

Ergebnisbericht zum Verfahren zur Akkreditierung des FH- Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, Stgkz 0872, der Fachhochschule Oberösterreich Studienbetriebs GmbH, durchgeführt in Hagenberg

1 Antragsgegenstand

Die Agentur für Qualitätssicherung und Akkreditierung Austria (AQ Austria) führte ein Verfahren zur Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, Stgkz 0872, der Fachhochschule Oberösterreich Studienbetriebs GmbH, durchgeführt in Hagenberg, gemäß § 23 Abs. 4 Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz (HS-QSG), BGBl. I Nr. 74/2011 idgF, in Verbindung mit § 8 Fachhochschulgesetz (FHG) BGBl. I Nr. 177/2021 idgF sowie § 17 Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2021 (FH-AkkVO 2021) durch. Gemäß § 21 HS-QSG veröffentlicht die AQ Austria folgenden Ergebnisbericht:

2 Verfahrensablauf

Das Akkreditierungsverfahren umfasste folgende Verfahrensschritte:

Verfahrensschritt	Zeitpunkt
Antrag eingelangt am	28.01.2021
Rückmeldung der Geschäftsstelle zum Antrag	05.08.2021
Überarbeiteter Antrag eingelangt am	11.08.2021
Mitteilung an Antragstellerin: Abschluss der Prüfung des Antrags durch die Geschäftsstelle	12.08.2021

Beschluss des Boards über Bestellung des Gutachters und Vorgehensweise des Verfahrens	16.08.2021
Information an Antragstellerin über Gutachter	16.08.2021
Virtuelles Vorbereitungsgespräch mit Gutachter	19.08.2021
Nachreichungen aufgrund von Nachforderung des Gutachters	19.08.2021
Vorlage des Gutachtens	01.09.2021
Gutachten und Kostenaufstellung an Fachhochschule zur Stellungnahme	02.09.2021
Stellungnahme der Fachhochschule zum Gutachten und zur Kostenaufstellung eingelangt am	09.09.2021
Stellungnahme der Fachhochschule zum Gutachten an Gutachter zur Kenntnisnahme	10.09.2021

3 Akkreditierungsentscheidung

Das Board der AQ Austria hat in seiner 69. Sitzung am 22.09.2021 entschieden, dem Antrag auf Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, Stgkz 0872, der Fachhochschule Oberösterreich Studienbetriebs GmbH, durchgeführt in Hagenberg, unter einer Auflage stattzugeben. Das Board der AQ Austria hat über die Vorschläge des Gutachters zur Auflage beraten und folgende Entscheidungen getroffen:

Das Board der AQ Austria hat entschieden, dem Antrag auf Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, Stgkz 0872, der Fachhochschule Oberösterreich Studienbetriebs GmbH, durchgeführt in Hagenberg, unter folgender Auflage stattzugeben, da das Kriterium § 17 Abs. 4 Z 3 FH-AkkVO 2021 eingeschränkt erfüllt ist. Folgende Auflage wurde beschlossen:

- Die FH Oberösterreich weist innerhalb von bis zu zwei Jahren nach Zustellung des Bescheids nach, welche Lehrenden in welchem Ausmaß im Rahmen ihres gesamten Lehrdeputats im gegenständlichen Studiengang tätig sind.

Die Entscheidung wurde am 29.09.2021 vom zuständigen Bundesminister genehmigt. Der Bescheid wurde mit Datum vom 30.09.2021 zugestellt.

4 Anlagen

- Gutachten vom 01.09.2021
- Stellungnahme vom 09.09.2021

Gutachten zum Verfahren zur Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, A0872, der Fachhochschule Oberösterreich Studienbetriebs GmbH, durchgeführt in Hagenberg

gemäß § 7 der Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2021 (FH-AkkVO 2021)

Wien, 30.08.2021

Inhaltsverzeichnis

1	Kurzinformation zum Akkreditierungsverfahren	3
2	Vorbemerkungen des Gutachters.....	3
3	Begutachtung und Beurteilung anhand der Beurteilungskriterien der FH-AkkVO 2021	4
3.1	Beurteilungskriterium § 17 Abs. 2 Z 1–10: Studiengang und Studiengangsmanagement.....	4
3.2	Beurteilungskriterium § 17 Abs. 3 Z 1–2: Angewandte Forschung und Entwicklung.....	11
3.3	Beurteilungskriterium § 17 Abs. 4 Z 1–6: Personal.....	12
3.4	Beurteilungskriterium § 17 Abs. 6: Infrastruktur.....	14
4	Zusammenfassung und abschließende Bewertung	14
5	Eingesehene Dokumente	15

1 Kurzinformation zum Akkreditierungsverfahren

Information zur antragstellenden Einrichtung	
Antragstellende Einrichtung	Fachhochschule Oberösterreich
Rechtsform	GmbH
Standorte	Hagenberg, Linz, Steyr, Wels
Anzahl der Studierenden	5.797
Informationen zum Antrag auf Akkreditierung	
Studiengangsbezeichnung	Digital Arts
Studiengangsart	FH-Bachelorstudiengang
ECTS-Punkte	180
Regelstudierendauer	6 Semester
Anzahl der Studienplätze	25
Akademischer Grad	Bachelor of Arts in Arts and Design, BA oder B.A
Organisationsform	Vollzeit
Verwendete Sprache	Deutsch, ausgewählte Fächer werden in Englisch abgehalten
Ort der Durchführung	Hagenberg im Mühlkreis
Studiengebühr	363,36 €

