

Beschluss zur Akkreditierung der Studiengänge

▪ „Digital Games“ (B.A./M.A.) an der Fachhochschule Köln

Auf der Basis des Berichts der Gutachtergruppe und der Beratungen der Akkreditierungskommission in der 59. Sitzung vom 18./19.05.2015 spricht die Akkreditierungskommission folgende Entscheidungen aus:

1. Die Studiengänge „**Digital Games**“ mit den Abschlüssen „**Bachelor of Arts**“ und „**Master of Arts**“ an der **Fachhochschule Köln** werden unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 20.02.2013) mit Auflagen akkreditiert.

Die Studiengänge entsprechen grundsätzlich den Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen, den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen sowie den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse in der aktuell gültigen Fassung. Die im Verfahren festgestellten Mängel sind durch die Hochschule innerhalb von neun Monaten behebbar.

2. Es handelt sich um einen **konsekutiven** Masterstudiengang.
3. Die Akkreditierung wird mit den unten genannten Auflagen verbunden. Die Auflagen sind umzusetzen. Die Umsetzung der Auflagen ist schriftlich zu dokumentieren und AQAS spätestens **bis zum 29.02.2016** anzuzeigen.
4. Die Akkreditierung wird für eine **Dauer von fünf Jahren** (unter Berücksichtigung des vollen zuletzt betroffenen Studienjahres) ausgesprochen und ist **gültig bis zum 30.09.2020**.

Auflagen:


1. Die Bezeichnung des Schwerpunktes „Game Informatics“ muss durch einen den Inhalten gegenüber angemesseneren Begriff ersetzt werden
2. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.
3. Das Modulhandbuch muss mit Blick auf die Transparenz und Konsistenz der gegebenen Informationen in folgender Hinsicht überarbeitet werden:
 - a) Die Beschreibungen der Qualifikationsziele müssen durchgängig kompetenzorientiert formuliert werden. Dabei ist klar zwischen Modulinhalt und anvisierter Kompetenz zu unterscheiden.
 - b) Die ausgewiesenen Kontaktstunden müssen die tatsächlichen Kontaktzeiten angemessen widerspiegeln.
 - c) Es muss besonders im Rahmen projektorientierter Arbeiten klar ersichtlich sein, aus welchen Modulbestandteilen eine für die Modulnote relevante Bewertung erwächst.

Die Auflagen beziehen sich auf im Verfahren festgestellte Mängel hinsichtlich der Erfüllung der Kriterien des Akkreditierungsrates zur Akkreditierung von Studiengängen i. d. F. vom 20.02.2013.

Zur Weiterentwicklung der Studiengänge werden die folgenden **Empfehlungen** gegeben:

1. Die in den Modulen in der Regel vorgesehenen Prüfungsformen sollten klarer kommuniziert werden, um den Studierenden auch über die Semestergrenzen hinweg bessere Planbarkeit zu ermöglichen.
2. In den Beschreibungen der Module sollten die jeweils vorgesehenen Qualifikationsangebote für wissenschaftliches Arbeiten deutlicher ausgewiesen werden.
3. In den Beschreibungen der Module sollte stärker Wert auf langfristige Qualifikationen und weniger die Nennung konkreter Software gelegt werden, damit die Beschreibungen aufgrund der Schnelllebigkeit des Feldes nicht ständig aktualisiert werden müssen.

Zur weiteren Begründung dieser Entscheidungen verweist die Akkreditierungskommission auf das Gutachten, das diesem Beschluss als Anlage beiliegt.



**Gutachten zur Akkreditierung
der Studiengänge**

- **„Digital Games“ (B.A./M.A.)
an der Fachhochschule Köln**

Begehung am 23./24.03.2015

Gutachtergruppe:

Prof. Thomas Bremer

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin,
Professur für Game Design

Prof. Dr. Paul Grimm

Hochschule Fulda,
Professur für Computer Grafik

Clemens Hochreiter

Reality Twist GmbH, München
(Vertreter der Berufspraxis)

Michael Heint

Student der Hochschule Offenburg
(studentischer Gutachter)

Koordination:

Kevin Kuhne

Geschäftsstelle AQAS e.V., Köln



AQAS

Agentur für Quali-
tätsicherung durch
Akkreditierung von
Studiengängen

Präambel

Gegenstand des Akkreditierungsverfahrens sind Bachelor- und Masterstudiengänge an staatlichen oder staatlich anerkannten Hochschulen. Die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen wird in den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz verbindlich vorgeschrieben und in den einzelnen Hochschulgesetzen der Länder auf unterschiedliche Weise als Voraussetzung für die staatliche Genehmigung eingefordert.

Die Begutachtung der Studiengänge erfolgte unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ in der Fassung vom 20.02.2013.

I. Ablauf des Verfahrens

Die Fachhochschule Köln beantragt die Akkreditierung der Studiengänge „Digital Games“ mit dem Abschluss „Bachelor of Arts“ und „Digital Games“ mit dem Abschluss „Master of Arts“.

Es handelt sich um eine erstmalige Akkreditierung.

Das Akkreditierungsverfahren wurde am 19./20.05.2014 durch die zuständige Akkreditierungskommission von AQAS eröffnet. Am 23./24.03.2015 fand die Begehung am Hochschulstandort Köln durch die oben angeführte Gutachtergruppe statt. Dabei erfolgten unter anderem getrennte Gespräche mit der Hochschulleitung, den Lehrenden und Studierenden.

Das vorliegende Gutachten der Gutachtergruppe basiert auf den schriftlichen Antragsunterlagen der Hochschule und den Ergebnissen der Begehung. Insbesondere beziehen sich die deskriptiven Teile des Gutachtens auf den vorgelegten Antrag.

II. Bewertung der Studiengänge

1. Profil und Ziele

Die Fachhochschule Köln ist die größte Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Etwa 21.800 Studierende werden von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten umfasst mehr als 70 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften – verteilt auf vier Standorte: Kölner Südstadt, Köln-Deutz sowie Gummersbach und Leverkusen.

