

Beschluss zur Akkreditierung

der Studiengänge

- „Digital Media Design“ (B.A.)
- „Game Art and Design“ (B.A.)
- „Produktdesign“ (B.A.)

an der Hochschule der bildenden Künste Essen

Auf der Basis des Berichts der Gutachtergruppe und der Beratungen der Ständigen Kommission in der 1. Sitzung vom 27./28.05.2019 spricht die Kommission folgende Entscheidung aus:

1. Die Studiengänge „**Digital Media Design**“, „**Game Art and Design**“ und „**Produktdesign**“ jeweils mit dem Abschluss „**Bachelor of Arts**“ an der **Hochschule der bildenden Künste Essen** 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. 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 31.03.2020** anzuzeigen.
3. Die Akkreditierung wird für eine **Dauer von fünf Jahren** (unter Berücksichtigung des vollen zuletzt betroffenen Studienjahres) ausgesprochen und ist **gültig bis zum 30.09.2024**.

Auflagen:

Für alle Studiengänge im Paket

1. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.

Für den Studiengang „Produktdesign“

2. Der Titel „Produktdesign“ muss der spezifischen Ausrichtung des Studiengangs angepasst werden, z. B. in „Digitales Produktdesign“.

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 des Studiengangs „Produktdesign“ wird die folgende **Empfehlung** gegeben:

1. Der Themenbereich „Ergonomie und Software-Ergonomie“ sollte als eigenständiges Fach frühzeitig in den Studienverlauf aufgenommen und entsprechende Teilaspekte in den Entwurfsfächern vertieft werden.

Zur weiteren Begründung dieser Entscheidung verweist die Ständige Kommission auf das Gutachten, das diesem Beschluss als Anlage beiliegt.



Gutachten zur Akkreditierung der Studiengänge

- „Digital Media Design“ (B.A.)
- „Game Art and Design“ (B.A.)
- „Produktdesign“ (B.A.)

an der Hochschule der bildenden Künste Essen

Begehung am 04./05.06.2018 und Wiederaufnahme durch schriftliche Begutachtung

Gutachtergruppe:

Prof. Dr. Linda Breitlauch	Hochschule Trier, Fachbereich Gestaltung, Fachrichtung Intermedia Design, Professur für Games & 3D
Prof. Mario Doulis	Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung Kunst und Medien, Stuttgart, Professor im Bereich New Media
Michael Markert	Fine & Applied Arts, Berlin - Weimar - Nürnberg, Standort Nürnberg (Vertreter der Berufspraxis)
Utz Stauder	Student an der Technischen Hochschule Köln (studentischer Gutachter)
Prof. Volker Zölch	Hochschule Wismar, Fakultät für Gestaltung Berufungsgebiet: Entwerfen von Produkten und Entwicklung von Designstrategien
Koordination: Andrea Prater	Geschäftsstelle AQAS e.V., Köln



AQAS

Agentur für Qualitätsicherung 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 Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen beantragt die Akkreditierung der Studiengänge „Digital Media Design“, „Game Art and Design“ und „Produktdesign“ jeweils mit dem Abschluss „Bachelor of Arts“. Es handelt sich um eine erstmalige Akkreditierung.

Das Akkreditierungsverfahren wurde am 04./05.12.2017 durch die zuständige Akkreditierungskommission von AQAS eröffnet. Am 04./05.06.2018 fand die Begehung am Hochschulstandort Essen durch die oben angeführte Gutachtergruppe statt. Dabei erfolgten unter anderem getrennte Gespräche mit der Hochschulleitung, den Lehrenden und Studierenden.

Die Akkreditierungskommission von AQAS hat am 20./21.08.2018 beschlossen, das Akkreditierungsverfahren für die Studiengänge auszusetzen, da die in den „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 20.02.2013) genannten Qualitätsanforderungen für die Akkreditierung von Studiengängen zu diesem Zeitpunkt nicht erfüllt wurden. Die Akkreditierungskommission ging jedoch davon aus, dass die im Verfahren festgestellten Mängel voraussichtlich innerhalb von 18 Monaten beherrschbar sind. Als Monita wurde benannt:

1. Alle Studiengänge müssen entsprechend den Hinweisen im Gutachten stärker profiliert werden; dabei müssen Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgestellt werden. Alternativ kann auch ein Studiengang mit drei unterschiedlichen Schwerpunkten entwickelt werden.
2. Ausgehend von den spezifizierten Profilen und Qualifikationszielen der Studiengänge müssen die Curricula überarbeitet werden. Dabei muss eine frühere Spezialisierung erfolgen und die im Gutachten spezifizierten Inhalte müssen in das jeweilige Programm aufgenommen werden. Außerdem müssen Programmierkenntnisse früher im Studienverlauf verortet werden.
3. Es muss dargelegt werden, wie sichergestellt wird, dass adäquate personelle und räumliche sowie sächliche Ressourcen zu Beginn des Studiums in ausreichendem Umfang vorhanden sind. Aus einem entsprechenden Konzept muss auch die Absicherung der studiengangsspezifischen Lehre auf akademischem Niveau bis zur Berufung der Professorinnen und Professoren hervorgehen.
4. Die Module sind dahingehend zu überarbeiten, dass sie einen Umfang von in der Regel mindestens 5 CP aufweisen. Ausnahmen sind stichhaltig zu begründen.
5. Im Modulhandbuch muss die Dauer des jeweiligen Moduls korrekt angegeben werden.
6. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.
7. In das jeweilige Curriculum sollte ein Mobilitätsfenster integriert werden.