Die Fachhochschule Oberösterreich reichte am 28.01.2021 den Akkreditierungsantrag ein. Mit Beschluss vom 16.08.2021 bestellte das Board der AQ Austria folgenden Gutachter für die Begutachtung des Antrags:

Name	Funktion & Institution	
Prof. Björn Bartholdy	TH Köln; Institutsdirektor und Pro-Dekan an der Fakultät für Kulturwissenschaften; Cologne Game Lab	Gutachter mit wissenschaftlicher Qualifikation

2 Vorbemerkungen des Gutachters

Aus zeitlichen Gründen wurde das Gutachten auf Basis der zur Verfügung stehenden schriftlichen Unterlagen erstellt. Es fand kein Treffen mit dem Entwicklungsteam statt, ebenso konnte natürlich keine Ortsbegehung durchgeführt werden.

3 Begutachtung und Beurteilung anhand der Beurteilungskriterien der FH-AkkVO 2021

3.1 Beurteilungskriterium § 17 Abs. 2 Z 1–10: Studiengang und Studiengangsmanagement

Die nachfolgenden Kriterien sind unter Berücksichtigung einer heterogenen Studierendenschaft anzuwenden. Im Falle von Studiengängen mit besonderen Profilelementen ist in den Darlegungen auf diese profilbestimmenden Besonderheiten einzugehen. Besondere Profilelemente sind z. B. Zugang zu einem reglementierten Beruf, verpflichtende berufspraktische Anteile im Falle von Masterstudiengängen, berufsbegleitende Organisationsformen, duale Studiengänge, Studiengänge mit Fernlehre, gemeinsame Studienprogramme oder gemeinsam eingerichtete Studien.

Studiengang und Studiengangsmanagement

1. Der Studiengang orientiert sich am Profil und an den strategischen Zielen der Fachhochschule.

Die FH OÖ verfolgt mit ihrer Vision & Mission 2030 einen Umbau und Modernisierung der Hochschule mit sektoraler Neupositionierung. Am Standort Hagenberg konzentriert man sich auf die Bereiche Informatik, Kommunikation und Medien. Somit besteht bereits ein Umfeld verwandter Studiengänge und wurden entsprechende instrumentelle Studienbedingungen hergestellt. Das Department für Digitale Medien an der FH OÖ konnte sich als Motor für Digitalisierung etablieren und darf als wichtiger Impulsgeber innerhalb der Hochschule gesehen werden. Der geplante Studiengang adressiert sowohl lokale Bedarfe, orientiert sich darüber hinaus aber auch an nationalen und internationalen personellen Nachfragen der Creative Industries. Der Studiengang fügt sich sinnvoll in die bestehende Landschaft angebotener BA und MA Programme (schließt auch die Lücke zum MA „Digital Arts“ auf Undergraduate Niveau) am Standort, ohne zu starke curriculare Überschneidungen zu erzeugen. Auch auf Seiten der Forschung ist der neue Studiengang durch das „Stärkefeld Informations- & Kommunikationstechnologie“ bzw. dem Schwerpunkt „Medien- und Wissenstechnologien“ abgebildet - die Forschungsgruppe „Playful Interactive Environments“ (PIE) bietet interessante Anknüpfungspunkte zur Verzahnung von Lehre und Forschung.

Das Kriterium ist aus Sicht des Gutachters voll **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

2. Der Bedarf und die Akzeptanz für den Studiengang sind in Bezug auf klar definierte berufliche Tätigkeitsfelder nachvollziehbar dargestellt.

Die im Antrag dargestellten Berufsfelder korrelieren mit den Bedarfen in den verschiedenen Bereichen der Creative Industries und angrenzender Komplexe. Um diesen Bedarf zu validieren, hat die FH OÖ eine Bedarf- und Akzeptanzanalyse durchgeführt, in welcher 61 Interviews mit Führungskräften entsprechender Unternehmen durchgeführt wurden. In diesem Kontext ist zu

bemerken, dass hierbei nur ein geringer Teil der Unternehmen der Spieleindustrie im weiteren Sinne zuzuordnen ist, wobei die befragten Vertreter*innen dieser Branche die geringsten Schwierigkeiten sahen, geeignete Fachkräfte zu finden – demnach liegen die Felder Sound Design, sowie Game Art und Game Design im unteren Wichtigkeitsbereich. Summa Summarum wurde die Konzeption des Studiengangs von den Befragten als sehr gut bis gut bewertet. Perspektivisch können sich die Mehrheit der Unternehmen vorstellen, Absolvent*innen dieses Programms zu beschäftigen – interessanterweise wird hier auch ein entsprechender Bedarf im Bereich der Spieleentwicklung ausgemacht. Positiv ist auch anzumerken, dass die Mehrheit der befragten Unternehmen Interesse an einer Kooperation mit der Hochschule und dem Studiengang formuliert hat.

Das Kriterium ist aus Sicht des Gutachters voll **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

3. Das Profil und die intendierten Lernergebnisse des Studiengangs

- a. sind klar formuliert;*
- b. umfassen sowohl fachlich-wissenschaftliche und/oder wissenschaftlich-künstlerische als auch personale und soziale Kompetenzen;*
- c. entsprechen den Anforderungen der angestrebten beruflichen Tätigkeitsfelder und*
- d. entsprechen dem jeweiligen Qualifikationsniveau des Nationalen Qualifikationsrahmens.*

Vorangestellt sei diesem Punkt, dass die Konzeption, einem bereits an der FH OÖ bestehenden technischen Studiengang mit gestalterischen Elementen (BA „Medientechnik und Design“) einen gestalterischen Studiengang mit technischen Elementen (BA „Digital Arts“) an die Seite zu stellen, logisch ist und das Programmportfolio der Hochschule sinnvoll ergänzt.

