



AGENTUR FÜR
QUALITÄTSSICHERUNG DURCH
AKKREDITIERUNG VON
STUDIENGÄNGEN E.V.

AKKREDITIERUNGSBERICHT

Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

HOSCHULE DER BILDENDEN KÜNSTE ESSEN

DESIGN

DIGITAL FABRICATION DESIGN (B.A.)

DIGITAL MEDIA DESIGN (B.A.)

GAME ART AND DESIGN (B.A.)

September 2024

Q

► [Zum Inhaltsverzeichnis](#)

Hochschule	Hochschule der bildenden Künste Essen
Ggf. Standort	Essen

Studiengang 01	Digital Fabrication Design <i>vormals: Digitales Produktdesign</i>		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts		
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>	
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>	
	Teilzeit <input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>	
	Dual <input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>	
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>	
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>	
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2019		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	40	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Studienanfänger/innen	0	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Absolvent/innen	4	Pro Semester <input checked="" type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
/ Bezugszeitraum:	Studienanfänger/innen: Wintersemester 2022 + 2023 Absolvent/innen: Wintersemester 2022		

Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1

Verantwortliche Agentur	AQAS e.V.
Zuständiger Referent	Lau
Akkreditierungsbericht vom	10.09.2024

Studiengang 02	Digital Media Design		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts		
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>	
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2019		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	40	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Studien- anfänger/innen	13	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Absolvent/innen	4	Pro Semester <input checked="" type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
/ Bezugszeitraum:	Studienanfänger/innen: Wintersemester 2022 + 2023 Absolvent/innen: Wintersemester 2022		
Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>		
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>		
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1		

Studiengang 03	Game Art and Design		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts		
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>	
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2019		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	40	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Studien- anfänger/innen	35	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl/ der Absolvent/innen	3	Pro Semester <input checked="" type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
/ Bezugszeitraum:	Studienanfänger/innen: Wintersemester 2022 + 2023 Absolvent/innen: Wintersemester 2022 + Sommersemester 2023		

Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1

Inhalt

Ergebnisse auf einen Blick.....	7
Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“.....	7
Studiengang 02 „Digital Media Design“.....	8
Studiengang 03 „Game Art and Design“	9
Kurzprofile der Studiengänge	10
Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“.....	10
Studiengang 02 „Digital Media Design“	10
Studiengang 03 „Game Art and Design“	11
Zusammenfassende Qualitätsbewertungen des Gutachtergremiums	12
Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“.....	12
Studiengang 02 „Digital Media Design“	12
Studiengang 03 „Game Art and Design“	12
I. Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien	14
I.1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO)	14
I.2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO)	14
I.3 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO)	14
I.4 Modularisierung (§ 7 MRVO)	15
I.5 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)	15
I.6 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV)	16
II. Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien	17
II.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung	17
II.2 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO).....	17
II.3 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)	22
II.3.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO)	22
II.3.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO).....	27
II.3.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO)	27
II.3.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO).....	28
II.3.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO).....	29
II.3.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO)	29
II.4 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO)	30
II.5 Studienerfolg (§ 14 MRVO).....	31
II.6 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)	32
III. Begutachtungsverfahren.....	34
III.1 Allgemeine Hinweise	34

III.2	Rechtliche Grundlagen.....	34
III.3	Gutachtergruppe	34
IV. Datenblatt		35
IV.1	Daten zum Studiengang zum Zeitpunkt der Begutachtung	35
IV.1.1	Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“	35
IV.1.2	Studiengang 02 „Digital Media Design“	37
IV.1.3	Studiengang 03 „Game Art and Design“.....	39
IV.2	Daten zur Akkreditierung.....	41
IV.2.1	Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“	41
IV.2.2	Studiengang 02 „Digital Media Design“	41
IV.2.3	Studiengang 03 „Game Art and Design“.....	41

Ergebnisse auf einen Blick

Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
 nicht erfüllt

Nach eingehender Beratung mit der Hochschule schlägt die Agentur dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 1 (Kriterium Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen § 6 MRVO): Der Studiengang kann nur eine fachliche Zuordnung aufweisen (entweder künstlerisch angewandte Studiengänge oder Freie Kunst). Der Zuordnung folgend muss ein passender Abschlussgrad vergeben werden und der Umfang der Abschlussarbeit muss den einschlägigen Vorgaben entsprechen.

Auflage 2 (Kriterium Leistungspunktesystem § 8 MRVO): Der Umfang der Abschlussarbeit muss in den studiengangsrelevanten Unterlagen unter Berücksichtigung der geltenden Rahmenwerte (6 bis 12 CP bei Studiengängen der künstlerisch angewandten Studiengänge oder 6 bis 20 CP bei Studiengängen der Freien Kunst) korrigiert werden.

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
 nicht erfüllt

Studiengang 02 „Digital Media Design“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Nach eingehender Beratung mit der Hochschule schlägt die Agentur dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 1 (Kriterium Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen § 6 MRVO): Der Studiengang kann nur eine fachliche Zuordnung aufweisen (entweder künstlerisch angewandte Studiengänge oder Freie Kunst). Der Zuordnung folgend muss ein passender Abschlussgrad vergeben werden und der Umfang der Abschlussarbeit muss den einschlägigen Vorgaben entsprechen.

Auflage 2 (Kriterium Leistungspunktesystem § 8 MRVO): Der Umfang der Abschlussarbeit muss in den studiengangsrelevanten Unterlagen unter Berücksichtigung der geltenden Rahmenwerte (6 bis 12 CP bei Studiengängen der künstlerisch angewandten Studiengänge oder 6 bis 20 CP bei Studiengängen der Freien Kunst) korrigiert werden.

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Studiengang 03 „Game Art and Design“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Nach eingehender Beratung mit der Hochschule schlägt die Agentur dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 1 (Kriterium Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen § 6 MRVO): Der Studiengang kann nur eine fachliche Zuordnung aufweisen (entweder künstlerisch angewandte Studiengänge oder Freie Kunst). Der Zuordnung folgend muss ein passender Abschlussgrad vergeben werden und der Umfang der Abschlussarbeit muss den einschlägigen Vorgaben entsprechen.

Auflage 2 (Kriterium Leistungspunktesystem § 8 MRVO): Der Umfang der Abschlussarbeit muss in den studiengangsrelevanten Unterlagen unter Berücksichtigung der geltenden Rahmenwerte (6 bis 12 CP bei Studiengängen der künstlerisch angewandten Studiengänge oder 6 bis 20 CP bei Studiengängen der Freien Kunst) korrigiert werden.

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Kurzprofile der Studiengänge

Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Die Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen ist eine staatlich anerkannte, private Kunsthochschule in Nordrhein-Westfalen mit Standorten in Essen und Wuppertal. Sie bietet insgesamt sechs Bachelorstudiengänge (mit den Abschlüssen „Bachelor of Fine Arts“ und „Bachelor of Arts“) und einen Masterstudiengang (mit dem Abschluss „Master of Fine Arts“) auf den Gebieten Freie Kunst und Design an. Zum Zeitpunkt der Einreichung des Selbstberichts studierten ca. 260 Studierende an der Hochschule. Die Hochschule möchte Studierenden die Möglichkeit anbieten, ihre künstlerischen und gestalterischen Talente zu entdecken, diese weiterzuentwickeln und in der Gesellschaft wirksam einzusetzen. Die Absolvent/innen sollen sich als freischaffende Künstler/innen oder Designer/innen in einer im Zuge der Digitalisierung sich wandelnden, globalisierten Kunst- und Arbeitswelt selbstbewusst bewegen und so die Gesellschaft nachhaltig mitgestalten können.

Der Bachelorstudiengang „Digital Fabrication Design“ umfasst sieben Semester und 210 CP, er wird am Campus Essen der Hochschule angeboten. Der Studiengang weist nach Darstellung der Hochschule einen künstlerisch-gestalterischen Fokus auf, die Lehre erfolgt in englischer Sprache. Im fünften Semester ist ein Praktikumssemester bzw. ein Auslandssemester vorgesehen. Im Studiengang soll sich auf den Herstellungsprozess unter Nutzung digitaler Technologien konzentriert werden. Die Studierenden sollen dazu befähigt werden, sich mit Produktdesign auseinanderzusetzen und sie sollen lernen, ein gesamtes, interaktives Werk oder Design, von der Idee bis hin zur Einbindung von Elektronik und Programmierung, prototypisch oder als Stückzahl 1 / Losnummer 0 umzusetzen.

Als Zugangsvoraussetzung gelten die Hochschulzugangsberechtigung, die Feststellung der künstlerischen Eignung sowie für Bewerber/innen, die keine Hochschulzugangsberechtigung im deutschsprachigen Raum erworben haben und deren Muttersprache nicht Deutsch ist, der Nachweis von Deutschkompetenzen auf dem Niveau B2 nach Gemeinsamem Europäischem Referenzrahmen (GeR).

Studiengang 02 „Digital Media Design“

Die Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen ist eine staatlich anerkannte, private Kunsthochschule in Nordrhein-Westfalen mit Standorten in Essen und Wuppertal. Sie bietet insgesamt sechs Bachelorstudiengänge (mit den Abschlüssen „Bachelor of Fine Arts“ und „Bachelor of Arts“) und einen Masterstudiengang (mit dem Abschluss „Master of Fine Arts“) auf den Gebieten Freie Kunst und Design an. Zum Zeitpunkt der Einreichung des Selbstberichts studierten ca. 260 Studierende an der Hochschule. Die Hochschule möchte Studierenden die Möglichkeit anbieten, ihre künstlerischen und gestalterischen Talente zu entdecken, diese weiterzuentwickeln und in der Gesellschaft wirksam einzusetzen. Die Absolvent/innen sollen sich als freischaffende Künstler/innen oder Designer/innen in einer im Zuge der Digitalisierung sich wandelnden, globalisierten Kunst- und Arbeitswelt selbstbewusst bewegen und so die Gesellschaft nachhaltig mitgestalten können.

Der Bachelorstudiengang „Digital Media Design“ umfasst sieben Semester und 210 CP, er wird am Campus Essen der Hochschule angeboten. Der Studiengang weist nach Darstellung der Hochschule einen künstlerisch-gestalterischen Fokus auf. Im fünften Semester ist ein Praktikumssemester bzw. ein Auslandssemester vorgesehen. Ziel des Studiengangs ist es, dass die Absolvent/innen dazu befähigt sind, zielgruppen- und marktorientierte, ästhetisch-funktionale Medienwerke kreieren zu können. Somit soll die Übersetzung abstrakter Elemente wie Geschichten, Ideen und Vertriebsstrategien in konkrete Erzeugnisse mit einem medienübergreifenden Körper fokussiert werden. Dabei sollen technische und kreative Expertise ebenfalls verbunden werden. Die Studierenden sollen u. a. durch unternehmerische, künstlerische und werbepsychologische Kenntnisse dazu befähigt werden, anforderungsgerechte Lösungen für ein breites Problemspektrum zu entwickeln. Im Studiengang soll ein hoher Wert auf Projektarbeiten gelegt werden.