Die Studiengänge „Digital Games“ werden von der Fakultät für Kulturwissenschaften (F02) getragen. Die Durchführung obliegt dem Cologne Game Lab (CGL), das sowohl auf Ebene der Lehre als auch der Forschung mit verschiedenen anderen Instituten und Fakultäten der Hochschule sowie der internationale filmschule köln gGmbH kooperiert. Der Studiengang soll sich in den Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ der Fachhochschule Köln einordnen.

Das CGL existiert seit 2010 als Institut der Fachhochschule Köln und zählt neben digitalen Spielen auch nonlineare Bildungsinhalte und populäres Edutainment wie interaktive Simulationen zu Unterhaltungs- und Trainingszwecken, interaktive Film- TV- und Werbeformate, Online-Kunst und interaktive Offline-Installationen zu seinen Arbeitsgebieten. Es verfolgt dabei nach eigenen Angaben sowohl medienpraktische als auch medientheoretische Schwerpunkte. Das bisherige Lehrangebot konzentriert sich vornehmlich auf weiterbildende und berufsbegleitende, auch internationale Formate, die durch die vorgelegten Studiengänge um ein grundständiges und ein konsekutives Programm ergänzt werden sollen.

Der **Bachelorstudiengang** „Digital Games“ sucht Wissensformen, Kenntnisse und Praktiken narrativ/ludischer Konzeption und Umsetzung, audiovisueller Gestaltung, angewandter Informatik, der Medienökonomie sowie der Kultur- und Medienwissenschaften zu verbinden und den Studierenden zu vermitteln. Hauptgegenstand des Studienprogrammes sind dabei nonlineare Medienprodukte. Die Studierenden müssen sich für einen der drei Schwerpunkte „Game Arts“, „Game Design“ und „Game Informatics“ entscheiden und sollen in diesem Feld die nötigen Fähigkeiten zur Konzeption, Planung, Entwicklung und Produktion digitaler Spiele und anderer nonlinearer interaktiver Audiovisionen erwerben. Daneben werden auch historisch-theoretische sowie ethische Perspektiven adressiert, die die Studierenden in die Lage versetzen sollen, eigenständig auf technische oder ästhetische Veränderungen zu reagieren und innovative Ansätze und Modelle auf medienökonomischer Ebene zu entwickeln. Als Abschlussgrad wird ein „Bachelor of Arts“ vergeben, da in allen wählbaren Schwerpunkten der ästhetisch-kreative Aspekt überwiegt.

Im **Masterstudiengang** „Digital Games“ sollen die Studierenden die Möglichkeit bekommen, ihre Fertigkeiten in zwei der drei genannten Schwerpunkten weiter zu vertiefen. Ziel ist dabei der Ausbau ihrer künstlerisch-wissenschaftlichen Handlungs- und Reflexionskompetenzen bis zu einem Grad, der einer ganzheitlichen „Game Design Literacy“ entspricht und zur interdisziplinären Kollaboration befähigt.

Darüber hinaus soll in beiden Studiengängen durch den hohen Anteil an Projektarbeit die kritische Urteilskraft der Studierenden im Hinblick auf die kulturellen und sozialen Wirkungen ihrer eigenen Arbeit geschärft werden. Auf diese Weise sollen sie auch in der Entwicklung ihrer Persönlichkeit begünstigt und zu gesellschaftlichem Engagement befähigt werden.

Die beiden Studiengänge zielen inhaltlich, sprachlich und durch die Zusammensetzung der Studierendenschaft auf internationale Orientierung. Neben verschiedenen Gastvorträgen internationaler Vertreterinnen und Vertreter der Praxis bzw. Wissenschaft sollen verschiedentlich Blockveranstaltungen in Kooperation mit Hochschulen im überwiegend europäischen Ausland stattfinden. Der Unterricht soll vollständig in englischer Sprache gehalten werden, um Studierende von außerhalb nicht zu benachteiligen und die spätere Berufspraxis der Studierenden besser abzubilden. Die Hochschule führt verschiedene Werbemaßnahmen durch, die sich explizit an internationale Studierende richten. Ein Mobilitätsfenster im vierten Semester soll den Studierenden die Integration von Auslandsaufenthalten zusätzlich erleichtern.

Der Zugang zu beiden Studiengängen setzt das Bestehen einer künstlerisch-wissenschaftlichen Eignungsprüfung voraus, die auch ausreichende Sprachkompetenz im Englischen zum Gegenstand hat. Vorgesehen ist dabei ein zweistufiges Verfahren, das nach verschiedenen Arbeitsproben und schriftlichen Leistungen eine mündliche Prüfung vorsieht. Das Verfahren und die zugrundeliegenden Kriterien sind definiert und auf den Internetseiten des CGL einsehbar. Bestandteil beider Zulassungsverfahren ist auch der Entwurf eines spezifischen Projektes, das im jeweiligen Studiengang bearbeitet werden soll.

Die Fachhochschule Köln verfügt über ein Konzept zur Förderung der Geschlechtergerechtigkeit und ist als familiengerechte Hochschule zertifiziert sowie eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung.

Bewertung

Das Profil des Studiengangs zeichnet sich durch die drei Schwerpunkte „Game Arts“, „Game Design“ und „Game Informatics“ aus. Die inhaltlichen Beschreibungen der Schwerpunkte sind nachvollziehbar und ergänzen sich in positiver Weise im Hinblick auf die jeweils angestrebten späteren Arbeitsfelder. Es sollte jedoch die Bezeichnung „Game Informatics“ überdacht werden, da es sich bei diesem Studienprogramm nicht um ein Studium der Informatik und auch keinen „Bachelor of Science“ handelt (Monitum 1). Die gewählte Bezeichnung sollte berücksichtigen, dass bei diesem Studienprogramm der ästhetisch-kreative Aspekt und die künstlerische Arbeit

überwiegen. Sowohl der Bachelor- als auch der Masterstudiengang sind ansonsten klar konzipiert.