Der Studiengang „Digital Arts“ konzentriert sich im Wesentlichen auf die Felder Animation und digitale Spiele. Die Antragstellerin benennt die Schwerpunkte des spezialisierten Bachelorstudiengangs "Digital Arts" im Antrag mit "Animation und Games und deren vielfältigen Facetten (Audio, Video, Mixed Reality)".

Der Antrag und auch die Materialien, die die FH OÖ im Internet bereitstellt, erläutern in konsistenter Art und Weise die Studieninhalte und die damit verbundenen Lernergebnisse. Das Modulhandbuch gliedert die Lerninhalte und Lernergebnisse in logischer und nachvollziehbarer Art und bietet Studierenden wie Lehrenden so einen guten Leitfaden durch das Programm.

Der hier zur akkreditierende Studiengang „Digital Arts“, will unterschiedliche Felder der Gestaltung – visuell, wie auch auditiv - mit Aspekten von Autorenschaft und Technologie vereinen, ohne dabei die Theorie zu kurz kommen zu lassen. Häufig werden diese unterschiedlichen Felder in spezialisierten Studiengängen unterrichtet, da sie alle in sich anspruchsvoll und komplex sind. Der Gutachter betrachtet es vor diesem Hintergrund als große Herausforderung auf Seiten der Lehrenden, wie auch aus Sicht der Studierenden, diesen Spagat zu bewältigen, und neben der fachlichen Abdeckung aller Themen, auch die Theorie ausreichend zu behandeln.

Im Antrag werden die vermittelten Kenntnisse und Kompetenzen in vier Blöcke unterteilt. Die fachliche Qualifikation bezieht sich auf das konzeptionelle und umsetzungsbezogene Wissen im Zusammenhang von 2D und 3D Animation und Game Development. An zweiter Stelle wird die

methodisch-organisatorische Qualifikation genannt, welche sich auf Aspekte wie Projektmanagement und Teamfähigkeit bezieht. Drittens nennt der Antrag die fachübergreifende Qualifikation, welche vor allem auf die Projektarbeit fokussiert und so den integrativen Prozess von kreativem Arbeiten, Kollaboration und Projektsteuerung beschreibt. Als vierten Punkt wird das Feld des wissenschaftlichen Arbeitens genannt, welches – so der Text – Absolvent*innen für die Arbeit im Forschungsumfeld qualifiziert und mit allen diesbezüglichen Aspekten vertraut macht.

Diese Kompetenzen tauchen so auch in den Modulbeschreibungen auf, wobei sich der Theorieanteil auf lediglich 15% beschränkt – dies ist aus Sicht des Gutachters bezüglich der Gewichtung Praxis vers. Theorie an der unteren Grenze hochschulischer Lehre.

Zusätzlich ist anzumerken, dass der Gutachter die Formulierung aus dem Antragstext „Der Studiengang bildet ExpertInnen aus, die in der Lage sind, Animationen, Computerspiele, audiovisuelle Produktionen, Mixed Reality-Experiences und eine Vielzahl weiterer multimedialer Anwendungen zu konzipieren und umzusetzen“ nicht gänzlich unkritisch sieht. Aus gutachterlicher Sicht, ist es kaum möglich, in einem Studiengang mit 6 Semestern, die Studierenden in der Breite der hier adressierten Themen gestalterisch wie technisch zu Expert*innen auszubilden, und gleichzeitig ein allgemeines theoretisches Fundament zu gießen. Es wird im Akkreditierungsantrag auch darauf hingewiesen, dass in einem potentiellen anschließenden Master Studium entsprechende Vertiefungen vorgenommen werden können, aber dies findet eben erst auf postgradualer Ebene statt.

Empfehlung:

Der Gutachter würde daher empfehlen, in Bezug auf den gegenständlichen Bachelorstudiengang doch eher den Aspekt einer guten Basis hervorzuheben und das Expertentum erst im Master oder im Kontext der beruflichen Praxis Gestalt annehmen zu lassen, und dies auch nach außen zu kommunizieren.

Die im Studiengang adressierten beruflichen Tätigkeitsfelder teilt der Antrag im Wesentlichen in vier Bereiche: Animation und Motion Design, Game Art und (Game) Design, Audiovisuelle Medien, sowie VR und Realtime. Die konkreten Berufsbilder sind somit vielfältig: 2D/3D Motion Designer*in, Storyboard/Concept Artist, 2D/3D Artist, Visualisierung in Industrie Design und Architektur, wissenschaftliche Visualisierung, Information Designer*in, Game Designer*in, Level Designer*in, Game Artist, Sound Designer*in, Postpro/VFX, Mixed Reality Designer*in. Einzig über die Berufsbezeichnung „Technical Director“ ist der Gutachter gestolpert, dieses Profil ist erst mit viel Berufserfahrung auszufüllen, hier sollte besser der Terminus des Technical Artist benutzt werden.

Es kann zusammengefasst werden, dass sowohl der Antrag, wie auch die Modulbeschreibungen, alle wesentlichen Aspekte der Tätigkeitsfelder und beruflichen Profile abdecken.

Zusammenfassend kann konstatiert werden, dass der hier zu akkreditierende Studiengang den Maßstäben des NQR entspricht und in Konformität zum Europäischen Bologna Prozess steht.

