Akkreditierungsbericht

Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

► Inhaltsverzeichnis

Hochschule	Hochschule für Medien Kommunikation und Wirtschaft (HMKW)
Ggf. Standort	Berlin, Köln, Frankfurt am Main

Studiengang 01	*Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (GDVK)* *bzw. Graphic Design and Visual Communication in der englischsprachigen Variante*			
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)			
Studienform	Präsenz	☒	Fernstudium	☐
	Vollzeit	☒	Intensiv	☐
	Teilzeit	☒	Joint Degree	☐
	Dual	☒	Kooperation § 19 MRVO	☐
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	☐	Kooperation § 20 MRVO	☒
Studiendauer (in Semestern)	6 (Klassisch); 7 (Klassisch-plus); 8 (Dual); 8 (Teilzeit)			
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	180 (klassisch und Teilzeit); 210 (klassisch-plus und dual)			
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv	☐	weiterbildend	☐
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	Oktober 2010			
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	120	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	96	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	72	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	

* Bezugszeitraum:	2018-2019 in Berlin und Köln/ keine Angaben zu Frankfurt am Main

Konzeptakkreditierung	☐
Erstakkreditierung	☐
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	2

Verantwortliche Agentur	Foundation for International Business Administration Accreditation (FIBAA)
Zuständige/r Referent/in	Johanna Schrieber
Akkreditierungsbericht vom	04.07.2022

Studiengang 02	*Game Design und Interaktive Medien (GDIM)*	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Arts (B.A.)	
Studienform	Präsenz ☒	Fernstudium ☐
	Vollzeit ☒	Intensiv ☐
	Teilzeit ☒	Joint Degree ☐
	Dual ☐	Kooperation § 19 MRVO ☐
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend ☐	Kooperation § 20 MRVO ☐
Studiendauer (in Semestern)	7 (Vollzeit), 9 (Teilzeit)	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv ☐	weiterbildend ☐
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	Oktober 2020 in Berlin und Köln Oktober 2022 in Frankfurt am Main (geplant)	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	120 geplant*[1]	Pro Semester ☐ Pro Jahr ☒
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		Pro Semester ☐ Pro Jahr ☐
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		Pro Semester ☐ Pro Jahr ☐
* Bezugszeitraum:	*[1] an den Standorten Berlin und Köln;; keine Angaben für Frankfurt am Main	

Konzeptakkreditierung	☒
Erstakkreditierung	☐
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	

Studiengang 03	*Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (KDKS)(zuvor Kommunikationsdesign)*			
Abschlussbezeichnung	Master of Arts (M.A.)			
Studienform	Präsenz	☒	Fernstudium	☐
	Vollzeit	☒	Intensiv	☐
	Teilzeit	☒	Joint Degree	☐
	Dual	☐	Kooperation § 19 MRVO	☐
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	☐	Kooperation § 20 MRVO	☐
Studiendauer (in Semestern)	4 (Vollzeit); 6 (Teilzeit)			
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	120			
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv	☒	weiterbildend	☐
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	Oktober 2016			
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	100	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	7	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	1	Pro Semester ☐	Pro Jahr ☒	
* Bezugszeitraum:	2018 bis 2019 in Berlin und Köln (Standort Frankfurt befindet sich in Planung)			

Konzeptakkreditierung	☐
Erstakkreditierung	☐
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1

Inhalt

Ergebnisse auf einen Blick ... *7*
Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) ... 7
Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.) ... 9
Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.) ... 11

Kurzprofil des Studiengangs ... *13*
Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) ... 13
Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.) ... 14
Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.) ... 14

Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums ... *15*
Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) ... 15
Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.) ... 16
Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.) ... 16

1 Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien ... 17

Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 BlnStudAkkV) ... *17*

Studiengangsprofile (§ 4 BlnStudAkkV) ... *20*

Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 BlnStudAkkV) ... *20*

Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 BlnStudAkkV) ... *22*

Modularisierung (§ 7 BlnStudAkkV) ... *23*

Leistungspunktesystem (§ 8 BlnStudAkkV) ... *25*

Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV) ... *26*

2 Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien ... 28

2.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung ... *28*

2.2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien ... *28*
Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 BlnStudAkkV) ... 28
Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 BlnStudAkkV) ... 36
Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 BlnStudAkkV) ... 36
Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 BlnStudAkkV) ... 47
Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 BlnStudAkkV) ... 49
Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 StAkkrStV) ... 53
Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 BlnStudAkkV) ... 57
Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 BlnStudAkkV) ... 59
Besonderer Profilanspruch (§ 12 Abs. 6 BlnStudAkkV) ... 61
Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 BlnStudAkkV) ... 65
Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen BlnStudAkkV) ... 65

Studienerfolg (§ 14 BlnStudAkkV) 66
Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 BlnStudAkkV) 68

3 Begutachtungsverfahren 70

3.1 Allgemeine Hinweise 70

3.2 Rechtliche Grundlagen 71

3.3 Gutachtergremium 71

4 Datenblatt 72

4.1 Daten zum Studiengang 72

4.2 Daten zur Akkreditierung 74

5 Glossar 75

Ergebnisse auf einen Blick

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.)

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 Auflage vor:

Auflage 1 (Kriterium § 7 BlnStudAkkV Modularisierung): Die Hochschule weist

- die Lehrsprache transparent in den Modulbeschreibungen aus.
- die jeweiligen Projektwerkstätten einzeln als Module im Modulhandbuch aus, sodass u.a. transparent ist, welche Qualifikationsziele und Inhalte vermittelt werden und welche Prüfungsleistung zum Bestehen erforderlich ist.

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☐ erfüllt

☒ nicht erfüllt

Das Gutachtergremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 2 (Kriterium § 12 Abs. 1 Curriculum): Die Hochschule integriert hinreichend den wissenschaftlichen Standards entsprechendes wissenschaftliches Arbeiten in den Modulen.

Auflage 3 (Kriterium § 12 Abs. 2 BlnStudAkkV Personelle Ausstattung): Die Hochschule weist die Qualifikation der hauptamtlich Lehrenden am Standort Frankfurt mit Hilfe der noch ausstehenden Lebensläufe nach.

Auflage 4 (Kriterium § 12 Abs.6 BlnStudAkkV Besonderer Profilanspruch): Die Hochschule gewährleistet im Kooperationsvertrag für die „kooperative“ Variante des dualen Studiums, dass die die Regelungen zwischen der Hochschule und dem jeweiligen Ausbildungsbetrieb bindend sind und die akademische Letztverantwortung dadurch sichergestellt wird.

Auflage 5 (Kriterium § 14 BlnStudAkkV Studienerfolg): Die Hochschule implementiert einen formalisierten Prozess

- um Studierende strukturiert über die Weiterentwicklung des jeweiligen Studiengangs auf Basis von Evaluationsergebnissen zu informieren, und
- um die Evaluationsergebnisse sowohl standortintern als auch standortübergreifend auszuwerten und entsprechende Maßnahmen abzuleiten.

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.)

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 § 7 BlnStudAkkV Modularisierung): Die Hochschule weist

- die Lehrsprache transparent in den Modulbeschreibungen aus.
- die jeweiligen Game and Interactive Labs einzeln als Module im Modulhandbuch aus, sodass u.a. transparent ist, welche Qualifikationsziele und Inhalte vermittelt werden und welche Prüfungsleistung zum Bestehen erforderlich ist.

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☐ erfüllt

☒ nicht erfüllt

Das Gutachtergremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 2 (Kriterium § 11§ 12- Abs. 1 Curriculum): Die Hochschule integriert hinreichend den wissenschaftlichen Standards entsprechendes wissenschaftliches Arbeiten in den Modulen.

Auflage 3 (Kriterium § 12 Abs. 2 BlnStudAkkV Personelle Ausstattung): Die Hochschule weist die Qualifikation der hauptamtlich Lehrenden am Standort Frankfurt mit Hilfe der noch ausstehenden Lebensläufe nach.

Auflage 4 (Kriterium § 14 BlnStudAkkV Studienerfolg): Die Hochschule implementiert einen formalisierten Prozess

- um Studierende strukturiert über die Weiterentwicklung des jeweiligen Studiengangs auf Basis von Evaluationsergebnissen zu informieren, und
- um die Evaluationsergebnisse sowohl standortintern als auch standortübergreifend auszuwerten und entsprechende Maßnahmen abzuleiten.

.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

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 § 7 BlnStudAkkV Modularisierung) Die Hochschule weist die Lehrsprache transparent in den Modulbeschreibungen aus.

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☐ erfüllt

☒ nicht erfüllt

Das Gutachtergremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflagen vor:

Auflage 2 (Kriterium § 11§ 12- Abs. 1 Curriculum): Die Hochschule integriert hinreichend den wissenschaftlichen Standards entsprechendes wissenschaftliches Arbeiten in den Modulen.

Auflage 3 (Kriterium § 12 Abs. 2 BlnStudAkkV Personelle Ausstattung): Die Hochschule weist die Qualifikation der hauptamtlich Lehrenden am Standort Frankfurt mit Hilfe der noch ausstehenden Lebensläufe nach.

Auflage 4 (Kriterium § 14 BlnStudAkkV Studienerfolg): Die Hochschule implementiert einen formalisierten Prozess

- um Studierende strukturiert über die Weiterentwicklung des jeweiligen Studiengangs auf Basis von Evaluationsergebnissen zu informieren, und

- um die Evaluationsergebnisse sowohl standortintern als auch standortübergreifend auszuwerten und entsprechende Maßnahmen abzuleiten.

.

Kurzprofil des Studiengangs

Für alle Studiengänge

Die „Hochschule für Medien Kommunikation und Wirtschaft“ (im Folgenden abgekürzt durch HMKW) ist, ihrem Namen gemäß, auf Medien-, Kommunikations- und Wirtschaftsthemen spezialisiert. Die drei hier vorliegenden Studiengänge sind dem Bereich Design zuzuordnen. Sie befassen sich alle inhaltlich mit den Themen Design, (visueller) Kommunikation sowie (interaktiver) Medien. Sie sollen Studierende auf Bereiche in der Medien- und Kommunikationsbranche vorbereiten.

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.)

Der Studiengang zielt auf eine berufsvorbereitende und zugleich akademisch fundierte Ausbildung im Bereich der freien und auftragsgebundenen Gestaltung ab (vgl. Selbstbericht S. 6). Das Curriculum ist bewusst breit und generalistisch angelegt. Dies soll den Studierenden ermöglichen sich nicht schon in der frühen Phase ihrer Ausbildung auf eine einzige Designdisziplin festlegen zu müssen. Ihnen soll vielmehr die Möglichkeit geboten werden, sich im gesamten Spektrum des Designs orientieren zu können. Daher werden Inhalte aus den Bereichen, Layout, Typographie, Druckvorstufe und Druckverfahren und klassischem Grafikdesign sowie Corporate Design vermittelt. Aber auch Inhalte zu Rauminstallation und zu Leitsystemen sowie zu online und interaktiven Medien sind im Curriculum aufgenommen.

Der Studiengang wird auch in verschiedenen dualen Studienformen angeboten. In den dualen Studienformen schließen die Studierenden neben dem „Bachelor of Arts“ auch mit dem IHK-geprüften Abschluss in dem Ausbildungsberuf „Mediengestalter/in Digital und Print“ ab. Die betriebliche Zeit der Ausbildung ist in das Curriculum des Studiengangs integriert und kann in Form von Praktika absolviert werden (der IHK- Ausbildungsunterricht ist nicht in das Curriculum integriert).

Die Hochschule beschreibt, dass ein großer Fokus darauf gelegt wird eine besonders große Praxisnähe und Anwendungsbezogenheit zu erstellen. Dies geschehe insbesondere in den sogenannten „Projektwerkstätten“ in welchen praxisnah und anwendungsorientiert aktuelle Thematiken (z.B. aus den Bereichen Handwerk oder Technik) behandelt werden sollen. Dabei nehme die projektorientierte Teamarbeit einen hohen Stellenwert ein (vgl. Selbstbericht S. 7).

Der Studiengang richtet sich an Interessierte (mit Hochschulzulassungsberechtigung), die ihre Kreativität und ihr Gestaltungstalent zum Beruf machen möchten und sich dabei (noch) nicht auf spezialisierte Design-Disziplin festlegen möchten (vgl. ebd. S. 7).

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.)

Der Studiengang fokussiert sich auf die Gestaltung von Spielen bzw. generell von interaktiven Medien. Daher sollen unter anderem grundlegende Techniken der Ludologie und der Narratologie, die Anwendung spezialisierter Modellierungs- und Animationssoftware sowie die Nutzung von Game Engines (aktuell v. a. Unreal) und Skripting-Grundlagen zur Entwicklung von Echtzeit- und interaktiven Anwendungen vermittelt werden (vgl. Selbstbericht S. 8).

Bei diesem Studiengang handelt es sich um eine Konzeptakkreditierung. In der Struktur ähnelt er sehr stark dem oben bereits beschriebenen Studiengang „Grafikdesign und visuelle Kommunikation“. So besteht auch hier der Anspruch eine starke Praxisnähe und eine hohe Anwendungsorientierung zu intergieren. Auch in diesem Studiengang sind viele verschiedene Lehr- und Lehrmethoden in das Curriculum eingebunden (beispielsweise virtuelle Klassenräume sowie Projekt- und Teamarbeiten). Dies zeigt sich insbesondere in den Modulen des „Game& interaktive Labs“. In diesen Modulen sollen unter anderem Thematiken aus den Bereichen „Technologie“ und „System“ kreativ und anwendungsorientiert behandelt werden.

Nach Angaben der Hochschule richtet sich der Studiengang an Interessierte (mit Hochschulzulassungsberechtigung), die ihr kreatives Talent mit einem besonderen Interesse an der Gestaltung von Spielen und interaktiven Anwendungen zum Beruf machen möchten (vgl. Selbstbericht S. 8).

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Als konsekutives Master-Programm bietet er eine weiterführende Anschlussoption vor allem an den grundständigen Design-Studiengang Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.). Das übergeordnete Ziel ist neben der Vertiefung und Erweiterung von Gestaltungstechniken die Stärkung der konzeptionellen und strategischen Kompetenzen im Bereich kreativer Planungsprozesse und Leitungsaufgaben. Die Absolventinnen und Absolventen sollen zur Planung und Leitung des gesamten kreativen Wertschöpfungsprozesses befähigt werden, nicht nur in klassischen Werbeagenturen, sondern auch im Marketing-Bereich und in Entwicklungsabteilungen. Im Studiengang sollen möglichst vielfältige Lehr- und Lehrmethoden (beispielsweise virtuelle Klassenräume, Projektarbeiten und Diskussionen (vgl. Modulbeschreibungen KDKS) eingesetzt werden, um eine starke Praxisnähe und Anwendungsorientierung zu erzeugen.

Der Studiengang richtet sich an Absolventinnen und Absolventen grundständiger Kunst- oder Design-Studiengänge, die eine Karriere als Art Director, Creative Director oder in anderen Leitungsfunktionen in Werbe- oder Kommunikationsagenturen bzw. in Kreativ- oder Entwicklungsabteilungen von Produktions- oder Dienstleistungsunternehmen anstreben (vgl. Selbstbericht S.10).

Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums

Für alle Studiengänge

Das Gutachtergremium kommt zu einem positiven Eindruck der drei Studiengänge.

Das Gutachtergremium hebt einerseits den hohen Praxisbezug aller drei Studiengänge positiv hervor. Andererseits kritisiert es, dass die einzelnen Module der Studiengänge jeweils recht wenig wissenschaftliches Arbeiten vermitteln. Um die Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten zu fördern, empfiehlt das Gutachtergremium eine Auflage zur entsprechenden Überarbeitung der Module (siehe Auflagenempfehlung §12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 BlnStudAkkV). Zusätzlich sollte den Lehrenden ein größerer zeitlicher Umfang für die eigene Forschung zur Verfügung gestellt werden.

Im Rahmen aller drei Studiengänge konnte das Gutachtergremium eine Vielfalt sowohl in den Inhalten des Curriculums als auch in den Lehr- und Lernformen finden. So werden virtuelle Klassenräume sowie Referate und Team- und Projektarbeiten eingesetzt.

Das Gutachtergremium sieht eine große Stärke der Studiengänge in der Ressourcenausstattung. An allen drei Standorten steht den Studierenden eine Bandbreite an Technik zur Verfügung sodass erlerntes theoretisches Wissen im Rahmen von z.B. Projektarbeiten durch die vorhandene Technik direkt umgesetzt werden kann

Auch konnte im Rahmen der Begutachtung beobachtet werden, dass die Studierenden viele Möglichkeiten haben, sich einzubringen. So geben sie an, dass ihr direktes Feedback gehört und umgesetzt wird und sie auch direkten Einfluss auf die Gestaltung der Lehre nehmen können.

Die Studiengänge werden je nach Variante an drei Standorten angeboten. Die Evaluationen der jeweiligen Studiengänge werden jedoch nur für den jeweiligen Standort ausgewertet. Es bestehen bislang keine Strukturen, welche die Ergebnisse aller Standorte miteinander abgleichen und ggf. übergeordnete Maßnahmen ableiten. Darüber hinaus existiert kein formalisierter Prozess, um Studierende über die Evaluationsergebnisse zur (siehe Auflagenempfehlung §14 BlnStudAkkV). Das Gutachtergremium kommt außerdem zu dem Schluss, dass für den Standort Frankfurt die Personelle Ausstattung nicht abschließend beurteilt werden konnte (siehe Auflagenempfehlung §12 Abs. 2 BlnStudAkkV).

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.)

Für das formale Kriterium §7 BlnStudAkkV wurde eine Auflagenempfehlung formuliert.

Das Gutachtergremium konnte sich davon überzeugen, dass ein hohes Maß an „Kreativität“ im Rahmen des Studiengangs vorherrscht. Dadurch erhalten sowohl Lehrende als auch Studie-

rende immer wieder Möglichkeiten, eigene, kreative Ideen z.B. in Form von Projektarbeiten (insbesondere im Rahmen der „Projektwerkstätten“) einzubringen. Das Gutachtergremium hebt positiv hervor, dass auch dadurch ein großer Praxisbezug innerhalb des Studiums vorherrscht.

Im Hinblick auf die duale Variante des Studiengangs konnte das Gutachtergremium sich davon überzeugen, dass eine umfangreiche Inhaltliche Verzahnung zwischen den unterschiedlichen Lernorten stattfindet.

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.)

Das Gutachtergremium kommt zu dem Schluss, dass das Konzept des Studiengangs fundiert und schlüssig ist.

Für das formale Kriterium § 7 BlnStudAkkV wurde eine Auflagenempfehlungen formuliert.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Das Gutachtergremium kommt zu dem Schluss, dass es sich hierbei um einen bereits sehr etablierten und fundierten Studiengang handelt. Die Studierenden werden durch den hohen Praxisbezug optimal auf die vom Studiengang genannten Berufsziele vorbereitet.

Wie auch bereits in der Qualitätsbewertung der anderen beiden Studiengänge des Bündels angemerkt, wurde für das formale Kriterium §7 BlnStudAkkV eine Auflagenempfehlung formuliert.

1 Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien

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

Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Studiengang 01 Grafikdesign und Visuelle Kommunikation

Bei diesem Studiengang handelt es sich um einen Bachelorstudiengang, der in verschiedenen Studienformen studierbar ist. In der Studienform „klassisch“ (Vollzeit) ist der Studiengang mit 180 ECTS-Leistungspunkten kreditiert und weist eine Regelstudienzeit von sechs Semestern auf. Diese Studienform kann auch als Teilzeitstudium absolviert werden. In diesem Fall verlängert sich die Regelstudienzeit auf acht Semester.

In der zweiten Studienform „klassisch-plus“ weist der Studiengang sieben Semester Regelstudienzeit und 210 ECTS-Leistungspunkte auf. In dieser Form erstreckt sich das Praktikum nicht wie in der klassischen Studienform über ein Semester, sondern über zwei Semester und ist mit 60 ECTS-Leistungspunkten kreditiert.

Des Weiteren werden mehrere duale Studienformen dieses Studiengangs angeboten. Zum einem ist dies die sogenannte „d3 Dual“ Studienform, welche in einer „überbetrieblichen“ und einer „kooperativen“ Variante angeboten wird. In beiden Varianten der „d3 Dual“ Studienform ist eine Praxisphase von drei Semestern vorgesehen. In der „überbetrieblichen“ Variante findet diese Praxisphase in Form von Praktika (mit einem Praktikumsvertrag) statt und in der „kooperativen“ Variante durch drei Semester Ausbildung (mit einem Ausbildungsvertrag). Die Studienform „d2 Dual“ gestaltet sich analog dazu. In dieser Studienform ist eine Praxisphase von zwei Semestern vorgesehen. Da diese Studienform nur in der Variante „überbetrieblich“ angeboten wird, findet die Praxisphase immer in Form von Praktika (mit Praktikumsverträgen) statt. In allen dualen Studienformen (und deren Varianten) sind immer acht Semester Regelstudienzeit sowie 210 ECTS-Leistungspunkte vorgesehen.