Der durchgehende Unterricht in englischer Sprache bereitet die Studierenden hervorragend auf die Arbeit in der Game-Industrie vor. Zur Internationalisierung trägt auch das im vierten Semester vorgesehene Mobilitätsfenster bei.

Beide Studienangebote befähigen zur wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeit. Die Persönlichkeitsentwicklung sowie zivilgesellschaftliches Engagement der Studierenden werden durch die Studienangebote gefördert. Hervorzuheben sind hier insbesondere die Profil²-Wochen der Fachhochschule Köln, in denen Studierende aus verschiedenen Studiengängen gemeinsam eine fachbezogene Aufgabenstellung bearbeiten sowie die „Reflexion & Community“-Module, in welchen Studierende sich aktiv an der Arbeit im CGL beteiligen. Auch der hohe Anteil an Projektarbeit fördert die kritische Urteilskraft der Studierenden im Hinblick auf die kulturellen und sozialen Wirkungen ihrer eigenen Arbeit.

Die Zulassungsvoraussetzungen sind transparent formuliert, dokumentiert und veröffentlicht. Das Auswahlverfahren ist transparent. Die Kriterien für die Auswahl sind angemessen.

Die Hochschule besitzt Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden.

2. Qualität des Curriculums

Der Bachelorstudiengang umfasst 210 Leistungspunkte in sieben Semestern Regelstudienzeit, der Masterstudiengang 90 Leistungspunkte in drei Semestern Regelstudienzeit. Sie setzen sich aus Modulen zusammen, für die in der Regel fünf oder zehn Leistungspunkte vergeben werden.

Das **Bachelorstudium** ist in zwei Studienphasen gegliedert. In der ersten Phase, die die ersten beiden Semester umfasst, sollen alle Studierenden gemeinsam Grundlagenwissen und Basisfertigkeiten erwerben. Hier finden sich Module, die sich bspw. mit den Grundlagen von Animation, Spielmechanik und Programmierung auseinandersetzen oder Basisfertigkeiten zur Analyse vermitteln wollen. Die zweite Studienphase beginnt mit dem dritten Semester. Hier wählen die Studierenden einen der drei Schwerpunkte „Game Arts“, „Game Design“ und „Game Informatics“. Im gewählten Schwerpunkt sollen sie ihr Fachwissen vertiefen und medienpraktische Erfahrungen erwerben. Hierzu sind verschiedene spezifische Fachmodule sowie Projektmodule vorgesehen. Das vierte Semester ist vollständig einem eigenständigen Projektmodul gewidmet, das wahlweise auch in Form eines Auslandssemesters oder Industriepraktikums erbracht werden kann. Im fünften und sechsten Semester sind erneut vertiefende Module des jeweiligen Schwerpunktes vorgesehen und verschiedene Projektmodule sollen mit wachsendem Anspruch und Komplexitätsgrad auf das Bachelor-Projekt im siebten Semester hinführen.

Jedes Semester teilt sich dabei in zwei Hälften, getrennt durch die an der Fachhochschule Köln obligatorische „Profil²“-Woche, die u.a. der interdisziplinären Orientierung der Studierenden dient. Die erste Hälfte widmet sich dabei der fachlichen und theoretischen Instruktion, begleitet von kleineren, praxisorientierten Übungen, während die zweite Semesterhälfte der medienpraktischen Anwendung der erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse dient.

Das **Masterstudium** sieht im Rahmen der Module „Advanced Game Development“ in den ersten beiden Semestern das vertiefende Studium von Angeboten aus zwei der drei Schwerpunkte vor. Parallel sind Module zu „Advanced Media and Game Studies“ vorgesehen, die weitere historische und theoretische Fundierung der bisherigen Kenntnisse vermitteln sollen. Über das gesamte Studium hinweg sollen zudem die Module „Reflection and Community“ erbracht werden, die u.a. die wissenschaftliche Reflektionsfähigkeit und die kommunikativen Kompetenzen der Studierenden

stärken sollen. Im dritten Semester ist abschließend die Bearbeitung der Masterarbeit vorgesehen.

Bewertung

Als Lernziele bzw. zu vermittelnden Kompetenzen werden die drei Bereiche der berufsfeldbezogenen künstlerisch-handwerklichen, der wissenschaftlichen sowie der (inter-)kulturellen Lernziele und Kompetenzen genannt. Für eine Bewertung müssen die Schwerpunkte getrennt voneinander betrachtet werden. Für die Schwerpunkte „Game Arts“ und „Game Design“ zeichnet sich das Curriculum durch einen sinnvollen Aufbau und eine gute Studierbarkeit aus. Es sind für die Schwerpunkte adäquate Lehr- und Lernformen vorgesehen. Es ist zu erwarten, dass die beschriebenen Qualifikationsziele im künstlerisch-handwerklichen Bereich für diese Schwerpunkte erreicht werden. Für die Vermittlung der Kompetenzen im wissenschaftlichen Arbeiten sind keine dedizierten Lehrveranstaltungen vorgesehen und somit muss dieses Thema in unterschiedliche Lehrveranstaltungen integriert aufgegriffen werden. In den Beschreibungen der Module sollten die jeweils vorgesehenen Qualifikationsangebote für wissenschaftliche Arbeit deutlicher ausgewiesen werden (Monitum 5).

Für den Schwerpunkt „Game Informatics“ wurde in den Unterlagen hervorgehoben, dass keine Informatikerinnen und Informatiker ausgebildet werden sollen, sondern kreativ und gestalterisch geschulte Programmierinnen und Programmierer, die an der Schnittstelle von Ästhetik, Design und Technologie arbeiten. Als Beispiel aus der Industrie wurde der Gameplay Programmierer genannt. Diese Ausrichtung ist sinnvoll und passt als Ergänzung sehr gut zu den beiden anderen Schwerpunkten. Dieser Zielsetzung widerspricht allerdings der Aufbau des Curriculums deutlich. Während in den ersten beiden Semestern noch sinnvolle Einführungen gemacht werden, lernen die Studierenden beispielsweise im dritten Semester in einer Lehrveranstaltung im Umfang von 10 Leistungspunkten neben Assembler auch die Sprachen C und C++, die Grundlagen der parallelen Programmierung und vieles mehr. Von der Modulbeschreibung ausgehend kann sich der Umfang der Lehrinhalte mit dem Stoff eines reinen Informatikstudiums messen, was aufgrund der zur Verfügung stehenden Zeit unrealistisch ist und Schwierigkeiten in der Studierbarkeit erwarten lässt.