Das Kriterium in seiner Gesamtheit ist aus Sicht des Gutachters **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

4. Die Studiengangsbezeichnung und der akademische Grad entsprechen dem Profil und den intendierten Lernergebnissen des Studiengangs. Der akademische Grad ist aus den zulässigen akademischen Graden, die von der AQ Austria gemäß § 6 Abs. 2 FHG festgelegt wurden, zu wählen.

Das beantragte Studium „Digital Arts“ konzentriert sich auf die Bereiche Medienkonzeption, -Design und -Produktion. Die Bezeichnung des Studiengangs „Digital Arts“ fasst ein facettenreiches Berufsfeld schlüssig zusammen. Die Mehrzahl der im Antrag aufgezählten möglichen Berufsbezeichnungen lassen sich hier unterordnen – „Digital Arts“ steht auch für ein Gebiet, das sich erst jüngst etabliert hat und in Folge der enormen Entwicklung digitaler Medien noch im Formulierungsprozess ist. Der Abschlussgrad Bachelor of Arts in Arts and Design ist hier richtig eingesetzt.

Das Kriterium wird seitens des Gutachters **als erfüllt** eingestuft.

Studiengang und Studiengangsmanagement

5. Der Studiengang

- a. entspricht den wissenschaftlichen und/oder wissenschaftlich-künstlerischen, berufspraktischen und didaktischen Anforderungen des jeweiligen Fachgebiets und/oder der jeweiligen Fachgebiete;
- b. umfasst definierte fachliche Kernbereiche, welche die wesentlichen Fächer des Studiengangs und damit die zentralen im Studiengang zu erwerbenden Kompetenzen abbilden;
- c. stellt durch Inhalt und Aufbau das Erreichen der intendierten Lernergebnisse sicher;
- d. umfasst Module und/oder Lehrveranstaltungen mit geeigneten Lern-/Lehrmethoden sowie Prüfungsmethoden zur Erreichung der intendierten Lernergebnisse, die am Gesamtkonzept des Studiengangs anknüpfen;
- e. berücksichtigt die Verbindung von angewandter Forschung und Entwicklung und Lehre;
- f. fördert die aktive Beteiligung der Studierenden am Lernprozess und
- g. umfasst im Rahmen von Bachelorstudiengängen ein Berufspraktikum, das einen ausbildungsrelevanten Teil des Studiums darstellt.

Die Module konzentrieren sich je nach ihrer Ausrichtung auf das wissenschaftliche Arbeiten, oder kombinieren Aspekte der künstlerisch-gestalterischen Praxis mit technischem Kompetenzerwerb. Die Modulbeschreibungen stellen die Verbindung aller relevanten Themen sinnvoll dar und die Module orientieren sich an den konkreten Anforderungen der unterschiedlichen Berufsfelder.

Der Studiengang deckt die wesentlichen im Antrag genannten Kernbereiche ab. Die großen Blöcke sind 2D- und 3D-Animation, audiovisuelle Preproduction, die Produktion und Postproduktion, Game Development, sowie etwas generalistischer der Themenblock Media Technology. Die Studierenden können durch die Wahlfachmodule im vierten und fünften Semester zusätzliche Vertiefungsschwerpunkte in ihren Studienverlauf implementieren.

Der Studiengang ist transparent aufgebaut und stützt sich auf die Struktur eines Grundstudiums (Sem 1-3), einer vertiefenden Studienphase (Sem 4+5), sowie eines abschließenden Berufspraktikums im 6. Semester. Im Kontext des Grundstudiums startet das erste Semester mit einer Einführung in den Bereich der audiovisuellen Medien (generalistisch), einer Einführung

in das Feld der Animation, Design Tools, Gestaltungsgrundlagen, Medientechnologie und Medienwissenschaft. Das zweite Semester adressiert Prinzipien der audiovisuellen Produktion, Animation Preproduction, einer Einführung in das Feld digitaler Spiele, visuelle und narrative Konzepte, führt weiter in die Medientechnologie ein und rundet in der Theorie mit Animation, Film und Game Studies ab. Das Grundstudium endet mit der audiovisuellen Postproduktion, Animation Production, Game Design, einer Projektphase und der Theorie in Form von Media Arts and Theory. Das Hauptstudium beginnt im vierten Semester mit drei Wahlfachmodulen – hier wählen die Studierenden zwischen Visual Effects, Character Animation, Mixed Reality und Embodied Play. Es folgt das zweite Projekt, sowie Business Management als Theorie Anteil. Im fünften Semester starten wieder drei Wahlfachmodule – hier stehen Sound Design for Interaction and Games, Hybrid Animation, Games with a Purpose und Generative Arts zur Wahl. Der Theorie wird in diesem Semester die BA Thesis zugesprochen. Das sechste Semester rundet das Studium mit einem kompakten Modul „Special Topics in Digital Arts“, dem Berufspraktikum und der BA Prüfung ab.

Vorgesehen sind Lehrformen wie Vorlesungen, praktische Übungen (Gruppen- und Einzelarbeit), Seminare, Projektarbeit mit Themenstellungen aus der industriellen Praxis und Projektarbeiten aus dem Bereich „Forschung & Entwicklung“ des Studiengangs (in Zusammenarbeit mit der anwendenden und entwickelnden Industrie und sonstigen Institutionen). Die Module und Sub-Module werden durch immanente Beurteilung, Abschlussberichte und -präsentationen bewertet. Vor dem Hintergrund eines sehr stark durch Projektarbeit gekennzeichneten Curriculums, sind diese Prüfungsformen angemessen und korrespondieren wiederum mit der Beruf-Realität, in der die Präsentation eine zentrale Konstante darstellt. Auch andere Gestaltungsstudiengänge wählen vergleichbare Prüfungsformen.