Da die Hochschule verschiedene Standorte hat (Berlin, Köln und Frankfurt am Main) bestehen auch kleinere Unterschiede innerhalb der Studienformen. Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die verschiedenen Formen sowie deren Merkmale an den verschiedenen Standorten:

	Berlin	**Köln**	**Frankfurt**
Klassisch (sechs Semester Regelstudienzeit; 180 ECTS-Leistungspunkte; Praktikum beinhaltet 30 ECTS-Leistungspunkte und erstreckt sich über ein Semester; in Teilzeit möglich mit acht Semestern Regelstudienzeit)	X	X	X
Klassisch+ (sieben Semester Regelstudienzeit; 210 ECTS-	X	X	X

Leistungspunkte; Praktikum besteht aus 60 ECTS-Leistungspunkten und erstreckt sich über zwei Semester)			
d3 Dual „Kooperativ“ (acht Semester Regelstudienzeit; 210 Leistungspunkte; Ausbildungsvertrag; Praktikum besteht aus 60 ECTS-Leistungspunkten und verteilt sich über drei Semester)		X	
d2 Dual „überbetrieblich“ (acht Semester Regelstudienzeit; 210 Leistungspunkte; Praktikumsvertrag; Praktikum besteht aus 60 ECTS-Leistungspunkten und verteilt sich über zwei Semester)	X		
d3 Dual „überbetrieblich“ (acht Semester Regelstudienzeit; 210 ECTS-Leistungspunkte; Praktikumsvertrag; Praktikum besteht aus 60 ECTS-Leistungspunkten und verteilt sich über drei Semester)	X		X

Der Studiengang wird in einer deutschen und englischen Variante angeboten (s. § 3 Studien- und Prüfungsordnung). Abhängig von der Nachfrage können beide Varianten an allen Standorten und mit allen Studienformen durchgeführt werden. Im Folgenden ist dargestellt, welche Varianten aktuell (Stand 29.07.2021) an welchen Standorten angeboten werden.

	Deutsch	Englisch
Berlin	√	√
Köln	√	--
Frankfurt	√	--

Für beide Sprachvarianten gelten die gleichen curricularen Vorgaben. Prüfungsordnungen und Modulhandbücher liegen auf beiden Sprachen vor.

<u>Studiengang 02 Game Design und Interaktive Medien</u>

Bei diesem Studiengang handelt es sich um einen Bachelorstudiengang, der in sieben Semestern Regelstudienzeit abgeschlossen wird und mit 210 ECTS-Leistungspunkten kreditiert ist. Nach § 4 Abs. 3 RStPO wird der Studiengang in den folgenden Studienformen angeboten:

1. „klassisch“ in Vollzeit mit einer Regelstudienzeit von sieben Semestern
2. „klassisch“ in Teilzeit mit einer Regelstudienzeit von neun Semestern

Der Studiengang wird in einer deutschen und englischen Variante angeboten (s. § 3 Studien- und Prüfungsordnung). Abhängig von der Nachfrage können beide Varianten an allen Standorten und mit allen Studienformen durchgeführt werden. Im Folgenden ist dargestellt welche Varianten aktuell (Stand 29.07.2021) an welchen Standorten angeboten werden.

	Deutsch	Englisch
Berlin	√	√
Köln	√	--
Frankfurt	√	--

Für beide Sprachvarianten gelten die gleichen curricularen Vorgaben. Prüfungsordnungen und Modulhandbücher liegen auf beiden Sprachen vor.

Studiengang 03 Kommunikationsdesign und Kreative Strategien

Der vorliegende konsekutive, anwendungsorientierte Masterstudiengang hat eine Regelstudienzeit von vier Semestern (Vollzeit) und ist mit 120 ECTS-Leistungspunkten kreditiert. Dieser Studiengang kann ebenfalls in Teilzeit absolviert werden, in diesem Fall verlängert sich die Regelstudienzeit auf sechs Semester.

Der Studiengang wird in einer deutschen und englischen Variante angeboten (s. § 3 Studien- und Prüfungsordnung). Abhängig von der Nachfrage können beide Varianten an allen Standorten und mit allen Studienformen durchgeführt werden. Im Folgenden ist dargestellt welche Varianten aktuell (Stand 29.07.2021) an welchen Standorten angeboten werden.

	Deutsch	Englisch
Berlin	√	√
Köln	√	--
Frankfurt	√	√

Für beide Sprachvarianten gelten die gleichen curricularen Vorgaben. Prüfungsordnungen und Modulhandbücher liegen auf beiden Sprachen vor.

Gemäß §2 Abs. 1 der Studien- und Prüfungsordnung des Studiengangs handelt es sich um einen konsekutiven Masterstudiengang. Somit stellt er eine weiterführende Anschlussoption an den grundständigen Studiengang „Grafikdesign und visuelle Kommunikation“ (B.A.) dar.

Entscheidungsvorschlag

Kriterium ist erfüllt.

Studiengangsprofile (§ 4 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Für alle Studiengänge

Abschlussarbeit und Kolloquium zusammen sollen sicherstellen, dass die Absolventinnen und Absolventen die Fähigkeit zur Anwendung wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse und die für den Einstieg in das Berufsleben erforderlichen methodischen, fachlichen und personalen Kompetenzen besitzen. Neben der Abschlussarbeit ist ein „Bachelor-Kolloquium“ bzw. ein „Master-Kolloquium“ in Form einer mündlichen Abschlussprüfung zu absolvieren.

Gemäß § 2 der Zugangssatzung für Masterstudiengänge handelt es sich bei dem Studiengang „Kommunikationsdesign und Kreative Strategien“ um einen anwendungsorientierten Masterstudiengang. Die Studierenden werden auf die Übernahme von Führungspositionen in Design-Agenturen, Marketing- und Forschungsabteilungen etc. vorbereitet und vertiefen gleichzeitig ihre akademische Fortbildung. Dass der vorliegende Masterstudiengang anwendungsorientiert ist, zeigt sich zum einen an den gewählten Inhalten (z.B. Visual Communication oder Human Centred Design), aber vorranging an den gewählten Lehrformen. So kommen Gruppenarbeiten, analytische und kritische Diskussionen, praktische Übungen sowie die Planung, Realisierung und Analyse von Projekten zum Einsatz (vgl. Modulbeschreibungen KDKS).

Entscheidungsvorschlag

Kriterium ist erfüllt.

Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Für die beiden Bachelorstudiengänge

Die Hochschule definiert in §1 Bachelor-Zugangssatzung folgende Zugangsvoraussetzungen:

- schulische Qualifikation: mindestens FHR oder eine in Deutschland als gleichwertig anerkannte ausländische Hochschulzugangsberechtigung (HZB)
- oder berufliche Qualifizierung gemäß § 11 BerlHG: mindestens 2-jährige Ausbildung plus mindestens 3-jährige Berufspraxis oder alternative Qualifizierungen (Fachschule etc.)
- und fachliche Kompetenz: jeweils unter § 2 Abs. 1 der Studien- und Prüfungsordnungen der beiden vorliegenden Bachelorstudiengänge ist definiert, dass die Bewerberinnen und Bewerber „ihr ästhetisch-analytisches Reflexionsvermögen und ihre Fähigkeit zur produktiv gestalterischen Problemlösung unter Beweis stellen“ müssen

Um zu überprüfen, ob die Bewerberinnen und Bewerber die oben genannte fachliche Kompetenz aufweisen, hat die Hochschule das folgende Auswahlverfahren integriert:

Alle Bewerberinnen und Bewerber müssen ein Assessment durchlaufen, das neben der Sichtung der Bewerbungsunterlagen v. a. aus einem Interview, einem praktischen Test und ggf. der Präsentation einer Mappe mit gestalterischen Arbeiten besteht:

- Bewerbungsunterlagen: v. a. HZB-Noten, Motivationsschreiben
- Interview: Fragen zu Motivation, Finanzierung, Plänen nach dem Abschluss etc.
- praktischer Test: Anfertigung freier Skizzen, Bildanalyse
- Mappe: gestalterische Arbeiten sollten nach Möglichkeit abgegeben werden, sind aber keine zwingende Voraussetzung

Die Hochschule verwendet standardisierte Bewertungsbögen für die Auswahlgespräche, sodass eine Gleichberechtigung für die Bewerberinnen und Bewerber besteht.
Das beschriebene Auswahlverfahren ist auf der Homepage der Hochschule sowie in einem Video beschrieben[1]. In §6 der RStPO für Bachelorstudiengänge ist definiert, dass ein spezifisches Auswahlverfahren integriert werden kann. In § 2 der Zulassungssatzung sind die möglichen Elemente der Zulassungsprüfung genannt.

Unter § 1 der Zulassungssatzung für Bachelorstudiengänge ist definiert, dass Bewerberinnen und Bewerber für Studiengänge mit englischsprachigen Modulen das Sprachniveau B2 vorweisen müssen.

In der Zugangssatzung für die Bachelorstudiengänge ist unter § 1 Abs. 6 geregelt, dass Bewerberinnen und Bewerber, die Deutsch als Fremdsprache erlernt haben, zum Studium zugelassen werden, wenn sie das Deutschniveau B2 laut Angaben der Zugangssatzung für Bachelorstudiengänge besitzen.

<u>Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategie (M.A.)</u>

Die Hochschule definiert in § 2 Abs. 1 StPO-Kommunikationsdesign und Kreative Strategien, dass für die Zulassung in diesem Studiengang ein berufsqualifizierender Abschluss eines grundständigen Kunst- oder Designstudiums (Bachelor, Diplom, Magister, Staatsexamen, Meisterschüler/ in einer Fachhochschule, Akademie oder Universität) nachgewiesen werden muss. Alternativ gilt auch der Nachweis eines inhaltlich angrenzenden Studiums (wie Architektur, Medieninformatik etc.) als hinreichend, sofern mindestens 20 ECTS-Leistungspunkte aus direkt gestalterischen Modulen (wie Bildbearbeitung, Illustration etc.) erworben wurden.

Auch für diesen Studiengang hat die Hochschule ein Auswahlverfahren etabliert, welches wie folgt beschrieben wird (vgl.: Selbstbericht S. 14):

[1] Vgl. https://www.youtube.com/watch?v=BOFbDMAWKX8 (letzter Abruf 29.03.2021)

„Es ist nicht vorgesehen, dass die Zugangsvoraussetzung des ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses die Eingangsprüfung ersetzt. Diese besteht neben der Auswertung der Bewerbungsunterlagen (v. a. der Abschlussarbeit des grundständigen Studiums und der Mappe) aus einem ausführlichen Interview, mit folgenden Schwerpunkten:

- Grundständiges Studium: v. a. Inhalte und Noten des Bachelor- (oder äquivalenten) Abschlusses
- Mappe: Qualität der BA-Arbeit und sonstiger freier Gestaltungen und Arbeitsproben
- Interview: Fragen zu Motivation, Finanzierung, weiteren Plänen nach dem Abschluss etc.“

Das beschriebene Auswahlverfahren ist auf der Homepage der Hochschule sowie in einem Video beschrieben[2]. In § 6 der RStPO für Masterstudiengänge ist definiert, dass ein spezifisches Auswahlverfahren integriert werden kann. In §2 der Zulassungssatzung sind die möglichen Elemente der Zulassungsprüfung genannt.

Die Hochschule verwendet standardisierte Bewertungsbögen für die Auswahlgespräche, sodass eine Gleichberechtigung für die Bewerberinnen und Bewerber besteht.

Der Studiengang wird sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch angeboten. Unter § 1 der Zugangssatzung für die Masterstudiengänge ist definiert, dass für Masterstudiengänge, die englischsprachige Module enthalten, Studierende B2 als englischem Sprachkompetenz-Level vorweisen müssen.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Die Abschlussbezeichnung lautet Bachelor of Arts, da der Studiengang der Fächergruppe der Sprach und Kulturwissenschaften zuzuordnen ist. Er orientiert sich weniger an mathematisch-naturwissenschaftlich geprägten Methoden, sondern mehr an geistes- und humanwissenschaftlichen Methoden. Die Studierenden erhalten Wissen über das breite Spektrum der Wissens- und Tätigkeitsfelder im Bereich Design (z.B. Layout, Typografie, Druckverfahren, Grafikdesign, Corporate Design bis hin zu Rauminstallation).

[2] Vgl. https://www.youtube.com/watch?v=BOFbDMAWKX8 (letzter Abruf 29.03.2021)

Vgl: https://www.hmkw.de/studienplatzvergabe/master-studium/ (letzter Abruf 29.03.2021)

Studiengang 02: Game Design und interaktive Medien (B.A)

Die Abschlussbezeichnung lautet Bachelor of Arts, da der Studiengang der Fächergruppe der Sprach und Kulturwissenschaften zuzuordnen ist. Er orientiert sich weniger an mathematisch-naturwissenschaftlich geprägten Methoden sondern mehr an geistes- und humanwissenschaftlichen Methoden. Die Studierenden erhalten nicht nur einen Überblick über das Wissensfeld des Designs, sondern fokussieren sich auf die Spezialdisziplin der Gestaltung von Spielen bzw. generell von interaktiven Medien.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Die Abschlussbezeichnung lautet Master of Arts, weil der Studiengang der kulturwissenschaftlichen Fächergruppe zuzuordnen ist und sich an qualitativen geistes-/humanwissenschaftlichen Methoden orientiert. Ziel ist die Vertiefung und Erweiterung von Gestaltungstechniken die auf den Kenntnissen des grundständigen Studiums aufbauen.

Für alle Studiengänge

Das jeweilige Diploma Supplement in der aktuellsten Version liegt dem Selbstbericht in der Anlage bei. In der jeweiligen RStPO ist im Anhang festgelegt, dass den Absolventinnen und Absolventen jeweils die aktuelle Version des Diploma Supplements ausgehändigt wird.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Modularisierung (§ 7 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Für alle Studiengänge

Die Studiengänge sind vollständig modularisiert und mit einem Leistungspunktesystem ausgestattet. Die Modulbeschreibungen beinhalten grundsätzlich die Informationen zu den Inhalten und Qualifikationszielen des Moduls, zu Lehr- und Lernformen, zu Voraussetzungen für die Teilnahme, zur Verwendbarkeit des Moduls zu Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten entsprechend dem European Credit Transfer System, zu ECTS-Leistungspunkten und Benotung, zur Häufigkeit des Angebots des Moduls, zum Arbeitsaufwand und zur Dauer des Moduls.

Da die Studiengänge in einer deutschen und englischen Variante angeboten werden, hat die Hochschule jeweils ein deutsches und englisches Modulhandbuch eingereicht. In den einzelnen Modulbeschreibungen in beiden Handbüchern wird als Lehrsprache jedoch deutsch und englisch angegeben. Da jedoch für die englische Variante keine Deutschkenntnisse vorausgesetzt werden, ist diese Angabe irreführend, da die Lehrsprache in der englischen Variante nur Eng-

lisch. Gleiches gilt ebenfalls für das deutsche Modulhandbuch. Die Hochschule muss transparent in den Modulbeschreibungen ausweisen, welche Lehrsprache für welche Variante gilt.

Studiengang 01 Grafikdesign und Visuelle Kommunikation:

Bei den sogenannten „Projektwerkstätten“ handelt es sich um fünf einzelne Module mit jeweils fünf ECTS-Leistungspunkten. Es besteht jedoch nur eine gemeinsame Modulbeschreibung. Als Prüfungsleistung ist eine Portfolioprüfung angegeben. Es ist allerdings unklar, ob pro Modul eine Portfolioprüfung zu erbringen ist, da nur eine Modulbeschreibung vorhanden ist. Darüber hinaus ist unklar, welche Qualifikationsziele und Inhalte jeweils in den einzelnen Projektwerkstätten vermittelt werden. Die Hochschule muss transparent darstellen, wie die einzelnen Projektwerkstätten ausgestaltet sind und wie viele Prüfungsleistungen erforderlich sind zum Bestehen der Module.

Studiengang 02 Game Design und Interaktive Medien:

Bei den sogenannten „Game and Interactive Labs“ handelt es sich um sechs einzelne Module mit jeweils fünf ECTS-Leistungspunkten. Es besteht jedoch nur eine gemeinsame Modulbeschreibung. Als Prüfungsleistung ist eine Portfolioprüfung angegeben. Es ist allerdings unklar, ob pro Modul eine Portfolioprüfung zu erbringen ist, da nur eine Modulbeschreibung vorhanden ist. Darüber hinaus ist unklar, welche Qualifikationsziele und Inhalte jeweils in den einzelnen Game and Interactive Labs vermittelt werden. Die Hochschule muss transparent darstellen, wie die einzelnen Game and Interactive Labs ausgestaltet sind und wie viele Prüfungsleistungen erforderlich sind zum Bestehen der Module.

Entscheidungsvorschlag

Kriterium ist nicht erfüllt, da die Lehrsprache nicht transparent in den Modulbeschreibungen ausgewiesen wird und für die Projektwerkstätten und Game and Interactive Labs jeweils nur eine gemeinsame Modulbeschreibung vorhanden ist, in der die einzelnen Module nicht ausdifferenziert werden.

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

Für alle Studiengänge:

Die Hochschule weist die Lehrsprache transparent in den Modulbeschreibungen aus.

Zusätzlich für Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Die Hochschule weist die jeweiligen Projektwerkstätten einzeln als Module im Modulhandbuch aus, sodass u.a. transparent ist, welche Qualifikationsziele und Inhalte vermittelt werden und welche Prüfungsleistung zum Bestehen erforderlich ist.

Zusätzlich für Studiengang 02: Game Design und interaktive Medien (B.A)

Die Hochschule weist die jeweiligen Game and Interactive Labs einzeln als Module im Modulhandbuch aus, sodass u.a. transparent ist, welche Qualifikationsziele und Inhalte vermittelt werden und welche Prüfungsleistung zum Bestehen erforderlich ist.

Leistungspunktesystem (§ 8 BlnStudAkkV)

Sachstand/Bewertung

Für alle Studiengänge

	B.A: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (Vollzeit)	B.A. Game Design und Interaktive Medien (Vollzeit)	M.A. Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (Vollzeit)
ECTS-Leistungspunkte pro Semester	30	30	30
Studentische Arbeitszeit pro ECTS-Leistungspunkt	30 h	30 h	30 h
Umfang der Abschlussarbeit in ECTS-Leistungspunkten	10 ECTS-Leistungspunkte	10 ECTS-Leistungspunkte	30 ECTS-Leistungspunkte

In den Teilzeit- und in den dualen Varianten sind 15-30 ECTS-Leistungspunkte pro Semester vorgesehen.

Nach § 20 Abs. 2 RStPO-Bachelor beträgt die Regelzeit für das Verfassen der Bachelor-Arbeit 8 Wochen. Nach § 20 Abs. 3 RStPO-Bachelor ist eine Verlängerung der Bearbeitungszeit der Bachelor-Arbeit höchstens zweimal um jeweils höchstens 4 Wochen möglich, wodurch jedoch die maximale Bearbeitungsdauer von 16 Wochen nicht überschritten werden darf.

a) Ein Prüfling, dem nicht mit seiner Zulassung schon die maximale Bearbeitungsdauer von 16 Wochen genehmigt wurde, kann in der Bearbeitungsphase einen ersten Antrag stellen, die Bearbeitungsdauer um maximal 4 Wochen zu verlängern, sofern die maximale Bearbeitungszeit von 16 Wochen hierdurch nicht überschritten werden. Dieser erste Verlängerungsantrag muss keine Begründung für die Verlängerung enthalten, und das Prüfungsamt stellt in jedem Fall eine Genehmigung aus.

b) Stellt die/der zu prüfende Studierende fest, dass auch die verlängerte Bearbeitungszeit nicht reicht, so kann sie/er einen zweiten Antrag stellen, die Bearbeitungsdauer um maximal weitere 4 Wochen zu verlängern, sofern die Maximalbearbeitungszeit von 16 Wochen hierdurch nicht überschritten wird. Dieser Antrag muss jedoch eine nachvollziehbare Begründung, warum die

Verlängerung notwendig ist, enthalten. Neben krankheitsbedingten Gründen und schwerwiegenden Störungen im sozial-psychologischen Umfeld der Studierenden zählen hierzu auch Schwierigkeiten bei der Materialbeschaffung und -auswertung, die nicht durch die Studierenden selbst verschuldet und nicht vorhersehbar gewesen sind.

Analoge Regelungen finden sich in § 20 Abs. 2 und 3 RStPO-Master.

Mastertyp	*Regelstudienzeit*	*Studienform*	*Credit Points*	*Regelbearbeitungszeit*	*Verlängerungswochen*	*Maximale Bearb.zeit*	*Mindestmfang*
konsekutiv	2 Semester 4 Semester	Vollzeit Teilzeit	20 CP "	12 Wochen 16 Wochen	2 * 3 Wochen 2 * 4 Wochen	18 Wochen 24 Wochen	50 S.
	3 Semester 5 Semester	Vollzeit Teilzeit	30 CP "	16 Wochen 22 Wochen	2 * 4 Wochen 2 * 5 Wochen	24 Wochen 32 Wochen	60 S.
	4 Semester 6 Semester	Vollzeit Teilzeit	30 CP "	20 Wochen 28 Wochen	2 * 4 Wochen 2 * 5 Wochen	28 Wochen 38 Wochen	70 S.
	5 Semester 7 Semester	Vollzeit Teilzeit	30 CP "	20 Wochen 28 Wochen	2 * 4 Wochen 2 * 5 Wochen	28 Wochen 38 Wochen	70 S.
weiterbildend	4 Semester	Vollzeit (Teilzeit bislang nicht vorgesehen)	30 CP	24 Wochen	individuell	24 Wochen	siehe Abs. 2)

Unabhängig von diesen Möglichkeiten, die Bearbeitungsdauer der Abschlussarbeit zu verlängern, wird unter § 20 Abs. 4 (beider) RStPO definiert, dass bei schweren Erkrankungen und anderer besonderer Umstände der Prüfungsausschuss über das Pausieren der Abschlussarbeit entscheiden kann.