Die Hochschule legte am 19.11.2018 überarbeitete Antragsunterlagen vor und beantragte damit die Wiederaufnahme des Akkreditierungsverfahrens. Die überarbeiteten Antragsunterlagen und ein Gespräch am 08.03.2019 in der Geschäftsstelle von AQAS unter Beteiligung von Prof. Mario Doulis und Prof. Volker Zölch sowie den Verantwortlichen der HBK Essen sind Grundlage für dieses Gutachten.

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

II. Bewertung der Studiengänge

1. Allgemeine Informationen

Die Hochschule der bildenden Künste Essen hat ein künstlerisches Profil und ist als Kunsthochschule laut Selbstbericht ein Ort für künstlerische Innovation, für freie künstlerische und wissenschaftliche Arbeit und Forschung. Die HBK Essen bietet sowohl gattungsübergreifende als auch fachspezifische Studienmöglichkeiten für Erwachsene jeden Alters.

An der Fakultät für Kunst sind bislang die Studiengänge Bildhauerei/Plastik, Fotografie/Medien, Malerei/Grafik sowie Kunst und Kooperation angesiedelt. Das Fachgebiet Design wird innerhalb der Fakultät durch die Einführung der zur Erstakkreditierung stehenden Bachelorstudiengänge „Digital Media Design“, „Game Art and Design“ und „Produktdesign“ neu eingerichtet. Diese Fachgebiete sollen der grundsätzlichen Orientierung der Studierenden dienen und bestimmte Forschungs-, Lehr- und Studienschwerpunkte kennzeichnen; sie sind jedoch keine unabhängig von der Fakultät organisierten Abteilungen oder eigenständigen Fachbereiche.

2. Profil und Ziele

Die drei gestalterischen Studiengänge der angewandten Kunst umfassen jeweils 210 Leistungspunkte (LP) in sieben Semestern Regelstudienzeit und münden in den Abschluss „Bachelor of Arts“. Die Studiengänge sind nach Angaben der Hochschule anwendungsorientiert und weisen eine große Praxisnähe auf. Ein Praktikum bzw. Auslandssemester mit begleitendem Kolloquium im Umfang von 30 LP und studiengangsspezifische sowie -übergreifende Projektangebote sind vorgesehen. Diese sollen zur Entwicklung und Reifung der Persönlichkeit beitragen, indem bewusst oder unbewusst Kooperation und Abgrenzung geübt und zueinander ins Verhältnis gesetzt werden. Das Erfordernis der Präsentation und Begründung von Arbeiten und Konzepten soll kommunikative Kompetenzen fördern, welche auch außerhalb des Fachs Anwendung finden können und die Befähigung zur gesellschaftlichen Teilhabe entwickeln sollen. Zu dieser soll auch beitragen, dass die gestalterischen Herausforderungen nicht isoliert, sondern stets in Bezug auf die gegebene gesellschaftliche Situation gelöst werden müssen.

Die Qualifikation für das Studium wird durch ein Zeugnis der allgemeinen oder einschlägig fachgebundenen Hochschulreife nachgewiesen. Darüber hinaus ist die Zulassung zum Studium abhängig vom Nachweis der gestalterischen Eignung, die über ein Feststellungsverfahren geprüft wird. Die HBK Essen unterstützt Studienbewerber/innen durch das Angebot von Kursen zur Entwicklung der gestalterischen Arbeit und Sprachkursen bei der Vorbereitung auf die Feststellungsprüfung.

Der Studiengang „**Digital Media Design**“ hat einen Schwerpunkt in Content Creation und Online-Medien. Die Absolvent/inn/en sollen zielgruppenorientiert und marktgerecht Medieninhalte im Hinblick auf Funktion, Material, Nutzung und Nachhaltigkeit in ästhetisch überzeugender Form gestalten. Sie sollen mit Nutzerverhalten und Kundenanforderungen vertraut sein und verfügbare

Informationen und Daten gezielt im Design für das Internet, für Apps und für Motiondesign einsetzen. Mit Kenntnissen in grafischer Gestaltung, Bewegtbildgestaltung, Webdesign und der App-Entwicklung sollen die Absolvent/inn/en angemessene Lösungen für verschiedenen Anforderungen entwickeln und dazu gehörende Vertriebs- und Werbekonzepte als ganzheitliche Prozesse verstehen und nutzen. Sie sollen u. a. ein Verständnis von kommunikativen Prozessen, von menschlicher Wahrnehmung von ästhetischen Kriterien in Kontext der Medienproduktion erwerben und zur selbständigen Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden des Digital Media Designs befähigt sein.