Der Bereich Digitale Medien bündelt seine Forschungsaktivitäten seit 2014 in der Forschungsgruppe „Playful Interactive Environments“ (PIE). Daneben ist es den Studierenden des Studiengangs auch möglich, an anderen Forschungsaktivitäten der Hochschule interdisziplinär teilzunehmen. Die hier aufgezeigten Forschungsfelder im Bereich Animation und Games sind repräsentativ – vor allem im Bereich der künstlerischen Forschung müssen geeignete Forschungsansätze überhaupt erst entwickelt werden. Hier ist die FHOÖ gut aufgestellt. Auch die Durchlässigkeit zwischen Lehre und Forschung ist nachvollziehbar und ausreichend ausgelegt.

Besonders in praktischen Unterrichtsteilen setzt der Studiengang „Digital Arts“ auf selbstständiges Arbeiten. Hier kommen folgende Lehr- und Lernformen zum Einsatz: Fallstudien, Projektarbeiten, Problem-based Learning, Design Thinking, Inverted oder Flipped Classroom und, Game-based Learning. Durch die genannten Lehr- und Lernformen wird die aktive Beteiligung der Studierenden am Lernprozess gefördert.

Im sechsten Semester ist ein Berufspraktikum im Ausmaß von 70 Vollzeit-Präsenztagen vorgesehen. Die Integration berufspraktischer Anteile ist sinnvoll und bietet den Studierenden im Kontext eines Praktikums gute Einblicke in die Branche. Diese Praxis ist durchaus auch bei anderen Gestaltungsstudiengängen zu finden. Aus Sicht des Gutachters könnte in Erwägung gezogen werden, das Praxissemester früher im Studium zu verorten, damit Erkenntnisse aus dem professionellen Umfeld ihren Niederschlag im Studienverlauf finden können.

Das Kriterium ist aus Sicht des Gutachters **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

6. Das European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS) wird im Studiengang korrekt angewendet. Die mit den einzelnen Modulen und/oder Lehrveranstaltungen verbundene Arbeitsbelastung (Workload), ausgedrückt in ECTS-Anrechnungspunkten, ermöglicht das Erreichen der intendierten Lernergebnisse in der festgelegten Studiendauer. Bei berufsbegleitenden Studiengängen wird dabei die Berufstätigkeit berücksichtigt.

Die Architektur der Module bezieht sich auf die Empfehlungen der nationalen Bologna Follow-Up-Gruppe. So sind die Module in der Regel auf 5 ECTS beschränkt – teilweise in zwei Sub-Module á 2,5 ECTS aufgeteilt. Dies gewährleistet eine übersichtliche und gut handhabbare Struktur, die das Erreichen der Lernziele unterstützt. Die Vergabe von Leistungspunkten (ECTS), basiert laut Antrag auf den Bestimmungen des § 3 (2) 2 FHG iVm Abschnitt 7 „Studien- und Prüfungsordnung“, § 4 (2) „ECTS-Berechnung“ der Satzung der FH OÖ. idgF. Das Leistungsäquivalent beträgt 25 Arbeitsstunden pro Credit Point. Der Workload wird regelmäßig durch die Studierenden evaluiert.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

7. Das studiengangsspezifische Diploma Supplement ist zur Unterstützung der internationalen Mobilität der Studierenden sowie der Absolventinnen und Absolventen geeignet und erleichtert die akademische und berufliche Anerkennung der erworbenen Qualifikationen.

Ein Diploma Supplement wird zum Studienabschluss der ersten Kohorte in deutscher und englischer Sprache ausgehändigt. Das Diploma Supplement bildet den Studiengang „Digital Arts“ realistisch ab und erleichtert somit die Anerkennung der erworbenen Qualifikationen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

8. Die Zugangsvoraussetzungen zum Studium
a. sind klar definiert;
b. tragen zur Erreichung der Qualifikationsziele bei und
c. sind so gestaltet, dass sie die Durchlässigkeit des Bildungssystems fördern.

Die Zugangsvoraussetzungen für den Studiengang „Digital Arts“ sind klar definiert. Möglich sind: Hochschulreife in Form von Matura, Reifeprüfung, Berufsreifeprüfung, Abitur, sowie einschlägige Studienberechtigungsprüfung oder FH-Studienbefähigungslehrgang. Für die nichttraditionellen Studienbewerber*innen mit Abschluss einer dualen Ausbildungsform und mit abgeschlossener Berufsausbildung gilt die einschlägige berufliche Qualifikation als erbracht, wenn die berufliche Tätigkeit dem Berufsfeld des Studiengangs entspricht. Diese Gestaltung der Zugangsvoraussetzungen ist der Erreichung der Qualifikationsziele des Studiengangs förderlich. Durch die Berücksichtigung nichttraditioneller Studienbewerber*innen wird die Durchlässigkeit des Bildungssystems unterstützt.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

9. Das Aufnahmeverfahren für den Studiengang

- a. ist klar definiert;
- b. für alle Beteiligten transparent und
- c. gewährleistet eine faire Auswahl der sich bewerbenden Personen.