Studiengang 03 Kommunikationsdesign und Kreative Strategien

Da der Masterstudiengang 120 ECTS–Leistungspunkte umfasst und 180 ECTS-Leistungspunkte gemäß § 1 Master-Zugangssatzung Voraussetzung zum Studium sind, ist das Erreichen von 300 ECTS-Leistungspunkten gewährleistet.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

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

Sachstand/Bewertung

Der jeweils zuständige Prüfungsausschuss entscheidet über die Zulassung zum Studium und die Anrechnung von Studien- und Prüfungsleistungen. Maßgebend für die Anerkennung von Studienleistungen, die an deutschen, europäischen oder nicht-europäischen Hochschulen erworben wurden ist die Lissabon-Konvention. Die Anerkennung von Studienleistungen, die in Deutschland oder im europäischen bzw. nicht-europäischen Ausland erworben wurden, wird durchgeführt, sofern sich die erbrachten Leistungen und erworbenen Kompetenzen nicht wesentlich von dem Studiengang unterscheiden, für den die Anrechnung beantragt wird.

Außerhochschulisch erworbene Leistungen können zu maximal 50 Prozent in Form von ECTS-Leistungspunkten angerechnet werden, Die entsprechenden Regelungen zu den jeweiligen Anrechnungen finden sich in § 9 der Rahmenstudien und -prüfungsordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge. Für Anträge zur Anerkennung von Studienleistungen gilt gemäß Lissabon-Konvention die Beweislastumkehr.

Entscheidungsvorschlag

Kriterium ist erfüllt.

2 Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

2.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung

Bei der Begutachtung wurde berücksichtigt, dass es sich bei dem Studiengang Game Design und Interaktive Medien (B.A.) um eine Konzeptakkreditierung handelt. Das Gutachtergremium konnte deswegen nur mit Studierenden aus vergleichbaren Studiengängen (insbesondere „Grafikdesign und Visuelle Kommunikation“) sprechen.

Die beiden Studiengänge Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) und Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.) wurden zuletzt 2015 akkreditiert bzw. re-akkreditiert. In beiden Fällen wurden Auflagen ausgesprochen, welche seitens der Hochschule fristgerecht erfüllt wurden.

Eine Weiterentwicklung des Studiengangs Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.) fand dahingehend statt, dass Inhalte und Kompetenzziele einzelner Module aktualisiert wurden. Insbesondere die Themenfelder „Branding“ und „Corporate Design“ wurden stärker integriert. Der Studiengang Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.) wurde dahingehend weiterentwickelt, dass eine Umbenennung stattgefunden hat (zuvor nur „Kommunikationsdesign“) und eine Umstrukturierung der Module. Dabei ist jedoch der inhaltliche Aufbau des Curriculums identisch geblieben. Durch diese Veränderung möchte die Hochschule eine strategische Fokussierung auf die Bereiche Design Thinking, Strategic Communication und Brand Strategy erreichen.

2.2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

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

Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 BlnStudAkkV)

a) Studiengangsübergreifende Aspekte

Für die beiden Bachelorstudiengänge

Alle grundständigen Studiengänge der HMKW beinhalten dieselben studiengangsübergreifenden Module. Sie sind im Sinne einer Art „Studium Generale“ zu verstehen. Die studiengangsübergreifenden Module bestehen aus sechs Pflichtmodulen und weiteren sechs Wahlpflichtmodulen, aus welchen die Studierenden jeweils drei auswählen müssen. Die Hochschule beschreibt in dem Dokument „Curricularen Einführung“, dass in den sechs Pflichtmodulen Grundkompetenzen behandelt werden, die in gleicher Weise für das Studium und die Arbeit in den Berufsfeldern Grafikdesign und Visuelle Kommunikation wie auch in anderen Berufsfeldern

(z.B. Journalismus, Wirtschaft und Psychologie) vorbereiten. Daher werden Kenntnisse aus den folgenden Bereichen vermittelt (vgl. Curriculare Einführung Grafikdesign und Visuelle Kommunikation S.4)

- Wissenschaftspropädeutik,
- personale und soziale Techniken unter besonderer Beachtung von Führungskompetenzen,
- Modelle der Medien- und Kommunikationswissenschaft
- wirtschaftswissenschaftliche Kenntnisse aus BWL und VWL
- interkulturellen Kompetenzen und eine Einführung in die Methodologie, v. a. in die Grundlagen der empirischen Sozialforschung, d. h. der qualitativen und quantitativen Datenerhebung und -auswertung.

Durch die entsprechende Auswahl der Wahlpflichtmodule haben die Studierenden die Möglichkeit, ihr individuelles wissenschaftliches Profil zu schärfen. Den Angaben in der Curricularen Einführung zufolge werden Module angeboten, die für medienorientierte Studiengänge eine hohe Relevanz besitzen, aber gleichzeitig nicht (wie die Pflichtmodule) zum unverzichtbaren Grundkanon gehören. Dazu zählen die Module „Medientechnologie“, „Medienrecht“, „Sozialwissenschaften“ und „Digitale Ökonomie“. Zum anderem werden Module angeboten, in welchen Fremdsprachen vermittelt werden. Das Beherrschen von Fremdsprachen wird als wichtiges Element der interkulturellen Kompetenz betrachtet. Diese ist laut der Hochschule grundlegender Bestandteil des späteren beruflichen Erfolgs und von hoher Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden (vgl. ebd. S. 5)

b) Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation

Sachstand

In der Curricularen Einführung des Studiengangs fasst die Hochschule die Learning Outcomes des Studiengangs wie folgt zusammen: „Der Studiengang strebt die gleichberechtigte Vermittlung kognitiver und personaler, fachspezifischer und sozial/interkultureller Problemlösungs- und Handlungskompetenzen in den wichtigsten Disziplinen zeitgenössischer Gestaltungskunst – graphic, photographic, editorial, environmental, screen, multimedia, web, interactive und motion design an.“ (Curriculare Einführung GDVK S.7).

Dem Selbstbericht ist zu entnehmen, dass die Module des Studiengangs Allgemein- und Fachwissen vermitteln sollen. Gleichzeitig sollen aber auch Hard- und Softskills im Bereich der personal- und sozialen Kompetenzen vermittelt werden.

In den Praxiswerkstätten soll das selbstständige Handeln gefördert werden und die Übernahme unterschiedlicher Rollen und Perspektiven durch Teamarbeit gefördert werden (vgl. Selbstbericht S. 20).

Des Weiteren wird in der Curricularen Einführung des Studiengangs beschrieben, dass der Studiengang kognitiv, pragmatische sowie wissens- und handlungsorientierte Kompetenzen vermittelt. Dies beziehe sich sowohl auf den auf statische Bildmedien beschränkten Bereich des Grafikdesigns, als auch auf den allgemeinen Bereich der Visuellen Kommunikation. Dieser umfasst auch dreidimensionale Bildgestaltungen, Rauminstallationen, Leitsysteme sowie online und interaktive Medien (vgl. Curriculare Einführung GDVK S. 3).

Im Diploma Supplement werden die übergeordneten Qualifikationsziele wie folgt definiert:

- „Sie [die Studierenden] erkennen und definieren aus einem Briefing ein Designproblem, das sie in der Phase der Ideation und Projektion näher beschreiben und bearbeiten, um Entwürfe herauszuarbeiten ,innerhalb eines konzeptionellen Rahmens, der auch die Anforderungen des Auftraggebers hinsichtlich Zielgruppe, Corporate Identity, Innovativität und Nachhaltigkeit beinhaltet.
- Sie kommunizieren, begründen und diskutieren (vorläufige) Entwürfe gegenüber (Fach-) Kollegen und Auftraggebern.
- Sie testen und evaluieren Entwürfe mit (möglichen) Nutzern bzw. Konsumenten, um ein positives (Nutzungs-)Erlebnis (User Experience) zu befördern.
- Sie setzen die vom Auftraggeber abgenommenen Entwürfe um und produzieren diese in enger Zusammenarbeit mit o.g. Experten.

Die Zielmedien/-Systeme können gedruckter, digitaler und/oder interaktiver bzw. bewegter Natur sein. Die Absolventinnen/Absolventen gestalten diese Medien im Bewusstsein der Stilgeschichte visueller Kommunikation und den Trends der Gegenwart nachhaltig und mediengerecht mit den wesentlichen Komponenten Text, Grafik und Bild. Sie reflektieren und dokumentieren durchlaufene Designprozesse kritisch, um ihre eigene Kompetenzentwicklung zu steuern. Die Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen im Zusammenspiel mit der Selbstreflexivität befähigen zu einem Masterstudium in diesem Fachbereich.“

Der Studiengang soll fundiert in grundlegende Erkenntnisse der Design- und Visuellen Kommunikationstheorie einführen. Auch grundlegende Praktiken und Techniken des Gestaltungsprozesses sowie Methoden und Medien sollen eingeführt werden. Die Hochschule möchte so den Studierenden die Möglichkeit bieten, dass sie sich in einem frühen Stadium der Berufsplanung noch nicht auf eine bestimmte Disziplin festlegen müssen. Vielmehr sollen sie mit unterschiedlichsten Aufgaben in verschiedenen Design-Agenturen und -Abteilungen betraut werden. Die Studierenden sollen Erfahrungen sammeln können, um sich anschließend, in der postgradualen

Phase der Berufslaufbahn, umso bewusster und gesicherter für eine bestimmte Spezialisierung entscheiden zu können (vgl. Curriculare Einführung GDVK S.4).

Die Konzeption der Module ist laut Hochschule outcome-orientiert: So werden inhaltsbezogene Qualifikations- und handlungsbezogene Kompetenzziele vermittelt, die jeweils in den einzelnen Modulbeschreibungen beschrieben werden (vgl. Curriculare Einführung GDVK S.5). Beispielhaft werden in der folgenden Tabelle Qualifikations- und Kompetenzziele dreier Module genannt (vgl. Modulhandbuch GDVK):

Modul: M3 Prepress/ Press	**Modul: F3 Farbe, Form, Komposition**	**Modul M2: Layout**
• Industriestandards der Produktion ausgabefertiger Druckvorlagen kennen und anwenden können • Praktische Handlungskompetenz zu Qualitätssicherung Print, Controlling, Nachbereitung, Auswertung und Dokumentation gewinnen	• Theoretisches Verständnis und praktisches Know-how zur Anfertigung von manuellen und digitalen Zeichnungen und Illustrationen erwerben • Ausprobieren und Bewerten unterschiedlicher Gestaltungsansätze, Sicherheit in der Wahrnehmung und Verwendung einzelner Gestaltungselemente erlangen und diese gekonnt einsetzen können • Erkenntnisgewinn über den Umgang mit den Variablen der visuellen Codierung	• Vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten zu Prinzipien und Techniken der Verwendung von Schriftzeichen • Vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten des visuellen Geschichtenerzählen zur Gestaltung kompletter Printprodukte, von der Postkarte bis zum Katalog, vom Entwurf bis zur Umsetzung

Der Curricularen Einführung ist zu entnehmen, dass die Studierenden in Bezug auf die wissenschaftliche Befähigung theoretische sowie grundlagenorientierte Kenntnisse und Fertigkeiten in den Bereichen des Grafik-Designs und allgemein der visuellen Kommunikation erwerben sollen (vgl.: Curriculare Einführung S. 20).

Im Selbstbericht beschreibt die Hochschule, dass die Module nicht nur der Vermittlung von Fachwissen dienen, sondern auch der Bereich der personal-sozialen Kompetenzen abgedeckt wird. Dies geschehe insbesondere durch die verwendeten Lehrmethoden. In vielen Modulen sind interdisziplinäre Projekte integriert, welche kollaborative Kompetenzen wie Kompromissbe-

reitschaft und Toleranz (auch in Teamarbeit) stärken sollen. Dies geschehe insbesondere innerhalb der Module der „Praxiswerkstätten“. Diese Methoden sollen zur Ausbildung einer verantwortungsvollen, soziale Werte achtenden Persönlichkeit beitragen (vgl. Selbstbericht S. 20).

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien

Sachstand

In der Curricularen Einführung des Studiengangs fasst die Hochschule die Learning Outcomes des Studiengangs wie folgt zusammen: „Der Studiengang strebt die gleichberechtigte Vermittlung kognitiver und personaler, fachspezifischer, sozial/interkultureller und gestalterischer Problemlösungs- und Handlungskompetenzen in den wichtigsten Disziplinen zeitgenössischer Spieleentwicklung – Visual Storytelling, Game Art, Concept Art, 2D und 3D Animation, Game Design, User Experience Design – an.“ (vgl. Curriculare Einführung GDIM S. 6). Nach Angaben der Hochschule erlernen die Studierenden das entsprechende Fachwissen auf dem Niveau des ISCED-Levels 5 (Wissen, Analysieren, Verstehen).

Die studiengangspezifischen Module verbinden laut Selbstbericht allgemeinbildende und fachspezifische Wissensvermittlung mit der Förderung personalsozialer Kompetenzen. Diese sollen in selbstständigen und eigenverantwortlichen Aufgaben wie auch in projektorientierter Teamarbeit geübt und gefestigt werden. Dies geschieht laut Selbstbericht in den regulären Modulen, in welche regelmäßig praktische Aufgabenstellungen zunehmender Komplexität integriert sind. Insbesondere geschieht dies jedoch in den Modulen des „Game & Interactive Lab‘“ (sogenannte Projektwerkstätten), in denen der handlungsorientierte, partizipative Ansatz konsequent, über alle Semester hinweg im Vordergrund steht. Auf diesem Weg sollen Eigenschaften wie Kreativität, Ausdauer, Teamfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein und Problemlösungsorientierung gestärkt werden (vgl. Selbstbericht S. 21)

Die Konzeption der Module ist laut Selbstbericht outcome-orientiert: So werden inhaltsbezogene Qualifikations- und handlungsbezogene Kompetenzziele vermittelt, die jeweils in den einzelnen Modulbeschreibungen beschrieben werden (vgl. Curriculare Einführung GDIM S.4).

Beispielhaft werden in der folgenden Tabelle Qualifikations- und Kompetenzziele dreier Module genannt (vgl. Modulbeschreibungen GDIM):

Modul: A1 Concept Art	**Modul: A2 2d Character Animation**	**Modul: S5 Sound Design**
• Theoretisches Verständnis und praktisches • Know-how zur Anferti-	• Sicheres Anwenden verschiedener Animationsmethoden und Beherrschen der dafür nötigen	• Überblick und Kenntnisse erwirtschaften für die Aufgabe akustischer Elemente bei Interaktion und

gung zeichnerischer Darstellung erwerben • Beherrschung digitaler Eingabegeräte und Tools zur Finalisierung analogen Entwurfsskizzen • Verstehen des Entwurfs als dreidimensionales Objekt und Kenntnis der digitalen Umsetzung • Kennenlernen verschiedener Stile, stilbildende Persönlichkeiten und Förderung der eigenen Stilfindung • Auseinandersetzung mit dem Vorgefundenen, Befähigung zur zielführenden Gestaltung	Anwendungen • Kenntnisse über anatomische Proportion, Bewegungsabläufe sowie den strukturellen Aufbau eines Charakter-Rigs. • Erweitertes Produktionswissen im Gamekontext generieren • Kenntnis verschiedener markerloser Tracking-Verfahren sowie der Erfassung und Aufzeichnung von Bewegungen zur Kontrolle zweidimensionaler Figuren	Spiel • Eigene Töne erzeugen und einordnen können, Soundressourcen verstehen und nutzen, eigene Libraries anlegen • Bildung einer eigenen Beurteilungs- und Gestaltungskompetenz für akustische Ereignisse und Ausprägungen

Der Curricularen Einführung ist zu entnehmen, dass die Studierenden in Bezug auf die wissenschaftliche Befähigung theoretische sowie grundlagenorientierte Kenntnisse und Fertigkeiten in den Bereichen des Game Designs und allgemein der visuellen Gestaltung erwerben sollen (vgl.: Curriculare Einführung GDIM S. 20).

Innerhalb des Selbstberichts beschreibt die Hochschule, dass die Module nicht nur der Vermittlung von Fachwissen dienen, sondern auch der Bereich der personal-sozialen Kompetenzen abgedeckt wird. Dies geschehe insbesondere durch die verwendeten Lehrmethoden. In vielen Modulen sind interdisziplinäre Projekte integriert, welche kollaborative Kompetenzen wie Kompromissbereitschaft und Toleranz (auch in Teamarbeit) stärken sollen. Dies geschehe insbesondere innerhalb der Module des „Game & Interactive Lab“. Diese Methoden tragen laut Hochschule zur Ausbildung einer verantwortungsvollen, soziale Werte achtenden Persönlichkeit bei (vgl. Selbstbericht S. 20).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Studiengang 02: Game Design und interaktive Medien (B.A)

Nach Ansicht des Gutachtergremiums stimmen die Qualifikationsziele mit dem jeweils angestrebten Abschlussniveau überein. Das Gutachtergremium konnte sich hiervon u.a. durch die übergeordneten Qualifikationsziele (in der Curricularen Einführung und im Diploma Supplement) überzeugen. Nach Ansicht des Gutachtergremiums sind die Qualifikationsziele klar formuliert und beziehen sich sowohl auf die praktische Befähigung der Studierenden im Hinblick auf die angestrebten Berufsfelder als auch auf die Persönlichkeitsentwicklung. Die übergeordneten Qualifikationsziele haben nach Ansicht des Gutachtergremiums einen Fokus auf praxisorientierte Inhalte. Übergeordnete Qualifikationsziele, welche sich auf die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden beziehen, sind nur wenig zu finden. Das Gutachtergremium bewertet diese als zwar ausreichend, empfiehlt jedoch, die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden zukünftig stärker in die übergeordneten Qualifikationsziele zu integrieren (siehe Auflagenempfehlung unter § 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 Curriculum).

Die Persönlichkeitsbildung wird unter anderem durch die Inhalte der studiengangsübergreifenden Module gefördert. Primär tragen jedoch die gewählten Lehr- und Lernformen zur Persönlichkeitsbildung bei, da Studierende durch Team- und Projektarbeit auf die Zusammenarbeit angewiesen sind.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung: Die Hochschule überarbeitet die übergeordneten Qualifikationsziele dahingehend, dass zukünftig ein stärkerer Fokus auf die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden gelegt wird.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien

Sachstand

Im Selbstbericht wird beschrieben, dass der Studiengang die Studierenden auf die berufliche Übernahme von Führungsaufgaben insbesondere als Art bzw. Creative Director vorbereiten soll. Gleichzeitig sollen die Studierenden auf eine mögliche weitere akademische Karriere vorbereitet werden. Die Studierenden sollen durch das Studium dazu befähigt werden Leitungsfunktionen zu übernehmen. Dies erfordere aber nicht nur die Sicherung der fachlichen Expertise. Die Professionalisierung von personal-sozialer Kompetenzen und der grundsätzlichen Haltung zur Bedeutung des Designs in der Gesellschaft, sei ebenfalls von großer Bedeutung. Auch

eine Professionalisierung der Sensibilisierung für die Bedeutung ökonomischer, sozialer und kultureller Faktoren bei der Teambildung und Kundenberatung einer Design-Agentur oder Kreativabteilung sei von großer Relevanz. Dies kommt besonders in den Modulen „Brand Strategy“ und „Innovation and Transformation“ zu trage (vgl. Selbstbericht S. 21 f.)

In den Modulbeschreibungen sind die jeweiligen Learning Outcomes definiert. Beispielhaft sind hier die Learning Outcomes für die Module „Brand Strategy“ und „Innovation und Transformation“ aufgeführt:

Brand Strategy:

- Knowledge about the planning and process of branding schemes
- Deep knowledge about the construction and ecosystems of brands
- Strategic insights on brands
- Deep understanding on the complex development process of brand building

„Innovation und Transformation“:

- Learning about new technology and their use for design
- Identifying the role of communication design within
- Exploration of current technologies
- Prototyping for innovation

Nach Angaben der Hochschule ist es ebenfalls Ziel die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden zu stärken um auch auf eine akademische Promotion vorzubereiten. Empirische Analyse im Rahmen von Forschungsprojekten sind fester Bestandteil des Curriculums („Curriculare Einführung“, S.9).

Im Selbstbericht beschreibt die Hochschule, dass die Module nicht nur der Vermittlung von Fachwissen dienen sondern auch der Bereich der personal-sozialen Kompetenzen abgedeckt wird. Dies geschehe insbesondere durch die verwendeten Lehrmethoden. In viele der Module sind interdisziplinäre Projekte integriert, welche kollaborative Kompetenzen wie Kompromissbereitschaft und Toleranz (auch in Teamarbeit) stärken sollen. Diese Methoden sollen zur Ausbildung einer verantwortungsvollen, soziale Werte achtenden Persönlichkeit beitragen (vgl. Selbstbericht S. 20).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Nach Ansicht des Gutachtergremiums stimmen die Qualifikationsziele mit dem angestrebten Abschlussniveau überein. Das Gutachtergremium konnte sich hiervon u.a. anhand der Darstellung der angestrebten Lernergebnisse in den Modulbeschreibungen, welche Master-Niveau aufweisen, überzeugen. Auch die aufgeführten übergeordneten Qualifikationsziele des Studien-

gangs weisen das entsprechende Niveau vor. Nach Ansicht des Gutachtergremiums sind die Qualifikationsziele klar formuliert und beziehen sich ebenfalls auf die Persönlichkeitsentwicklung. Die übergeordneten Qualifikationsziele haben nach Ansicht des Gutachtergremiums einen Fokus auf praxisorientierte Inhalte. Übergeordnete Qualifikationsziele, welche sich auf die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden beziehen, sind nur wenig zu finden. Das Gutachtergremium bewertet diese zwar als ausreichend, empfiehlt jedoch, die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden zukünftig stärker in die übergeordneten Qualifikationsziele zu integrieren (siehe ebenfalls Auflagenempfehlung unter § 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 Curriculum).