Als Zugangsvoraussetzung gelten die Hochschulzugangsberechtigung, die Feststellung der künstlerischen Eignung sowie für Bewerber/innen, die keine Hochschulzugangsberechtigung im deutschsprachigen Raum erworben haben und deren Muttersprache nicht Deutsch ist, der Nachweis von Deutschkompetenzen auf dem Niveau B2 nach Gemeinsamem Europäischem Referenzrahmen (GeR).

Studiengang 03 „Game Art and Design“

Die Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen ist eine staatlich anerkannte, private Kunsthochschule in Nordrhein-Westfalen mit Standorten in Essen und Wuppertal. Sie bietet insgesamt sechs Bachelorstudiengänge (mit den Abschlüssen „Bachelor of Fine Arts“ und „Bachelor of Arts“) und einen Masterstudiengang (mit dem Abschluss „Master of Fine Arts“) auf den Gebieten Freie Kunst und Design an. Zum Zeitpunkt der Einreichung des Selbstberichts studierten ca. 260 Studierende an der Hochschule. Die Hochschule möchte Studierenden die Möglichkeit anbieten, ihre künstlerischen und gestalterischen Talente zu entdecken, diese weiterzuentwickeln und in der Gesellschaft wirksam einzusetzen. Die Absolvent/innen sollen sich als freischaffende Künstler/innen oder Designer/innen in einer im Zuge der Digitalisierung sich wandelnden, globalisierten Kunst- und Arbeitswelt selbstbewusst bewegen und so die Gesellschaft nachhaltig mitgestalten können.

Der Bachelorstudiengang „Game Art and Design“ umfasst sieben Semester und 210 CP, er wird am Campus Essen der Hochschule angeboten. Der Studiengang weist nach Darstellung der Hochschule einen künstlerisch-gestalterischen Fokus auf und ist an der künstlerisch-gestalterischen Praxis orientiert. Im fünften Semester ist ein Praktikumssemester bzw. ein Auslandssemester vorgesehen. Den Studierenden soll, in Theorie und Praxis, der iterative, interdisziplinäre, künstlerisch informierte Prozess der Spielentwicklung in einer sich rasch verändernden Spiele- und Medienlandschaft vermittelt werden. Im Studiengang soll außerdem Wert auf die praktische Herstellung und seminarbezogene Reflexion von Prototypen und Entwicklungsprojekten in studentischen Teams bzw. auf Projektarbeiten gelegt werden.

Als Zugangsvoraussetzung gelten die Hochschulzugangsberechtigung, die Feststellung der künstlerischen Eignung sowie für Bewerber/innen, die keine Hochschulzugangsberechtigung im deutschsprachigen Raum erworben haben und deren Muttersprache nicht Deutsch ist, der Nachweis von Deutschkompetenzen auf dem Niveau B2 nach Gemeinsamem Europäischem Referenzrahmen (GeR).

Zusammenfassende Qualitätsbewertungen des Gutachtergremiums

Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Die Qualifikationsziele für den Studiengang „Digital Fabrication Design“ (DFD) werden in den einschlägigen Unterlagen benannt, ebenso die Lernergebnisse. Sie sind angemessen gestaltet. Das Modulhandbuch ist klar strukturiert. Im Zuge der Neuordnung des Studiums wurden die Studienstruktur und der Modulkatalog substantiell überarbeitet. Die Informationen zur Schlüssigkeit des Studiengangkonzepts und dessen adäquate Umsetzung wurden komplett neu gefasst und sind solide.

Zentral im Studium soll die Arbeit in Werkstätten, insbesondere im digitalen Design- und Fabrikationslabor, sein. Von der Idee über einschlägige Designprozesse bis zu fertigen Form- oder Funktionsprototypen soll sich ein großer Teil des Studiums in einer Laboratmosphäre abspielen, die lösungsorientiertes Arbeiten in den Vordergrund stellen soll.

Die erreichbaren Qualifikationen sollten nun zukünftig einen ausreichenden Beitrag zur qualifizierten Erwerbstätigkeit der Absolvent/innen liefern. Die Qualifikationsziele und Lernergebnisse fördern nun zudem nachvollziehbar die Persönlichkeitsentwicklung, indem sie die zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolvent/innen besser herausstellen.

Die personellen und sächlichen Ressourcen sind ausreichend, die Studierbarkeit ist gegeben und das System zur Überprüfung des Studienerfolgs ist gelungen.

Studiengang 02 „Digital Media Design“

Die Ziele und Inhalte des Studiengangs sind kompakt und umfänglich beschrieben. Grundlagen im Studiengang bilden dabei der künstlerische Ausdruck und gestalterische Fertigkeiten und eine Auseinandersetzung mit Illustration und Grafikdesign sowie anderen Grundpfeilern der visuellen Kommunikation.

Das Studium integriert Elemente der Medieninformatik und der Bildenden Kunst und versetzt die Studierenden in die Lage, sowohl natürliche als auch virtuelle Welten zu bespielen und miteinander zu verbinden. Der Studienverlaufsplan und der Aufbau der Modulhandbücher sind transparent und verständlich und die Inhalte sind im Semesterablauf gut aufgebaut und konsequent abgebildet.

Der Studienverlaufsplan, das Curriculum und das Modulhandbuch bilden die fachlichen, wissenschaftlichen und künstlerischen Anforderungen stimmig ab. Insbesondere die Wahlanteile bieten genügend Möglichkeiten für ein selbstgestaltetes Studium sowie die aktive Einbindung der Studierenden in die Lehr/Lern-Prozesse.

Die personellen und sächlichen Ressourcen sind ausreichend, die Studierbarkeit ist gegeben und das System zur Überprüfung des Studienerfolgs ist gelungen.

Studiengang 03 „Game Art and Design“

Der Studiengang „Game Art and Design“ entspricht in herausragender Weise den Kriterien eines anspruchsvollen, akademischen Studiengangs. Er bietet eine umfassende und praxisnahe Ausbildung in der Spielentwicklung, welche die theoretischen und praktischen Aspekte dieses dynamischen Feldes integriert; die künstlerische und gestalterische Dimension der Spielproduktion bildet einen wesentlichen Schwerpunkt des Studiengangs – die Studierenden erwerben dadurch ein tiefes Verständnis für die Iteration und den interdisziplinären Charakter des kreativen Prozesses.

Das Studiengangskonzept umfasst vielfältige Lehr- und Lernformen, die an die jeweilige Fachkultur und das Studienformat angepasst sind, sowie ggf. Praxisanteile – das Studiengangskonzept bezieht die Studierenden außerdem aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen ein, was ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen fördert. Das Studiengangskonzept bietet Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die

Praxisphasen werden wissenschaftlich begleitet, um einen fundierten Bezug zur akademischen Ausbildung sicherzustellen.

Es lässt sich deutlich erkennen, dass der konkrete Aufbau und die Inhalte des Curriculums ebenso wie die angewandten Lehr- und Lernmethoden die Anforderungen an die Qualifikationsziele in vollem Umfang erfüllen.

Die personellen und sächlichen Ressourcen sind ausreichend, die Studierbarkeit ist gegeben und das System zur Überprüfung des Studienerfolgs ist gelungen.

I. Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien

(gemäß Art. 2 Abs. 2 SV und §§ 3 bis 8 und § 24 Abs. 3 MRVO)

I.1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Die Studiengänge haben gemäß § 5 der gemeinsamen Prüfungsordnung der drei vorliegenden Programme (im Folgenden: Prüfungsordnung) jeweils eine Regelstudienzeit von sieben Semestern und einen Umfang von 210 Credit Points (CP).

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Gemäß § 7 der Prüfungsordnung ist im jeweiligen Studiengang eine Abschlussarbeit vorgesehen. Mit der Bachelorarbeit soll festgestellt werden, „ob der/die Studierende auf fachspezifischer und fachübergreifender Ebene die Ziele des Studiengangs [...] erreicht hat“. Die Bearbeitungszeit beträgt gemäß § 14 der Prüfungsordnung 20 Wochen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.3 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Nach Angaben im Selbstbericht handelt es sich um Studiengänge der Fächergruppe „künstlerisch angewandte Studiengänge“. Als Abschlussgrad wird gemäß § 18 der Prüfungsordnung „Bachelor of Arts“ vergeben. Mit Blick auf den Umfang der Abschlussarbeit werden die Studiengänge der Fächergruppe der Freien Kunst zugeordnet (siehe hierzu „Leistungspunktesystem“) – in dieser Fächergruppe sollte der Abschluss „Bachelor of Fine Arts“ vergeben werden. Die Angaben zur fachlichen Zuordnung der Studiengänge stimmen in den Unterlagen der Hochschule nicht überein.

Gemäß § 11 der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule erhalten die Absolvent/innen zusammen mit dem Zeugnis ein Diploma Supplement. Dem Selbstbericht liegen Beispiele in deutscher und englischer Sprache für die drei Studiengänge in der aktuell von HRK und KMK abgestimmten gültigen Fassung (Stand Dezember 2018) bei.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Nach Sichtung des Selbstberichts stellt die Ständige Kommission von AQAS zur Erfüllung des oben genannten Kriteriums folgenden Veränderungsbedarf fest:

Die Studiengänge können nur eine fachliche Zuordnung aufweisen (entweder künstlerisch angewandte Studiengänge oder Freie Kunst). Der Zuordnung folgend muss ein passender Abschlussgrad vergeben werden und

der Umfang der Abschlussarbeit muss den einschlägigen Vorgaben entsprechen (siehe hierzu „Leistungspunktesystem“).

I.4 Modularisierung (§ 7 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Im Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“ sind 19 Module inkl. Praktikum/Auslandsemester und Abschlussarbeit vorgesehen. Im Studiengang 02 „Digital Media Design“ und im Studiengang 03 „Game Art and Design“ sind es jeweils 23 Module inkl. Praktikum/Auslandsemester und Abschlussarbeit. Die Module umfassen jeweils ein oder zwei Semester.

Die Modulhandbücher enthalten alle nach § 7 Abs. 2 MRVO erforderlichen Angaben, insbesondere Angaben zu den Inhalten und Qualifikationszielen, den Lehr- und Lernformen, den Leistungspunkten sowie dem Arbeitsaufwand. Modulverantwortliche sind ebenfalls für jedes Modul benannt. Prüfungsformen sind in der Prüfungsordnung definiert.