Neben diesen inhaltlichen Widersprüchen wird ein Problem in der Namensgebung des Schwerpunkts „Game Informatics“ gesehen. Weder wird der Name „Game Informatics“ als besetzte Bezeichnung angesehen noch als inhaltlich passend. Es muss im Namen bereits eine klare Abgrenzung gegenüber einem klassischen Studiengang der Informatik gewählt werden (Monitum 1). Sollte weiterhin eine Informatik-Ausrichtung erhalten bleiben, so sollten auch die Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik Anwendung finden und es sollte darüber nachgedacht werden, als Abschluss einen Bachelor of Science zu vergeben.

Es ist vorgesehen, dass erst jeweils vor Semesterbeginn auf der Webseite veröffentlicht wird, welche Prüfungsformen für die einzelnen Module genutzt werden. In der Modulbeschreibung sind oftmals alle Möglichkeiten aufgelistet, so dass Studieninteressierte kaum eine Möglichkeit haben, sich zu informieren. Auch kann so nur schwer eine Aussage darüber getroffen werden, welche Prüfungsformen in welchen Umfang Anwendung finden. Die in den Modulen in der Regel vorgesehenen Prüfungen sollten klarer kommuniziert werden, um den Studierenden auch über die Semestergrenzen hinweg bessere Planbarkeit zu ermöglichen (Monitum 4).

Das Modulhandbuch soll über die Webseite veröffentlicht werden. Vorher sind jedoch noch einige Unstimmigkeiten zu beseitigen, die die Nachvollziehbarkeit der gegebenen Informationen erschweren. So müssen die Qualifikationsziele durchgängig kompetenzorientiert formuliert werden. Dabei ist klar zwischen Modulinhalt und anvisierter Kompetenz zu unterscheiden (Monitum 3a). Auch sollten konkrete Produktnamen nur als Beispiele aufgeführt werden oder vermieden werden (Monitum 6). Des Weiteren müssen die ausgewiesenen Kontaktstunden die tatsächlich vorkommenden Kontaktzeiten angemessen widerspiegeln (Monitum 3b). Schließlich muss besonders im

Rahmen projektorientierter Arbeiten klar ersichtlich sein, aus welchen Modulbestandteilen eine notentechnisch relevante Bewertung erwächst (Monitum 3c).

Das im vierten Semester vorgesehene Mobilitätsfenster ist gut in das Curriculum eingebunden.

3. Studierbarkeit

Die organisatorische Verantwortung für die Studiengänge ist zwischen Modulverantwortlichen, Project Manager und der Institutsleitung aufgeteilt. Zwei mal jährlich findet eine Semesterplanungssitzung statt, auf der das konkrete Lehrangebot für das Folgesemester festgelegt wird. Durch die Studienstruktur und diese Maßnahme soll ein überschneidungsfreies Studium sichergestellt werden können.

Den Studierenden stehen zentrale und dezentrale Beratungsangebote zur Verfügung. In den Monaten Januar bis April wird monatlich eine Informationsveranstaltung angeboten, die speziell der Vorstudienberatung gewidmet ist und sich an Studieninteressierte richtet. Verschiedene weitere Maßnahmen adressieren speziell den Studieneinstieg oder andere neuralgische Punkte wie umfangreiche Praktika oder die Abschlussarbeiten.

Die Studiengänge sind vollständig modularisiert. Die Module werden in einem jährlichen Turnus angeboten und können nötigenfalls zum nächsten regulären Termin wiederholt werden. Der Workload der Studierenden wird in der Präambel des Modulhandbuchs mit 30 Arbeitsstunden pro Leistungspunkt veranschlagt. Bei der Konzeption wurde auf Erfahrungswerte anderer Studienprogramme zurückgegriffen. Er berücksichtigt Kontaktzeiten, projektbezogene Arbeitszeit und Selbstarbeitszeit wie bspw. zur Vorbereitung auf Prüfungen. Alle vorgesehenen Praxiselemente sind dabei entsprechend berücksichtigt. Das Modulhandbuch wird regelmäßig durch Program Manager und Prüfungsausschuss aktualisiert und ist auf der Website des CGL veröffentlicht und einsehbar. Der veranschlagte Workload soll im Rahmen der standardisierten Evaluationen der Fachhochschule Köln auf Passfähigkeit hin geprüft werden.

An Lernformen sind Vorlesungen, Seminare, Übungen, Tutorien, Projekte, Gruppenarbeiten und Kolloquia vorgesehen. Als Prüfungsformen sollen in der Regel Dokumentationen (bspw. Hausarbeiten, Blogs oder Wikis), interaktive Werke (Spiele, Installationen o.ä.) oder (audio-)visuelle Präsentationen gefordert werden. Verschiedentlich kommen auch Klausuren, praktische Übungen oder Kolloquien vor. Die konkrete Ausgestaltung der Prüfungsformen und der terminliche Ablauf werden durch den Prüfungsausschuss festgelegt und vor Semesterbeginn veröffentlicht. Die Bewertung größerer Arbeiten, vornehmlich der Bachelor- und Masterarbeiten, koordinieren die Lehrenden nach eigener Aussage auf einer Zensurenkonferenz, um die Transparenz zu steigern und ein Höchstmaß an Vergleichbarkeit der Bewertungsstandards sicherzustellen.

Die Prüfungsordnung liegt als Entwurf vor. Der Nachteilsausgleich ist in § 18 (4) der Prüfungsordnungen geregelt. Die Anerkennungsregelungen berücksichtigen explizit die Lissabon Konvention und finden sich in §10 der Prüfungsordnungen.