Die Qualifikationsziele sind auf der Homepage zugänglich. Die Angaben im Diploma Supplement bezüglich der Qualifikationsziele sind vorhanden.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung: Die Hochschule überarbeitet die übergeordneten Qualifikationsziele dahingehend, dass zukünftig ein stärkerer Fokus auf die wissenschaftliche Befähigung der Studierenden gelegt wird.

Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 BlnStudAkkV)

Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 BlnStudAkkV)

a) Studiengangsübergreifende Aspekte

Die studienübergreifenden Kompetenzen sind innerhalb der Bachelorstudiengänge der Hochschule im Wesentlichen inhaltlich und organisatorisch in gleicher Weise aufgebaut. Daher sind eine Reihe von studiengangsübergreifenden Module in die jeweiligen Curricula der Studiengänge eingebaut. Diese Lehrveranstaltungen können deshalb von Studierenden unterschiedlicher Bachelorstudiengänge gemeinsam belegt werden. Auch innerhalb der Masterstudiengänge der Hochschule sind die studienübergreifenden Kompetenzen im Wesentlichen inhaltlich und organisatorisch in gleicher Weise aufgebaut. Diese Module können daher von Studierenden unterschiedlicher Masterstudiengänge gemeinsam belegt werden.

Dass die Lehrveranstaltungen aller Module des studiengangübergreifenden Kompetenzbereichs somit von gemischten Studierendengruppen aus verschiedenen Studiengängen besucht werden können, soll den fachübergreifenden, interdisziplinären Austausch zwischen den Studierenden und Lehrenden fördern. Die individuellen Spezialisierungen finden dagegen in den studiengangspezifischen Modulen sowie in der Praktikumsphase und in der Anfertigung der Abschlussarbeit statt.

In den Bachelorstudiengängen wird nach einem Pflicht- und einem Wahlpflichtbereich unterschieden. Im Rahmen der Masterstudiengänge wird ein Wahlpflichtbereich angeboten. Studierende der beiden Bachelorstudiengänge müssen alle sechs Pflichtmodule belegen und weitere drei der sieben angebotenen Wahlpflichtmodule. Die Studierenden des Masterstudiengangs müssen drei der insgesamt acht angebotenen Wahlpflichtmodule belegen.

Der Einbezug der Studierenden in die Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse wird durch das didaktische Prinzip der Handlungs- und Partizipationsorientierung unterstützt. Alle Lehrkräfte sind angehalten, bereits von Beginn an aktiv das Feedback der Studierenden einzuholen, um es in die Planung des Unterrichtsverlaufs einbeziehen zu können. Alle Studierenden können die Module, die sie belegt haben, jeweils am Ende der Vorlesungszeit evaluieren, um zur Optimierung der Unterrichtsangebote inhaltlich und methodisch beizutragen.

b) Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation

Sachstand

Der Studiengang wird in insgesamt fünf verschiedenen Versionen angeboten. Die Curricula der einzelnen Versionen sind im Folgenden aufgeführt:

1. <u>Klassisch (Vollzeit):</u>

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Summen					
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			5. Semester WS 2022/23			6. Semester SS 2023			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenzbereich		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	100	180	5400	1600	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum (6 Monate)			BA-Prüfg. (ab W 13)								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																3	5	150	48	3,0%	2,8%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150													3	5	150	48	3,0%	2,8%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150										3	5	150	48	3,0%	2,8%
G4	Wirtschaftswissenschaften							3	5	150										3	5	150	48	3,0%	2,8%
G5	Interkulturalität										3	5	150							3	5	150	48	3,0%	2,8%
G6	Empirische Methodenlehre				3	5	150													3	5	150	48	3,0%	2,8%
Wahlpflichtbereich																				18	30	900	288	18%	17%
Wp1	Medientechnologie																								
Wp2	Medienrecht																								
Wp3	Sozialwissenschaften 3 aus 7 Modulen				3	5	150	3	5	150	3	5	150							9	15	450	144	9,0%	8,3%
Wp4	Digitale Ökonomie																								
Wp5	Wirtschaftsenglisch																								
Wp6	zweite Fremdsprache																								
Wp7	Sozialpsychologie																								
																				9	15	450	144	9%	8%
	Σ:	3	6	150	9	15	450	9	15	450	6	10	300							27	45	1350	432	27%	25%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																									
Fachliche Grundlagen																									
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	2	5	150																2	5	150	32	2%	3%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	3	5	150																3	5	150	48	3%	3%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																4	5	150	64	4%	3%
F4	Grafik und Bild				4	5	150													4	5	150	64	4%	3%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	4	5	150	4	5	150				4	5	150	18	25	750	288	18%	14%
Medien, Disziplinen, Techniken																				31	45	1350	496	31%	25%
M1	Fotografie	4	5	150																4	5	150	64	4%	3%
M2	Layout							4	5	150										4	5	150	64	4%	3%
M3	Prepress/Press										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M6	Interaktive Medien																4	5	150	4	5	150	64	4%	3%
M7	Film- und Postproduktion				4	5	150													4	5	150	64	4%	3%
M8	Motion Design							4	5	150										4	5	150	64	4%	3%
Weitere Module und Studienabschnitte																				32	40	1200	512	32%	22%
Sp	Selbstpräsentation																2	5	150	2	5	150	32	2%	3%
Rep	Repetitorium																3	5	150	3	5	150	48	3%	3%
Prkt	Praxisphase													3	30	900				3	30	900	48	3%	17%
BA-A	Bachelorarbeit																2	10	300	2	10	300	32	2%	6%
																				10	50	1500	160	10%	28%
	Σ:	18	25	750	11	15	450	12	15	450	18	20	600	3	30	900	16	30	900	73	135	4050	1168	73%	75%
	Σ:	13	30	900	20	30	900	21	30	900	22	30	900	3	30	900	15	30	900	100	180	5400	1600	100%	100%

2. Klassisch (Teilzeit)

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Jahr 4						Σ					
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			5. Semester WS 2022/23			6. Semester SS 2023			7. Semester WS 2023/24			8. Semester SS 20204			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenz		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	100	180	5400	1600	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum (12 Monate)									BA-Prüfg. (ab W 10)								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2,4%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G4	Wirtschaftswissenschaften																			3	5	150				3	5	150	48	3%	2,4%
G5	Interkulturalität																			3	5	150				3	5	150	48	3%	2,4%
G6	Empirische Methodenlehre																						3	5	150	3	5	150	48	3%	2,4%
Wahlpflichtbereich																										18	30	900	288	17%	14,3%
Wp1	Medientechnologie																														
Wp2	Medienrecht																														
Wp3	Sozialwissenschaften 3 aus 7 Modulen				3	5	150	3	5	150	3	5	150													9	15	450	144	8,6%	7,1%
Wp4	Digitale Ökonomie																														
Wp5	Wirtschaftsenglisch																														
Wp6	zweite Fremdsprache																														
Wp7	Sozialpsychologie																														
																										9	15	450	144	9%	7,1%
Σ:		3	5	150	6	10	300	6	10	300	3	5	150							6	10	300	3	5	150	27	45	1350	432	26%	21%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																															
Fachliche Grundlagen																															
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F4	Grafik und Bild				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	3	5	150	3	5	150										4	5	150	16	25	750	256	15%	12%
																										31	45	1350	496	30%	21%
Medien, Disziplinen, Techniken																															
M1	Fotografie				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
M2	Layout							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
M3	Prepress/Press										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M6	Interaktive Medien																			4	5	150				4	5	150	64	4%	2%
M7	Film- und Postproduktion							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
M8	Motion Design																			4	5	150				4	5	150	64	4%	2%
																										32	40	1200	512	30%	19%
Weitere Module und Studienabschnitte																															
Sp	Selbstpräsentation																			2	5	150				2	5	150	32	2%	2%
Rep	Repetitorium																						3	5	150	3	5	150	48	3%	2%
Prkt	Praxisphase													1,5	15	450	1,5	15	450							3	30	900	48	3%	14%
BA-A	Bachelorarbeit																						2	10	300	2	10	300	32	2%	5%
																										10	50	1500	160	10%	24%
Σ:		14	20	600	11	15	450	11	15	450	15	20	600	1,5	16	450	1,5	16	450	10	16	450	9	20	600	73	136	4060	1168	70%	64%
Σ:		17	25	750	17	25	750	17	25	750	18	25	750	1,5	15	450	1,5	15	450	16	25	750	12	25	750	100	180	6400	1600	96%	88%

3. Klassisch+ (Klassisch Plus)

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Jahr 4			Σ					
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			5. Semester WS 2022/23			6. Semester SS 2023			7. Semester WS 2023/24			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenz		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	103	210	6300	1648	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum (12 Monate)														
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150													3	5	150	48	3%	2,4%
G4	Wirtschaftswissenschaften							3	5	150													3	5	150	48	3%	2,4%
G5	Interkulturalität										3	5	150										3	5	150	48	3%	2,4%
G6	Empirische Methodenlehre				3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
Wahlpflichtbereich																							18	30	900	288	17%	14,3%
Wp1	Medientechnologie																											
Wp2	Medienrecht																											
Wp3	Sozialwissenschaften 3 aus 7 Modulen				3	5	150	3	5	150	3	5	150										9	15	450	144	8,5%	7,1%
Wp4	Digitale Ökonomie																											
Wp5	Wirtschaftsenglisch																											
Wp6	zweite Fremdsprache																											
Wp7	Sozialpsychologie																											
																							9	15	450	144	9%	7,1%
Σ:		3	6	150	9	16	450	9	16	450	6	10	300										27	45	1350	432	26%	21%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																												
Fachliche Grundlagen																												
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	2	5	150																			2	5	150	32	2%	2%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	3	5	150																			3	5	150	48	3%	2%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
F4	Grafik und Bild				4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	4	5	150	4	5	150							4	5	150	18	25	750	288	17%	12%
																							31	45	1350	496	30%	21%
Medien, Disziplinen, Techniken																												
M1	Fotografie	4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
M2	Layout							4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M3	Prepress/Press										4	5	150										4	5	150	64	4%	2%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150										4	5	150	64	4%	2%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150										4	5	150	64	4%	2%
M6	Interaktive Medien																			4	5	150	4	5	150	64	4%	2%
M7	Film- und Postproduktion				4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
M8	Motion Design							4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
																							32	40	1200	512	30%	19%
Weitere Module und Studienabschnitte																												
Sp	Selbstpräsentation																			2	5	150	2	5	150	32	2%	2%
Rep	Repetitorium																			3	5	150	3	5	150	48	3%	2%
Prkt	Praxisphase													1,5	15	450	1,5	15	450				3	30	900	48	3%	14%
BA-A	Bachelorarbeit																						2	10	300	32	2%	5%
																							10	50	1500	160	10%	24%
Σ:		16	25	750	11	15	450	12	15	450	16	20	600	1,5	16	450	1,5	16	450	15	30	900	73	136	4060	1168	70%	64%
Σ:		19	30	900	20	30	900	21	30	900	22	30	900	1,5	15	450	1,5	15	450	15	30	900	100	180	6400	1600	96%	88%

4. Dual mit drei- semestriger Praxisphase (überbetrieblich/ kooperativ)

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Jahr 4						Σ					
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			6. Semester WS 2022/23			8. Semester SS 2023			7. Semester WS 2023/24			8. Semester SS 20204			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenz		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	103	210	6300	1648	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum/Ausbildung (10 Monate)									IHK- & BA-Prüfg.								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2,4%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G4	Wirtschaftswissenschaften							3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G5	Interkulturalität										3	5	150													3	5	150	48	3%	2,4%
G6	Empirische Methodenlehre				3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
Wahlpflichtbereich																										18	30	900	288	17%	14,3%
Wp1	Medientechnologie																														
Wp2	Medienrecht																														
Wp3	Sozialwissenschaften 3 aus 7 Modulen				3	5	150	3	5	150	3	5	150													9	15	450	144	8,7%	7,1%
Wp4	Digitale Ökonomie																														
Wp5	Wirtschaftsenglisch																														
Wp6	zweite Fremdsprache																														
Wp7	Sozialpsychologie																														
																										9	15	450	144	9%	7,1%
Σ:		3	5	160	9	15	450	9	15	450	6	10	300													27	45	1350	432	26%	21%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																															
Fachliche Grundlagen																															
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F4	Grafik und Bild				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	3	5	150	3	5	150							4	5	150				15	25	750	256	15%	12%
																										31	45	1350	496	30%	21%
Medien, Disziplinen, Techniken																															
M1	Fotografie	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
M2	Layout							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
M3	Prepress/Press										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M6	Interaktive Medien																4	5	150							4	5	150	64	4%	2%
M7	Film- und Postproduktion				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
M8	Motion Design							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
																										32	40	1200	512	31%	19%
Weitere Module und Studienabschnitte																															
Sp	Selbstpräsentation													2	5	150										2	5	150	32	2%	2%
Rep	Repetitorium																						3	5	150	3	5	150	48	3%	2%
Prkt	Praxisphase													2	20	600	2	20	600	2	20	600				6	60	1800	96	6%	29%
BA-A	Bachelorarbeit																						2	10	300	2	10	300	32	2%	5%
																										13	80	2400	208	13%	38%
Σ:		18	25	750	11	15	450	11	15	450	15	20	600	4	26	750	6	26	750	6	26	750	5	16	450	78	186	4950	1216	74%	78%
Σ:		21	30	900	20	30	900	20	30	900	21	30	900	4	25	750	6	25	750	6	25	750	5	15	450	103	210	6300	1648	100%	100%

5. Dual mit zwei- semestriger Praxisphase (kooperativ)

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Jahr 4						Σ					
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			6. Semester WS 2022/23			8. Semester SS 2023			7. Semester WS 2023/24			8. Semester SS 20204			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenz		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	103	210	6300	1648	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum (12 Monate)						IHK-Prüfg.			BA-Prüfg.								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2,4%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G4	Wirtschaftswissenschaften							3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G5	Interkulturalität																						3	5	150	3	5	150	48	3%	2,4%
G6	Empirische Methodenlehre				3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
Wahlpflichtbereich																										18	30	900	288	17%	14,3%
Wp1	Medientechnologie																														
Wp2	Medienrecht																														
Wp3	Sozialwissenschaften 3 aus 7 Modulen				3	5	150	3	5	150	3	5	150													9	15	450	144	8,7%	7,1%
Wp4	Digitale Ökonomie																														
Wp5	Wirtschaftsenglisch																														
Wp6	zweite Fremdsprache																														
Wp7	Sozialpsychologie																														
																										9	15	450	144	9%	7,1%
Σ:		3	5	160	9	15	450	9	15	450	3	5	150										3	5	160	27	45	1350	432	26%	21%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																															
Fachliche Grundlagen																															
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	3	5	150																						3	5	150	48	3%	2%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
F4	Grafik und Bild				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	3	5	150	3	5	150							4	5	150				15	25	750	256	15%	12%
																										31	45	1350	496	30%	21%
Medien, Disziplinen, Techniken																															
M1	Fotografie	4	5	150																						4	5	150	64	4%	2%
M2	Layout							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
M3	Prepress/Press										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150													4	5	150	64	4%	2%
M6	Interaktive Medien																			4	5	150				4	5	150	64	4%	2%
M7	Film- und Postproduktion				4	5	150																			4	5	150	64	4%	2%
M8	Motion Design							4	5	150																4	5	150	64	4%	2%
																										32	40	1200	512	31%	19%
Weitere Module und Studienabschnitte																															
Sp	Selbstpräsentation																			2	5	150				2	5	150	32	2%	2%
Rep	Repetitorium																						3	5	150	3	5	150	48	3%	2%
Prkt	Praxisphase													3	30	900	3	30	900							6	60	1800	96	6%	29%
BA-A	Bachelorarbeit																						2	10	300	2	10	300	32	2%	5%
														3	30	900	3	30	900							13	80	2400	208	13%	38%
Σ:		18	25	750	11	15	450	11	15	450	15	20	600	3	30	900	3	30	900	10	15	450	5	15	450	78	186	4950	1216	74%	78%
Σ:		21	30	900	20	30	900	20	30	900	18	25	750	3	30	900	3	30	900	10	15	450	8	20	600	103	210	6300	1648	100%	100%

Die Hochschule beschreibt, dass sie sich für ein breites, eher generalistisch angelegtes Curriculum entschieden hat, welches sich nicht auf eine einzige Designdisziplin beschränkt. Dies begründet die Hochschule damit, dass eine Orientierung im gesamten Spektrum der wichtigsten

Wissens- und Tätigkeitsfelder des Design-Berufs (mit Ausnahme des Produkt-/Industriedesigns) stattfinden soll (vgl. Curriculare Einführung GDVK S. 3).

Die studiengangspezifischen Module werden in drei weitere Bereiche unterteilt. Die Aufteilung ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Allgemeine Module (fachliche Grundlagen):	**Anwendungsspezifische Module:**	**Zusätzliche Module:**
• Kunst-/Designgeschichte und -theorie • Gestaltungsprozess und Kreativität • Farbe Form Komposition • Grafik und Bild • fünf Projektwerkstätten	• Fotografie • Layout • Prepress/Press • Grafik in Raum und Umgebung • Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign • Interaktive Medien • Film- und Postproduktion • Motion Design	• Selbstpräsentation • Repetitorium • Praktikumsbetreuung • BA-Prüfungsbetreuung

Diese Module werden von allen Studierenden des Studiengangs absolviert, unabhängig davon, in welcher Studienform sie sich befinden. Die curricularen Unterschiede zwischen den Studienformen sind primär im Umfang der Praxisphasen/ Praktika zu finden. Auf diese Unterschiede wird unter § 12.6 BlnStudAkkV Besonderer Profilanspruch näher eingegangen.

Der generische Name des Studiengangs soll laut Selbstbericht die breitbandige Abdeckung der beiden Bereiche Grafikdesign und Visuelle Kommunikation widerspiegeln (vgl. Selbstbericht S.22.). Der Studiengang ist aufgrund seiner inhaltlichen Ausgestaltung der Fächergruppe „Sprach- und Kulturwissenschaften“ zuzuordnen. Dies ist unter anderem an den Modulen „Medien- und Kommunikationswissenschaft“, „Gestaltungsprozess und Kreativität“ oder „Interaktive Medien“ zu erkennen.

In dem Studiengang wird eine Reihe von unterschiedlichen Lehr- und Lernmethoden eingesetzt werden. So werden sowohl Vorlesungen, Seminare als auch Übungen eingesetzt. Dabei sollen anstelle von zentraler und dozentenorientierter Lehre in Form von reinen Vorträgen primär handlungsorientierte, partizipative Lehrmethoden angewandt werden (z.B. interaktive gesprächs- und handlungsorientierte Einheiten in virtuellen Klassenräumen sowie projektorientierte Teamarbeit). Diese sollen stärker motivieren und den Lernerfolg nachhaltig sichern. Insbesondere soll dies im Rahmen der sogenannten „Projektwerkstätten“ geschehen. Ziel der insgesamt fünf „Projektwerkstatt-Module“ ist die Entwicklung und Vertiefung einer eigenständigen

und fachspezifischen Handlungskompetenz. Die Studierenden sollen erfahren, wie sie unter realistischen Arbeitsbedingungen (Zeitdruck, Teamarbeit, Interdisziplinarität, Crossmedialität etc.) komplexe gestalterische Projekte umsetzen und präsentieren können, die professionellen Standards entsprechen (vgl. Modulbeschreibung Projektwerkstatt“). Die jeweiligen Inhalte der „Projektwerkstätten“ sind in der Modulbeschreibungen auf die Themen Handwerk, Experiment, Bildgeneration, Technologie, System und Interdisziplinär definiert. In der konkreten Inhaltlichen Ausgestaltung haben die Lehrenden jedoch viele Freiheiten. Nach Aussagen der Hochschule werden aktuelle Themen sowie die Interessen der Studierenden mit eingebunden. So ist beispielsweise in einer Projektwerkstatt im Sommersemester 2020 auf das Thema „Distance Learning“ im Rahmen der Corona- Pandemie eingegangen worden[3].

[3] Vgl: https://www.hmkw.de/artikel/news/kreativer-staffellauf/ (letzter Abruf 29.03.2021).