Das Profil des Studiengangs „**Game Art and Design**“ ist auf die praktische wie theoretisch fundierte künstlerische Vermittlung von Game Art und Visual Design ausgerichtet. Soziale und fachlich relevante Kompetenzen sollen über mehrere Teamarbeiten, auch mit Informatiker/inne/n, vermittelt werden. Da der Schwerpunkt des Studiums auf die Befähigung zur inhaltlichen Konzeption eines Spiels, der ästhetischen Gestaltung von Spielen, Welten und Levels, und schließlich auch auf der Produktentwicklung, Produktion, Projektleitung liegt, ist der Fokus des Studiengangskonzepts laut Hochschule nicht Informatik und Mathematik sondern Design. Studierende sollen Scriptsprachen für Engines lernen und selbständig bei Interesse in Projektphasen tiefere Programmiersprachen zum Coding erarbeiten. Die Absolvent/inn/en sollen u. a. inhaltliche, strukturierende und gestalterische Beiträge zur Entwicklung von Spiele-Geschichten leisten. Weiterhin sollen sie über ein Verständnis von kommunikativen Prozessen, der menschlichen Wahrnehmung und rechnergestützten Wissensverarbeitung, Kommunikation und Interaktion verfügen.

Die Absolvent/inn/en des Studiengangs „**Produktdesign**“ mit dem Schwerpunkt digitaler Produktgestaltung sollen unter Nutzung zeitgemäßer Techniken, Verfahren und Materialien Produktinnovationen in Hinblick auf Funktion, Material, Nutzung und Nachhaltigkeit in ästhetisch überzeugender Form gestalten können. Sie sollen spezifische Kompetenzen des dreidimensionalen Gestaltens und Kenntnisse der industriellen Serienfertigung sowie technologisches Wissen über Materialien und Verarbeitung erworben und können es im Entwurf anwenden. Der Schwerpunkt liegt laut Hochschule in „neuen Materialien“ und digitaler Produktion, zum Beispiel 3D Druck und Rapid Prototyping. Das Bewusstsein für Anforderung der Ressourcenschonung und Nachhaltigkeit sollen vertieft werden. Die Absolvent/inn/en sollen zielgruppenangemessene stilistische und ästhetische Varianten von Bildideen, Raum- und Produktkonzepten und multimedialen Produkten herausarbeiten können. Sie sollen u. a. die Designqualität von Produkten bewerten, Gestaltungslösungen und visuelle Konzepte sowie ästhetische Produkteigenschaften analysieren können.

Bewertung

Die angegebenen Qualifikationsziele der Studiengänge sind gut erreichbar, da das jeweilige Curriculum bezüglich der Schwerpunkte gestrafft und die Lehrangebote inhaltlich besser aufeinander abgestimmt und im Studienplan positioniert wurden – im Vergleich zur ersten vorgelegten Version, als die Studiengänge wenig profiliert waren, in den ersten Semestern sehr viele gemeinsame Module stattfanden und eine Spezialisierung erst im späteren Studienverlauf vorgesehen war. Die Studienprogramme zielen auf eine wissenschaftliche Befähigung und tragen zur Persönlichkeitsentwicklung sowie zur Befähigung der Studierenden zum gesellschaftlichen Engagement bei.

Für den Studiengang „Digital Media Design“ kann eine Konzentration auf die Online-Medien und damit eine Fokussierung des Studiengangs festgestellt werden. Der Studiengang hat somit ein deutliches Profil erhalten und wird positiv bewertet. Hinzu kommt das begrüßenswerte Angebot von spezifischen Designkursen bereits im zweiten Semester.

Eine nachvollziehbare Fokussierung und deutliche künstlerische Profilierung hat der Studiengang „Game Art and Design“ erhalten, was sich nun auch im Titel des Studiengangs durch den Zusatz „Art“ niederschlägt. Die geforderte Vermittlung von Programmierkenntnissen ist nun ausreichend verankert.

Das Curriculum des Studiengangs „Produktdesign“ in seiner modifizierten Fassung erweist sich als anspruchsvolles Konzept mit praxisbezogener erreichbarer Umsetzungsstrategie. Die inhaltliche Verbindung zum Curriculum des Studiengangs „Digital Media Design“ eröffnet den Studierenden dieses Studiengangs wichtige zukünftige digitale Kompetenzen innerhalb des Berufsfeldes Design. Dadurch ergibt sich eine stärkere Fokussierung der Qualifikationsziele im Bereich der digitalen Produktentwicklung, wie sie in den Qualifikationszielen formuliert worden sind.