Die Auswahl der Studienanfänger*innen erfolgt grundsätzlich leistungsbezogen auf Grundlage von vier Komponenten:

1. Notendurchschnitt aus den Zeugnisnoten (Abschluss- und Reifeprüfungszeugnis bzw. Studienberechtigungs- oder Zusatzprüfungen), speziell aus Mathematik, Deutsch, Englisch und bildnerische bzw. musische Erziehung (oder ersatzweise eine Note aus einem technischen/gestalterischen Abschlussfach, z. B. Informatik oder Mediengestaltung),
 2. Ergebnis des Potenzialtests,
 3. Portfolio, Arbeitsproben z. B. Grafik Design, Zeichnung, Kurzfilm, Animation, Games etc.,
 4. Ergebnis des persönlichen Bewerbungsgesprächs unter Berücksichtigung der vorgelegten gestalterischen Arbeiten, mit folgender Gewichtung:
Notendurchschnitt 20%, Potenzialtest 20%, Portfolio 30%, Bewerbungsgespräch 30%.
- Die Gestaltung des Aufnahmeverfahrens ist somit klar definiert, für alle Beteiligten transparent und gewährleistet eine faire Auswahl der sich bewerbenden Personen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

10. Verfahren zur Anerkennung von formal, non-formal und informell erworbenen Kompetenzen, im Sinne der Anrechnung auf Prüfungen oder Teile des Studiums, sind

- a. klar definiert
- b. und für alle Beteiligten transparent.

Die Anrechnung von Studienleistungen, bzw. informell oder non-formal erworbenen Kompetenzen, ist umfänglich geregelt. Die Regelung orientiert sich an der Handreichung der AQ Austria vom Dezember 2016. Die individuelle Beratung hierzu findet bereits im Aufnahmeverfahren statt und wird durch die Studiengangsleitung begleitet und ist durch das Qualitätsmanagement System der FH OÖ gesichert. Die auf die individuellen Bewerber*innen fokussierte Bewertung ist sinnvoll, denn die Praxis zeigt, dass Vorkenntnisse aus anderen Studiengängen oder gar außer-hochschulischen Zusammenhängen nicht standardisiert beschieden werden können. Die fallbezogene Auseinandersetzung ist daher aus Sicht des Gutachters der einzig richtige Weg, vor allem in künstlerisch- gestalterischen Studiengängen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

3.2 Beurteilungskriterium § 17 Abs. 3 Z 1–2: Angewandte Forschung und Entwicklung

Angewandte Forschung und Entwicklung

1. Für den Studiengang sind fachlich relevante anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten geplant, die wissenschaftlichen Standards des jeweiligen Fachgebiets und/oder der jeweiligen Fachgebiete entsprechen.

Neben den bereits weiter vorne genannten Forschungsplattformen wie dem PIE, sind laut Antragstellerin weitere Forschungsvorhaben in Beantragung. Hier sind Einzelprojekte wie „Kunst und Kultur im digitalen Raum“ zu nennen. Des Weiteren ist die Weiterführung des Symposiums für Expanded Animation im Rahmen der Synaesthetic Syntax Konferenz geplant. Durch die Einbindung des hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals in die angewandte Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten, ist eine sinnvolle Einbindung der Studierenden in anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten gut vorbereitet.

Die im Antrag dargestellten Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten sind für einen Bachelorstudiengang angemessen. Sowohl die Aktivitäten im Umfeld der Ars Electronica, wie auch die Arbeit in der Forschungsgruppe „Playful Interactive Environments“ sind als sehr gut zu bewerten und bieten auch für zukünftige Aktivitäten eine hervorragende Basis.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Angewandte Forschung und Entwicklung

2. Das dem Studiengang zugeordnete hauptberufliche Lehr- und Forschungspersonal ist in diese Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten eingebunden.

Wie im Antrag dargelegt, ist die „Verbindung zwischen angewandter Forschung & Entwicklung mit der Lehre [...] als grundlegender Qualitätsgrundsatz („Lebenskreislauf der FH OÖ“) im Qualitäts-managementsystem der FH OÖ verankert.“

Das Drei-Säulen Modell sieht für alle hauptberuflichen Lehrenden 420 Lehrveranstaltungseinheiten, 60 Einheiten Forschung und Entwicklung sowie 60 Einheiten Organisation vor. Im Kontext der Forschung kann dieses Verhältnis zu Gunsten der Forschungsvorhaben anders gewichtet werden. Hauptberufliche Lehrende werden angehalten, sich an Forschungsförderungsprogrammen zu beteiligen. Die Instrumente und Einrichtungen der Studiengänge werden auch für Forschung und Entwicklung eingesetzt. Die Schnittstellen in Richtung der Lehrenden sind somit gegeben und dürfen positiv gewertet werden.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

3.3 Beurteilungskriterium § 17 Abs. 4 Z 1–6: Personal

Personal

- 1. Für den Studiengang ist entsprechend dem Entwicklungsplan an allen Orten der Durchführung*
- a. ausreichend Lehr- und Forschungspersonal vorgesehen;*
 - b. welches den Anforderungen der jeweiligen Stelle entsprechend didaktisch sowie wissenschaftlich beziehungsweise berufspraktisch qualifiziert ist.*

Das Lehrpersonal ist in ausreichender Zahl vorhanden und auch bezüglich der zur Verfügung stehenden Lehr-Kapazität in der Lage die Lehre abzudecken. Da der Studiengang auf bereits bestehende Programme aufbaut, ist sowohl auf professoraler Ebene, wie auch bei den Dozent*innen eine breite Palette notwendiger didaktischer, wissenschaftlicher und berufspraktischer Kompetenzen vereint. Das Personal ist aus Sicht des Gutachters gut qualifiziert, im Studiengang zu lehren und zu forschen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Personal