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien

Sachstand

Der Studiengang wird in Vollzeit und Teilzeit angeboten. Das Curriculum gestaltet sich in Vollzeit wie folgt:

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Summen				
		1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			5. Semester WS 2022/23			6. Semester SS 2023			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifender Kompetenzbereich		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	100	180	5400	1600	100%	100%
Pflichtbereich														Praktikum (6 Monate)			BA-Prüfg. (ab W 13)								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																3	5	150	48	3,0%	2,8%
G2	Personale und soziale Kompetenzen				3	5	150													3	5	150	48	3,0%	2,8%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft							3	5	150										3	5	150	48	3,0%	2,8%
G4	Wirtschaftswissenschaften							3	5	150										3	5	150	48	3,0%	2,8%
G5	Interkulturalität										3	5	150							3	5	150	48	3,0%	2,8%
G6	Empirische Methodenlehre				3	5	150													3	5	150	48	3,0%	2,8%
Wahlpflichtbereich																				18	30	900	288	18%	17%
Wp1	Medientechnologie																								
Wp2	Medienrecht																								
Wp3	Sozialwissenschaften (3 aus 7 Modulen)				3	5	150	3	5	150	3	5	150							9	15	450	144	9,0%	8,3%
Wp4	Digitale Ökonomie																								
Wp5	Wirtschaftsenglisch																								
Wp6	zweite Fremdsprache																								
Wp7	Sozialpsychologie																								
																				9	15	450	144	9%	8%
	Σ:	3	5	150	9	15	450	9	15	450	6	10	300							27	45	1350	432	27%	25%
Studiengangspezifischer Kompetenzbereich																									
Fachliche Grundlagen																									
F1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	2	5	150																2	5	150	32	2%	3%
F2	Gestaltungsprozess und Kreativität	3	5	150																3	5	150	48	3%	3%
F3	Farbe, Form, Komposition	4	5	150																4	5	150	64	4%	3%
F4	Grafik und Bild				4	5	150													4	5	150	64	4%	3%
F5	Projektwerkstatt (5 Module)	3	5	150	3	5	150	4	5	150	4	5	150				4	5	150	18	25	750	288	18%	14%
Medien, Disziplinen, Techniken																				31	45	1350	496	31%	25%
M1	Fotografie	4	5	150																4	5	150	64	4%	3%
M2	Layout							4	5	150										4	5	150	64	4%	3%
M3	Prepress/Press										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M4	Grafik in Raum und Umgebung										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M5	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150							4	5	150	64	4%	3%
M6	Interaktive Medien																4	5	150	4	5	150	64	4%	3%
M7	Film- und Postproduktion				4	5	150													4	5	150	64	4%	3%
M8	Motion Design							4	5	150										4	5	150	64	4%	3%
Weitere Module und Studienabschnitte																				32	40	1200	512	32%	22%
Sp	Selbstpräsentation																2	5	150	2	5	150	32	2%	3%
Rep	Repetitorium																3	5	150	3	5	150	48	3%	3%
Prkt	Praxisphase													3	30	900				3	30	900	48	3%	17%
BA-A	Bachelorarbeit																2	10	300	2	10	300	32	2%	6%
																				10	50	1500	160	10%	28%
	Σ:	16	25	750	11	15	450	12	15	450	16	20	600	3	30	900	15	30	900	73	135	4050	1168	73%	75%
	Σ:	19	30	900	20	30	900	21	30	900	22	30	900	3	30	900	15	30	900	100	180	5400	1600	100%	100%

Das Curriculum gestaltet sich in Teilzeit wie folgt:

		Jahr 1						Jahr 2						Jahr 3						Jahr 4						Jahr 5			Σ					
		1. Semester WS 2021/22			2. Semester SS 2022			3. Semester WS 2022/23			4. Semester SS 2023			5. Semester WS 2023/24			6. Semester SS 2024			7. Semester WS 2023/24			8. Semester SS 2025			9. Semester WS 2025/26			SWS	ECTS CP	Work load	Prä-senz	SWS	CP
Studiengangübergreifende Kompetenzen		SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL			WL	120	210	6300	1920	100%	100%
Pflichtbereich																				Praktikum (12 Monate)						BA-Prüfg. (ab W 10)								
G1	Wissenschaftliches Propädeutikum	3	5	150																									3	5	150	48	3%	2,4%
G2	Personale und soziale Kompetenzen							3	5	150																			3	5	150	48	3%	2,4%
G3	Medien- und Kommunikationswissenschaft										3	5	150																3	5	150	48	3%	2,4%
G4	Wirtschaftswissenschaften																3	5	150										3	5	150	48	3%	2,4%
G5	Interkulturalität																									3	5	150	3	5	150	48	3%	2,4%
G6	Empirische Methodenlehre													3	5	150													3	5	150	48	3%	2,4%
Wahlpflichtbereich																																		
Wp1	Medientechnologie																																	
Wp2	Medienrecht																																	
Wp3	Sozialwissenschaften (3 aus 7 Modulen)				3	5	150				3	5	150	3	5	150													9	15	450	144	7,5%	7,1%
Wp4	Digitale Ökonomie																																	
Wp5	Wirtschaftsenglisch																																	
Wp6	zweite Fremdsprache																																	
Wp7	Sozialpsychologie																																	
	Σ:	3	5	150	3	5	150	3	5	150	6	10	300	6	10	300	3	5	150							3	5	150	27	45	1350	432	23%	21%
Studiengangspezifische Kompetenzen																																		
Gestaltungsgrundlagen																																		
B1	Kunst-/Designgeschichte und -theorie	2	5	150																									2	5	150	32	2%	2%
B2	Gestaltungs- und Designgrundlagen	4	5	150																									4	5	150	64	3%	2%
2D Artwork																													6	10	300	96	5%	5%
A1	Concept Art				4	5	150																						4	5	150	64	3%	2%
A2	2D Character Animation							4	5	150																			4	5	150	64	3%	2%
A3	Motion Design													4	5	150													4	5	150	64	3%	2%
3D Artwork																													12	15	450	192	10%	7%
C1	Modelling & Texturing				4	5	150																						4	5	150	64	3%	2%
C2	Lighting & Shading							4	5	150																			4	5	150	64	3%	2%
C3	Rigging & 3D Character Animation										4	5	150																4	5	150	64	3%	2%
C4	Simulation & FX													3	5	150													3	5	150	48	3%	2%
Game-Entwicklung																													16	20	600	240	13%	10%
B1	Grundlagen Spieleentwicklung	4	5	150																									4	5	150	64	3%	2%
B2	Game Engines & Projektmanagement				6	5	150																						6	5	150	80	4%	2%
B3	Level Design													4	5	150													4	5	150	64	3%	2%
B4	Spielmechanik																4	5	150										4	5	150	64	3%	2%
B6	Sound Design																2	5	150										2	5	150	32	2%	2%
Interaktion																													19	25	750	304	16%	12%
I1	Interactive and Visual Storytelling				3	5	150																						3	5	150	48	3%	2%
I2	Programmierung & Visual Scripting							4	5	150																			4	5	150	64	3%	2%
I3	Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign										4	5	150																4	5	150	64	3%	2%
I4	Interaktive Medien																4	5	150										4	5	150	64	3%	2%
Weitere Module und Studienabschnitte																													15	20	600	240	13%	10%
Lab	Game & Interactive Lab	3	5	150				3	5	150	3	5	150				3	5	150	3	5	150	3	5	150				18	30	900	288	15%	14%
Rep	Repetitorium																									3	5	150	3	5	150	48	3%	2%
Prkt	Praktikum																			1,5	15	450	1,5	15	450				3	30	900	48	3%	14%
BA-A	Bachelorarbeit																									2	10	300	2	10	300	32	2%	5%
																													26	75	2250	416	22%	36%
	Σ:	13	20	600	16	20	600	15	20	600	11	15	450	11	15	450	13	20	600	4,5	20	600	4,5	20	600	5	15	450	93	165	4950	1488	78%	79%
	Σ:	16	25	750	19	25	750	18	25	750	17	25	750	17	25	750	16	25	750	4,5	20	600	4,5	20	600	8	20	600	120	210	6300	1920	100%	100%

Auch in diesem Studiengang hat sich die Hochschule für ein breites, eher generalistisch angelegtes Curriculum entschieden. Auch hier ist es Ziel, dass die Studierenden sich nicht auf eine einzige Designdisziplin beschränken bzw. spezialisieren müssen. Vielmehr sollen sie eine Orientierung im gesamten Spektrum der Gestaltung und Entwicklung digitaler Spiele und verwandter Medien bekommen (vgl. Curriculare Einführung GDIM S.3).

Die studiengangspezifischen Module werden in sieben weitere Bereiche unterteilt. Die Aufteilung ist der folgenden Tabelle zu entnehmen (vgl. Selbstbericht S. 23):

1. Gestaltungsgrundlagen:	- Kunst-/Designgeschichte und -theorie - Gestaltungs- und Designgrundlagen
2. 2D Art:	- Concept Art - 2D Character Animation - Motion Design
3. 3D Art:	- Modelling & Texturing - Lighting & Shading - Rigging & 3D Character Animation - Simulation & FX
4. Game-Entwicklung:	- Grundlagen Spieleentwicklung - Game Engines & Projektmanagement - Level Design - Spielmechanik - Sound Design
5. Interactive Media:	- Interactive and Visual Storytelling - Programmierung & Visual Scripting - Grundlagen Interface- und Interaktionsdesign - Interaktive Medien
6. 2D Art Module:	- Concept Art, - 2D Character Animation, - Motion Design
7. Zusätzliche Module	- insgesamt sechs „Game & Interactive Labs“ - Repetitorium - Praktikumsbetreuung - BA-Prüfungsbetreuung

Der Name des Studiengangs soll den doppelten Fokus auf das Design interaktiver Spiele im Besonderen und das Design interaktiver Medien im Allgemeinen wieder geben (vgl. Selbstbericht S.24.). Der Studiengang ist aufgrund seiner inhaltlichen Ausgestaltung der Fächergruppe „Sprach- und Kulturwissenschaften“ zuzuordnen. Dies ist unter anderem an den Modulen

„Kunst-/Designgeschichte und -theorie “, „Gestaltungs- und Designgrundlagen“ oder „Interaktive Medien“ zu erkennen.

Auch für diesen Studiengang wird eine Reihe von unterschiedlichen Lehr- und Lernmethoden eingesetzt. So sind auch hier Vorlesungen, Seminare und Übungen im Curriculum zu finden. Laut Selbstbericht sollen problemlösungsorientierte selbständige und kollaborative Projektarbeiten als Lernmethode eingesetzt werden (vgl. Selbstbericht S. 24). Diese sollen insbesondere im Rahmen der sechs Module des sogenannten „Game & Interaktive Labs“ stattfinden. Die Module des „Game & Interactive Labs“ sollen sich analog zu den Modulen der „Projektwerkstätten“ des Studiengangs GDVK an aktuellen Themen in den Bereichen Handwerk, Experiment, Bildgeneration, Technologie, System und Interdisziplinär orientieren (vgl. Modulhandbuch GDIM).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Für die beiden Bachelorstudiengänge

Die aufgeführten Module enthalten einen hohen Praxisanteil. Auch in den übergeordneten Qualifikationszielen ist ein hoher Praxisanteil verankert. In Bezug auf die curriculare Umsetzung bewertet das Gutachtergremium den Anteil des wissenschaftlichen Arbeitens als zu gering. Beispielsweise wurde in den vorgelegten Abschlussarbeiten nur wenig wissenschaftlich gearbeitet (kaum Literaturverweise). Die Lernergebnisse der einzelnen Module (siehe § 11 Qualifikationsziele und Abschlussniveau) beziehen sich primär auf praktische Anwendungen und nicht auf wissenschaftliche Anwendungen. Das wissenschaftliche Arbeiten muss hinreichend in die Lernergebnisse der Module integriert werden, sodass es innerhalb der Module (und der Abschlussarbeit) regelkonform angewandt wird.

Das Gutachtergremium bewertet die angegebenen Lehr-und Lernformen als sehr vielfältig. Insbesondere im Rahmen der Projektwerkstätten werden viele unterschiedliche Lehr- und Lernmethoden Methoden verwendet und die Studierenden haben die Möglichkeit sich auf kreativem Wege einzubringen. Sie können beispielsweise inhaltliche Vorschläge machen. Somit nehmen Studierende direkten Einfluss auf die Gestaltung des Lernprozesses.

Entscheidungsvorschlag

Nicht erfüllt, da innerhalb der curricularen Umsetzung und in den Lernzielen der jeweiligen Module zu wenig wissenschaftliches Arbeiten integriert ist.

Das Gutachtergremium schlägt folgende Auflage vor: Die Hochschule integriert hinreichend den wissenschaftlichen Standards entsprechendes wissenschaftliches Arbeiten in den Modulen.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien

Sachstand

Der Studiengang wird in insgesamt zwei verschiedenen Versionen angeboten. Die Curricula der einzelnen Versionen sind im Folgenden aufgeführt:

1. Klassisch/ Vollzeit:

			1. Jahr						2. Jahr						Summe					
			1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			65	120	3600	1.040 Std Kontaktstunden	100%	100%
Studiengangübergreifende Komp.			SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL		SWS	CP
1	BusE	Wirtschaftsenglisch	Im 1., 2. und 3. Semester muss jeweils eines der angebotenen Module gewählt werden.																	
2	LawM	Medienrecht																		
3	MAM	Media Asset Management																		
4	CTT	Konvergierende technologische Trends	4	6	180	4	6	180	4	6	180				12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	15%
5	IntLT	Interkulturelle Führungskompetenzen																		
6	MPsy	Medienpsychologie																		
7	MedP	Medienproduktion																		
8	ESR	Empirical Social Research																		
		Σ	4	6	180	4	6	180	4	6	180				12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	16%
Studiengangspezifische Komp.			WHT	CP	WL	WHT	CP	WL	WHT	CP	WL	WHT	CP	WL	SWS	CP	WL	Kontaktstunden	SWS	CP
	3 grundlegende Module																			
1	CCT	Kritisches und kreatives Denken	4	6	180										4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
2	D&R	Design und Forschung	4	6	180										4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
3	DecM	Design-Management				4	6	180							4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
			8	12	360	4	6	180							12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	16%
	8 praktische Module																			
4	HCD	Human Centered Design				5	6	180							5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
5	CDP	Kreative Designprozesse	5	6	180										5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
6	DT	Design Thinking				5	6	180							5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
7	VC	Visuelle Kommunikation	5	6	180										5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
8	SC	Strategic Communication				5	6	180							5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
9	PE	Persuasion and Engagement							4	6	180				4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
10	BS	Brand-Strategie							5	9	270				5 SWS	9 CP	270 WL	80 Std.	8%	8%
11	IaT	Innovation und Transformation							5	9	270				5 SWS	9 CP	270 WL	80 Std.	8%	8%
			10	12	360	15	18	540	14	24	720				39 SWS	54 CP	1620 WL	624 Std.	60%	45%
	Abschlussmodul																			
12	MTh	Master-Kolloquium und -Arbeit										2	30	900	2 SWS	30 CP	900 WL	32 Std.	3%	25%
												2	30	900	2 SWS	30 CP	900 WL	32 Std.	3%	25%
		Σ	18	24	720	19	24	720	14	24	720	2	30	900	53 SWS	102 CP	3060 WL	848 Std.	82%	85%
Summe			SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	Kontaktstunden	SWS	CP
			22	30	900	23	30	900	18	30	900	2	30	900	65 WHT	120 CP	3600 WL	1040 h	100%	100%

2. Teilzeit:

			1. Jahr						2. Jahr						3. Jahr						Total					
			1. Semester WS 2020/21			2. Semester SS 2021			3. Semester WS 2021/22			4. Semester SS 2022			5. Semester WS 2022/23			6. Semester SS 2023			65	120	3600	1.040 Std Kontaktstunden	100%	100%
Studiengangübergreifende K.			SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL		SWS	CP
1	BusE	Wirtschaftsenglisch	Im 1., 2. und 3. Semester muss jeweils eines der angebotenen Module gewählt werden.																							
2	LawM	Medienrecht																								
3	MAM	Media Asset Management																								
4	CTT	Konvergierende technologische Trends	4	6	180	4	6	180	4	6	180										12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	15%
5	IntLT	Interkulturelle Führungskompetenzen																								
6	MPsy	Medienpsychologie																								
7	MedP	Medienproduktion																								
8	ESR	Empirical Social Research																								
		Σ	4	6	180	4	6	180	4	6	180										12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	16%
Studiengangspezifische K.			SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL	SWS	CP	WL							SWS	CP	WL	Kontaktstunden	SWS	CP
	3 grundlegende Module																									
1	CCT	Kritisches und kreatives Denken	4	6	180																4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
2	D&R	Design und Forschung	4	6	180																4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
3	DecM	Design-Management				4	6	180													4 SWS	6 CP	180 WL	64 Std.	6%	5%
			8	12	360	4	6	180													12 SWS	18 CP	540 WL	192 Std.	18%	16%
	8 praktische Module																									
4	HCD	Human Centered Design										5	6	180							5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
5	CDP	Kreative Designprozesse				5	6	180													5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
6	DT	Design Thinking							5	6	180										5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
7	VC	Visuelle Kommunikation							5	6	180										5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
8	SC	Strategic Communication										5	6	180							5 SWS	6 CP	180 WL	80 Std.	8%	5%
9	PE	Persuasion and Engagement										4	8	240							4 SWS	8 CP	240 WL	64 Std.	6%	7%
10	BS	Brand-Strategie													5	8	240				5 SWS	8 CP	240 WL	80 Std.	8%	7%
11	IaT	Innovation und Transformation													5	8	240				5 SWS	8 CP	240 WL	80 Std.	8%	7%
						5	6	180	10	12	360	14	20	600	10	16	480				39 SWS	54 CP	1620 WL	624 Std.	60%	45%
	Abschlussmodul																									
12	MTh	Master-Kolloquium und -Arbeit													1	7	210	1	23	690	2 SWS	30 CP	900 WL	32 Std.	3%	25%
															1	7	210	1	23	690	2 SWS	30 CP	900 WL	32 Std.	3%	25%
		Σ	8	12	360	9	12	360	10	12	360	14	20	600	11	23	690	1	23	690	63 SWS	102 CP	3060 WL	848 Std.	82%	85%
Summe		Σ	12	18	540	13	18	540	14	18	540	14	20	600	11	23	690	1	23	690	65 SWS	120 CP	3600 WL	1040 Std.	100%	100%

Die studiengangspezifischen Module des Studiengangs sind in drei Bereiche unterteilt. Die Aufteilung ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Grundlegende Module	Praxisorientierte Module	Abschluss Modul
• Critical and Creative Thinking • Design and Research, • Design Management	• User Centered Design • Creative Design Processes, Design Thinking, • Visual Communication • Strategic Communication, • Persuasion, Engagement, Brand Strategy • Innovation and Transformation	• Modul zur Betreuung der Masterarbeit

In der Curricularen Einführung des Studiengangs wird beschrieben, dass die Wahlpflichtmodule des studiengangsübergreifenden Kompetenzbereichs als sprachliche, technische oder wirtschaftliche Grundbausteine dienen sollen. Dies soll sowohl der beruflichen als auch akademischen Spezialisierung nützlich sein. Somit ist auch dieses Curriculum eher breiter bzw. generalistisch aufgebaut (vgl. Curriculare Einführung KDKS S. 7).

Die Module des studiengangspezifischen Kompetenzbereichs sollen der individuellen Spezialisierung dienen.

Der Titel des Studiengangs wurde gewählt, da er die Berufsperspektiven der Absolventinnen und Absolventen widerspiegelt. Als die entsprechende Berufsperspektive nennt die Hochschule die Übernahme von Leitungsfunktionen als Art Director oder Creative Director (bzw. weitere Funktionsbezeichnungen) in Design-Agenturen und Kreativ- Abteilungen. Die Abschlussbezeichnung ergibt sich aus den Inhalten des Studiums, da diese ebenfalls den „Sprach und Kulturwissenschaften“ zuzuordnen sind. Dies ist insbesondere an Modulen wie z.B. „Kreative Designprozesse“, „Strategic Communication“ oder „Visuelle Kommunikation“ zu erkennen (vgl. Selbstbericht S. 25).

Dem Selbstbericht ist zu entnehmen, dass im Rahmen des Studiums eine Reihe von unterschiedlichen Lehr- und Lernformen eingesetzt werden. So lassen sich Methoden des Distance Learnings und die Verwendung von virtuellen Klassenräumen finden (vgl. Selbstbericht S. 25). Den Modulbeschreibungen sind noch weitere Methoden wie Einführungsvorträge und Präsentationen sowie Realisierung und Analyse von Projekten finden (vgl. Modulhandbücher KDKS).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die aufgeführten Module enthalten einen hohen Praxisanteil. Auch in den übergeordneten Qualifikationszielen ist ein hoher Praxisanteil verankert. In Bezug auf die curriculare Umsetzung bewertet das Gutachtergremium den Anteil des wissenschaftlichen Arbeitens als zu gering. Gemäß §4 weist der Master ein anwendungsorientiertes Profil auf. Dennoch werden die Anteile des wissenschaftlichen Arbeitens als zu gering bewertet. Beispielsweise wurde in den vorgelegten Abschlussarbeiten nur wenig wissenschaftlich gearbeitet (kaum Literaturverweise). Die Lernergebnisse der einzelnen Module (siehe §11 Qualifikationsziele und Abschlussniveau) beziehen sich primär auf praktische Anwendungen und nicht auf wissenschaftliche Anwendungen. Das wissenschaftliche Arbeiten muss hinreichend in die Lernergebnisse der Module integriert werden, sodass es innerhalb der Module (und der Abschlussarbeit) regelkonform angewandt wird.

Das Gutachtergremium bewertet die angegebenen Lehr-und Lernformen als sehr vielfältig. Dies ist zum einem anhand der Modulbeschreibungen abzulesen (z.B. werden dort auch analytische und kritische Diskussionen, Forschungsprojekte und praktische Übungen genannt). Zum anderen haben auch die Studierenden in den Gesprächsrunden beschrieben, dass die Lehrenden sehr stark darum bemüht sind kreative und aktuelle Methoden umsetzten. Des Weiteren hebt das Gutachtergremium positiv hervor, dass das Feedback der Studierenden sehr willkommen ist und auch im Curriculum berücksichtigt wird. Davon konnte sich das Gutachtergremium insbesondere in dem Gespräch mit den Studierenden während der Begutachtung überzeugen

Entscheidungsvorschlag

Nicht erfüllt, da innerhalb der curricularen Umsetzung und in den Lernzielen der jeweiligen Module zu wenig wissenschaftliches Arbeiten integriert ist.

Das Gutachtergremium schlägt folgende Auflage vor: Die Hochschule integriert hinreichend den wissenschaftlichen Standards entsprechendes wissenschaftliches Arbeiten in den Modulen.

Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Im aktuellen Akkreditierungszyklus wurde die Modulstruktur vereinheitlicht, indem die Module mit einer möglichst gleichen Anzahl an SWS und ECTS-Leistungspunkten (fünf als Regelfall, maximal sechs) ausgestattet wurden. Dadurch sollte die Flexibilität erhöht werden, um bei einem Quereinstieg Module eines Studiengangs einer anderen Hochschule leichter anerkennen zu können. Außerdem kann bei einem Wiedereinstieg in das Studium nach einem Urlaubs- oder

Auslandssemester ein individueller Stundenplan erstellt werden, um einzelne Module nachzuholen.

Die Anerkennung von an anderen Hochschulen erbrachten Studienleistungen fällt in die Kompetenz der jeweiligen Fachbereichsleitung, die konkrete Anrechnungstabellen vorschlägt, und des Prüfungsausschusses am jeweiligen Standort, der die Letztabnahme vornimmt. Die Anerkennungspraxis dieser Gremien folgt den offiziellen bildungspolitischen Prinzipien zur Förderung der Mobilität, wie z. B. der „fair recognition“ anstelle der „strict equivalence“ oder der Beweislastumkehr zur (Nicht-)Äquivalenz gemäß der Lissabon-Konvention.

Die Hochschule unterhält strategische Kooperationen mit verschiedenen internationalen Universitäten in Europa sowie weltweit (z.B. in Australien, Indien und China), um Austauschprogramme für ihre Bachelor- und Masterstudierenden anzubieten. Diese Programme sollen es Studierenden ermöglichen, internationale Studienerfahrung zu sammeln und in Hinblick auf ihre Berufsperspektiven ihre Fähigkeiten der internationalen Kommunikation zu stärken sowie ihren persönlichen und gesellschaftlichen Horizont zu erweitern. Das International Office bietet Studierenden individuelle Beratungsmöglichkeiten (persönlich, telefonisch und per E-Mail).

Eine Förderung im europäischen Ausland kann durch das Programm „Erasmus+“ („Erasmus-Plus“) erfolgen. Im Dezember 2013 erhielt die Hochschule die Erasmus Charter for Higher Education für die gesamte Dauer des „Erasmus-Plus“-Programms zuerkannt. Studierende können sich bei ihren „Erasmus“-Koordinatoren über bestehende Partnerschaften im Ausland informieren und Bewerbungsunterlagen erhalten. Das Bewerbungsverfahren (in fünf Schritten) ist auf der Webseite der Hochschule dargestellt. Für Auslandsaufenthalte jenseits Europas greift das Programm „PROMOS“. Auch zu diesem Programm finden sich Informationen auf der Webseite der Hochschule. Weiterhin können an der Hochschule immatrikulierte Studierende einen „Erasmus-Plus“-Mobilitätszuschuss für ein Praxissemester in Anspruch nehmen. Gefördert werden Pflichtpraktika oder freiwillige Praktika in Unternehmen oder anderen Einrichtungen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Hochschule legt kein Zeitfenster für Auslandsaufenthalte fest, unterstützt die studentische Mobilität aber durch entsprechende Rahmenbedingungen. Ein Aufenthalt an anderen Hochschulen ohne Zeitverlust ist möglich und wird etwa durch die Teilnahme der Hochschule an europäischen Programmen wie dem „Erasmus-Programm“ unterstützt. Dieses bietet Studierenden u.a. eine finanzielle Unterstützung bei Auslandsaufenthalten. Die Hochschule ist auch jenseits des europäischen Raumes gut vernetzt und sorgt institutionell durch die Einrichtung des International Office für Beratungsmöglichkeiten. Im Rahmen der Begehung vor Ort konnte sich das Gutachtergremium nach den Gesprächsrunden mit der Verwaltung und den Studierenden da-

von überzeugen, dass die institutionellen Rahmenbedingungen der Hochschule und die internationale Vernetzung geeignet sind, um die studentische Mobilität zu fördern.

Unter §7 BlnStudAkkV Modularisierung wird beschrieben, dass für die beiden Bachelorstudiengänge nicht für jedes Modul eine eigene Modulbeschreibung vorliegt. Für die fünf bzw. sechs Module der „Projektwerkstatt“ (GDVK) bzw. des „Game und Interaktive Labs“ (GDIM) besteht jeweils nur eine Modulbeschreibung. Aufgrund dieser könnte davon ausgegangen werden, dass es sich jeweils nur um ein Modul handelt, welches sich über fünf bzw. sechs Semester erstreckt. Dies würde die Möglichkeit der studentischen Mobilität einschränken. Im Rahmen der Begutachtung konnte sich das Gutachtergremium jedoch davon überzeugen, dass es sich um einzelne (kleine) Module handelt, die unabhängig voneinander belegt werden können.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Um die Verbindung von Forschung und Lehre zu fördern sind für alle Fachbereiche Budgets zur SWS[4]-Reduktion definiert (jeweils 2 SWS pro Semester), die gewährt werden, um sich Forschungsprojekten widmen und den Transfer aktueller Forschungsergebnisse in die Lehre fördern zu können. Nach Angaben der Hochschule findet aber eine Verbindung von Forschung und Lehre in den Praxis-Modulen und in den Projekten zu praxisnahen Aufgabenstellungen statt, deren Lösung anwendungsbezogene Forschung erfordert und die in viele Module ebenfalls curricular integriert sind (vgl. Selbstbericht S.26).

Alle Berufungsverfahren erfolgen konform zur Berufungsordnung im Sinne der „Bestenauslese“. Für Bewerbungsverfahren sind die Unterlagen der Interessierten (Lebenslauf, Zeugnisse und Referenzen, eine Publikationsliste) aber auch andere Kriterien wie der Gleichstellungsauftrag relevant. Lehrbeauftragte werden durch die Fachbereichsleitung nach fachlich-didaktischen Kriterien ausgewählt. Formell werden die Lehraufträge vom Rektorat erteilt. Weitere Auskunft über Lehrkräfte und das wissenschaftliche sowie nichtwissenschaftliche Personal gibt die Grundordnung der Hochschule (S. 5).

In allen Berufungsverfahren an der HMKW wird gemäß Berufungsordnung ebenfalls die Englisch-Kompetenz überprüft. So hat die Hochschule geschildert, dass im Berufungsgespräch explizit die Fähigkeit zur englischsprachigen Kommunikation überprüft wird.

[4] Semesterwochenstunden

Die Fachbereichsleiterinnen und -leiter sind für die Akquise und Betreuung der Lehrbeauftragten in ihrem jeweiligen Fachbereich zuständig. Sie prüfen bei der Auswahl der einzusetzenden Lehrkräfte

- anhand der eingereichten Lebensläufe und weiteren Bewerbungsunterlagen (Referenzen, Urkunden etc.)
- sowie in einem persönlichen Gespräch

ob eine hinreichende Lehrerfahrung in englischer Sprache bzw., selbst wenn diese nicht gegeben sein sollte, ob eine hinreichende Sprachkompetenz besteht, um Unterricht auf Englisch durchführen zu können.

Zur Wahrung des Anschlusses der Studiengänge an die aktuellen fachwissenschaftlichen Entwicklungen und Diskurse dient insbesondere die Unterstützung von Weiterbildungsangeboten, v. a. von aktiven Konferenzteilnahmen der wissenschaftlichen Mitarbeitenden und Professorinnen und Professoren der HMKW. Zudem werden Weiterbildungen zu allgemein pädagogischen und methodisch-didaktischen Fragen angeboten, mit nationalem wie internationalem Fokus.

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.)

Für den Standort Berlin stehen nach Angaben im Selbstbericht sechs Professorinnen und Professoren zur Verfügung. Darüber hinaus werden neun Lehrbeauftragte für den Studiengang eingesetzt.

Am Standort Köln sind für den Studiengang sieben Professorinnen und Professoren eingesetzt sowie 13 Lehrbeauftragte (vgl. Selbstbericht S. 27).

Am Standort Frankfurt sind drei Professorinnen und Professoren und sieben Lehrbeauftragte für diesen Studiengang verantwortlich.

Studiengang 02: Game Design und Interaktive Medien (B.A.)

Der Studiengang ist erstmalig im Wintersemester 2020/2021 in Berlin und Köln gestartet.

Für den Standort Berlin stehen sechs Professorinnen und Professoren zur Verfügung sowie zehn Lehrbeauftragte.

Von den genannten sechs Professorinnen und Professoren für den Standort Berlin sind vier bereits als verantwortliche Professorinnen und Professoren für den Studiengang „Grafikdesign und visuelle Kommunikation“ (B.A.) genannt (s.o.) (Vgl. Selbstbericht S. 27).

Für den Standort Köln sind sechs Professorinnen und Professoren verantwortlich sowie zwölf Lehrbeauftragte.

Der Studiengang soll am Standort Frankfurt erstmalig im Oktober 2022 starten. Zur personellen Ausstattung am Standort Frankfurt beschreibt die Hochschule, dass am dortigen Fachbereich Design drei Vollzeit Professuren vorhanden sind (vgl. Selbstbericht S. 29). Dem Selbstbericht

ist zu entnehmen, dass diese drei Professoren ebenfalls verantwortlich für die Studiengänge „Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)“ sowie „Kommunikationsdesign und Kreative Strategien“ (M.A.) am Standort Frankfurt sind.

Für die Berufung weiterer Professorinnen und Professoren für diesen Studiengang, legt die Hochschule die folgende Planung vor:

Semester		Anzahl Gruppen	Gesamt-SWS	VZÄ-Professuren
WeSe	2022/23	1	20	0,6
SoSe	2023	1	20	0,6
WeSe	2023/24	2	40	1,2
SoSe	2024	2	40	1,2
WeSe	2024/25	3	60	1,8
SoSe	2025	3	60	1,8
WeSe	2025/26	3	60	1,8
SoSe	2026	3	60	1,8

Für den Standort Frankfurt sind laut Selbstbericht für diesen Studiengang sieben Lehrbeauftragte vorgesehen (vgl. Selbstbericht S. 30)

<u>Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)</u>

Für den Standort Berlin werden sechs Professorinnen und Professoren sowie acht Lehrbeauftragte für diesen Studiengang eingesetzt.

Am Standort Köln übernehmen insgesamt fünf Professorinnen und Professoren sowie zehn Lehrbeauftrage die Lehre.

Am Standort Frankfurt soll der Studiengang im Oktober 2022 erstmalig starten (in einer englischen und einer deutschen Variante). Die Hochschule beschreibt (wie auch zum Studiengang „Gamedesign und interaktive Medien“ (B.A), dass am Fachbereich Design in Frankfurt drei Professorinnen und Professoren angestellt sind, welche für diesen Studiengang eingesetzt werden können (vgl. Selbstbericht S. 31). Es handelt sich hierbei um die selben drei Professorinnen und Professoren die bereits für die anderen beiden Studiengänge dieses Clusters am Standort Frankfurt eingesetzt sind oder eingesetzt werden sollen (s.o.).

Zur Berufung weiterer Professorinnen und Professoren für diesen Studiengang gibt die Hochschule folgende Planung an:

Semester		Anzahl Gruppen	Gesamt-SWS	VZÄ-Professuren
WeSe	2022/23	1	20	0,6
SoSe	2023	1	20	0,6
WeSe	2023/24	2	40	1,2
SoSe	2024	2	40	1,2
WeSe	2024/25	3	60	1,8
SoSe	2025	3	60	1,8
WeSe	2025/26	3	60	1,8
SoSe	2026	3	60	1,8

Für den Standort Frankfurt sind laut Selbstbericht für diesen Studiengang sieben Lehrbeauftragte vorgesehen (vgl. Selbstbericht S. 32).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Für alle Studiengänge

Auf Basis der Gesprächsrunden mit den Lehrenden im Rahmen der Begehung vor Ort sowie den Lebensläufen stellt das Gutachtergremium fest, dass die Anforderungen in Bezug auf die Lehre durch die personelle Ausstattung der Studiengänge erfüllt sind. Das angegebene Personal ist aus Sicht des Gutachtergremiums fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziert.

In den Lebensläufen finden sich ebenfalls hinreichende Informationen über die Englischkenntnisse der eingesetzten hauptamtlichen und nebenamtlichen Lehrenden. Darüber hinaus werden Englischkenntnisse bei der Berufung bzw. Einstellung der Lehrenden überprüft. Nach Einschätzung des Gutachtergremiums ist dadurch ebenfalls die personelle Ausstattung der englischsprachigen Varianten gewährleistet. Für den Standort Frankfurt sind drei Professorinnen und Professoren für die Studiengänge verantwortlich. Nur für eine Person war ein Lebenslauf vorhanden. Das Gutachtergremium konnte sich daher nicht vollumfänglich einen Einblick über die Qualifikationen der hauptamtlich Lehrenden für diesen Standort machen.

Was die Personalqualifizierung angeht, bietet die Hochschule an, die didaktischen Kompetenzen zu schärfen, wenn Evaluationsergebnisse etwa Weiterentwicklungspotenzial anzeigen. Auch in anderen Bereichen wie Digitalisierung unterstützt die Hochschule hauptamtliche wie nebenberufliche Lehrkräfte, die Bedarf an einer Weiterqualifizierungsmaßnahme haben.

Um die Forschungstätigkeit der Lehrenden zu unterstützen, sieht die Hochschule eine regelmäßige Reduktion der Lehrstunden vor. Zur Verbindung von Lehre und Forschung trägt der enge Praxisbezug bei, der sich in der praxisnahen Aufgabenstellung widerspiegelt.

Entscheidungsvorschlag

Für alle Studiengänge

Nicht erfüllt, da die Lebensläufe der hauptamtlich Lehrenden für den Standort Frankfurt nicht vollständig vorlagen.

Das Gutachtergremium schlägt folgende Auflage vor: Die Hochschule weist die Qualifikation der hauptamtlich Lehrenden am Standort Frankfurt mit Hilfe der noch ausstehenden Lebensläufe nach.

Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 StAkkrStV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Verwaltungsunterstützung

Der mit Serviceaufgaben gegenüber Studierenden und Lehrkräften betraute Verwaltungsbereich umfasst die Studierendensekretariate, Prüfungsämter, Bibliotheken, IT-Abteilungen, Career Services, IHK-Betreuungen, Video- und Audio-Abteilungen, International Offices und Studierendenberatung. An allen drei Hochschulstandorten werden den Studierenden folgende Services angeboten: Studienberatung, Prüfungsamt sowie Career Service. Die Hochschulverwaltung und separate IT-Abteilungen sind aktuell in Berlin und Köln eingerichtet. Alle Services stehen in Berlin und Frankfurt auf Englisch und Deutsch zur Verfügung, in Köln auf Deutsch. Die Hochschulinfrastruktur kann von allen Studierenden, unabhängig vom Standort, genutzt werden (z.B. können Verwaltungseinrichtungen an einem anderen Standort stets telefonisch oder per E-Mail kontaktiert werden).

Unterrichtsräume, einschließlich IT-Infrastruktur

a) Standort Berlin

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick:

	UG	OG-2	OG-3	OG-5	insgesamt
Fläche	225,17 qm	1.447,90 qm	1.043,93	121,30 qm	2.838,30 qm
Räume	2	28	19	4	53 Räume

In Berlin wurde ein TV-, Audio- und Fotostudio auf professionellem Niveau eingerichtet. Hierzu wurden zwei Unterrichtsräume zu einem Regieraum (ca. 20 m²) und einem Studioraum (ca. 75 m²) umgebaut. Beide Räume sind durch ein schalldichtes Regiefenster und eine ebenfalls schalldichte Durchgangstür verbunden. Aus dem Regieraum können Licht- und Tontechnik sowie zum Teil die Kameratechnik gesteuert werden. Der Studioraum ist mit einem 3 x 6 m großen Green-Screen zur digitalen Bildmischung ausgestattet. Ergänzend zu dem TV-Studio wur-

de auf der gleichen Etage ein Editing-Room mit 10 MAC-Pros neuester Bauart (Anschaffung Ende 2019) eingerichtet. Das Studio wird durch einen Studioleiter geführt, der über langjährige Erfahrungen in der Realisierung von Bewegtbildprojekten aus den Bereichen Journalismus und Unternehmenskommunikation verfügt. Wie an allen Standorten gibt es in Berlin Seminar- bzw. Unterrichtsräume, ohne spezielle Ausstattung, aber auch Unterrichtsräume mit IT-Ausstattung. In Berlin bieten vier Unterrichtsräume mit IT-Ausstattung insgesamt ca. 120 Studierenden Platz.

b) Standort Köln

Insgesamt verfügt die HMKW in Köln über folgende Flächen und Räume:

Haupt-gebäude	Höninger Weg 139					
	UG	OG-1	OG-2 links	OG-2 rechts	OG-3	insgesamt
Fläche	63 qm	1.038,5 qm	584,5 qm	454 qm	868,50 qm	3.008,50 qm
Räume	2	22	9	17	11	61 Räume

Neben-gebäude	Höninger Weg 145 (Print-/AV-Studio)	Höninger Weg 100a	insgesamt
Fläche	152,52 qm *)	165 qm	317,52 qm
Räume	5	3	7 Räume

Auch der Standort Köln verfügt über ein TV/Videostudio, bestehend aus einem Tonstudio, einem Regieraum und dem eigentlichen digitalen TV-Studio. Letzteres ist ein ca. 25 m² großer Raum, zu drei Seiten verglast, mit umlaufenden schwarzen Vorhang, einer Wand als grüner Hohlkehle, 20 Scheinwerfern und 3 Digital-TV-Kameras auf Rollspinnen. Ebenso wie in Berlin läuft die Regie über das Mehrkanal-Live-Produktionssystem NewTek Tricaster und ein separates Tonmischpult. Die Technik-Ausstattung ist zu der in Berlin analog, mit ihr können fernseh- und sogar kinotaugliche Produktionen realisiert werden. In Köln bietet die Hochschule drei Vorlesungsräume mit je 15 Mac-Arbeitsplätzen und einen Vorlesungsraum mit 15 PCs.

Auch die Niederlassung in Köln verfügt für ihr Forschungslabor über mobile Eye-Tracking-Systeme (SMI Eye Tracking Glasses und Eye Tracking Lab Red-m). Die SMI-Glasses in Köln arbeiten drahtlos und ermöglichen damit noch besser als die Berliner (drahtgebundenen) Systeme die Aufzeichnung und Analyse von Blickbewegungen in ökologisch validen Forschungssettings.

Eine Besonderheit am Standort Köln ergibt sich durch die Kooperation mit dem dort ansässigen Partnerunternehmen „bm – gesellschaft für bildung in medienberufen mbh“ (bm). Die bm führt die Organisation der dortigen Ausbildung im Rahmen der dualen Studiengänge im Auftrag der Hochschule durch. Sie verfügt als überregional größter Bildungsträger im Medienbereich über professionelles Equipment zur mobilen Nutzung und zum Einsatz in ihren mit modernster Technik ausgestatteten Print- und AV-Studios.

c) Standort Frankfurt

Seit dem März 2020 hat die HMKW einen neuen Standort in der Nähe des Bahnhofs Frankfurt West bezogen. Die neuen Flächen bieten deutlich mehr Platz und gestatten nun auch die Einrichtung von Laborräumen, IT-Infrastruktur, Druckerräumen, TV-Studio u.v.a. Funktionsräumen.

	Standort	Adresse	Vermieter	Fläche
1.	2016 bis März 2020	Theodor-Heuss-Allee 108, 60486 Frankfurt/M.	AXA Colonia Immobilienbeteiligungs-GmbH	859,85 qm, 20 Räume
2.	Seit März 2020	Solmsstraße 18 60486 Frankfurt/M.	Grundstücksverwaltungsgesellschaft Solmsstr. 2-22 GbR	2519 qm 46 Räume

Nach der Eröffnung des neuen Standorts im März 2020 erreichte die Hochschule folgende Ziele: Ausreichende Raumkapazitäten für ein TV-Studio, ein Tonstudio (noch nicht eingerichtet), sowie Laborräume für die Psychologie. Eine Bühne mit Beleuchtungsanlage in der Aula wurde bereits betriebsfertig eingerichtet. Darüber hinaus sind folgende technischen Infrastrukturmerkmale bereits funktionstüchtig:

• Rechnerpool mit 30 iMac-Rechnern (27" Bildschirme)

• PC-Pools mit 15 Dell-Rechnern (Laptops)

• Printstudios mit einem Konica-Minolta Hochleistungsdrucker BizHub 308 (A3-fähig) sowie zwei weiteren Konica-Minolta BIZ-HUB Druckern (C558, C308) sowie einem Großformat-Plotter HP Designjet Z2100 Photo.

<u>Ausstattung der Bibliothek und weitere Zugänge zu relevanter Fachliteratur</u>

Die Hochschule verfügt an allen drei Standorten über je eine Freihandbibliothek. Insgesamt bietet die Hochschule 7.260 Bücher an und in jeder Bibliothek jeweils 10 Arbeitsplätze (in Frankfurt 20). Die Freihandbibliothek in Berlin wurde vom Gutachtergremium im Rahmen der Begehung vor Ort besichtigt.

Der gesamte Bibliotheksbestand ist im Campus-Management-System TraiNex erfasst. In den letzten Jahren hat die Hochschule nach eigenen Angaben stark in den Ausbau der Bibliotheken investiert. Der Ausbau der Bibliothek in Frankfurt erfolgte dabei besonders intensiv. In den neuen Räumen wird die Bibliothek laut Selbstbericht (S. 40) zügig erweitert und an die Größenordnungen in Berlin und Köln angepasst.

Die Studierenden haben darüber hinaus die Möglichkeit, Bücher oder andere Medien nach Bedarf durch die Bibliotheken ankaufen zu lassen. Studierende müssen dazu lediglich einen formlosen Antrag stellen. Dieser Antrag bedarf der Unterstützung durch einen Professor. Die meisten Medien (insbesondere Bücher, Dokumente zu Testverfahren, CDs) können bis zu drei Wo-

chen ausgeliehen werden. Ein Teil der Medien (vor allem Journale sowie Bachelor- und Masterarbeiten) zählt zum Präsenzbestand.