Fachspezifische und -übergreifende Lernziele im Bereich Theorie und Geschichte des Designs sowie Aspekte der Kunst- und Kulturgeschichte beinhalten fachliche und darüberhinausgehende Aspekte und untermauern die Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens im entwerferischen Prozess. Diese sind in allen drei Studiengängen verankert und sinnvoll. Folgerichtig ergibt sich dadurch auch eine bestimmende Ausrichtung und Profilschärfung des Studiengangs „Produktdesign“ im Bereich der digitalen Produktgestaltung. Demzufolge erachtet die Gutachtergruppe es als notwendig, die Namensgebung des Studiengangs „Produktdesign“ in „Digitales Produktdesign“ umzuwidmen, damit die Spezifika der Ausbildungsziele bereits namentlich sowie inhaltlich eindeutig erkennbar sind (**Monitum 1**).

Die Gutachtergruppe empfiehlt, den Themenbereich „Ergonomie und Software-Ergonomie“ als eigenständiges Fach frühzeitig im Studienverlauf des Studiengangs „Produktdesign“ aufzunehmen und entsprechende Teilaspekte in den Entwurfsfächern zu vertiefen (**Monitum 2**).

Zugangsvoraussetzung ist jeweils die Hochschulzugangsberechtigung, was transparent ist. Die Studiengänge stellen den ersten berufsqualifizierenden Abschluss dar. Anschlussmöglichkeiten für einen Masterstudiengang sind gegeben.

3. Qualität der Curricula

Im ersten Studienjahr der drei Studiengänge sollen elementare Gestaltungstechniken und praktische und theoretische Grundlagen vermittelt werden. Neben allgemeinen Einführungen werden erste fachspezifische Grundlagen für jeden Studiengang gelegt. Im zweiten Semester beginnt eine Projektarbeit. Das vierte Semester sieht eine Einführung in Kunsttheorie und die Vermittlung von berufsbezogenen betriebswirtschaftlichen und rechtlichen Kenntnissen vor. Das fünfte Semester ist für ein Praktikum mit begleitendem Kolloquium reserviert. Anstelle des Praktikums kann auch ein Auslandssemester eingelegt werden. Im sechsten Semester steht die interdisziplinäre Projektarbeit an. Im abschließenden siebten Semester soll eine Auseinandersetzung mit theoretischen, auf die gewählte Profession bezogenen Fragen des Designs erfolgen und die Bachelorarbeit verfasst werden.

Es werden die Lehrveranstaltungsformen Seminare, Übungen und Vorlesungen eingesetzt. Als Prüfungsformen kommen Präsentationen, Referate, Hausarbeiten, Portfolios und schriftliche Tests zum Einsatz.

Im ersten Studienjahr des Studiengangs „**Digital Media Design**“ sollen weiterhin Grundlagen für die Gestaltung digitaler Medien gelegt und Grundlagenkenntnisse in der Programmierung vermittelt werden. Im dritten Semester soll digitales Layout unter Berücksichtigung unterschiedlicher Endgeräte, Einbindung akustischer Elemente, Narrativität, Bewegung und räumlicher Darstellung erworben werden. Spezifische Anforderungen an Interaktivität auch bei der Gestaltung für mobile Endgeräte sollen in der Projektarbeit im vierten Semester vertieft werden. Ergänzend sollen fachtheoretische Kenntnisse in forschungsbasierter Designentwicklung sowie Projekt- und Qualitätsmanagement vermittelt werden. Im sechsten Semester sollen die fachtheoretischen, werbespezifischen sowie die auf digitale Objekte und Bewegung bezogenen Kompetenzen vertieft werden. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, ihre Produkte marktorientiert strategisch zu planen.

Im Studiengang „**Game Art and Design**“ sollen außerdem im ersten Studienjahr Grundlagen für die digitale 2D und 3D Gestaltung gelegt und Grundlagenkenntnisse des Game Designs vermittelt werden. Im dritten Semester wird die Einbindung akustischer Elemente vermittelt. Narrativität, Bewegung und räumliche Darstellung sind Gegenstände weiterer Module. In der Projektarbeit sollen Kenntnisse der 3D Animation und 360 Grad Virtual Reality in praktischen Entwürfen umgesetzt werden. Flankierend findet eine theoretische Einführung in Geschichte und Theorie analoger und digitaler Spiele statt. Die Studierenden sollen im vierten Semester einen Spielprototyp entwickeln und sich mit dem bewegten Bild für die Entwicklung der Narration beschäftigen. Im sechsten Semester sollen Kenntnisse aktueller Entwicklungen im Bereich Game als Kunst vermittelt werden und in der Projektarbeit praktisch erprobt werden. Darüber hinaus wird das Management von Spielentwicklungsteams eingeübt.