Bewertung

Die Studierenden des Bachelorstudiengangs entscheiden sich bereits bei der Bewerbung für einen der Schwerpunkte und sind angehalten, die Leistungen der Eignungsprüfung entsprechend zu gestalten. Ein Wechsel zwischen den Schwerpunkten ist mit der erneuten Überprüfung der Eignung verbunden, entlang der passfähig gestalteten Modulstruktur des ersten Jahres innerhalb des gegebenen Rahmens aber grundsätzlich möglich. Ein späterer Wechsel führt aufgrund der Halbzügigkeit des Studiengangs mit hoher Wahrscheinlichkeit zur Verlängerung des Studiums über die Regelstudienzeit hinaus. Die Gutachter bewerten die Möglichkeit, den Schwerpunkt zu wechseln, grundsätzlich als positiv, würden eine zusätzliche studierendenfreundliche Regelung für einen Wechsel nach dem zweiten Fachsemester jedoch begrüßen.

Positiv hervorzuheben ist das gute Betreuungsverhältnis. Es bleiben weder hinsichtlich organisatorischer Aspekte noch im Sinne der Gewährleistung angemessener Strukturen für Beratung und Betreuung Fragen offen. Ein weiterer positiver Punkt ist das Mobilitätsfenster im vierten Semester des Bachelorstudiengangs. Hierbei stellen die Gutachter sich jedoch die Frage, ob aufgrund des früher startenden Sommersemesters an vielen internationalen Hochschulen, ein Mobilitätsfenster im Wintersemester nicht sinnvoller wäre, um Studierenden die üblichen terminlichen Hürden für ein Auslandssemester als Freemover zu ersparen. Im Hinblick auf die unter akademischen Gesichtspunkten kurze Zeitspanne zwischen Studienbeginn und dem Zeitpunkt, zu dem mit der Planung eines Auslandsaufenthalts begonnen werden muss, sollten auch verstärkt studiengangsspezifische Beratungen und Veranstaltungen bzgl. eines Studienaufenthalts im Ausland jedes Semester angeboten werden. Die Regelungen für die Anerkennung außerhalb der Hochschule erbrachter Leistungen berücksichtigen die Vorgaben der Lissabon-Konvention.

Als negativ wird die fehlende Festlegung auf eine bestimmte Prüfungsform pro Modul angesehen. Die tatsächlichen Prüfungsformen können von den Lehrenden jedes Semester neu bestimmt werden, was eine Aussage über die angemessene Anwendung verschiedener Formen von Leistungsnachweisen sowie eine semesterübergreifende Planung auf Seiten der Studierenden merklich erschwert. Die Studiengangverantwortlichen konnten überzeugend darlegen, dass die Flexibilität im Prüfungssystem vollauf intendiert ist und dass durch das projektorientierte Studium in jedem Fall eine Vielzahl unterschiedlicher Leistungen zu erbringen ist. Im Sinne der Transparenz den Studierenden gegenüber, sollten die in der Regel zu erwartenden Prüfungen dennoch klarer kommuniziert werden, um auch über die Semestergrenzen hinweg eine Planbarkeit der Erwartungen im Studienverlauf zu ermöglichen (Monitum 4). Hinsichtlich Dichte und Organisation der Prüfungen bestehen seitens der Gutachter keine Bedenken, auch Regelungen für die Gewährleistung eines Nachteilsausgleichs sind vorgesehen.

Die Prüfungsordnung ist zum Zeitpunkt der Begehung nicht veröffentlicht. Dies muss entsprechend behoben werden (Monitum 2). Aufgrund der fehlenden Kompetenzorientierung und zu kleinteiliger Inhaltsangaben werden viele Module zudem nicht ausreichend hinsichtlich ihrer Zielsetzung beschrieben (Monitum 3a). Weiterhin müssen die verfügbaren Kontaktstunden entsprechend der tatsächlichen Kontaktzeit ausgewiesen werden (Monitum 3b) und es muss besonders im Rahmen projektorientierter Arbeiten klar ersichtlich sein, aus welchen Modulbestandteilen für die Studierenden eine notentechnisch relevante Bewertung erwächst (Monitum 3c). Die Studiengänge erheben neben ihrem künstlerischen Profil durchaus einen wissenschaftlichen Anspruch. Die Vermittlung wissenschaftlicher Methoden und Kompetenzen sollte in den Modulbeschreibungen jedoch klarer kenntlich gemacht werden (Monitum 5). Durch die jedes Semester an der gesamten Fachhochschule Köln veranstalteten Profil²-Woche wird die Befähigung der Studierenden zu interdisziplinäre Zusammenarbeit unterschiedlichster Fachrichtungen gestärkt.

4. Berufsfeldorientierung

Die Studiengänge „Digital Games“ sollen den Studierenden eine praxisnahe und zukunftssichere Ausbildung im Bereich der Games-Industrie sowie zahlreicher anderer Branchen vermitteln. Hierunter versteht die Hochschule auch Felder in denen digitale Spiele oder Elemente digitaler Spiele eingesetzt werden, bspw. staatliche und private Weiterbildung, natur- und geisteswissenschaftliche Forschung, Lehrmittelgestaltung, Werbung und Marketing, Film- und Fernsehproduktion, Presse, Bildende Kunst, Museen oder Auto-, Luftfahrt- und Raumfahrtindustrie.

Je nach gewähltem Studienschwerpunkt ergeben sich dabei voneinander abweichende konkrete Berufsfelder bzw. -bilder. Für den Schwerpunkt „Game Arts“ sollen bspw. Tätigkeiten als Character/World Designer, als 2- bzw. 3D Animation Artist oder als Art Director in Frage kommen. Der Schwerpunkt „Game Design“ zielt hingegen auf Beschäftigung bspw. als Autor/Content Developer, Stage Director oder Project Manager. Mit dem Abschluss des Schwerpunktes „Game Infor-

matics“ sollen sich die Studierenden bspw. für Positionen als Gameplay Developer, User Interface Developer oder Tools Developer qualifizieren.