Online-Datenbanken

Der Zugriff auf wissenschaftliche Artikel erfolgt an der Hochschule laut Selbstbericht (S. 41) am häufigsten über elektronische Datenbanken. Die Hochschule bietet Datenbanken über die amerikanische Firma „EBSCOhost“ an. Zusätzlich hat die Hochschule im Rahmen ihrer Strategie der Erweiterung des Studienangebots seit 2019 zwei große Datenbanken lizensiert. Nicht frei zugängliche, wissenschaftliche Daten sind über die Datenbanken von „EBSCOhost“ zugänglich. Die Hochschule hat dazu ihre Teilnahme am "Publish and Access Agreement" zwischen der „MPDL Services GmbH“, einer Tochtergesellschaft der Max-Planck-Gesellschaft, und dem „Wiley-VCH Verlag“ erklärt. Dadurch sind weitere Wissenschaftsjournale aus dem Verlagshaus „Wiley“ im Volltext und zeitlich unbegrenzt zugänglich. Die Hochschule hat gleichermaßen Rechte des lesenden Zugriffs wie Möglichkeiten des Open-Access-Publizierens.

Die Datenbank „PSYNDEX“ entthält insgesamt rund 303.000 deutschsprachige Einträge als Referenz. Diese Datenbank ist nicht über „EBSCO“ zugänglich, sondern erfolgt browserbasiert über ein Portal des Leibniz-Zentrum für Psychologische Information und Dokumentation (ZPID).

Zugang zu externen Bibliotheken

In Berlin können Lehrende und Studierende die Zentral- und Fachbibliotheken sowohl der Humboldt-Universität als auch der Freien Universität kostenfrei nutzen. Da dieses Angebot für alle Berliner Hochschulen gilt, ist ein spezieller Kooperationsvertrag nicht erforderlich. In Frankfurt am Main können Studierende, wie die anderer Frankfurter Hochschulen auch, die Zentralbibliothek der Johann-Wolfgang-von-Goethe-Universität kostenfrei nutzen. Die Nutzung der Bibliotheksressourcen v. a. der Berliner Universität der Künste, der Technischen Universität Berlin, der Staatsbibliothek Berlin und der Universität zu Köln und der Deutschen Nationalbibliothek Frankfurt am Main durch Angehörige der Hochschule ist nicht kostenfrei. Allerdings erstattet die HMKW Studierenden und Lehrkräften die Jahreskarte für diese Bibliotheken zu 100%. Auch für den Standort Köln ist also ein kostenfreier externer Zugang zu Bibliotheken gesichert.

Die Öffnungszeiten der Bibliotheken sind standortspezifisch festgelegt. Die Zahl der Lese- und Arbeitsplätze betragen an den Standorten: Frankfurt 15; Köln 8 und Berlin 8. Im Bedarfsfall bietet die Hochschule die Möglichkeit der Ausleihe eines Laptops.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Im Rahmen der Begehung vor Ort konnte sich das Gutachtergremium selbst einen Eindruck vom Hochschulstandort Berlin machen. Das Gutachtergremium lobt, dass die Mitarbeitenden der Verwaltung kurzfristig und flexibel Unterstützung für Studierende und Lehrende leisten. Ein Vorteil der Hochschule ist, dass sie aufgrund ihrer drei Studienstandorte auf verschiedene Er-

fahrungen zurückgreifen kann und für die meisten Anliegen wenigstens eine Einrichtung bietet. Die meisten Services werden sogar an jedem der drei Studienstandorte angeboten, so etwa die Studierendensekretariate und die Studierendenberatung.

Die Unterrichtsräume sind nach Feststellung des Gutachtergremiums in Bezug auf Anzahl und Ausstattung adäquat. Auch konnte sich das Gutachtergremium davon überzeugen, dass die Studierenden entsprechende Einführung in den Umgang mit der Technik bekommen und auch in Bezug auf die Sicherheit geschult werden.

Eine angemessene IT-Infrastruktur liegt vor. In Bezug auf den Zugang zu relevanter Fachliteratur trägt die Hochschule den Anforderungen etwa durch den Erwerb von Lizenzen für Online-Datenbanken Rechnung. Studierende haben weiterhin die Möglichkeit, Bücher aus bestimmten anderen Bibliotheken auszuleihen. Was die hochschuleigenen Bibliotheken angeht, so ist die Ausstattung adäquat

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt

Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Für alle Studiengänge

Innerhalb der Studiengänge ist jedes Modul mit einer Prüfungsleistung versehen. Deren Bestehen ist jeweils die Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten.

Unter § 4 der jeweiligen STPO der Studiengänge sind fünf verschiedene Prüfungsformen festgelegt (Klausur, Haus- bzw. Projektarbeit, Referat, mündliche Prüfungen und Portfolioprüfungen).

Laut Selbstbericht (vgl. S. 45) wird durch die Prüfungsformen jeweils reproduktives Wissen, die Fähigkeit zum Transfer, sowie komplexe Problemlösung im jeweiligen fachspezifischen Anwendungsbereich nachgewiesen. Die Überprüfung der theoretischen Kenntnisse und praktischen Fertigkeiten orientieren sich dabei an berufsvorbereitenden wie auch an akademischen Kriterien. Jedoch stehen bei den verschiedenen Prüfungsformen unterschiedliche Kernkompetenzen im Vordergrund, die laut Selbstbericht für medien-, kommunikations- und wirtschaftsbezogene Studiengänge von zentraler Bedeutung sind. Die unterschiedlichen Kompetenzen der verschiedenen Prüfungsformen definiert die Hochschule (vgl. Selbstbericht S. 45) wie folgt:

1. Klausuren: exemplarische Abfrage von Wissen und von Anwendungs-/Problemlösungskompetenz

2. Hausarbeiten: selbstständig forschende Tätigkeit, in strukturierter Form, akademischen Standards folgend
3. Referate: neben der inhaltlichen Dimension steht hier die Präsentationskompetenz im Vordergrund
4. Mündliche Prüfungen: Abfrage von Wissen und Anwendungs- bzw. Problemlösungskompetenz mit besonderer Anforderung an das spontane verbale Kommunikationsvermögen

Darüber hinaus ist in den studiengangspezifischen Studien- und Prüfungsordnungen der drei Studiengänge folgende Ergänzung (jeweils unter § 4) zu finden:

1. Klausuren erfordern Reproduktions-, Transfer- und Problemlösungsleistungen unter Aufsicht in einem zeitlich relativ eng begrenzten Rahmen. Reine Wissensabfragen sind in einem Design-Studium seltener sinnvoll als in den meisten anderen Studiengängen. Sie bieten sich jedoch zum einen in Modulen zu theorielastigen Themen an. Zudem können Klausuren eines weiterführenden Design-Studiengangs nicht nur theoretische, sondern auch praktisch-gestalterisch zu lösende Aufgaben enthalten, z. B. die Erstellung von CD-Konzepten, Layoutrastern etc.
2. Referate und Projektpräsentation können als Vorstellung und Erläuterung eigener Gestaltungsarbeiten oder von praktischen Arbeiten anderer erfolgen.
3. Als Hausarbeiten und Projektarbeiten können Produkte gestaltet werden, deren Entstehungsprozess dokumentiert und deren Ergebnis präsentiert wird.
4. Mündliche Prüfungen können sich auf gestalterische Arbeiten der Studierenden beziehen, die analytisch kritisch hinterfragt werden.
   Portfolioprüfungen im Fachbereich Design beinhalten in der Regel gestalterische Übungen, eine oder mehrere Präsentationen, schriftliche Konzepte, eine Dokumentation sowie umfangreichere gestalterische Umsetzungen.

In der studiengangsspezifischen Studien- und Prüfungsordnung (§4 Abs.3) für den Studiengang „Gamedesign und interaktive Medien“ ist zu den mündlichen Prüfungen noch die folgende Ergänzung vorgenommen worden: „Die Präsentation ist in der Regel als Dokument abzugeben, und die Befragung kann sich auf die erstellte Designlösung, aber auch auf darüber hinausgehende Modulinhalte beziehen.“

In den Modulbeschreibungen der Studiengänge ist jeweils abzulesen, welche Modulabschlussprüfung für welches Modul vorgesehen ist. Dort kann abgelesen werden, dass für das Modul „Prk Praktikum“ des Studiengangs „Grafikdesign und visuelle Kommunikation“ eine Hausarbeit (sogenannte „Praxisarbeit“) als Modulabschlussprüfung vorgesehen ist. Bedingt durch die verschiedenen Studienformen (siehe § 3 Studienstruktur und Studiendauer) absolvieren einige

Studierende ein Praktikum, welches mit insgesamt 30 ECTS-Leistungspunkten kreditiert ist, und andere ein Praktikum, welches mit insgesamt 60 ECTS-Leistungspunkten kreditiert ist. Die unterschiedliche Kreditierung wird von der Hochschule damit begründet, dass die Praxisphase im dualen Studium den doppelten bis dreifachen Umfang derjenigen des klassischen Studiums besitzt und somit einen doppelt bis dreimal so hohen Workload erfordert.

Die Bachelorarbeit bzw. die Masterarbeit stellt die Abschlussarbeit des jeweiligen Studiengangs dar. In den Rahmenstudien- und Prüfungsordnungen sind jeweils (unter §20 und unter § 21) die entsprechenden Rahmenbedingungen der Abschlussarbeit und des dazugehörigen Kolloquiums definiert. Dort ist ebenfalls definiert, dass die Abschlussarbeit zeigen soll, dass die Studierenden in der Lage sind, innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens eine komplexe, umfassende Thematik aus dem jeweiligen Studienbereich selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden und unter Beachtung fachlicher und formaler Standards zu analysieren, zu reflektieren und Problemlösungswege zu entwickeln.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Gutachtergremium ist der Ansicht, dass die definierten Lernziele durch die angegebenen Prüfungsleistungen zutreffend abgefragt werden können. Alle drei Studiengänge sind dem Fachbereich Design zuzuordnen und ein hohes Maß an Kreativität ist in den jeweiligen Lernzielen verankert. Dies wird nach Ansicht des Gutachtergremiums ebenfalls durch die Prüfungsleistungen abgebildet, insbesondere durch die eingesetzten Portfolioprüfungen.

Entscheidungsvorschlag

Für alle Studiengänge

Erfüllt.

Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Alle Studierenden erhalten jeweils zu Beginn ihres Studiums einen Studienverlaufsplan. Wenn sich im tatsächlichen Studienverlauf Abweichungen von diesem Plan ergeben, erhalten sie entsprechende Aktualisierungen. Die Einsatzplanenden bemühen sich um einen möglichst für alle Vorlesungswochen unverändert geltenden Stundenplan, nach Möglichkeit auch mit einem unterrichtsfreien Tag in jeder Woche. Falls eine Lehrkraft eine Lehrveranstaltung nicht wahrnehmen kann, wird ein Ersatztermin vereinbart, damit kein Unterrichtsstoff verloren geht. Deshalb gibt es gelegentlich eingeschobene Sondertermine oder Umstellungen des ansonsten festen Wochenplans, in Absprache mit den Studiengruppen. Es wird darauf geachtet, dass alle Unterrichtsstunden und Prüfungstermine überschneidungsfrei sind.

Das Hochschulpersonal ist angehalten, die Unterrichtstunden so gleichmäßig über die insgesamt 16 Vorlesungswochen zu verteilen, dass diese Rahmenvorgaben eingehalten werden und die durchschnittliche wöchentliche Arbeitsbelastung, die durch die Präsenzstunden und den zusätzlichen selbstständigen Workload erzeugt wird, den Richtwert von 38-40 Stunden nicht übersteigt. In den Bachelor- und Masterstudiengängen gibt es kein Modul mit mehr als einer Prüfung. Zudem ist die Prüfungsform aller Module bereits vor Studienbeginn verbindlich festgelegt. Klausuren werden in den zwei Wochen geschrieben, die unmittelbar auf die 16-wöchige Vorlesungszeit folgen. In der letzten Vorlesungswoche findet kein Unterricht statt, sie dient der selbstständigen Prüfungsvorbereitung, in der die Lehrkräfte auf Wunsch auch für individuelle Unterstützung bzw. die Beratung in kleineren/größeren Gruppen zur Verfügung stehen. Diese Regelung wurde auf Wunsch der Studierenden, repräsentiert durch ihren AStA als akademisches Mitwirkungsgremium, vor einigen Jahren eingeführt. Weiterhin legen die Lehrenden die Abgabefristen der schriftlichen oder praktischen Hausarbeiten zu ihren Modulen im Rahmen der RStPO-Vorgaben jeweils individuell fest. Referate und Präsentationen werden im Laufe der Vorlesungswochen verteilt gehalten. Mündliche Prüfungen werden von den Lehrkräften individuell im Rahmen der RStPO-Vorgaben festgelegt und durchgeführt. Alle Module werden mit mindestens fünf ECTS-Leistungspunkten kreditiert und schließen gewöhnlich in einem Studiensemester ab. Die Hochschule evaluiert regelmäßig den Workload (vgl. Selbstbericht S. 49 und Musterevaluationsbogen).

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Gutachtergremium erachtet die Studierbarkeit als gewährleistet, da der Arbeitsaufwand im angemessenen Bereich angesetzt ist. Dies wird im Rahmen der Evaluierungen bzw. der darin enthaltenden Fragen zum jeweiligen Workload überprüft. Aufgrund der Studiengangstruktur ist die Überschneidungsfreiheit und zeitliche Unabhängigkeit von Lehrveranstaltungen und Prüfungen gegeben. Das Gutachtergremium erachtet die Prüfungsdichte und -organisation als adäquat und belastungsangemessen. Dies wurde ebenfalls von den Studierenden im Rahmen der Begehung vor Ort bestätigt.

Den statistischen Daten der beiden Studiengänge die zur Re-akkreditierung vorliegen (GDVK und KDKS) ist zu entnehmen, dass viele Absolventinnen und Absolventen die Regelstudienzeit um ein Semester überschreiten. Im Rahmen der Gespräche während der Begutachtung vor Ort konnte das Gutachtergremium jedoch feststellen, dass dies häufig an den besonderen Lebensumständen der Studierenden liegt (z.B. Schwangerschaften) und viele Studierende einem Nebenjob nachgehen. Somit sieht das Gutachtergremium die Arbeitsbelastung als angemessen.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Besonderer Profilanspruch (§ 12 Abs. 6 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Unter „§3 BlnStudAkkV Studienstruktur und Studiendauer“ wurde bereits dargestellt, dass die Studiengänge in mehreren Studienformen angeboten werden. Alle Studiengänge werden in der „Klassischen“ (Vollzeit) Studienform angeboten. Alle Studiengänge werden auch in einer Teilzeit-Studienform angeboten. Der Studiengang „Grafikdesign und visuelle Kommunikation“ wird darüber hinaus in den Studienformen „Klassisch Plus“ sowie mehreren Variationen einer dualen Studienform („d3 Dual“ mit den Varianten „kooperativ“ und „überbetrieblich“ sowie „d2 Dual“ in der Variante „überbetrieblich“) angeboten. Die Studienformen „Teilzeit“ sowie die dualen Studienformen werden als „besonderer Profilanspruch“ in diesem Kapitel näher behandelt.

Teilzeit Studienform (Alle Studiengänge)

In der Teilzeit-Studienform verlängert sich die Regelstudienzeit der beiden Bachelorstudiengänge auf jeweils acht Semester. Die Regelstudienzeit des Masterstudiengangs verlängert sich in der Teilzeit-Studienform auf sechs Semester.

Darüber hinaus wird in der RStPO für die Bachelorstudiengänge unter § 4 Abs. 2 und in RStPO-der Masterstudiengänge §4 Abs. 2) geregelt, dass die Lehrveranstaltungen auch abends und an Wochenenden angeboten werden können.

Duale Studienformen (Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Die beiden dualen Studienformen („d3 Dual“ und „d2 Dual“) unterscheiden sich primär darin, dass in der Studienform „d3 Dual“ eine Praxisphase von drei Semestern und in der „d2 Dual“ Studienform eine Praxisphase von zwei Semestern vorgesehen ist. Unabhängig von der Länge der Praxisphasen können diese entweder in der „kooperativen“ oder in der „überbetrieblichen“ Variante absolviert werden. In der RStPO für Bachelorstudiengänge wird die Unterscheidung zwischen diesen beiden Varianten unter § 4 Abs. 1 wie folgt definiert:

- Kooperativ (nur in „d3 Dual“ möglich): Die Studierenden schließen in dieser Variante einen Ausbildungsvertrag mit einem Unternehmen ab, in dem sie Tätigkeiten ausüben können, die eine den Kompetenzzielen des jeweiligen Studiengangs entsprechen. Parallel zum Studium wird eine viersemestrige betriebliche Ausbildung absolviert, die mit einer regulären IHK-Berufsabschlussprüfung („Mediengestalter/in Digital und Print‘, Fachrichtung ‚Konzeption und Visualisierung‘, der gemäß BBiG (Berufsbildungsgesetz)) endet. Die Regelstudienzeit für diese Variante beträgt acht Semester. Darin enthalten ist bereits die Zeit, die in dem jeweiligen Betrieb verbracht wird.
- Überbetrieblich: In dieser Variante wird ein Praktikumsvertrag mit einem Unternehmen abgeschlossen. Die Studierenden absolvieren ein Praktikum (oder mehrere Praktika) in einem oder ggf. mehreren Unternehmen. Die Praktikumszeit ist integraler Bestandteil

des Studiums und Voraussetzung zum Erreichen des Studienabschlusses. Parallel zum Studium wird auch hier eine viersemestrige betriebliche Ausbildung absolviert, die ebenfalls mit der regulären IHK- Berufsabschlussprüfung (s.o.) endet.

Die Dauer der Praktikumszeit beträgt entweder drei Semester („d3 Dual“) oder zwei Semester („d2 Dual“). Die unterschiedlichen Längen der Praktika (bzw. die Unterscheidung in „d3 Dual“ und „d2 Dual“) begründet die Hochschule mit den unterschiedlichen Anforderungen der jeweiligen IHKs (bundesländerspezifisch) für die Zulassung zur „Externenprüfung“ des jeweiligen Ausbildungsberufes. Die Regelstudienzeit für diese Variante beträgt ebenfalls acht Semester.

Die identischen Regelstudienzeiten sind darin begründet, dass in der „d3 Dual“ Studienform vorgesehen ist, dass pro „Praxis-Semester“ 20 ECTS-Leistungspunkte durch ein Praktikum (bzw. durch die entsprechende Ausbildung) erbracht werden und weitere fünf durch andere Module des Studiengangs. In der „d2 Dual“ Studienform sind hingegen 30 ECTS-Leistungspunkte je „Praxis-Semester“ für das Praktikum vorgesehen (siehe § 12.1 BlnStudAkkV Curriculum).

Die Praxisphase muss (in allen Varianten) laut § 5 der RStPO in das Qualifikationsprofil des Studiengangs eingebunden sein. Dies bedeutet, dass die im Praktikums- bzw. Ausbildungsbetrieb erworbenen Fach- und Methodenkompetenzen den integralen Bestandteilen der Kompetenzziele des Studiengangs entsprechen müssen. Um diesen Prozess zu unterstützen werden die Studierenden jeweils von einer Dozentin bzw. einem Dozenten begleitet und betreut. Für diese Betreuung vor bzw. während der Praxisphase sind 6 SSW vorgesehen.

Zur Erfolgskontrolle und Qualitätssicherung erfolgt die Vergabe der ECTS-Leistungspunkte für das Praktikum bzw. die Ausbildung (unabhängig von der Dauer) auf Grundlage einer Hausarbeit ("Praxisarbeit"). In der entsprechenden Modulbeschreibung ist angegeben, dass diese Hausarbeit eine berufstypische Problemstellung auf Basis der konkret gesammelten betrieblichen Arbeitserfahrung mit den erlernten wissenschaftlichen Methoden analysiert und reflektiert werden soll. Das Thema der wissenschaftlichen Fragestellung und Methodik sollte laut Modulbeschreibungen mit den Betreuerinnen und Betreuern während des Praktikums entwickelt werden (vgl. Modulbeschreibungen GDVK S. 44). Zusätzlich zu der Praxisarbeit, dokumentieren Lerntransferprotokolle, die während der Praxisphase erstellt werden, wie die Inhalte aus dem Studium in der Praxis umgesetzt werden. Gemäß § 18 (2) sind „‚Lerntransferprotokolle‘ […] Hausarbeiten, in denen die Studierenden anhand konkreter betrieblicher Handlungsfelder (z. B. des Newsdesks in Redaktionen, in UX-Abteilungen, zu Marketing und PR, zur Personalentwicklung etc.) beschreiben, wie spezifische Studieninhalte in der Unternehmenspraxis, die sie erleben, umgesetzt werden und wie sich methodische und fachliche Kompetenzen, die in den vorherigen Semestern erworben wurden, im Unternehmensalltag anwenden lassen. Dual Studierende müssen diese Hausarbeiten in der ersten Hälfte ihrer Praxisphase verfassen. Die Arbei-

ten werden benotet, und ihre Note geht zu einem Drittel in die Gesamtnote der Praxisphase ein."

Den Studierenden einer überbetrieblichen Variante wird ein Muster für einen Praktikumsvertrag zur Verfügung gestellt. Dieser Vertrag wird von der/dem Studierenden, der Hochschule und dem jeweiligen Praktikumsbetriebs unterschrieben In diesem werden die Arbeitsbedingungen, Pflichten des Betriebs und des bzw. der Studierenden sowie die Schwerpunkte der berufspraktischen Ausbildung aufgeführt. So finden sich unter § 6 die Pflichten, die der Praktikumsbetrieb zu erfüllen hat. Darin ist u.a. geregelt, dass Qualifikations-und Kompetenzziele für die Praxisphase explizit im Modulhandbuch ausgewiesen sind.