Das Curriculum des Studiengangs „**Produktdesign**“ sieht im ersten Studienjahr auch die Vermittlung von Grundlagen der Entwurfsprozesse im Produktdesign vor. In der Werkstattpraxis im zweiten Semester sollen die Studierenden den Umgang mit technischen Hilfsmitteln lernen und eine Einführung in den digitalen Modellbau, Rendern und CAD erhalten. Darüber hinaus sollen grundlegende fachtheoretische Kenntnisse zu Geschichte und Theorie des Designs vermittelt werden. Im dritten Semester wird die Projektarbeit fortgesetzt und die Möglichkeiten von Technologie und Materialien in den Fokus gerückt. Die Einbindung akustischer Elemente wird vermittelt. Narrativität, Bewegung und räumliche Darstellung und Gegenstand sind ebenfalls Teil des Curriculums. Die Studierenden sollen Praxiskompetenz zu Konzepten und Entwurf im Produktdesign sowie zur Gestaltungswirkung erwerben. Die Projektarbeit im vierten Semester soll von einer Auseinandersetzung mit Zukunftsszenarien des Produktdesigns und den gestalterischen Herausforderungen geleitet werden. Ergänzend findet eine fachtheoretische Einführung in feldspezifisches Projekt und Qualitätsmanagement statt. Im sechsten Semester sollen Kompetenzen im virtuellen Produktdesign und dem Umgang mit neuen Materialien und Technologien vertieft werden. Die Studierenden sollen die Fähigkeit erwerben, ihre Produkte marktorientiert strategisch zu planen.

Bewertung

Die Studiengänge erfüllen die inhaltlichen und formalen Anforderungen des „Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse“ für das Bachelorniveau. Sie bauen auf dem Wissen und den qualitativen Voraussetzungen auf der Ebene der Hochschulzugangsberechtigung auf und gehen über diese hinaus. Es wird den Studierenden ein breites und integriertes Wissen der gestalterischen und wissenschaftlichen Grundlagen sowie kritisches Verständnis für die wichtigsten Theorien, Prinzipien und Methoden der jeweiligen Fachgebiete vermittelt. Dabei werden die Studierenden vor allem über Projektarbeit dazu befähigt, ihr Wissen interdisziplinär selbstständig zu vertiefen und zu erweitern. Dabei entspricht das vermittelte Wissen und das Verständnis dem Stand einer aktuellen Designausbildung und bezieht auch aktuelle Fragen der jeweiligen Lerngebiete mit ein.

Die Lehr-, Lern- und Prüfungsformen sind angemessen; die Studierenden lernen unterschiedliche Prüfungsformen kennen. Die Module sind vollständig dokumentiert. Die Modulbeschreibungen entsprechen den Vorgaben, könnten in der Beschreibung der inhaltlichen Spezifika noch einmal geprüft und nachgebessert werden. Beispielsweise sind im Studiengang „Produktdesign“ das Modul 52 (insbesondere durch die Aufzählung der verschiedenen Themen Technologie, Materialien, Produktgrafik, Farbe, Ergonomie, Designtechnologie und Ökologie) und das Modul 57 missverständlich beschrieben.

4. Studierbarkeit

Die Gesamtverantwortung für den Aufbau der Studiengänge liegt bei der Hochschulleitung. Nach Gewinnung geeigneter Lehrender sollen aus deren Reihen Fachgebiets- und Modulverantwortliche gewählt bzw. benannt werden. Bei der Hochschulleitung ist auch die Verantwortung für die organisatorische Abstimmung des Lehrangebots angesiedelt.

Die HBK Essen bietet Informationsveranstaltungen und Mappenchecks an, bei denen auch auf individuelle Anliegen Interessierter eingegangen werden soll. Detaillierte Informationen über die Studiengänge, einschließlich der Modulhandbücher und Prüfungsordnungen, sollen online allgemein zugänglich sein.

Die Module sind mit Ausnahme der Module „Theorie und Geschichte 2“ und „Berufswirtschaft, Recht“, die 3 LP umfassen, mit mindestens 6 Leistungspunkten belegt. Ein Leistungspunkt entspricht einem Arbeitsumfang von 30 Arbeitsstunden. Die den jeweiligen Modulen zugeordneten Leistungspunkte wurden auf Basis der umfangreichen Beratungen im Zuge der Studiengangskonzeption und den Erfahrungen in inhaltlich verwandten Studiengängen an anderen Hochschulen geschätzt. Sie sollen im Rahmen der Qualitätssicherungsmaßnahmen der HBK Essen einer Überprüfung und ggf. Revision unterworfen werden.

Ab dem dritten Semester wird jedes Modul mit einer benoteten Modulabschlussprüfung beendet. Die Prüfungsorganisation obliegt dem Prüfungsausschuss, der diese Aufgabe in Abstimmung mit den Modulverantwortlichen ausübt. Die Prüfungsfristen werden online veröffentlicht. Mit der Belegung eines Moduls gilt die Anmeldung zur Modulprüfung als erfolgt. Prüfungen finden in dem Semester statt, in welchem ein Modul abgeschlossen wird. Wiederholungsprüfungen müssen innerhalb eines Jahres abgelegt werden.