Aus § 11 der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule geht hervor, dass auf dem Diploma Supplement neben der Abschlussnote nach deutschem Notensystem auch die Ausweisung einer relativen Note erfolgt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.5 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)

Sachstand/Bewertung

In § 5 der Prüfungsordnung ist festgelegt, dass einem CP ein durchschnittlicher Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt wird. Die vorgelegten idealtypischen Studienverlaufspläne legen dar, dass der Erwerb von durchgängig 30 CP pro Semester und somit 60 CP pro Jahr vorgesehen ist.

Der Umfang der jeweiligen Bachelorarbeit ist dem jeweiligen Modulhandbuch zu entnehmen. Innerhalb des jeweiligen Abschlussmoduls beträgt der Umfang der Bachelorarbeit im Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“ 12 CP, im Studiengang 02 „Digital Media Design“ 21 CP und im Studiengang 03 „Game Art and Design“ 21 CP. Nach Angaben im Selbstbericht soll im Zuge der vorliegenden Akkreditierung und mit Bezugnahme auf die in MRVO § 8 erwähnte Ausnahme für Studiengänge der Freien Kunst der Umfang der Abschlussarbeit auf 18 CP festgelegt werden. Entsprechende Angaben sind den studiengangsrelevanten Unterlagen nicht zu entnehmen. Mit Blick auf den vergebenen Abschlussgrad werden die Studiengänge der Fächergruppe der Darstellenden Kunst zugeordnet (siehe hierzu „Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen“) – in dieser Fächergruppe sollte die Abschlussarbeit zwischen 6 und 12 CP umfassen. Die Angaben zur fachlichen Zuordnung der Studiengänge stimmen in den Unterlagen der Hochschule nicht überein.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist nicht erfüllt.

Nach Sichtung des Selbstberichts stellt die Ständige Kommission von AQAS zur Erfüllung des oben genannten Kriteriums folgenden Veränderungsbedarf fest:

Die Studiengänge können nur eine fachliche Zuordnung aufweisen (entweder künstlerisch angewandte Studiengänge oder Freie Kunst). Der Zuordnung folgend muss ein passender Abschlussgrad vergeben werden

(siehe hierzu „Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen“) und der Umfang der Abschlussarbeit muss den einschlägigen Vorgaben entsprechen.

Der Umfang der Abschlussarbeit muss in den studiengangsrelevanten Unterlagen unter Berücksichtigung der geltenden Rahmenwerte (6 bis 12 CP bei Studiengängen der künstlerisch angewandten Studiengänge oder 6 bis 20 CP bei Studiengängen der Freien Kunst) korrigiert werden.

I.6 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV)

Sachstand/Bewertung

In § 9 der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule sind Regeln zur Anerkennung von Leistungen, die an anderen Hochschulen erbracht wurden, und Regeln zur Anrechnung außerhochschulisch erworberer Kompetenzen vorgesehen. Gemäß Selbstbericht berücksichtigen erstere die Vorgaben der Lissabon-Konvention.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II. Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

(gemäß Art. 3 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 StAkkStV i. V. mit Art. 4 Abs. 3 Satz 2a StAkkStV und §§ 11 bis 16; §§ 19 bis 21 und § 24 Abs. 4 MRVO)

II.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung

Der Schwerpunkt der Diskussionen und der Betrachtungen lag vor allem auf der Neukonzipierung des Studiengangs „Digital Fabrication Design“ sowie der Weiterentwicklung und Studierbarkeit aller drei Studiengänge.

Im Laufe des Verfahrens wurden noch Dokumente nachgereicht, die bei der Erstellung des Gutachtens berücksichtigt wurden.

II.2 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO)

Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Sachstand

Der Studiengang „Digital Fabrication Design“ (DFD) soll die Studierenden lehren, sich mit Produktdesign vor dem Hintergrund disruptiver Technologien und künstlerischer Praxis auseinanderzusetzen.

Zentral im Studium soll die Arbeit in Werkstätten, insbesondere im digitalen Design- und Fabrikationslabor, sein. Von der Idee über einschlägige Designprozesse bis zu fertigen Form- oder Funktionsprototypen soll sich ein großer Teil des Studiums in einer Laboratmosphäre abspielen, die lösungsorientiertes Arbeiten in den Vordergrund stellen soll. Die Studierenden sollen eigenständig und kollaborativ Formfindungsprozesse, ressourcenschonende Materialien und digitale Fertigungstechnologien wie die CNC-Technologie, Rapid Prototyping oder immersive Medien erforschen. Die Studierenden sollen ein gesamtes, interaktives Werk oder Design, von der Idee bis hin zur Einbindung von Elektronik und Programmierung, prototypisch oder als Stückzahl 1/Losnummer 0 umzusetzen können.

Der Designansatz des Studiengangs setzt nach Angaben der Hochschule beim Menschen an und basiert auf der Analyse der menschlichen Bedürfnisse und Bedarfe in diversen Kontexten. Ausgehend von der Kultur der Maker-Bewegung soll Digital Fabrication Design als aktive Gestaltung der materiellen Umwelt verstanden werden und die Studierenden sollen sich dabei sozialer, politischer, kultureller, ökologischer und ökonomischer Zusammenhänge bewusst werden.

Die Studierenden sollen lernen, ihre Arbeit zu begründen, in Kontexte einzuordnen und ihre Gestaltungentscheidungen zu reflektieren. Sie werden nach Darstellung der Hochschule ermutigt, ihre eigenen Arbeiten und Ideen kritisch zu hinterfragen und konstruktive Kritik anzunehmen. Dies soll nicht nur ihre Persönlichkeitsentwicklung fördern, sondern soll zugleich die Qualität der entwickelten Designgegenstände verbessern. Im Laufe des Studiums sollen die Studierenden eine klare Vorstellung ihrer Designschwerpunkte entwickeln. Sie sollen lernen, sich überzeugend auf dem Markt zu positionieren und ihre Standpunkte selbstsicher und effektiv zu kommunizieren.

Das Berufsbild der Produktdesigner/innen soll ganzheitlich weiterentwickelt werden. Der Abschluss in „Digital Fabrication Design“ soll dementsprechend ein multidisziplinäres Spektrum an Fertigkeiten und Kompetenzen vermitteln

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Qualifikationsziele für den Studiengang “DFD” werden in den einschlägigen Unterlagen benannt, ebenso die Lernergebnisse. Sie waren aus Sicht der Gutachter/innen zum Zeitpunkt der Begehung zu weit aufgefächert und teilweise schwer nachvollziehbar.

Die Modulbeschreibungen bildeten diese Vielfalt zwar ab, ließen aber aufgrund der häufig fehlenden immer weiteren Vertiefung erwarten, dass die Qualifikationsziele, formuliert im Selbstbericht, nicht erreicht werden können.

Im Nachgang der Begehung hat die Hochschule auf die Kritikpunkte der Gutachtergruppe umfassend reagiert. Die Überarbeitung der Studienstruktur des Studiengangs DFD ist erfolgt. Der Studienverlaufsplan orientiert sich nun im Aufbau an den anderen beiden Studiengängen. Das Modulhandbuch ist klar strukturiert. Im Zuge der Neuordnung des Studiums wurden die Studienstruktur und der Modulkatalog substanziell überarbeitet. Die Informationen zur Schlüssigkeit des Studiengangkonzept und dessen adäquate Umsetzung wurden komplett neu gefasst und sind nun solide. Das Curriculum ist nun besser auf die Qualifikationsziele des Studiengangs zugeschnitten.

Das Studium gliedert sich nun grundsätzlich in drei Lehrbereiche: den Lehrbereich Methoden und Projekte, den Lehrbereich Werkstatt und Labore und den Lehrbereich Theorie.

Diese Lehrbereiche durchlaufen alle sieben Semester mit drei Hauptabschnitten: den Abschnitt DFD Basis (1.-3. Semester), den Abschnitt Specialization, Extension, Deepening (4.-6. Semester), und den Abschnitt Application (7. Semester). Die Überarbeitung zeigt die Erkennbarkeit und Schwerpunktsetzung sowie Vertiefungen und den „roten Faden“ des Studiums. Es erfolgte eine Reduktion der Themenfülle.

Die Studieninhalte DFD zeigen die Erkennbarkeit der konkreten Umsetzung des Themas „Fabrication“ und die Sichtbarwerdung der bereits enthaltenen gestalterischen Aspekte des Studiums.

Die erreichbaren Qualifikationen sollten nun zukünftig einen ausreichenden Beitrag zur qualifizierten Erwerbstätigkeit der Absolvent/innen und deren wissenschaftlichen Qualifikation liefern. Die Qualifikationsziele und Lernergebnisse fördern nun zudem nachvollziehbar die Persönlichkeitsentwicklung, indem sie die zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolvent/innen besser herausstellen.

Die der Gutachtergruppe im Rahmen der Begehung gezeigten Abschlussarbeiten erfüllten, insbesondere aus Gestaltungssicht, nur bedingt die Ansprüche eines Bachelorstudiums. Hier sollte aber auch die grundlegende Überarbeitung des Studiengangs in Zukunft bessere Ergebnisse erwarten lassen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 02 „Digital Media Design“

Sachstand

Der Studiengang soll es den Absolvent/innen ermöglichen, zielgruppen- und marktorientierte, ästhetisch-funktionale Medienwerke zu kreieren. Der Fokus soll auf der Übersetzung abstrakter Elemente wie Geschichten, Ideen und Vertriebsstrategien in konkrete Erzeugnisse mit einem medienübergreifenden Körper liegen. Die Verbindung von technischer und kreativer Expertise soll eine ganzheitliche, multidisziplinäre Herangehensweise ermöglichen, um den Anforderungen der Nutzer/innen und Kund/innen passgenau zu begegnen.

Absolvent/innen des Studiengangs sollen durch künstlerische, unternehmerische und werbepsychologische Kenntnisse befähigt werden, anforderungsgerechte Lösungen für ein breites Problemspektrum zu entwickeln.

Ihre Fähigkeiten in Grafik- und Textgestaltung, Videoproduktion und Web- und App-Design sollen sie ermöglichen, Lösungen ganzheitlich umzusetzen, die von einem tiefgreifenden Verständnis menschlicher Wahrnehmung und ästhetischer Theorie geleitet sind. Dabei sollen nicht nur künstlerische und technische Fähigkeiten geschärft, sondern auch die Fähigkeit zur Analyse und Bewertung von Designs im gesellschaftlichen Kontext entwickelt werden.