- 2. Das Entwicklungsteam für den Studiengang umfasst mindestens vier Personen, die in Hinblick auf das Profil des Studiengangs fach einschlägig wissenschaftlich und/oder berufspraktisch qualifiziert sind. Dabei müssen*
- a. zwei Personen wissenschaftlich durch Habilitation oder durch eine dieser gleichwertigen Qualifikation ausgewiesen sein;*
 - b. zwei Personen nachweislich über berufspraktische Erfahrungen in einem für den Studiengang relevanten Berufsfeld verfügen und*
 - c. zwei wissenschaftlich und zwei berufspraktisch qualifizierte Personen des Entwicklungsteams im Studiengang haupt- oder nebenberuflich lehren.*

Zum Entwicklungsteam lässt sich festhalten, dass insgesamt sieben Personen habilitiert sind, oder gleichwertige Qualifikationen vorweisen können. Weitere sieben Personen aus dem Entwicklungsteam arbeiten in den für den Studiengang relevanten Berufsfeldern. Somit war das Entwicklungsteam aus Sicht des Gutachters kompetent zusammengesetzt. Sowohl wissenschaftlich wie auf berufspraktisch qualifizierte Mitglieder des Entwicklungsteams sind in ausreichendem Ausmaß für die Lehre im Studiengang vorgesehen.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Personal

- 3. Die fachlichen Kernbereiche des Studiengangs sind durch hauptberufliches wissenschaftlich qualifiziertes sowie durch berufspraktisch qualifiziertes Lehr- und Forschungspersonal abgedeckt. Die fachlichen Kernbereiche bilden die wesentlichen Fächer des Studiengangs und damit die zentralen im Studiengang zu erwerbenden Kompetenzen ab.*

Die Fachhochschule legt dem Antrag auf Programmakkreditierung Lebensläufe für bereits vorhandenes hauptberuflich beschäftigtes Lehr- und Forschungspersonal bei. Für dieses Personal ist das jeweilige Beschäftigungsausmaß und das Lehrdeputat nachzuweisen.

Für hauptberufliches Lehr- und Forschungspersonal, welches noch zu rekrutieren ist, sind dem Antrag auf Programmakkreditierung Stellenbeschreibungen beizulegen, aus denen jedenfalls die jeweilige Stelle, das geplante Beschäftigungsausmaß, das Lehrdeputat und der Zeitpunkt der Besetzung hervorgehen.

Die fachlichen Kernbereiche umfassen laut Antrag Animation, Games, Audio/ Video. Im Antrag wird zwar allgemein auf das bereits zitierte Drei-Säulen-Modell verwiesen. Jedoch sind für den gegenständlichen Studiengang das Beschäftigungsausmaß sowie das konkrete Lehrdeputat des bereits vorhandenen hauptberuflichen Personals nicht angegeben. Daneben befindet sich aktuell eine Professur „Interactive Experiences“ in Ausschreibung. Der oder die Stelleninhaber*in soll verstärkt die Kompetenzen im Bereich digitaler Spiele erweitern und in allen organisatorischen Bereichen des Studiengangs mitarbeiten.

Das Kriterium ist **teilweise erfüllt**.

Der Gutachter empfiehlt dem Board der AQ Austria folgende Auflage zu formulieren:
Die FH Oberösterreich weist innerhalb von zwei Jahren nach, welche Lehrenden in welchem Ausmaß im Rahmen ihres gesamten Lehrdeputats im gegenständlichen Studiengang tätig sind.

Personal

4. Die Zusammensetzung des haupt- und nebenberuflichen Lehr- und Forschungspersonals stellt eine dem Profil des Studiengangs angemessene Betreuung der Studierenden sicher. Geeignete Maßnahmen für die Einbindung der nebenberuflich tätigen Lehrenden in Lehr- und Studienorganisation des Studiengangs sind vorgesehen.

Das hier vorgestellte Kollegium deckt die verschiedenen Facetten des Curriculums sehr gut ab und kann eine dem Profil des Studiengangs entsprechende Betreuung erfüllen. Die dem Studiengang zugeordneten Stellen decken alle in den Modulbeschreibungen dargestellten Themenfelder ab. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund einer sehr überschaubaren Anzahl Studierender, besteht ein sehr gutes Betreuungsverhältnis. Die Einbindung der nebenberuflich tätigen Lehrenden in die Lehr- und Studienorganisation ist gegeben. Diese findet einerseits mithilfe des Studienverwaltungssystems VESE statt, andererseits wird die Vergabe von Lehraufträgen an nebenberuflich Lehrende laut Antrag durch die Fachbereichs- und/oder Departmentleitungen koordiniert, die zudem auf die Einhaltung der in den Modulbeschreibungen und Syllabi festgehaltenen Standards und Inhalte achten.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Personal

5. Die Leitung für den Studiengang obliegt einer facheinschlägig wissenschaftlich qualifizierten Person, die diese Tätigkeit hauptberuflich ausübt.