Mit dem Abschluss des Masterstudienganges sollen die Studierenden zudem für leitende Funktionen und die Aufnahme einer Promotion qualifiziert werden.

Die Studiengänge beinhalten nach Ausführung der Hochschule verschiedene Praxiskomponenten. Hierzu werden curricular vorgesehene Industrie-Praktika ebenso gezählt wie der Einsatz erfahrener Vertreterinnen und Vertreter der Praxis. Es ist vorgesehen, dass Studierende die Ergebnisse Ihrer Projektarbeiten im Rahmen von Plattformen wie der Messe Gamescom kommunizieren. Die Ausrichtung und Relevanz der im CGL und den Studiengängen gesetzten Schwerpunkte soll in regelmäßigen Abständen durch ein externes Korrektiv überprüft werden. Diesem „Advisory Board“ gehören verschiedene Persönlichkeiten aus Industrie und Forschung an.

Der Verbleib der Absolventinnen und Absolventen soll informell verfolgt werden. Über verschiedene Programme strebt das CGL zudem die Integration von Alumni in Lehre und Projekte an.

Bewertung

Der Aufbau der Studiengänge ist sehr praxisorientiert und bietet eine sehr gute Basis um in der Industrie arbeiten zu können. Die Studierenden haben in zahlreichen praktischen Arbeiten (collaborative project 1-5 und im Rahmen des elective modules) die Möglichkeit, ihr theoretisches Wissen in der Praxis anzuwenden und zu verbessern. Es wird ein intensiver Austausch mit der Industrie angestrebt. Dazu gibt es Gastdozierende aus der Industrie, die fertigen Werke werden auf der Gamescom vorgestellt und die Studierenden haben die Möglichkeit ein Praxissemester abzuleisten. Kritisch muss dabei jedoch gesehen werden, dass die im Modulhandbuch angedachten Module zu konkret auf aktuelle Techniken eingehen. Die Spielebranche unterliegt derzeit noch so starken Entwicklungen, dass solch ein Wissen sehr schnell hinfällig sein kann. Die Module sollten daher unbedingt in Hinblick auf langfristige Qualifikationen überarbeitet werden (Monitum 6). Die grundsätzliche künstlerische Befähigung um nach dem Studium in der Industrie arbeiten zu können, müssen die Studierenden bereits bei der Aufnahmeprüfung mitbringen. Das Studium bietet ausreichend theoretische und praktische Module um diese Fähigkeiten auszubauen.

Besonders in Hinblick auf die rasante technische Entwicklung von Computerspielen ist es aus Industriesicht unerlässlich, dass darüber hinaus auch eine wissenschaftliche Befähigung erworben wird. Während das praktische Wissen schnell überholt sein kann, ist das wissenschaftliche Grundlagenwissen von hohem Wert. Die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens sind auch in der Industrie indirekt oder direkt gefragt. So werden zum Beispiel in serious-games-Firmen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler angestellt, um zu Fragen der didaktischen Wissensvermittlung in Spielen zu erforschen. Es werden ausreichend Module zur wissenschaftlichen Befähigung angeboten.

Während es aktuell keinen Mangel an Arbeitskräften für grafisches oder musikalisches Design gibt, gibt es einen eklatanten Mangel an gut ausgebildeten Creative Designern, Producern, Game Designern und Programmierern bzw. Programmierern. Absolventinnen und Absolventen werden somit je nach Spezialisierung („Game Arts“, „Game Design“ und „Game Informatics“) unterschiedliche Chancen am Markt haben. Die Ausbildung zielt auf Führungskräfte ab. Die Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudienganges werden, in Hinblick auf die fehlende Berufserfahrung, nur in Ausnahmefällen direkt als Führungskraft einsteigen können. Die Ausbildung und vor allem das im Laufe des Studiums entwickelte Portfolio (collaborative projects) erhöhen aber die Chancen für einen höheren Einstieg. Die Bezeichnungen der Spezialisierungen „Game Arts“ und „Game Design“ sind aussagekräftig. Laut Selbstreport sollen bei „Game Arts“ die Berufsbilder Concept Artist, Character/World Designer, 2d Animation Artist, 3d Designer, 3d Animation Artist, Level Artist, Storyboard Artist, Art Direction und bei „Game Design“ die Berufsbilder Level Designer, Autor / Content Developer, Concept Author, Stage Director, Game Director, Game Designer,

Project Manager in Frage kommen. Die angestrebten Berufsbilder erscheinen realistisch. Lediglich das Berufsbild des Project Managers ist bei der Spezialisierung „Game Design“ unwahrscheinlich. Project Manager oder Producer müssten eine eigene Spezialisierung mit größerem Fokus auf betriebswirtschaftliche Komponenten erhalten.

Die Spezialisierung „Game Informatics“ muss kritisch gesehen werden. Vor allem muss die Bezeichnung geändert werden, da sie nicht mit den Modulen und auch nicht mit den angestrebten Berufsbildern (Gameplay Developer, Frontend Developer, Backend Developer, User Interface Developer, Tools Developer) übereinstimmt (Monitum 1). In der Industrie ist der Begriff „Informatics“ unüblich und suggeriert vertiefte Kenntnisse im Bereich Softwarearchitektur. Studierenden, die diese Spezialisierung wählen, erfahren jedoch eine Ausbildung in Theorie und Praxis, die sie für die Spielbranche sehr interessant macht. Die angestrebten Berufsbilder sind realistisch.

5. Personelle und sächliche Ressourcen

An der Durchführung der beiden Studiengänge sind sieben Professuren und zwei wissenschaftliche Mitarbeiterstellen beteiligt. Fünf Professuren sind zum Zeitpunkt der Antragsstellung noch unbesetzt. Zum Studienbeginn sollen zwei weitere Professuren in Form von befristeten Vertretungen an der Durchführung des Programmes beteiligt sein. Die Berufungen sollen bis Wintersemester 2015/16 abgeschlossen sein. Die Lehre wird ausschließlich für die vorgelegten Studiengänge angeboten. Es sollen regelmäßig Lehraufträge zur Integration arbeitsmarktrelevanter Perspektiven genutzt werden. Der Anteil soll 25% des gesamten Lehrangebotes nicht überschreiten.