Neben dem Hauptfokus der Mediengestaltung soll das Studium auch Elemente der Medieninformatik und der Bildenden Kunst integrieren und die Studierenden in die Lage versetzen, sowohl natürliche als auch virtuelle Welten zu bespielen und miteinander zu verbinden. Zudem sollen sie lernen, Entwicklungen nicht nur vorauszusehen, sondern auch aktiv mitzugestalten. Das Curriculum ist laut Selbstbericht so konzipiert, dass ein breites Fundament aus Theorie, Praxis und strategischer Planung gelegt wird.

Die Studierenden sollen lernen, ihre Arbeit zu begründen, in Kontexte einzuordnen und ihre Gestaltungentscheidungen zu reflektieren. Sie werden nach Darstellung der Hochschule ermutigt, ihre eigenen Arbeiten und Ideen kritisch zu hinterfragen und konstruktive Kritik anzunehmen. Dies soll nicht nur ihre Persönlichkeitsentwicklung fördern, sondern soll zugleich die Qualität der entwickelten Designgegenstände verbessern. Im Laufe des Studiums sollen die Studierenden eine klare Vorstellung ihrer Designschwerpunkte entwickeln. Sie sollen lernen, sich überzeugend auf dem Markt zu positionieren und ihre Standpunkte selbstsicher und effektiv zu kommunizieren.

Absolvent/innen des Studiengangs "Digital Media Design" sollen sowohl als feste Größe in Unternehmen und Agenturen oder als freischaffende Gestalter/innen im Bereich App-Design, Webdesign, Kommunikationsdesign, Motion Design und in weiteren Bereichen vielseitig und kompetent in der Berufswelt unterwegs sein können.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Ziele und Inhalte des Studiengangs sind kompakt und umfänglich beschrieben. Grundlagen im Studiengang bilden dabei der künstlerische Ausdruck und gestalterische Fertigkeiten und eine Auseinandersetzung mit Illustration und Grafikdesign sowie anderen Grundpfeilern der visuellen Kommunikation.

Die Digitalisierung der Bereiche Text, Bild, Audio und Video hat in den letzten Jahrzehnten ganz neue Werkzeuge und Arbeitsweisen hervorgebracht. Der Studiengang vermittelt dazu in konsequenter Weise eine Bandbreite von Grundlagen und Anwendungen in den Bereichen Illustration, Corporate Design, Animation, Creative Writing, Fotografie, Film, Sound Design und Visuelle Kommunikation. Diese Felder sind „state of the art“ in der digitalen Mediengestaltung und tragen für die Absolventen/innen ganz wesentlich zur Befähigung und einer damit verbundenen qualifizierten Erwerbstätigkeit nachvollziehbar bei.

Das Studium integriert Elemente der Medieninformatik und der Bildenden Kunst und versetzt die Studierenden in die Lage, sowohl natürliche als auch virtuelle Welten zu bespielen und miteinander zu verbinden. Der Studienverlaufsplan und der Aufbau der Modulhandbücher sind transparent und verständlich und die Inhalte sind im Semesterablauf gut aufgebaut und konsequent abgebildet.

Insbesondere durch die vorgesehenen Thematiken im Curriculum sowie die diskursiven Lehrmethoden wird die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden gefördert und sie werden ermutigt, sich in der Gesellschaft zu zeigen und sich zu beteiligen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 03 „Game Art and Design“

Sachstand

Der Studiengang soll in Theorie und Praxis den iterativen, interdisziplinären, künstlerisch informierten Prozess der Spielentwicklung in einer sich rasch verändernden Spiele- und Medienlandschaft vermitteln. Das Studium soll Studierende auf vielfältige Karrieren vorbereiten, von traditionellen Studio-Positionen über experimentelle Indie- und Art- Games-Karrieren bis hin zu Tätigkeiten in benachbarten Disziplinen der digitalen Kunst- und Medienproduktion.

Das Studium soll sich an junge, digital- und games-affine Kreative mit Hochschulzugangsberechtigung und künstlerischer Eignung richten.

Die Absolvent/innen sollen in der Lage sein, mit Informatiker/innen arbeitsteilig im Team zu arbeiten. Da der Schwerpunkt des Studiums auf der Befähigung zur inhaltlichen Konzeption eines Spiels, der künstlerischen Gestaltung von Spielwelten und Levels und auf der Produktentwicklung, Produktion und Projektleitung liegen soll, ist der Fokus des Studiengangkonzeptes nicht Informatik und Mathematik, sondern Art und Design. Studierende sollen Skriptsprachen für Game Engines lernen.

Absolvent/innen sollen inhaltliche, strukturierende und künstlerisch-gestalterische Beiträge zur narrativen Planung von Games leisten können. Hierzu sollen sie über Kompetenzen des Storytellings für lineare Medien verfügen und diese für die non-linearen Formate der Computerspiele modifizieren können.

Zur Stilsicherheit sollen soziologische, kultur- und kunsthistorische Kenntnisse beitragen, zum Beispiel in Hinblick auf internationale Trends im Design und die Gestaltung interaktiver und immersiver Environments.

Die Studierenden sollen lernen, ihre Arbeit zu begründen, in Kontexte einzuordnen und ihre Gestaltungentscheidungen zu reflektieren. Sie werden nach Darstellung der Hochschule ermutigt, ihre eigenen Arbeiten und Ideen kritisch zu hinterfragen und konstruktive Kritik anzunehmen. Dies soll nicht nur ihre Persönlichkeitsentwicklung fördern, sondern soll zugleich die Qualität der entwickelten Designgegenstände verbessern. Im Laufe des Studiums sollen die Studierenden eine klare Vorstellung ihrer Designschwerpunkte entwickeln. Sie sollen lernen, sich überzeugend auf dem Markt zu positionieren und ihre Standpunkte selbstsicher und effektiv zu kommunizieren.

Die Absolvent/innen sollen entweder selbstständig arbeiten oder in größeren Unternehmen angestellt tätig werden können; zum Beispiel in den Branchen oder Abteilungen für Game Design, Filmproduktion, Interactive Media, Werbung, Architektur-Visualisierung oder Corporate Media.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Studiengang „Game Art and Design“ entspricht in herausragender Weise den Kriterien eines anspruchsvollen, akademischen Studiengangs. Er bietet eine umfassende und praxisnahe Ausbildung in der Spielentwicklung, welche die theoretischen und praktischen Aspekte dieses dynamischen Feldes integriert; die künstlerische und gestalterische Dimension der Spielproduktion bildet einen wesentlichen Schwerpunkt des Studiengangs – die Studierenden erwerben dadurch ein tiefes Verständnis für die Iteration und den interdisziplinären Charakter des kreativen Prozesses.

Der Studiengang ist gezielt auf die Bedürfnisse junger, digital- und games-affiner Kreativer ausgerichtet und zielt darauf ab, sowohl technische als auch kreative Fähigkeiten zu fördern, die für die Entwicklung von Games erforderlich sind; die Fähigkeit der Studierenden, inhaltliche, strukturierende und künstlerisch-gestalterische Beiträge zur narrativen Planung von Games zu leisten, gewährleistet, dass die Qualifikationsziele im Sinne von kreativer Innovation und künstlerischer Exzellenz erreicht werden. Es sei insbesondere darauf verwiesen, dass die Lernenden nicht nur imstande sind, ihre Arbeiten zu reflektieren und zu begründen, sondern auch

lernen, konstruktive Kritik anzunehmen – dies fördert nicht nur die individuelle Persönlichkeitsentwicklung, sondern gleichzeitig auch die Qualität der produzierten Designobjekte.

Des Weiteren werden die Absolventinnen und Absolventen auf eine Vielzahl von Karrierewegen vorbereitet, die über die traditionellen Studio-Positionen hinausgehen; der Studiengang eröffnet Perspektiven in innovativen Bereichen, beispielsweise in der Produktion von Indie- und Art Games sowie in angrenzenden Feldern der digitalen Kunst- und Medienproduktion – die breit gefächerte Ausbildung vermittelt den Studierenden die erforderlichen Kompetenzen, um in verschiedenen Branchen, wie Game Design, Filmproduktion, Interactive Media oder Architektur-Visualisierung, erfolgreich tätig zu werden. Im Hinblick auf die Vermittlung von Skriptsprachen für Game Engines sowie von Kenntnissen über internationale Designtrends wird eine fundierte berufliche Basis geschaffen, die es den Absolvent/innen ermöglicht, sich selbstbewusst und kompetent auf dem Arbeitsmarkt zu positionieren. All dies macht deutlich, dass der Studiengang „Game Art und Design“ nicht nur den akademischen Anforderungen gerecht wird, sondern auch aktiv auf die Entwicklung der kreativen und technischen Fähigkeiten seiner Studierenden abzielt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)

II.3.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO)

Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Sachstand

Idealtypischer Studienverlaufsplan:

Digital Fabrication Design (DFD): Module and Study Structure						
1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
M / (P) Design Basics: 2D 6CP / 45WS	M / (P) Design Methods 1 6CP / 45WS	M / (P) Design Methods 2 6CP / 45WS	M / (P) Designing Complexity graded 9CP / 45WS	P / (P) Internship or studies abroad M / (P) Cultural Fabrication graded 9CP / 45WS	M / (P) Disruptive Design graded 9CP / 45WS	A (A1) B.A. Thesis graded
M / (P) Design Basics: 3D 6CP / 45WS	M / (P) Designing Interactive Systems graded 6CP / 45WS	M / (P) Designing Embedded Systems graded 6CP / 45WS			M / (P) Speculative Fabrication graded 9CP / 45WS	
M / (P) Digital Fabrication 1 graded 6CP / 45WS	M / (P) Digital Fabrication 2 6CP / 45WS	M / (P) Digital Fabrication 3 6CP / 45WS	9CP / 45WS			
PB LV / (P) Electronics Lab 3CP / 25WS	PB LV / (P) Photography Lab 3CP / 25WS	PB LV / (P) Rendering Lab 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 1 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 1 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 2 3CP / 25WS	21CP
PB LV / (P) Mold Making Lab 3CP / 25WS	PB LV / (P) Materials Research Lab 3CP / 25WS	PB LV / (P) Structural Design Lab 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 1 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 2 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 2 3CP / 25WS	
PB LV / (P) Woodworking Lab 3CP / 25WS	T1 LV / (P) graded Subject-specific Theory 1 LV: History + Theory of Des. 1 3CP / 25WS	T2 LV / (WP) graded Subject-specific Theory 1 LV: History + Theory of Des. 2 3CP / 25WS	PV LV / (WP) Practical Specialization 1 3CP / 25WS	T2 LV / (WP) graded Subject-specific Theory 1 LV: History + Theory of Des. 2 3CP / 25WS	T2 LV / (WP) graded Subject-specific Theory 2 LV: Research-based Design o. Contract Law + Copyright Law 3CP / 25WS	
T1 LV / (P) graded Theory 1 LV: Design Theory 3CP / 25WS	T1 LV / (P) graded Theory 1 LV: Perception + Media Theory 3CP / 25WS	T1 LV / (P) graded Theory 2 LV: Philosophy + Aesthetics o. Design + Ethics 3CP / 25WS	T2 LV / (WP) graded Theory 2 LV: Research-based Design o. Contract Law + Copyright Law 3CP / 25WS	Colloquium: 25WS 30 CP	T2 LV / (WP) graded Subject-specific Theory 2 LV: Future Themes of Design o. Ludology vs Narratology 3CP / 25WS	6CP / 45WS