Die HBK Essen bietet über die reguläre Studienberatung hinaus Studienberatungsangebote für das Studium im Ausland und für spezielle Austauschprogramme. Stellen zur Koordination und zur Anerkennung von im Ausland erbrachten Studien- und Prüfungsleistungen sind eingerichtet.

Anerkennungsregeln und der Nachteilsausgleich sind in der Prüfungsordnung dokumentiert. Die Prüfungsordnungen wurden einer Rechtsprüfung unterzogen und liegen im Entwurf vor.

Die HBK Essen verfügt über Konzepte zur Förderung der Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit.

Bewertung

Das Feedback der Studierenden der bereits angebotenen künstlerischen Studiengänge fiel insgesamt sehr positiv aus. Die Studierenden haben einen guten Kontakt zu Lehrenden und werden in organisatorische Prozesse eingebunden. Ein interdisziplinärer Austausch findet statt; auch aus diesem Grund wird die Einführung der vorliegenden Studiengänge von den anwesenden Studierenden begrüßt. Die momentane Ausstattung der Hochschule ermöglicht den Studierenden kreative und soziale Entfaltung und der geplante Neubau suggeriert die konsequente Fortführung und ähnliche Bedingungen für die zu akkreditierenden Studiengänge und die zukünftigen Studierenden.

Die regelmäßigen Künstlergespräche zwischen Studierenden und Berufserfahrenen geben gute Gelegenheit zur Berufsorientierung. Das geplante Career Center unterstreicht diesen Aspekt: Es soll Berufsberatungsangebote und Angebote zur Existenzgründung bieten.

Das in den existierenden künstlerischen Studiengängen angebotene Auslandssemester wird bisher noch nicht oft genug genutzt. Der hier bestehende Handlungsbedarf wurde erkannt; das geplante International Office soll in diesem Hinblick das Beratungsangebot aufwerten. Ein Auslandssemester ist als Alternative zu dem im fünften Semester geplanten Praktikum in das Curriculum der zukünftigen Studiengänge integriert.

Die Zuordnung von Leistungspunkten und Workload erscheint plausibel. Die Module umfassen – bis auf zwei Ausnahmen – mehr als 6 Leistungspunkte und werden mit einer Modulprüfung abgeschlossen. Die beiden Module mit einem Umfang von 3 Leistungspunkten sind sinnvoll didaktisch begründet. Prüfungsdichte und -organisation erscheinen angemessen. Der Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung ist in der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule geregelt. Die Veröffentlichung der gemeinsamen Prüfungsordnung zu den drei Studiengängen steht aus (**Monitum 3**).

In der Prüfungsordnung sind Regelungen für die Anerkennung für an anderen Hochschulen erbrachten Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention und außerhalb des Hochschulwesens erworbenen Kompetenzen vorgesehen. Die HBK Essen verfügt über sinnvolle Konzepte zur Förderung der Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit, die in den Studiengängen Anwendung finden.

5. Berufsfeldorientierung

Die Design-Studiengänge sollen – auch bei ihrer gestalterischen und theoretischen Fundierung – auf die Berufsbefähigung der Studierenden hin orientiert sein; so ist beispielsweise ein Pflichtpraktikum im Umfang von 30 Leistungspunkten vorgesehen. Zur Berufsbefähigung sollen über die gestalterischen Kompetenzen hinaus auch die Module beitragen, in denen eine Einführung in Projektmanagement, Qualitätsmanagement, Berufswirtschaft und Recht vermittelt wird. Die Prüfungsanforderungen sollen in weiten Zügen an die Anforderungen der beruflichen Praxis angelehnt sein.

Die Absolvent/inn/en des Studiengangs „**Digital Media Design**“ können laut Hochschule sowohl als Angestellte in bestehenden Unternehmen und Agenturen tätig sein als auch in der Selbständigkeit Designprojekte umsetzen. Die beruflichen Einsatzgebiete sind App-Design, Webdesign, Motiondesign und Design/Produktion von digitalem Film.

Die Absolvent/inn/en des Studiengangs „**Game Art and Design**“ können gemäß Hochschule entweder als Selbständige in eigenen Unternehmen arbeiten oder in größeren Unternehmen angestellt tätig werden, zum Beispiel in den Branchen oder Abteilungen für Game Design, Filmproduktion, Interactive Media, Werbung, Architektur-Visualisierung oder Corporate Media.

Die Absolvent/inn/en des Studiengangs „**Produktdesign**“ sind nach Angaben der Hochschule befähigt als Produktdesigner/in in digitalen Entwicklungs- und Produktionsumgebungen freiberuflich und angestellt zu arbeiten, wobei neue Materialien und computergesteuerte Designprozesse und Fertigungsverfahren im Vordergrund stehen.