Pro Studienkohorte sollen einmal pro Jahr 30 Studierende für den Bachelor- und 15 Studierende für den Masterstudiengang aufgenommen werden.

Zur weiteren Qualifizierung des Personals werden fachliche Weiterbildungsangebote durch das CGL realisiert. Bezüglich allgemeiner und hochschuldidaktischer Weiterbildung stehen die Angebote der Fachhochschule Köln zur Verfügung. Diese umfassen neben den Programmen des Netzwerkes für hochschuldidaktische Weiterbildung NRW auch verschiedene „inhouse“-Programme wie bspw. das Projekt „Educational Diversity“ oder Workshops des eigenen hochschuldidaktischen Teams.

Sächliche und räumliche Ausstattung steht den Studiengängen zur Verfügung. Das CGL kann u. a. über verschiedene Kooperationen auf Equipment zur Film und Videoaufnahme, Motion Capture Systeme, ein Animationsstudio und ein Tonstudio zurückgreifen. Es gibt Projektionsmöglichkeiten für bis zu 300 Personen. Den Studierenden sollen standardisierte Ausstattung mit leistungsstarken Rechnern, ein zentraler Fileserver zur Realisierung von Gruppenprojekten sowie diverse zur Entwicklung nötige Softwarepakete zugänglich gemacht werden. Eine fachspezifische Biblio- und Mediathek befinden sich im Aufbau. Die Angebote der Bibliothek der Fachhochschule sowie der Stadt Köln können durch die Studierenden ebenfalls in Anspruch genommen werden.

Bewertung

Die personelle Ausstattung ist als sehr gut zu bezeichnen. Alle Stellen befinden sich in der Ausschreibung und zu ersten Probevorlesungen wurde bereits eingeladen. Von einer Besetzung der meisten Stellen in absehbarer Zeit ist auszugehen. Die Hochschule verfügt über sehr gute Maßnahmen zur Personalentwicklung und flankiert diese auch durch ergänzende Projekte wie das Projekt „Educational Diversity“.

Die Räume des CGL sind gut geeignet um die projektorientierte Lehre durchzuführen. Durch die Kooperation mit der internationalen filmschule köln gGmbH können die Studierenden des CGL auch auf weitere Ressourcen zugreifen. Eine eigene Biblio- und Mediathek ermöglicht den Studierenden einen direkten Zugriff auf Referenzmaterialien für die wissenschaftlich-künstlerische Arbeit. Die technische Ausstattung (PC-Arbeitsplätze) vor Ort ist der Anzahl der zum Zeitpunkt

der Begehung zugelassener Studierender angemessen. Die Kapazitäten sollten jedoch mit zunehmenden Jahrgängen weiter ausgebaut werden, damit Studierenden jederzeit angemessen ausgestattete Bildschirmarbeitsplätze zur Verfügung stehen.

6. Qualitätssicherung

Gemäß der Evaluationsordnung der Fachhochschule Köln sind alle hauptamtlich Lehrenden sowie Lehrbeauftragten verpflichtet am Verfahren zur Bewertung von Lehrveranstaltungen teilzunehmen. Pro Studienjahr muss dabei mindestens eine Lehrveranstaltung bewertet werden. Der Prozess am CGL wird durch den Program Manager implementiert und geregelt. Es werden Befragungen der Studienanfänger zur Studienwahl, von Erstsemestern zum Übergang an die Hochschule, aller Studierenden zu Lehre, Studienangebot und Studienbedingungen sowie die Lehrveranstaltungsbewertungen inklusive der Workload-Erhebungen eingesetzt.

Aufgrund der besonderen Rahmenbedingungen des CGL sind zudem zwei mal im Jahr Vollerhebungen ergänzt um studiengangsspezifische Fragesets vorgesehen. Dabei werden qualitative wie auch quantitative Erhebungsmethoden eingesetzt. Ziel ist die Ableitung von Handlungsgrundlagen für die Verbesserung der Programmorganisation sowie der Weiterentwicklung der Studiengänge.

Bewertung

Die Studierenden sind mit den digitalen Evaluationsinstrumenten in Kontakt gekommen und haben Bewertungen abgeben können. Teilweise wird aufgrund der kleinen Gruppengröße die Anonymität der Rückmeldungen in Frage gestellt und es gab auch keine formalisierte Rückmeldung über die Ergebnisse der Befragungen. Nach Einschätzung der Studierenden stehen die Lehrenden aber ohnehin direkt für Feedback und bei Problemen zur Verfügung und selbige wurden schnell gelöst bzw. geklärt. Insofern besteht auch aus Sicht der Gutachtergruppe kein Zweifel daran, dass die Strukturen am CGL geeignet sind, Feedback der Studierenden in die Weiterentwicklung des Studienprogrammes einfließen zu lassen.

7. Zusammenfassung der Monita

1. Die Bezeichnung des Schwerpunktes „Game Informatics“ muss durch eine weniger besetzte Begrifflichkeit ersetzt werden
2. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.
3. Das Modulhandbuch muss mit Blick auf die Transparenz und Konsistenz der gegebenen Informationen in folgender Hinsicht überarbeitet werden:
 - a) Die Beschreibungen der Qualifikationsziele müssen durchgängig kompetenzorientiert formuliert werden. Dabei ist klar zwischen Modulinhalt und anvisierter Kompetenz zu unterscheiden.
 - b) Die ausgewiesenen Kontaktstunden müssen die tatsächlich vorkommenden Kontaktzeiten angemessen widerspiegeln.
 - c) Es muss besonders im Rahmen projektorientierter Arbeiten klar ersichtlich sein, aus welchen Modulbestandteilen eine notentechnisch relevante Bewertung erwächst.
4. Die in den Modulen in der Regel vorgesehenen Prüfungen sollten klarer kommuniziert werden, um den Studierenden auch über die Semestergrenzen hinweg bessere Planbarkeit zu ermöglichen.
5. In den Beschreibungen der Module sollten die jeweils vorgesehenen Qualifikationsangebote für wissenschaftliche Arbeit deutlicher ausgewiesen werden.
6. Die Beschreibungen der Module sollten stärker Wert auf langfristige Qualifikationen und weniger die Nennung konkreter Software legen, um aufgrund der Schnelllebigkeit des Feldes nicht ständig aktualisiert werden zu müssen.