Lehrbereich Methoden und Projekte

Lehrbereich Werkstatt und Labore

Lehrbereich Theorie

(WP) = Wahlpflicht

(P) = Pflicht

M = Modul

PB = Modul der Practical Basis

PV = Modul der Practical Specialization

CP = Credit Points

SWS = Semesterwochenstunden

LV = Lehrveranstaltung

exported:

12.08.2024 08:49

Der Studiengang „Digital Fabrication Design“ gliedert sich grundsätzlich in drei Lehrbereiche: den Lehrbereich Methoden und Projekte, den Lehrbereich Werkstatt und Labore und den Lehrbereich Theorie. Diese Lehrbereiche durchlaufen alle sieben Semester.

Innerhalb des DFD-Fachcurriculums sollen, je nach Kursgröße, gruppen- und einzelorientierte studentische Entwicklungsprozesse einen prominenten Teil des Studiums einnehmen. Die Studierenden sollen Verantwortung für den eigenen Lernprozess erhalten sowie die dafür notwendige Autonomie. Sie sollen diese aktiven Prozesse der Wissensgenerierung auf der Grundlage von Instruktionen und unter Anleitung im Wesentlichen selbst erlernen und die Ergebnisse gemeinsam in Präsentationen und Seminargesprächen reflektieren.

Das Fachpraktikumssemester oder Auslandssemester im 5. Semester soll von den Studierenden selbstständig und eigenverantwortlich organisiert werden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Modulstruktur im Studiengang wurde im Nachklang der Begehung an die Struktur der anderen Studiengänge angepasst und ist nun im Modulhandbuch schlüssig dargelegt und klar strukturiert.

Das Studium besteht künftig in wesentlichen Teilen aus Einzelmodulen, die jeweils eine einzige Lehrveranstaltung enthalten. In der DFD Basis (1.-3. Semester) ist ein semesterübergreifendes Modul „Practical Basis“ (PB) angesiedelt, das aus sieben Lehrveranstaltungen besteht. Im Abschnitt Specialization, Extension, Deepening (4.-6. Semester) sind zwei Module der „Practical Specialization PV1, PV2) angesiedelt. Der „rote Pfad“ des Curriculums lässt erkennen, dass durch diesen nach und nach die anvisierten Qualifikationsziele durch die Studierenden erreicht werden können.

Die Studienunterlagen, der Modulkatalog (teilweise) und die Prüfungsordnung liegen nun in englischer Sprache vor. Bei den Modulbezeichnung sollte allerdings in den Formblättern in der ersten Zeile nicht "HBK Essen, Game Art and Design B.A.“ sondern „Digital Fabrication Design B.A.“ stehen. Bei den Modulbeschreibungen und Inhalten sind nur die Titel in englischer Sprache. Hier sollte noch eine komplett englischsprachige Fassung des Modulhandbuchs erstellt werden, da die Lehre des Studiengangs zukünftig komplett in englischer Sprache stattfinden soll.

Die Studiengangsbezeichnung, der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung passen nun jedoch zu den Qualifikationszielen und dem Curriculum.

Die weitere oben beschriebenen Lehr- und Lernformen und Praxisanteile sind vielfältig sowie an die Fachkultur und das Studienformat angepasst. Das Studiengangskonzept bezieht durch die beschriebene Vorgehensweise die Studierenden aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen ein. Es bietet genügend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 02 „Digital Media Design“

Sachstand

Idealtypischer Studienverlaufsplan

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Illustration BA-DMD-G0 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Corporate Design BA-DMD-G6 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Animation BA-DMD-G9 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Designprojekt 1 BA-DMD-G12 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 9 CP 4 SWS benotet	Praktikum oder Auslandssemester BA-DMD-P (P) 30 CP 2 SWS unbenotet	Designprojekt 3 BA-DMD-G14 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 9 CP 4 SWS benotet	Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium BA-DMD-A (P) LV: Bachelorprojekt DMD-A 21 CP 0 SWS benotet
Creative Writing BA-DMD-G2 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Interaktion 1 BA-DMD-G7 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Interaktion 2 BA-DMD-G8 (P) 6 CP 4 SWS benotet		Designprojekt 2 BA-DMD-G13 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 9 CP 4 SWS benotet	Designprojekt 4 BA-DMD-G15 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 9 CP 4 SWS benotet	
Fotografie BA-DMD-G3 (P) LV: Künstlerische Basislehre F/M 6 CP 4 SWS unbenotet	Film BA-DMD-G10 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Sound Design BA-DMD-G11 (P) 6 CP 4 SWS benotet				
Visuelle Kommunikation BA-DMD-G5 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Praktische Basis BA-DMD-PB (P) LV: Code 1 DMD-PB3 3 CP 2 SWS unbenotet		Praktische Vertiefung 1 BA-DMD-PV1 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet		Praktische Vertiefung 2 BA-DMD-PV2 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet	
Praktische Basis BA-DMD-PB (P) LV: Fototechnik DMD-PB1 3 CP 2 SWS unbenotet	Fachtheorie 1 BA-FT1 (P) LV: Gesch. u. Theorie d. Designs 1 3 CP 3 SWS unbenotet		Fachtheorie 2 BA-FT2 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet		Fachtheorie 2 BA-FT2 (WP) LV: Wissenschaftliches Projekt DW-FT2.6 6 CP 1 SWS unbenotet	
Theorie 1 BA-FT1 (P) LV: Designtheorie DW-FT1.4 3 CP 3 SWS benotet		Theorie 2 BA-FT2 (WP) LV: Wahrnehmungs- und Medientheorie DW-FT1.5 3 CP 2 SWS unbenotet	Theorie 2 BA-FT2 (WP) LV: Philosophie und Ästhetik o. Design und Ethik 3 CP 2 SWS unbenotet	Forschungsbasierte Designprozesse o. Vertrags- u. Urheberrecht 3 CP 2 SWS benotet		

Lehrbereich Methoden und Projekte
Lehrbereich Werkstatt und Labore
Lehrbereich Theorie

(P) = Pflichtmodul
(WP) = Wahlpflichtmodul
BA-*** = Modulkennung

CP = Credit Points
SWS = Semesterwochenstunden
LV = Lehrveranstaltung

Das DMD-Studium gliedert sich grundsätzlich in drei Lehrbereiche: den Lehrbereich Methoden und Projekte, den Lehrbereich Werkstatt und Labore und den Lehrbereich Theorie. Diese Lehrbereiche durchlaufen alle sieben Semester mit drei Hauptabschnitten: den Abschnitt DMD-Grundlagen (1.-3. Semester), den Abschnitt Spezialisierung, Erweiterung, Vertiefung (4.-6. Semester), und den Abschnitt Anwendung (7. Semester).

Innerhalb des DMD-Fachcurriculums sollen gruppenorientierte studentische Entwicklungsprozesse (Design-Grundlagen, Projekt-Entwicklung) einen prominenten Teil des Studiums einnehmen. Die Studierenden sollen Spielräume für die Entwicklung eigener Ideen und Visionen erhalten. Diese Prozesse, die sie größtenteils eigenständig auf Basis von Anleitungen und mit Unterstützung der Dozierenden organisieren sollen, münden in gemeinschaftliche Reflexionen während Präsentationen und Diskussionen im Seminar. Zwischen dem 1. und 6. Semester sollen 60 Leistungspunkte auf diese studierendenzentrierte Lehr- bzw. Lernform entfallen.

Auch die weiteren wählbaren Modulinhalte der Design-Grundausbildung (Wahl zwischen Corporate Design, Film und Animation, Interaktion) sollen grundsätzlich so strukturiert sein, dass die Studierenden nach fachlicher Instruktion und Wissensvermittlung eigenverantwortlich kreativ arbeiten (Übungen) und die Ergebnisse in Seminargesprächen und Präsentationen gemeinsam reflektieren.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Studienverlaufsplan, das Curriculum und das Modulhandbuch bilden die fachlichen, wissenschaftlichen und künstlerischen Anforderungen stimmig ab. Insbesondere die Wahlanteile bieten genügend Möglichkeiten für ein selbstgestaltetes Studium sowie die aktive Einbindung der Studierenden in die Lehr/Lern-Prozesse.