Bewertung

Grundsätzlich sind alle drei Studiengänge zukunftsorientiert und damit geeignet, dass die Absolvent/inn/en am Arbeitsmarkt einer qualifizierten Erwerbstätigkeit nachgehen. Die Inhalte der Modulangebote sind praxisorientiert und sehr gut aufgestellt, auch im technischen Bereich. Das vorgesehene Praktikum ist zu begrüßen. Der Studiengang „Digital Media Design“ hat durch die stärkere Fokussierung eine gute Anpassung an existierende und auch zukünftige Berufsfelder erfahren. Die anderen beiden Studiengänge sind ebenfalls für das jeweilige angestrebte Tätigkeitsfeld geeignet. Wobei beim Studiengang „Produktdesign“ eine Titelerweiterung um digitale Aspekte unumgänglich ist, um den Unterschied zum klassischen Produktdesign deutlich hervorzuheben und Missverständnisse bei Außenstehenden zu vermeiden (vgl. Kapitel 2, **Monitum 1**).

6. Ressourcen

Die HBK Essen hat eine Aufnahmekapazität von jährlich 40 Studienplätzen pro Studiengang. Der Studienstart der Studiengänge ist für Oktober 2019 geplant. Die personellen Ressourcen werden nach Angaben der Hochschule bis Beginn der Studiengänge zur Verfügung gestellt. Dabei werden die Berufungsverfahren analog zur Bedarfsentwicklung durch den Aufwuchs vorgenommen. Zu Studienbeginn soll jeweils eine Professur pro Studiengang berufen werden. Im zweiten sowie im dritten Jahr noch einmal pro Studiengang jeweils eine; so soll sukzessive mit den steigenden Studierendenzahlen auch die Anzahl der Professuren erhöht werden. Die Professuren sollen im weiteren Aufbau der Hochschule auch mit Mitarbeiter/innenstellen ausgestattet werden. Für jeden Studiengang sind somit jeweils drei volle Professuren bei Volllast vorgesehen, zwei weitere Professuren in Teilzeit (zusammen eine VZÄ) werden die fachtheoretische Lehre abdecken.

Darüber hinaus findet ein Import professoraler Lehre aus den Bachelorstudiengängen der freien Kunst statt, dies betrifft den kunstwissenschaftlichen Anteil und die gestalterischen Elementarmodule. Insgesamt soll damit eine Abdeckung von mindestens 50 % professoraler Lehre am Gesamtlehrangebot gewährleistet werden. Lehrexport in andere Studiengänge ist für professorale Lehre nicht vorgesehen.

Auch die gezielte Gewinnung der Lehrbeauftragten und ihre formale Verpflichtung sollen der Bedarfsentwicklung folgen. Die Lehre von Lehrbeauftragten wird teilweise auch in den Bachelorstudiengängen der freien Kunst genutzt. Darüber hinaus wird Lehre durch Labortechniker/innen und Werkstattmeister/innen in den einschlägigen Modulen erteilt.

Räumliche und sächliche Ressourcen wie beispielsweise Werkstätten, Ateliers, Medienräume, Computerarbeitsplätze und Labore stehen für die bereits an der Hochschule eingerichteten künstlerischen Studiengänge zur Verfügung. Die HBK Essen plant für Mitte 2020 einen Neubau auf dem gleichen Gelände. Für die einjährige Übergangsphase sollen bestehende, momentan vermietete Räume genutzt werden.

Bewertung

Die Gutachtergruppe hat keinen Zweifel, dass die Hochschule die personellen und sächlichen Ressourcen wie im Antrag angekündigt rechtzeitig bereitstellt. Die Professuren wurden im Antrag mit einem nachvollziehbaren Profil aufgelistet. Die Berufungsverfahren der ersten drei Professuren hat begonnen. Die Hochschulleitung geht davon aus, dass diese Stellen bis zum 1. Juli 2019 besetzt werden können. Zusätzlich können noch Lehraufträge vergeben werden. Insbesondere kann in der Aufbauphase nach Aussage der Verantwortlichen verstärkt auf Lehraufträge (auch kurzfristig) zurückgegriffen werden, falls die notwendigen Ressourcen fehlen.

Die vorhandenen Räume der HBK Essen erzeugen ein motivierendes und künstlerisch anregendes Umfeld, sodass auch die Design-Studierenden davon profitieren. Die vorhandenen räumlichen und sächlichen Ressourcen können momentan die Studierendenzahlen und die Bedarfe einer Design-Ausbildung nicht decken, deshalb plant die Hochschule einen Neubau. Neben Seminarräumen ist auch eine adäquate technische Ausstattung für eine praxisrelevante Ausbildung höchst relevant. Die Hochschulleitung hat den projektierten Neubau mit den geplanten Räumen vorgestellt. Laut den Plänen vom 05.06.2018 soll der Neubau Ende Mai 2020 fertiggestellt sein. Bis dahin kann auf zurzeit noch vermietete Räume im Nachbargebäude zurückgegriffen werden, die Eigentum des Geschafters sind. Die Gutachtergruppe hat den Eindruck gewonnen, dass die Verantwortlichen die notwendigen sächlichen und räumlichen Ressourcen wie geplant bereitstellen wird.