III. Beschlussempfehlung

Kriterium 2.1: Qualifikationsziele des Studiengangskonzepts

Das Studiengangskonzept orientiert sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte und beziehen sich insbesondere auf die Bereiche

- *wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung,*
- *Befähigung, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen,*
- *Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement*
- *und Persönlichkeitsentwicklung.*

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.2: Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Der Studiengang entspricht

- (1) den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 21.04.2005 in der jeweils gültigen Fassung,*
- (2) den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 in der jeweils gültigen Fassung,*
- (3) landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen,*
- (4) der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung von (1) bis (3) durch den Akkreditierungsrat.*

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.3: Studiengangskonzept

Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen, methodischen und generischen Kompetenzen.

Es ist in der Kombination der einzelnen Module stimmig im Hinblick auf formulierte Qualifikationsziele aufgebaut und sieht adäquate Lehr- und Lernformen vor. Gegebenenfalls vorgesehene Praxisanteile werden so gestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können.

Es legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Dabei werden Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung getroffen. Gegebenenfalls vorgesehene Mobilitätsfenster werden curricular eingebunden.

Die Studienorganisation gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzepts.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

1. Die Bezeichnung des Schwerpunktes „Game Informatics“ muss durch eine weniger besetzte Begrifflichkeit ersetzt werden. (Monitum 1)

Kriterium 2.4: Studierbarkeit

Die Studierbarkeit des Studiengangs wird gewährleistet durch:

- *die Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikationen,*
- *eine geeignete Studienplangestaltung*
- *die auf Plausibilität hin überprüfte (bzw. im Falle der Erstakkreditierung nach Erfahrungswerten geschätzte) Angabe der studentischen Arbeitsbelastung,*
- *eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation,*
- *entsprechende Betreuungsangebote sowie*
- *fachliche und überfachliche Studienberatung.*

Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.5: Prüfungssystem

Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert. Jedes Modul schließt in der Regel mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Der Nachteilsausgleich für behinderte Studierende hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt. Die Prüfungsordnung wurde einer Rechtsprüfung unterzogen.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.6: Studiengangsbezogene Kooperationen

Beteiligt oder beauftragt die Hochschule andere Organisationen mit der Durchführung von Teilen des Studiengangs, gewährleistet sie die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzepts. Umfang und Art bestehender Kooperationen mit anderen Hochschulen, Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

Das Kriterium entfällt.

Kriterium 2.7: Ausstattung

Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist hinsichtlich der qualitativen und quantitativen personellen, sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert. Dabei werden Verflechtungen mit anderen Studiengängen berücksichtigt. Maßnahmen zur Personalentwicklung und -qualifizierung sind vorhanden.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.8: Transparenz und Dokumentation

Studiengang, Studienverlauf, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und veröffentlicht.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

2. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden. (Monitum 2)
3. Das Modulhandbuch muss mit Blick auf die Transparenz und Konsistenz der gegebenen Informationen in folgender Hinsicht überarbeitet werden:
 - a) Die Beschreibungen der Qualifikationsziele müssen durchgängig kompetenzorientiert formuliert werden. Dabei ist klar zwischen Modulinhalt und anvisierter Kompetenz zu unterscheiden. (Monitum 3a)
 - b) Die ausgewiesenen Kontaktstunden müssen die tatsächlich vorkommenden Kontaktzeiten angemessen widerspiegeln. (Monitum 3b)
 - c) Es muss besonders im Rahmen projektorientierter Arbeiten klar ersichtlich sein, aus welchen Modulbestandteilen eine notentechnisch relevante Bewertung erwächst. (Monitum 3c)

Kriterium 2.9: Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements werden bei den Weiterentwicklungen des Studienganges berücksichtigt. Dabei berücksichtigt die Hochschule Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.10: Studiengänge mit besonderem Profilanpruch

Studiengänge mit besonderem Profilanpruch entsprechen besonderen Anforderungen. Die vorgenannten Kriterien und Verfahrensregeln sind unter Berücksichtigung dieser Anforderungen anzuwenden.

Das Kriterium entfällt.

Kriterium 2.11: Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Auf der Ebene des Studiengangs werden die Konzepte der Hochschule zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende, Studierende mit Migrationshintergrund und/oder aus sogenannten bildungsfernen Schichten umgesetzt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Zur Weiterentwicklung der Studiengänge gibt die Gutachtergruppe folgende Empfehlungen:

1. Die in den Modulen in der Regel vorgesehenen Prüfungen sollten klarer kommuniziert werden, um den Studierenden auch über die Semestergrenzen hinweg bessere Planbarkeit zu ermöglichen. (Monitum 4)
2. In den Beschreibungen der Module sollten die jeweils vorgesehenen Qualifikationsangebote für wissenschaftliche Arbeit deutlicher ausgewiesen werden. (Monitum 5)
3. Die Beschreibungen der Module sollten stärker Wert auf langfristige Qualifikationen und weniger die Nennung konkreter Software legen, um aufgrund der Schnelllebigkeit des Feldes nicht ständig aktualisiert werden zu müssen. (Monitum 6)

Die Gutachtergruppe empfiehlt der Akkreditierungskommission von AQAS, den Studiengang „**Digital Games**“ an der **Fachhochschule Köln** mit dem Abschluss „**Bachelor of Arts**“ unter Berücksichtigung des oben genannten Veränderungsbedarfs zu akkreditieren.

Die Gutachtergruppe empfiehlt der Akkreditierungskommission von AQAS, den Studiengang „**Digital Games**“ an der **Fachhochschule Köln** mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ unter Berücksichtigung des oben genannten Veränderungsbedarfs zu akkreditieren.