Der Grundaufbau der Modulstruktur ist sehr konsequent und zielgerichtet umgesetzt und innerhalb des DMD-Fachcurriculums nehmen gruppenorientierte studentische Entwicklungsprozesse (Design-Grundlagen, Projekt-Entwicklung) einen prominenten Teil des Studiums ein. Dadurch werden die Qualifikationsziele und die angestrebten Lernergebnisse zur wissenschaftlichen oder künstlerischen Befähigung nachvollziehbar abgebildet und die Studierenden erhalten Spielräume für die Entwicklung eigener Ideen und Visionen. Dies stärkt das jeweilige wissenschaftliche und künstlerische Selbstverständnis und fördert die Professionalität.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 03 „Game Art and Design“

Sachstand

Idealtypischer Studienverlaufsplan:

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Entwurfsprozesse 1 BA-GAD-M1 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Entwurfsprozesse 2 BA-GAD-M5 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Storytelling BA-GAD-M8 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Serious Games BA-GAD-M11 (P) 9 CP 4 SWS benotet	Praktikum oder Auslandssemester BA-GAD-P (P) 30 CP 2 SWS unbenotet	Games als Kunst BA-GAD-M13 (P) 9 CP 4 SWS benotet	Bachelorarbeit, Bachelorkolloquium BA-GAD-A (P) LV: Bachelorprojekt GAD-A1 21 CP 0 SWS benotet
Prototyping 1 BA-GAD-M2 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Prototyping 2 BA-GAD-M6 (P) 6 CP 4 SWS benotet	Prototyping 3 BA-GAD-M9 (P) 6 CP 4 SWS benotet		Physical Games BA-GAD-M12 (P) 9 CP 4 SWS benotet	Projekt mit selbstgewähltem Schwerpunkt BA-GAD-M14 (P) 9 CP 4 SWS benotet	
2D Art and Design BA-GAD-M3 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Animation BA-GAD-M7 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Sound Design BA-GAD-M10 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet			Praktische Vertiefung 2 BA-GAD-PV2 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet	
3D Art and Design BA-GAD-M4 (P) 6 CP 4 SWS unbenotet	Praktische Basis BA-GAD-PB (P) LV: UI/UX Design GAD-PB2 3 CP 2 SWS unbenotet	Praktische Vertiefung 1 BA-GAD-PV1 (WP) LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet			 LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet	 LV: Bachelorkolloquium GAD-A2 3 CP 2 SWS unbenotet
Praktische Basis BA-GAD-PB (P) LV: Game Engines 1 GAD-PB1 3 CP 2 SWS unbenotet	Fachtheorie 1 BA-FT1 (P) LV: Gesch. u. Theorie d. Designs 1 3 CP 3 SWS unbenotet	Theorie 2 BA-T2 (WP) LV: Philosophie und Ästhetik o. Design und Ethik 3 CP 2 SWS unbenotet			 LV: siehe Vorlesungsverzeichnis 3 CP 2 SWS unbenotet	 LV: Wissenschaftliches Projekt DW-FT2.6
Theorie 1 BA-T1 (P) LV: Designtheorie DW-T1.4 3 CP 3 SWS benotet	 LV: Wahrnehmungs- und Medientheorie DW-T1.5 3 CP 2 SWS unbenotet	 LV: Forschungsbasierte Designprozesse o. Vertrags- u. Urheberrecht 3 CP 2 SWS benotet			Fachtheorie 2 BA-FT2 (WP) LV: DW-FT2.3 o. DW-FT2.4 o. DW-FT2.7 3 CP 2 SWS benotet	 6 CP 1 SWS unbenotet

Lehrbereich Methoden und Projekte
Lehrbereich Werkstatt und Labore
Lehrbereich Theorie

(P) = Pflichtmodul
(WP) = Wahlpflichtmodul
BA-*** = Modulkennung

CP = Credit Points
SWS = Semesterwochenstunden
LV = Lehrveranstaltung

Das Curriculum besteht aus den Grundlagen Game Art and Design (1.-3. Semester) sowie aus der Spezialisierung, Erweiterung und Vertiefung (4.-6. Semester, einschließlich eines Praktikums). Es führt zur Anwendung der Inhalte in einem Entwicklungsprojekt (7. Semester), welches das umfassende Wissen der Studierenden über Design, Theorie, Technologien, Prozesse und branchenbezogene Realitäten des Game Developments zeigen soll. Die Lehr- und Lernmethoden legen laut Selbstbericht den Schwerpunkt auf die praktische Herstellung und seminarbezogene Reflexion von Prototypen und Entwicklungsprojekten in studentischen Teams.

Innerhalb des GAD-Fachcurriculums sollen gruppenorientierte studentische Entwicklungsprozesse (Prototyping, Projekt-Entwicklung) einen prominenten Teil des Studiums einnehmen. Die Studierenden sollen diese Prozesse auf der Grundlage von Instruktionen und unter Anleitung im Wesentlichen selbst organisieren und die Ergebnisse gemeinsam in Präsentationen und Seminargesprächen reflektieren.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Auch dieser Punkt bleibt nach Durchsicht, Gespräch und Diskussion in äußerst positiver Erinnerung: Das Curriculum ist unter Berücksichtigung der geforderten Eingangsqualifikationen adäquat aufgebaut und zielt darauf ab, die übergreifend definierten Qualifikationsziele des Studiengangs zu erreichen. Diese Ausrichtung spiegelt sich zudem angemessen in der Dokumentation, insbesondere in den Modulbeschreibungen, wider. Das Modulkonzept ist weiterhin stimmig auf die definierten Qualifikationsziele bezogen; die Studiengangsbezeichnung, der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung sind passend zu den Qualifikationszielen und dem Curriculum gewählt.

Das Studiengangskonzept umfasst vielfältige Lehr- und Lernformen, die an die jeweilige Fachkultur und das Studienformat angepasst sind, sowie ggf. Praxisanteile – das Studiengangskonzept bezieht die Studierenden außerdem aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen ein, was ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen fördert. Das Studiengangskonzept bietet Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. Die Praxisphasen werden wissenschaftlich begleitet, um einen fundierten Bezug zur akademischen Ausbildung sicherzustellen.

Es lässt sich deutlich erkennen, dass der konkrete Aufbau und die Inhalte des Curriculums ebenso wie die angewandten Lehr- und Lernmethoden die Anforderungen an die Qualifikationsziele in vollem Umfang erfüllen. Das Curriculum, welches in den ersten drei Semestern zentrale Grundlagen der Game Art and Design vermittelt, bildet eine solide Basis für die folgenden vier Semester, in denen eine gezielte Spezialisierung sowie eine Erweiterung und Vertiefung der Kenntnisse stattfinden. Diese Struktur gewährleistet, dass die Studierenden schrittweise mit den notwendigen Kompetenzen vertraut gemacht werden, um letztlich im siebten Semester ihr umfassendes Wissen in einem praxisorientierten Entwicklungsprojekt anzuwenden.

Die Ausrichtung des Studiengangs ist praxisnah, was sich insbesondere in der Integration von Lehr- und Lernmethoden manifestiert. Diese fokussieren auf die praktische Herstellung von Prototypen sowie auf die Erstellung von Entwicklungsprojekten in studentischen Teams. Dies fördert nicht nur die individuelle Kreativität der Studierenden, sondern auch ihre Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Projektorganisation. Letztere sind Kompetenzen, die in der dynamischen und kollaborativen Welt des Game Developments essenziell sind; die Gruppenorientierung in den Entwicklungsprozessen, welche durch entsprechende Instruktionen und eine kompetente Anleitung unterstützt wird, ermöglicht es den Studierenden, Verantwortung für ihren Lernprozess zu übernehmen und die Ergebnisse ihrer Arbeit in gemeinsamen Reflexionsrunden zu diskutieren. Die Verbindung von theoretischem Wissen und praktischen Anwendungen stellt einen zentralen Aspekt dar, durch den die Qualifikationsziele des Studiengangs unterstützt werden: Die Integration von Praktika sowie die wissenschaftliche Begleitung der Praxisphasen gewährleisten, dass die Studierenden zu jeder Zeit einen fundierten Bezug zur akademischen Ausbildung bewahren und die Anforderungen der späteren Berufspraxis kennenlernen. Die genannten strukturierten und zielgerichteten Ansätze erfüllen nicht nur die Anforderungen an die Eingangsqualifikationen, sondern bereiten die Studierenden auch umfassend auf die Herausforderungen und Chancen innerhalb der Game-Industrie vor.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die HBK Essen begrüßt und fördert nach eigenen Angaben den internationalen Austausch von Studierenden und Lehrenden. Sie nimmt teil am Erasmus+ Programm der EU. Der Selbstbericht listet hier neun Hochschulpartnerschaften in diesem Bereich auf. Hinzu kommen drei bilaterale Partnerschaften mit chinesischen Hochschulen.

Der idealtypische Studienverlaufsplan sieht jeweils für das fünfte Semester ein Praktikumssemester vor, das explizit auch für ein Auslandssemester verwendet werden können soll.

Die Betreuung der Studierenden in Austauschprogrammen soll an der HBK Essen durch eine wissenschaftliche Mitarbeiterin sowie eine Mitarbeiterin in der Verwaltung erfolgen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studierenden berichten von der theoretischen Möglichkeit, das Ausland im Rahmen des Studiums zu besuchen. In der Umsetzung fände dies jedoch nur wenig statt. Hierfür gibt es jedoch keine systemischen Probleme und auch der zeitliche Rahmen für Auslandssemester ist gegeben.

Die Hochschule wirbt aktiv für Praxissemester und Erasmus+ im Ausland. Man könnte den Studierenden noch deutlicher machen, dass die Praxissemester ideal für einen Auslandsaufenthalt genutzt werden können. Die Anerkennung von extern erbrachten Leistungen ist in den Ordnungen geregelt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

Die vorhandenen Praxissemester sollten intensiver als Möglichkeit für einen Auslandsaufenthalt beworben und unterstützt werden.

II.3.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Für die Lehre in den drei Studiengängen stehen nach Angaben der Hochschule aktuell neun Professuren und 18 Lehrbeauftragte zur Verfügung. Die Professur "Digital Media Design" läuft zum Wintersemester 2024/25 aus. Drei weitere Professuren sind aktuell unbesetzt und sollen zum Wintersemester 2024/25 neu besetzt werden.

Die HBK Essen verfügt über eine Berufungsordnung. Eine hohe fachliche und pädagogische Kompetenz der Professor/innen soll damit gewährleistet werden. Alle Professor/innen und künstlerischen Mitarbeiter/innen sind nach Angaben der Hochschule unbefristet angestellt.

Die Lehraufträge sollen größtenteils an bereits bekannte Lehrbeauftragte vergeben werden, deren Lehrqualität durch die Lehrtätigkeit an der HBK Essen erwiesen ist. Neu zu vergebende Lehraufträge sollen in der Regel öffentlich ausgeschrieben werden. Die Auswahl erfolgt durch die Dekane. In den Studiengängen "Game Art Design" und "Digital Media Design" ist der fachspezifische externe Lehrbedarf nach Angaben der Hochschule kurz- und mittelfristig sehr hoch. Bis zur Besetzung und Einarbeitung mehrerer professoraler Neuberufungen

(s.o.) werden Lehrbeauftragte von dem Dekan akquiriert und zugewiesen. Die professorale Lehrquote entspricht laut Selbstbericht mindestens 50%.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Curricula werden grundsätzlich in ausreichender Form durch fachlich qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. Aktuell sind jedoch zwei Professuren im Bereich der Designtheorie noch in der Ausschreibung. Deren Besetzung soll nach aktueller Planung im Wintersemester 2024/25 erfolgen. Dies begrüßt die Gutachtergruppe und hält diese Besetzungen auch für notwendig.

Es sind ausreichend hauptamtlich Lehrende in die Studiengänge eingebunden. Adäquate Maßnahmen zur Personalauswahl und Qualifizierung sind vorhanden.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium schlägt folgende Empfehlungen vor:

Die Professuren im Bereich der Designtheorie sollten zeitnah besetzt werden.