Eine interimistische Studiengangsleitung für das erste Studienjahr ist benannt. Diese Person ist seit 2006 an der Hochschule und hat die für die Leitung notwendigen akademischen Qualifikationen, entsprechende Berufserfahrung und eine breite Vita im Bereich der Forschung und Entwicklung.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

Personal

6. Die Fachhochschule sieht eine angemessene Gewichtung von Lehr-, Forschungs- und administrativen Tätigkeiten des hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals vor, welche sowohl eine angemessene Beteiligung an der Lehre als auch hinreichende zeitliche Freiräume für anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungsarbeiten gewährleistet.

Hier sei nochmals auf das Drei-Säulen-Modell verwiesen, welches diese Gewichtungen regelt. Daneben sind auch immer individuelle Anpassungen, z.B. in Bezug auf Forschungsprojekte möglich.

Das Kriterium ist **erfüllt**.

3.4 Beurteilungskriterium § 17 Abs. 6: Infrastruktur

Infrastruktur

Für den Studiengang steht an allen Orten der Durchführung der Lehre eine quantitativ und qualitativ adäquate Raum- und Sachausstattung zur Verfügung. Falls für den Studiengang externe Ressourcen benötigt werden, sind die entsprechenden Verfügungsberechtigungen dafür sichergestellt und die zentralen Punkte der Verfügungsberechtigungen sind im Antrag auf Programmakkreditierung dargelegt.

Die Hochschule stellt für den neuen Studiengang Räumlichkeiten in ausreichendem Maße zur Verfügung. Auch die technische Ausstattung ist ausreichend vorhanden, bzw. wird bis zum Start des Wintersemester 21/22 auf den nötigen Stand gebracht (z.B. Adaption von 20 auf 25 Arbeitsplätze). Teilweise ist die Anschaffung von Geräten bis zum WS 22/23 geplant. Software ist ausreichend vorhanden.

Das Kriterium ist aus Sicht des Gutachters **erfüllt**.

4 Zusammenfassung und abschließende Bewertung

Dem Bachelorstudiengang „Digital Arts“ an der FH OÖ liegt ein sehr ambitioniertes Curriculum zu Grunde. Die Tatsache, dass der Studiengang auf bereits etablierten Programmen aufbaut und eine eingespielte Personalstruktur, sowie eine gute instrumentelle Ausstattung aufweist, sprechen für die positive Bewertung und die Empfehlung zur Akkreditierung unter einer Auflage. Das Studiengangskonzept ist im Detail vielschichtig, aber bei aller Themenfülle schlüssig gestaltet. Die konzeptionellen Köpfe hinter dem Programm sind ausgewiesene Persönlichkeiten in ihrem Feld und werden dem Vorhaben ein verlässliches Studiengangsmanagement sichern.

Daneben baut die gesamte Planung auf einem soliden Hochschul-Fundament auf, welches in allen Bereichen gut aufgestellt scheint. Der Antrag stellt nachvollziehbar dar, wie sich Lehre und Forschung verzahnen – die bereits bestehenden Forschungsaktivitäten lassen eine weitestgehend nahtlose Integration von „Digital Arts“ zu. Das Personal für den Studiengang deckt die verschiedenen Themenfelder gut ab und bringt sowohl Erfahrung in Lehre und Forschung, wie auch in der Berufspraxis mit. Mögliche Lücken im Bereich „Design for Interactive Experiences“ sollen durch die Besetzung der ausgeschriebenen Professur für „Interactive Arts“ geschlossen werden. Auch die Infrastruktur am Campus Hagenberg ist durchweg positiv zu bewerten. Sowohl das räumliche Ensemble, wie auch Hard- und Software sind auf dem neuesten Stand und entsprechen den in den Branchen üblichen Standards.

Der Gutachter **empfiehlt dem Board der AQ Austria eine Akkreditierung** des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“ **unter einer Auflage:**

1. Die FH Oberösterreich weist innerhalb von zwei Jahren nach, welche Lehrenden in welchem Ausmaß im Rahmen ihres gesamten Lehrdeputats im gegenständlichen Studiengang tätig sind.

5 Eingesehene Dokumente

- Antrag auf Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Digital Arts“, der Fachhochschule Oberösterreich, durchgeführt in Hagenberg, vom 28.01.2021 in der Version vom 11.08.2021
- Bildnachweise zur Fakultät Hagenberg bzw. betreffend die Begutachtung des Bachelorstudiengangs Digital Arts, erhalten am 19.08.2021:
 - Campus Tour virtuell
 - Studiotour Digital Arts
 - Beispielhaft Studierenden-Projekte: FH Hagenberg digital arts

An das Board der
Agentur für Qualitätssicherung und
Akkreditierung Austria
Franz-Klein-Gasse 5
1190 Wien

09. September 2021

Bezug: GZ: I/B-002-25/2021

**Antrag auf Akkreditierung des FH-Bachelor-Studiengangs „Digital Arts“, StGKz 0872,
Hagenberg, Gutachten und Kostenvorschreibung zur Stellungnahme**

Sehr geehrte Damen und Herren,

unter Bezugnahme auf das oa Schreiben teilen wir mit, dass sowohl hinsichtlich des übermittelten Gutachtens, als auch der Kostenvorschreibung keine sachlichen bzw. inhaltlichen Einwände seitens der FH Oberösterreich gegeben sind.

Wir danken vor allem dem Gutachter, Herrn Prof. Björn Bartholdy für das erteilte Gutachten und die Empfehlung. Mit dem Ersuchen um entsprechende Veranlassung zur weiterführenden Behandlung unseres Antrages verbleiben wir dankend.

Mit freundlichen Grüßen!


Vizepräsidentin Organisation und Qualität

Vorsitzender des Kollegiums der FH OÖ