7. Qualitätssicherung

Das Präsidium ist verantwortlich für die Qualitätssicherung. Die Evaluation an der HBK Essen wird nach eigenen Angaben in einem Qualitätssicherungskreis durchgeführt. Dieser Kreis gestaltet sich wie folgt: Im Evaluationsverfahren stellt die HBK Essen den Istzustand hinsichtlich der Qualitätsziele fest und vergleicht ihn mit dem Sollzustand. Sie soll die Gründe für Differenzen mit dem Ziel der Erreichung des Sollzustands ermitteln. Zur Feststellung des Istzustands sollen die Angehörigen und Mitglieder mit anonymen Fragebögen befragt werden, welche eine differenzierte quantitative Bewertung relevanter Merkmale zulassen sollen. Die Fragebögen sollen auch eine Möglichkeit qualitativer Wertungen bieten. Weitere Maßnahmen sollen eingesetzt werden, darunter insbesondere die Auswertung studien- und personenbezogener Daten, Interviews und die Beobachtung der zu evaluierenden Prozesse. Die festgestellten Differenzen zwischen Soll- und Istzustand werden in allen betroffenen Mitgliedergruppen der HBK Essen laut Antrag vorgestellt und diskutiert. Gemeinsam sollen Maßnahmen zur Erreichung des Sollzustands erarbeitet werden. Die wesentlichen Schritte und Ergebnisse des Evaluationsverfahrens und beabsichtigte Maßnahmen zur Verbesserung der Qualität sollen abschließend in einem Evaluationsbericht dokumentiert und hochschulintern veröffentlicht werden.

Die Evaluation mit den einzelnen Bestandteilen Evaluation der Studienbedingungen, Evaluation der Lehrveranstaltungen und Befragung der Lehrenden zu den Studienbedingungen wird derzeit einmal im Jahr im Wintersemester durchgeführt. Neben den Statistiken der Hochschulverwaltung sollen Ergebnisse der Befragungen der Alumni und Verbleibstudien aufbereitet und dem Präsidium vorgelegt werden. Die Absolvent/inn/en wurden in Interviews zu den Studienbedingungen und der Studierbarkeit befragt.

Bewertung

Bei den Planungen zur Qualitätssicherung kann die Hochschule auf die Erfahrungen der künstlerischen Studiengänge zurückgreifen. Die beschriebenen Maßnahmen und Instrumente sind geeignet, um Daten und Informationen zur Weiterentwicklung der Studiengänge einzuholen. Das Präsidium wird über den Istzustand informiert und bei Bedarf werden Veränderungen diskutiert und vorgenommen. Hervorzuheben ist insbesondere der „Tag der Evaluation“, bei dem die Studierenden aktiv in den Prozess eingebunden werden.

8. Zusammenfassung der Monita

Für den Studiengang „Produktdesign“

1. Der Titel des Studiengangs „Produktdesign“ muss in „Digitales Produktdesign“ geändert werden.
2. Der Themenbereich „Ergonomie und Software-Ergonomie“ sollte als eigenständiges Fach frühzeitig im Studienverlauf aufgenommen und entsprechende Teilaspekte in den Entwurfsfächern vertieft werden.

Für alle Studiengängen im Paket

3. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.

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 für den Studiengang „Produktdesign“ mit Einschränkungen als erfüllt angesehen. Für alle weiteren im Paket enthaltenen Studiengänge wird das Kriterium als erfüllt angesehen. Hinsichtlich des Veränderungsbedarfs wird auf Kriterium 2.3 und 2.8 verwiesen.

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 ausgestaltet, 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 Studiengangskonzeptes.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium für den Studiengang „Produktdesign“ mit Einschränkungen als erfüllt angesehen. Für alle weiteren im Paket enthaltenen Studiengänge wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

- Der Titel des Studiengangs „Produktdesign“ muss in „Digitales Produktdesign“ geändert werden.

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 belastungsgemessene 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 Studiengangskonzeptes. 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:

- Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.

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 des Studiengangs „Produktdesign“ gibt die Gutachtergruppe folgende Empfehlung:

- Der Themenbereich „Ergonomie und Software-Ergonomie“ sollte als eigenständiges Fach frühzeitig im Studienverlauf aufgenommen und entsprechende Teilaspekte in den Entwurfsfächern vertieft werden.

Die Gutachtergruppe empfiehlt der Ständigen Kommission von AQAS, das Akkreditierungsverfahren für die Studiengänge „**Digital Media Design**“, „**Game Art and Design**“ und „**Produktdesign**“ jeweils mit dem Abschluss „**Bachelor of Arts**“ an der **Hochschule der bildenden Künste Essen** unter Berücksichtigung des oben genannten Veränderungsbedarfs zu akkreditieren.