II.3.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die HBK Essen verfügt für die drei Studiengänge über diverse Spezial-Räume (u.a. Malsäle, Medienräume, FabLab und Atelier) sowie spezielle Hard- und Software (diverse Design-Programme, Kollaborationssoftware, Grafikengines, PC-Pool etc.).

Die Studierenden haben Zugriff auf zentrale sowie fachspezifische Bibliotheksbestände der HBK Essen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Raum- und Sachausstattung der Studiengänge "Digital Media Design" (DMD) und "Game Art ans Design" (GAD) ist ausreichend und macht einen guten Eindruck. Die Werkstätten sind gut organisiert und die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt durch qualifiziertes Personal.

Im Rahmen der Überarbeitung des Studiengangs "Digital Fabrication Design" nach der Begehung hat die Hochschule neue Hardware angeschafft bzw. ermöglicht die Nutzung von Beständen aus anderen Bereichen der Hochschule. Um die Lernziele des Studiengangs noch besser unterstützen zu können, hält die Gutachtergruppe jedoch an der Empfehlung, die folgende Hardware zur Verfügung zu stellen, fest:

- Sechsachsen-Fräsmaschine
- Freiagierender Roboterarm
- Professioneller 3D-Drucker

Mittelfristig sollte die Hochschule wieder ein vollwertiges Ton-Studio vorhalten.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Folgende Empfehlungen werden erteilt:

Um den Studiengang "Digital Fabrication Design" noch besser in der Lehre umzusetzen, sollte folgende Hardware angeschafft werden:

- Sechsachsen-Fräsmaschine
- Freiagierender Roboterarm
- Professioneller 3D-Drucker

Mittelfristig sollte die Hochschule wieder ein vollwertiges Ton-Studio vorhalten.

II.3.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Als Prüfungsformen sollen u.a. Präsentationen, Referate, Projektdokumentationen, Hausarbeiten, Klausuren, Kolloquien und Einzelkorrekturen genutzt werden. Die Module sollen mehrheitlich mit einer Prüfung pro Modul abgeschlossen werden (s. Kapitel Studierbarkeit).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Nach Rücksprache und Diskussion im Rahmen der Begehung ergibt sich ein positives Bild: Die Prüfungen sind modulbezogen organisiert, was eine strukturierte und zielgerichtete Prüfung der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten ermöglicht. Die Prüfungsarten orientieren sich an den zu erwerbenden Kompetenzen und ermöglichen eine aussagekräftige Überprüfung der erreichten Lernergebnisse, indem sie vielfältige und angemessene Prüfungsformate verwenden.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die Erstsemester an der HBK Essen sollen in einer Einführungswoche umfänglich in das Studium eingeführt werden und alle notwendigen Informationen für den Studienstart erhalten. Ebenso soll eine Führung durch die Räume erfolgen. Danach sollen den Studierenden sowohl der Studierendenservice wie auch die Lehrenden für eine Studienberatung und die Beantwortung von Fragen zum Studium und zum Studienverlauf zur Verfügung stehen.

Die HBK Essen möchte ein terminlich und zeitlich verlässliches Studienangebot anbieten. Sämtliche obligatorischen Veranstaltungen sollen grundsätzlich jährlich angeboten werden und sind auf Grund eines festen Stundenplanschemas laut Selbstbericht gut planbar. Bei Ausfällen sollen Ersatzdozenten oder verbindliche Ausweichtermine angeboten werden, um eine optimale Studierbarkeit zu gewährleisten. Modulhandbücher und kommentierte Vorlesungsverzeichnisse mit Veranstaltungskommentaren und -terminen werden im Internet veröffentlicht.

Bei einer Einhaltung des vorgegebenen Studienverlaufs garantiert die HBK Essen nach eigenen Angaben eine Überschneidungsfreiheit der Lehrveranstaltungen. Die Prüfungen finden in der Regel außerhalb der Vorlesungszeit statt.

Der Workload der Studierenden wurde laut Selbstbericht nach den bisherigen Erfahrungen, nach den Angaben von Studierenden- und Lehrendenbefragungen und nach Schätzungen bestimmt. Im Zuge der Evaluation soll der Ansatz regelmäßig überprüft werden.

Jedes Modul wird mit mindestens einer Prüfung abgeschlossen. In manchen Modulen (vor allem mit praktischen Anteilen und Wahlpflichtmodulen) werden Teilprüfungen genutzt. Dies begründet die HBK Essen damit, dass einzelne Kompetenzen wie z.B. „Film- und Fototechniken“ nicht zusammen mit „CodingBasics“ abgeprüft werden können. Die Wahlmodule sind laut Selbstbericht teilweise zu heterogen zusammengestellt, als dass hier eine Prüfung sinnvoll wäre. Im Schnitt absolvieren die Studierenden nach Angaben der HBK sechs Prüfungen pro Semester.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studienorganisation ermöglicht ein Studium innerhalb der Regelstudienzeit. Kommunikationswege zwischen Studierenden und Lehrenden sind klar und werden von den Studierenden auch aktiv verwendet. Die Prüfungsdichte ist angemessen und es gibt positive Erfahrungen mit der Organisation von Projekten sowie Semesterarbeiten. Die Studierenden berichten von einem angemessenen Workload und scheinen die regelmäßigen Erhebungen auch proaktiv wahrzunehmen und wertzuschätzen.

Lehrveranstaltungen und Prüfungen werden aus Sicht der Studierenden weitgehend überschneidungsfrei angeboten. Sollte es doch mal zu Überschneidungen kommen, haben die Studierenden die Möglichkeit, die favorisierten Lehrveranstaltungen zu einem späteren Zeitpunkt nachzuholen.

Besonders positiv hervorzuheben ist die intensive Betreuung und Beratung durch Lehrende. Die Studierenden können sich außerdem gut selbst verwalten durch ein Tutoren-System auf Basis von Eigeninitiative und engen Kontakten untereinander. In der Neukonzeption des Studiengangs „DFD“ sind nun bei den weiterführenden Modulen einige mit weniger als 5 CP konzipiert. Inhaltlich macht dies aus Sicht der Gutachtergruppe Sinn, da diese Herangehensweise nun besser überzeugt als die vorherigen, inhaltlich „überladenen“ und überfordern den Module. Es bleibt abzuwarten, wie sich die neu Modulkonstruktion auf die Studierbarkeit auswirken wird. Die bisherige Nutzung von Teilprüfungen in den drei Studiengängen ist inhaltlich gut begründet und verschlechtert die Studierbarkeit nicht.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.4 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die Verantwortlichen der Designstudiengänge überprüfen und aktualisieren laut Selbstbericht kontinuierlich ihre inhaltlichen und didaktischen Ansätze. Grundlage dafür sollen neben der hochschulischen Evaluation die Analyse und Bewertung der Gesamtentwicklung des Fachs über die Beobachtung und Diskussion der curricularen Aktivitäten bedeutender nationaler und internationaler Hochschulen sowie die Entsendung von MitarbeiterInnen zu Fachkonferenzen (Gamescom Congress, Clash of Realities, Unite Conference, A.MAZE) und die engmaschige Auswertung sowie Kuratierung wichtiger Publikationsquellen im Rahmen der Fachbibliotheksarbeit sein.

Die Fachgebetsbibliotheken sammeln nach Angaben der HBK Essen Publikationen zur Fachdidaktik und zur inhaltlichen Weiterentwicklung der Lehre in den von der Hochschule angebotenen Sektionen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studiengänge passen sehr gut ins Gesamtportfolio der Hochschule. Sie greifen sehr aktuelle wissenschaftliche/künstlerische Entwicklungen auf und knüpfen explizit an die entsprechende Berufspraxis an. Die Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen und die systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses ist durch eine gute Vernetzung der Lehrenden auf internationaler und nationaler Ebene sichergestellt.

Ein etabliertes Evaluationssystem stellt eine kontinuierliche fachliche Weiterentwicklung sicher; die Studierenden fühlen sich hier sehr gut eingebunden. Durch die Beteiligung an Bewertungen von Lehrveranstaltungen kann das Curriculum durch Feedback weiterentwickelt werden. Die Sicherung der Adäquanz ist durch eine Reihe von Evaluierungen von aktuellen Studierenden und Absolvent/innen gewährleistet, welche im Rahmen des Evaluierungssystems umgesetzt werden.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.5 Studienerfolg (§ 14 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Hauptmittel der Qualitätssicherung soll die Evaluation sein. Die HBK Essen hat eine separate Evaluationsordnung.

Das Ziel der Evaluation soll die Sicherung und Verbesserung der Qualität der Lehre, des Studiums, der Forschung und der dazugehörigen Dienstleistungen sein.

Das Präsidium ist verantwortlich für die Durchführung der Evaluation. Es hat die Aufgabe, die hierfür notwendigen Rahmenbedingungen zu schaffen. Der/die Kanzler/in stellt laut Selbstbericht die notwendigen Ressourcen zur Verfügung und organisiert die Evaluationsmaßnahmen nach Maßgabe des Präsidiums. Die Mitglieder der HBK Essen sind verpflichtet, sich an der Evaluation zu beteiligen und diese zu unterstützen.

Die Evaluation mit den einzelnen Bestandteilen „Evaluation der Studienbedingungen“, „Evaluation der Lehrveranstaltungen“ und „Befragung der Lehrenden zu den Studienbedingungen“ sollen einmal im Jahr im Wintersemester durchgeführt werden. Für die Designstudiengänge ist eine zusätzliche Evaluation von Veranstaltungen geplant, die ausschließlich in den Sommersemestern stattfinden soll.

In der Evaluation der Studienbedingungen sollen Stellungnahmen und Bewertungen zur allgemeinen Struktur, Organisation und Studierbarkeit der Studiengänge, sowie einzelner Module und Veranstaltungen nachgefragt werden. Die Studierenden sollen Auskunft über die Qualität des Curriculums und der verwendeten Lehrmethoden, ihre persönliche Betreuung, die Struktur und Qualität der personellen, räumlichen und sächlichen Ausstattung sowie die Qualität der Verwaltung und des Service geben.

Das Präsidium verantwortet die Auswertung der Ergebnisse der Evaluation. Die festgestellten Differenzen zwischen Soll- und Istzustand sollen in allen betroffenen Mitgliedergruppen der HBK Essen vorgestellt und diskutiert werden. Gemeinsam sollen Maßnahmen zur Erreichung des Sollzustandes erarbeitet werden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Kommunikation zwischen Studierenden und Lehrkörper wurde von beiden Seiten als sehr positiv und zielführend beschrieben. Es wurde durchgehend bestätigt, dass Studierende, die sich mit dem Workload überfordert fühlten, in Gesprächen mit dem Lehrpersonal individuelle Lösungen gefunden haben.

Die vorbereitende Unterstützung für Bewerbungen und Präsentation bei einem potenziellen Arbeitgeber durch die Hochschule machte einen überzeugenden Eindruck und wurde auch von den Studierenden durchgehend positiv beurteilt.

Die HBK führt regelmäßig Lehrveranstaltungsevaluationen (mit Workload-Erhebung) und Alumni-Befragungen durch. Hinzu kommen statistische Auswertungen des Studien- und Prüfungsverlaufs und der Studierenden-/Absolventenstatistiken. Diese Zahlen sowie die Evaluationsergebnisse der letzten Jahre belegen, dass eine solide Studierbarkeit der Studiengänge gegeben ist.

Aus diesem Monitoring leitet die HBK fortlaufend Maßnahmen zur Sicherung des jeweiligen Studienerfolgs ab und diese werden fortlaufend überprüft und die Ergebnisse der Evaluationen werden für die Weiterentwicklung der Studiengänge genutzt.

Alle Beteiligten werden angemessen (unter Wahrung des Datenschutzes) über die Ergebnisse der Evaluationen und die ergriffenen Maßnahmen informiert.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.6 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die Weiterentwicklung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit wird von Leitung und Lehrenden der HBK Essen als wichtige Querschnittsaufgabe angesehen. Hierzu hat die HBK Essen ein Gleichstellungskonzept erarbeitet und beschlossen.

Gleichstellungsspezifische Angelegenheiten sollen durch den/die gewählte/n Gleichstellungsbeauftragte/n wahrgenommen werden, der/die von allen Mitgliedern der HBK Essen gewählt wird. Er/sie hat in den Sitzungen der Organe und Gremien (Senat, Präsidium, Berufungskommission etc.) Antrags- und Rederecht und ist zu diesen Sitzungen wie die übrigen Angehörigen des Organs oder des Gremiums einzuladen.

Die HBK Essen lässt nach eigenen Angaben Bewerber/innen unabhängig von persönlichen Merkmalen zum Studium zu, sofern sie die sprachlichen Voraussetzungen für eine erfolgreiche Teilnahme am Studium haben und die fachlichen Voraussetzungen erfüllt sind. Dies soll analog für die Gewinnung von Lehrbeauftragten und hauptamtlich Lehrenden gelten.

Soweit eine Behinderung oder dauerhafte Erkrankung zu einer Einschränkung bei der Absolvierung von Prüfungen führt, soll ihr durch die Gestattung anderer Prüfungsformen als im Modul üblicherweise vorgesehen oder durch verlängerte Bearbeitungszeit Rechnung getragen werden. Betroffene Studierende sollen auf diese Möglichkeit hingewiesen und zur Antragstellung ermutigt werden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die HBK Essen verfügt über Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studieren in besonderen Lebenslagen. Diese werden auch auf Ebene der Studiengänge DMD, DGD und DFD umgesetzt.

Aus Sicht der Gutachtergruppe sind die Studierenden unabhängig von persönlichen Merkmalen zum Studium zugelassen worden. Um allen Studierenden eine erfolgreiche Teilnahme am Studium auch bei unterschiedlichen sprachlichen Voraussetzungen zu ermöglichen, werden Sprachkurse angeboten, die auch rege von Studierenden in Anspruch genommen werden.

Entsprechende Nachteilsausgleichsregelungen sind in den Ordnungen der Studiengänge verankert.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

III. Begutachtungsverfahren

III.1 Allgemeine Hinweise

Im Laufe des Verfahrens wurden noch Dokumente nachgereicht, die bei der Erstellung des Gutachtens berücksichtigt wurden.

III.2 Rechtliche Grundlagen

Akkreditierungsstaatsvertrag

Verordnung zur Regelung des Näheren der Studienakkreditierung in Nordrhein-Westfalen vom 25.01.2018

III.3 Gutachtergruppe

Hochschullehrer

- Prof. Dr. Falk Höhn, Hochschule Hannover, Fakultät III, Design Center, Abt. Design und Medien, Lehrgebiet: Produktdesign / CAD
- Prof. Wolfgang Sattler, Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Kunst und Gestaltung, Professor für Produktdesign, Schwerpunkte Interaction Design und Universal Design
- Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst, IU Internationale Hochschule, Professor für Game Design

Vertreter der Berufspraxis

- Matthias Votteler, VottelerDesignPartner GmbH, Hemmingen

Studierende

- Marina Hummel, Studentin der Universität Vechta (Studentische Gutachterin)

IV. Datenblatt

IV.1 Daten zum Studiengang zum Zeitpunkt der Begutachtung

IV.1.1 Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Erfassung "Abschlussquote"²⁾ und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: Digital Fabrication Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung³⁾ in Zahlen (Spalten 6, 9 und 12 in Prozent-Angaben)

semesterbezogene Kohorten	StudienanfängerInnen mit Studienbeginn in Semester X		AbsolventInnen in RSZ oder schneller mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 1 Semester mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 2 Semester mit Studienbeginn in Semester X		
	insgesamt	davon Frauen	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
WS 2023/2024	0				#DIV/0!			#DIV/0!			#DIV/0!
WS 2022/2023	0				#DIV/0!			#DIV/0!			#DIV/0!
WS 2021/2022	7	5			0%			0%			0,00%
WS 2020/2021	9	5			0%			0%			0,00%
WS 2019/2020	6	4	4	3	67%			0%			0,00%
Insgesamt					#DIV/0!			#DIV/0!			#DIV/0!

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.

²⁾ Definition der kohortenbezogenen Abschlussquote: AbsolventInnen, die ihr Studium in RSZ plus bis zu zwei Semester absolviert haben.

Berechnung: "Absolventen mit Studienbeginn im Semester X" geteilt durch "Studienanfänger mit Studienbeginn im Semester X", d.h. für jedes Semester; hier beispielhaft ausgehend von den AbsolventInnen in RSZ + 2 Semester im WS 2012/2013.

³⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: Digital Fabrication Design

Notenspiegel der Abschlussnoten des Studiengangs

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlussemester	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft/ Ungenügend
	≤ 1,5	> 1,5 ≤ 2,5	> 2,5 ≤ 3,5	> 3,5 ≤ 4	> 4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2019/2020		4			
Insgesamt					

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.

²⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: Digital Fabrication Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Studiendauer in RSZ oder schneller	Studiendauer in RSZ + 1 Semester	Studiendauer in RSZ + 2 Semester	Studiendauer in > RSZ + 2 Semester	Gesamt (= 100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2019/2020	4	0	0	0	4

IV.1.2 Studiengang 02 „Digital Media Design“**Erfassung "Abschlussquote"²⁾ und "Studierende nach Geschlecht"**

Studiengang: Digital Media Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung³⁾ in Zahlen (Spalten 6, 9 und 12 in Prozent-Angaben)

semesterbezogene Kohorten	StudienanfängerInnen mit Studienbeginn in Semester X		AbsolventInnen in RSZ oder schneller mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 1 Semester mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 2 Semester mit Studienbeginn in Semester X		
	insgesamt	davon Frauen	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
WS 2023/2024	10	4			0%			0%			0,00%
WS 2022/2023	17	11			0%			0%			0,00%
WS 2021/2022	15	10			0%			0%			0,00%
WS 2020/2021	17	13			0%			0%			0,00%
WS 2019/2020	7	4	4	2	57%			0%			0,00%
Insgesamt					#DIV/0!			#DIV/0!			#DIV/0!

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: Digital Media Design

Notenspiegel der Abschlussnoten des Studiengangs

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft/ Ungenügend
	≤ 1,5	> 1,5 ≤ 2,5	> 2,5 ≤ 3,5	> 3,5 ≤ 4	> 4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2019/2020	3	1			
Insgesamt					

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: Digital Media Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester (1)	Studiendauer in RSZ oder schneller (2)	Studiendauer in RSZ + 1 Semester (3)	Studiendauer in RSZ + 2 Semester (4)	Studiendauer in > RSZ + 2 Semester (5)	Gesamt (= 100%) (6)
WS 2019/2020	5	0	2	0	7

IV.1.3 Studiengang 03 „Game Art and Design“

Erfassung "Abschlussquote"²⁾ und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: Game Art and Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen (Spalten 6, 9 und 12 in Prozent-Angaben)

semesterbezogene Kohorten	StudienanfängerInnen mit Studienbeginn in Semester X		AbsolventInnen in RSZ oder schneller mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 1 Semester mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 2 Semester mit Studienbeginn in Semester X		
	insgesamt	davon Frauen	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschluss- quote in %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
WS 2023/2024	30	21			0%			0%			0,00%
WS 2022/2023	40	28			0%			0%			0,00%
WS 2021/2022	32	23			0%			0%			0,00%
WS 2020/2021	25	18			0%			0%			0,00%
WS 2019/2020	7	5	3	3	43%	1	1	14%			0,00%
Insgesamt					#DIV/0!			#DIV/0!			#DIV/0!

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: Game Art and Design

Notenspiegel der Abschlussnoten des Studiengangs

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft/ Ungenügend
	≤ 1,5	> 1,5 ≤ 2,5	> 2,5 ≤ 3,5	> 3,5 ≤ 4	> 4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2019/2020	3				1
Insgesamt					

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: Game Art and Design

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Studiendauer in RSZ oder schneller	Studiendauer in RSZ + 1 Semester	Studiendauer in RSZ + 2 Semester	Studiendauer in > RSZ + 2 Semester	Gesamt (= 100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2019/2020	4	2	1	0	7

IV.2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	20.06.2023
Eingang der Selbstdokumentation:	05.11.2023
Zeitpunkt der Begehung:	18./19.04.2024
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Hochschulleitung, Fachbereichsleitung, Studiengangsverantwortliche, Lehrende, Mitarbeiter/innen zentraler Einrichtungen, Studierende
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde berücksichtigt (optional, sofern fachlich angezeigt):	Hörsäle, Seminarräume, Hochschulbibliothek, Institutsbibliothek, Werkstätten

IV.2.1 Studiengang 01 „Digital Fabrication Design“

Erstakkreditiert am:	28.05.2019
Begutachtung durch Agentur:	AQAS

IV.2.2 Studiengang 02 „Digital Media Design“

Erstakkreditiert am:	28.05.2019
Begutachtung durch Agentur:	AQAS

IV.2.3 Studiengang 03 „Game Art and Design“

Erstakkreditiert am:	28.05.2019
Begutachtung durch Agentur:	AQAS