Die Hochschule hat für die „kooperative" Variante ebenfalls einen Musterkooperationsvertrag vorgelegt. Dort ist unter § 1 Paralleler Unterricht folgendes regelt: „Das Curriculum des dualen Studiengangs sieht vor, dass während der Ausbildungszeit Unterricht an der HMKW im Umfang von durchschnittlich ca. 2 Unterrichtsstunden pro Woche an der HMKW stattfindet. Ggf. kann dieser Unterricht auch an einzelnen Tagen oder tageweise geblockt stattfinden. Das Unternehmen stellt den/die duale Studierende für diese von der Hochschule festgelegten Zeiten nach Möglichkeit frei. Die Hochschule verpflichtet sich, die Unterrichtszeiten dem Unternehmen rechtzeitig bekanntzugeben, mit einem Vorlauf von mindestens sechs Monaten."

Darüber hinaus ist unter § 3 Verpflichtung des Ausbildungsbetriebes folgendes geregelt:

„Der Ausbildungsbetrieb stellt die Wahrung der folgenden allgemeinen Grundsätze sicher:

[…]. Er vermittelt berufspraktische Kenntnisse und Fertigkeiten, die für die Ausbildung und das Studiengangziel der/des Studierenden relevant sind. Er orientiert sich dabei hinsichtlich der Studiengangziele an den Qualifikations- und Kompetenzzielen, die im Modulhandbuch des Studiengangs explizit für die Praxisphase ausgewiesen sind."

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

<u>Studiengang: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)</u>

Das Gutachtergremium kommt zu dem Schluss, dass die verschiedenen Lernorte sowohl inhaltlich als auch organisatorisch systematisch miteinander verzahnt sind. Im Rahmen der überbetrieblichen Varianten geschieht dies insbesondere durch die Praktika. Die Beziehung zwischen Praktikumsbetrieb, Hochschule und Studierender/Studierendem sind vertraglich geregelt. Das Gutachtergremium begrüßt, dass die Studierenden während der sogenannten Praxisphase durch Dozentinnen und Dozenten begleitet werden.

Aus Sicht des Gutachtergremiums kann auch durch diese Begleitung gewährleistet werden, dass eine inhaltliche Verzahnung zwischen den Lernorten stattfindet. Dies wird auch durch die Tatsache unterstützt, dass die Studierende zusammen mit ihrer/ ihrem jeweiligen Betreuerin bzw. Betreuer eine wissenschaftliche Fragestellung erarbeiten, welche im Rahmen der Modul-

abschlussprüfung (Hausarbeit bzw. „Praxisarbeit“) behandelt wird. Aus Sicht des Gutachterberichts wird insbesondere durch diese Hausarbeit sowie durch die Lerntransferprotokolle die inhaltliche Verbindung zwischen den Inhalten des Curriculums und der Berufspraxis im Rahmen der Praktika garantiert. Das Gutachtergremium, dass die wissenschaftliche Fragestellung für die Hausarbeit nicht wie in den Modulbeschreibungen definiert während des Praktikums gemeinsam erarbeitet werden sollte, sondern bereits vor Beginn des Praktikums. Auf diesem Wege kann sichergestellt werden, dass die Studierenden bereits von Beginn des Praktikums an auf die jeweilige wissenschaftliche Fragestellung fokussiert sind. Durch diese Änderung könne die inhaltliche Verzahnung noch weiter ausgebaut werden.

Dem Gutachtergremium lag für die „kooperative“ Variante der dualen Studienform ein Mustervertrag für den jeweiligen Betrieb vor. Aus diesem geht jedoch hervor, dass die Unternehmen die Studierenden nur „nach Möglichkeit“ für die Präsenzveranstaltung der HMKW freistellen. Auch ist dort definiert, dass die Ausbildungsbetriebe sich bei der Vermittlung der berufspraktischen Kenntnisse und Fertigkeiten an den jeweiligen Qualifikations- und Kompetenzzielen orientieren. Aus Sicht des Gutachtergremiums ist jedoch die akademische Letztverantwortung durch diese Regelungen nicht gewährleistet, da sich die Betriebe nur an den Qualifikations- und Kompetenzzielen orientieren und nicht daran gebunden sind. Auch sind die Ausbildungsbetriebe nicht dazu verpflichtet die Studierenden für die Präsenzzeiten an der HMKW freizustellen.

Für alle Studiengänge:

Durch die entsprechende Verlängerung der Regelstudienzeit sowie der Möglichkeit, dass einige Lehrveranstaltungen abends angeboten werden können, bewertet das Gutachtergremium die strukturellen Gegebenheiten für einen Teilzeitstudiengang in allen drei Studiengängen als adäquat. Das Gutachtergremium hebt positiv hervor, dass die Hochschule auf die Bedürfnisse der Studierende eingeht, indem sie die Möglichkeit schafft, die Lehreveranstaltungen abends stattfinden zu lassen, um eine ggfs. vorhandene Berufstätigkeit der Studierenden zu berücksichtigen.

Entscheidungsvorschlag

Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Nicht erfüllt, da der vorgelegte Mustervertrag für die „kooperative“ Variante die Ausbildungsunternehmen nicht daran bindet, die Studierenden für die Präsenzzeiten an der Hochschule frei zu stellen und sich die Ausbildungsinhalte nicht auf die Qualifikations- und Kompetenzziele der Modulbeschreibungen beziehen müssen.

Nach eingehender Beratung mit der Hochschule schlägt die Agentur folgende Auflage vor: Die Hochschule gewährleistet im Kooperationsvertrag für die „kooperative“ Variante des dualen

Studiums, dass die die Regelungen zwischen der Hochschule und dem jeweiligen Ausbildungsbetrieb bindend sind und die akademische Letztverantwortung dadurch sichergestellt wird.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung: Die wissenschaftliche Fragestellung, welche im Rahmen der Modulabschlussprüfung des Praktikums behandelt wird, sollte bereits vor Beginn des Praktikums gemeinsam von den Studierenden mit den jeweiligen Betreuerinnen und Betreuen erarbeitet werden.

Studiengang 02: Game Design und interaktive Medien (B.A)

Erfüllt.

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Erfüllt.

Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 BlnStudAkkV)

Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Die Hochschule unterzieht die Inhalte nach eigenen Angaben einer ständigen Überprüfung hinsichtlich ihrer Relevanz für den Arbeitsmarkt. Dass eine solche ständige Überprüfung vorzunehmen ist, wird allen Lehrkräften bereits in den Berufungsverfahren kommuniziert und in den Auftragsgesprächen mit externen Lehrkräften betont. Außerdem spielt die Frage nach Employability eine zentrale Rolle in den Konferenzen und Diskussionen der Fachbereiche (vgl. Selbstbericht S. 48).

Die Hochschule weist darauf hin, dass sie den Anforderungen der fachlichen Anforderungen auch dadurch gerecht wird, dass eine Mehrheit der Professorinnen und Professoren der Design-Fachbereiche in Teilzeit angestellt ist. An den drei Standorten sind insgesamt nur 5 von 12 Professorinnen und Professoren in Vollzeit angestellt (= 42 %). Die meisten Professorinnen und Professoren sind daher weiterhin auch als freiberufliche Designerinnen und Designer tätig. Auf diesem Weg können Impulse aus der praktischen Tätigkeit der Lehrenden in die Hochschule und die curriculare Weiterentwicklung einfließen (vgl. Selbstbericht S.48).

Zur Wahrung des Anschlusses der Studiengänge an die aktuellen fachwissenschaftlichen Entwicklungen und Diskurse soll insbesondere die Unterstützung von Weiterbildungsangeboten dienen, v. a. von aktiven Konferenzteilnahmen des wissenschaftlichen Personals. Zudem werden Weiterbildungen zu allgemein pädagogischen und methodisch-didaktischen Themen angeboten (mit nationalem wie internationalem Fokus). Beispiele hierfür sind: Eine zweitägige Inhouse-Schulung zum Thema Interkulturalität & Lernen in heterogenen Gruppen und eine Reihe

von Online-Schulungen zur Nutzung von Virtual Classrooms der Video-Conferencing Software Zoom. Den festangestellten Professorinnen und Professoren stehen zwei Semesterwochenstunden zur eigenen Forschung zur Verfügung.

Curriculare Themen und Methoden sollen in aktuelle Forschungsprojekte der HMKW integriert werden. Alternativ sollen realitätsnahe Probleme aus der Praxis von den Studierenden mit selbst erarbeiteten und modifizierten Methoden neu formuliert, bearbeitet und wissenschaftlich begleitet werden. Dies soll insbesondere durch die Einladung von Gastrednerinnen und -rednern aus der Medien-, Unterhaltungs- und Technikbranche, durch die Organisation von Exkursionen und durch die Definition unternehmensrelevanter Fallstudien und Forschungsprojekte gemeinsam mit gefördert werden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Nach Bewertung des Gutachtergremiums ist für alle drei Studiengänge gewährleistet, dass eine ausreichende Weiterentwicklung entsprechend des fachlichen Diskurses stattfindet. Das Gutachtergremium begrüßt, die starke Praxisnähe der Lehrenden. Dadurch kann ein starker Praxisbezug des Curriculums umgesetzt werden und Erfahrungen aus der Praxis können direkt in die Lehre einfließen. Gleichzeitig fürchtet das Gutachtergremium, dass die Aktualität bzw. das Niveau der wissenschaftlichen Anforderungen aufgrund der nur schwach ausgebauten übergeordneten Strukturen für eigene Forschung leiden könnte. Zwar stehen den festangestellten Professorinnen und Professoren in Vollzeit zwei Semesterwochenstunden zur eigenen Forschung zur Verfügung. Das Gutachtergremium empfiehlt der Hochschule dennoch, den Lehrenden mehr Freiräume für die eigene Forschung (z.B. durch Forschungssemester) einzuräumen. Durch den Ausbau übergeordneter Strukturen für eine regelmäßig stattfindende Forschung könnte die Aktualität der wissenschaftlichen Anforderungen noch weiter verbessert werden.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung: Den Lehrenden sollte seitens der Hochschule mehr Freiräume für die eigene Forschung (z.B. durch Forschungssemester) eingeräumt werden.

Studienerfolg (§ 14 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

In der Evaluationssatzung gibt die Hochschule an, dass die Evaluationen dem Ziel der Weiterentwicklung der Qualität des Studien- und Lehrangebotes dienen. Dies soll durch die regelmäßige Ermittlung von Stärken und Schwächen der Lehrveranstaltungen aus Sicht der Studieren-

den geschehen. Zur Qualitätssicherung werden alle Lehrveranstaltungen der HMKW gegen Semesterende evaluiert. Die Evaluierungen werden durch das Online Campus-System „TraiNex“ durchgeführt. Laut Selbstbericht werden die Ergebnisse der Evaluationen der jeweiligen Fachbereichsleitung zur Verfügung gestellt (vgl. S. 49). Auch können die Lehrenden selbst die Evaluationsergebnisse ihrer eigenen Lehrveranstaltungen einsehen. Sie sind dazu aufgefordert die Ergebnisse auch an die Studierenden zu kommunizieren.

Laut der Evaluationssatzung der Hochschule sind alle Mitglieder der HMKW dazu aufgerufen die Studierenden über die Ziele der Evaluationen aufmerksam zu machen und dazu zu motivieren, sich aktiv an diesem Mittel der Qualitätsentwicklung zu beteiligen.

Darüber hinaus werden jährliche Statistiken erstellt. Diese erfassen Daten zur Entwicklung der Bewerberinnen und Bewerber, der Anfängerinnen und Anfänger, zu Abbruch- und Absolventenzahlen, sowie zu den Abschlussnoten. Signifikante und relevante Ergebnisse dieser Erhebungen werden in regelmäßigen „Dozentenmeetings“ vorgestellt und diskutiert (vgl. Selbstbericht S. 49). Nach Angaben der Hochschule findet alle zwei Jahre eine Alumnibefragung statt. Seitens der Hochschule werden verschiedene Social Media Kanäle (z.B. Xing oder LinkedIn) genutzt, um Kontakt zu Studierenden und Alumni zu halten[5].

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studiengänge unterliegen einem kontinuierlichen Monitoring. Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs werden auf Grundlage der Evaluationen abgeleitet, fortlaufend überprüft und die Ergebnisse für die Weiterentwicklung der Studiengänge genutzt. Besonders positiv hebt das Gutachtergremium hervor, dass Maßnahmen nicht nur aus den Evaluationen resultieren, sondern die Studierenden direktes Feedback anbringen können. Gleichzeitig merkten die Studierenden während den Gesprächsrunden an, dass ihnen die Ergebnisse der eigentlichen Evaluationen eher selten mitgeteilt werden. Zwar sind die Lehrenden dazu angehalten, die Evaluationsergebnisse an die Studierenden zu kommunizieren, allerdings wird dies durch keinen Prozess sichergestellt. Um sicherzustellen, dass die Studierenden strukturiert über die Weiterentwicklung des jeweiligen Studiengangs auf Basis von Evaluationsergebnissen informiert werden, schlägt das Gutachtergremium vor,muss einen formalisierten Prozess zu diesem Zweck zu implementieren werden.

Das Gutachtergremium begrüßt, dass die Hochschule auch neben der offiziellen und regelmäßig stattfindenden Alumnibefragungen darum bemüht ist, den persönlichen Kontakt zu Alumni durch die Nutzung von Social Media Kanälen zu halten.

---

[5] Vgl. https://www.xing.com/companies/hmkwhochschulef%C3%BCrmedienkommunikationundwirtschaft/updates (Letzter Abruf am 29.03.2021)

Während der Begutachtung vor Ort wurde dem Gutachtergremium verdeutlicht, dass jeweiligen Studiengänge evaluiert und ausgewertet werden. Auch werden jeweils für den Studiengang an dem entsprechenden Standort Maßnahmen aus den Erbenbissen abgeleitet. Jedoch werden die Evaluationsergebnisse eines Studiengangs nur für den jeweiligen Standort besprochen. Die Hochschule hat bislang keinen übergeordneten Prozess entwickelt, welcher die Ergebnisse eines Studiengangs an den drei Standorten miteinander verbindet. Das Gutachtergremium hält es für Notwendig, dass die Ergebnisse nicht nur standortintern, sondern über alle Standorte hinweg ausgewertet und diskutiert werden.

Entscheidungsvorschlag

Kriterium ist nicht erfüllt, da formalisierte Prozesse fehlten, um Evaluationsergebnisse standortübergreifend auszuwerten und Maßnahmen abzuleiten, sowie die Studierenden formalisiert über die Evaluationsergebnisse zu informieren.

Nach eingehender Beratung mit der Hochschule schlägt die Agentur folgende Auflage vor: Die Hochschule implementiert einen formalisierten Prozess

- um Studierende strukturiert über die Weiterentwicklung des jeweiligen Studiengangs auf Basis von Evaluationsergebnissen zu informieren, und
- um die Evaluationsergebnisse sowohl standortintern als auch standortübergreifend auszuwerten und entsprechende Maßnahmen abzuleiten.

Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 BlnStudAkkV)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Offenheit und Toleranz sind laut Selbstbericht (S. 50) zentrale Werte des Selbstverständnisses der Hochschule. Zur Umsetzung dieser Werte soll eine Gleichstellungsstrategie beitragen. Diese beinhaltet eine Zusammenfassung von Informationsquellen und wichtiger Regeln, die zur Gewährung eines angemessenen Nachteilsausgleichs für Studierende in besonderen Lebenslagen vereinbart sind. Weiterhin ist die geschlechtersensible Kommunikation in Wort und Bild ein Bestandteil. Die Hochschule stellt laut Selbstbericht (S. 50) einen Leitfaden zur Förderung der Sensibilität für bewusst oder unbewusst ausgrenzendes Verhalten und zur Vermeidung offener oder unterschwelliger diskriminierender Kommunikation zur Verfügung.

An den drei Standorten der Hochschule gibt es Gleichstellungsbeauftragte und Frauenbeauftragte. Sie sind in Berufungsverfahren eingebunden, bei Anträgen von Studierenden auf Nachteilsausgleich an den Prüfungsausschuss oder im Beschwerdemanagement in Fällen von verbalem oder non-verbalem Fehlverhalten.

Der Nachteilsausgleich ist in § 3 RStPO-Bachelor sowie entsprechend in § 3 RStPO-Master geregelt. Laut Selbstbericht (S. 50) betraf eine Maßnahme der Hochschule die üblicherweise sehr geringe Zahl von Bewerbungen von Frauen auf Stellenausschreibungen für Professuren. Auf Anregung einer ehemaligen Frauenbeauftragten in Köln wurde proaktiv in der Datenbank „/fem-consult“, ein Angebot des Kompetenzzentrums Frauen in Wissenschaft und Forschung (CEWS, ein Arbeitsbereich von GESIS – Leibniz-Instituts für Sozialwissenschaften), nach geeigneten Kandidatinnen gesucht, um diese explizit auf Ausschreibungen hinzuweisen.

Weitere Maßnahmen der Hochschule erfolgen laut Selbstbericht (S. 50) auf der Ebene der Studiengänge. Je nach Studiengang wird der Aspekt Interkulturalität auf der Bachelor- und Master-Ebene curricular durch ein Modul verankert. Außerdem greift die Lehre integrierte Praxisprojekte zu sogenannten ‚Randgruppen‘ auf, beispielsweise in Form von journalistischen Beiträgen, psychologischen Untersuchungen und Design-Projekten.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Gutachtergremium hebt positiv hervor, dass die Hochschule den Aspekt Geschlechtergerechtigkeit mit ihren zentralen Werten in Verbindung bringt und als Konsequenz eine Gleichstellungs- und Frauenbeauftragte für jeden einzelnen Standort benennt. In den RStPO ist ein Nachteilsausgleich verankert. Eine Unterstützung für Studierende in besonderen Lebenslagen ist durch diese Regelungen gewährleistet. Studierende, die Mutterschutz-, Eltern- oder Pflegezeiten in Anspruch nehmen, werden bei der Studienplanung vonseiten der Hochschule unterstützt. Bemerkenswert sind schließlich die Bemühungen der Hochschule, insbesondere Frauen proaktiv zu Bewerbungen auf offene Stellungen im Wissenschaftsbereich zu ermutigen.

Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

3 Begutachtungsverfahren

3.1 Allgemeine Hinweise

Die Bewertungen für die Kapitel „Mobilität“, „Personelle Ausstattung“, „Ressourcenausstattung“, „Prüfungssystem“, „Studierbarkeit“, „Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen“, „Studienerfolg“, sowie „Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich“ wurden abweichend dem vorgegebenen Raster gemeinsam für alle drei Studiengänge bewertet.

Da die beiden Bachelorstudiengängen Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.) und Game Design und interaktive Medien (B:A.) eine ähnliche Modulstruktur aufweisen, formulierte das Gutachtergremium auch die Bewertungen der Kriterien „Qualifikationsziele und Abschlussniveau“ sowie „Curriculum“ übergreifend.

Die folgenden Dokumente und Unterlagen wurden nachgereicht, wodurch teilweise von der Formulierung von Auflagen abgesehen werden konnte:

Datum	Unterlagen
10.07.2020	Curriculare Anlagen (Prüfungsordnungen, Curriculum, Modulbeschreibungen etc.)
13.07.2020	Korrigierte Version des Selbstberichtes
19.07.2020	Lebensläufe der Lehrenden
23.07.2020	Grundordnung, Übersicht über die Prüfungsformen
03.08.2020	Stellungnahme der Hochschule bezüglich des formalen Feedbacks; Modulhandbücher, Konzept des dualen Studiums; Leitfaden des Zulassungsverfahrens; Prüfungsübersicht; korrigierte Curriculum; Informationen zur Alumnibefragung; Dokumente zur Anerkennung und Anrechnung von Studienleistungen; Evaluationsergebnisse
30.09.2020	Überarbeiteter Selbstbericht sowie überabeitete Anhänge (Ordnungen, Modulhandbücher, Curriculum etc.)
12.02.2021	Stellungnahme mit entsprechenden Dokumenten (Rahmenstudien- und Prüfungsordnung, überarbeiteter Selbstbericht)

Der Akkreditierungsbericht wurde am 04.07.2022 durch das Gutachtergremium und die Agentur angepasst. Es wurde weiterhin das Raster verwendet, das am 29.03.2020 (erste Version des Akkreditierungsberichts) gültig war.

Im Zuge der Anpassungen hat die Hochschule die folgenden aktualisierten Dokumente eingereicht:

- Selbstberichte
- Relevante Ordnungen
- Modulhandbücher
- Lebensläufe der Lehrenden
- Entwurf Praktikumsvertrag

Dadurch kam es zu Änderungen bei den Auflagenempfehlungen.

3.2 Rechtliche Grundlagen

Akkreditierungsstaatsvertrag

Verordnung zur Regelung der Voraussetzungen und des Verfahrens der Studienakkreditierung im Land Berlin (Studienakkreditierungsverordnung Berlin - BlnStudAkkV) inkl. Begründung, 16.09.2019

3.3 Gutachtergremium

a) Hochschullehrerinnen / Hochschullehrer
   Prof. Dr. Andreas Ken Lanig (DIPLOMA Hochschule)
   Prof. Dr. Ursula Drees (Hochschule der Medien, Stuttgart)

b) Expertise für duale Studiengänge
   Prof. Dr. Doris Nitsche-Ruhland (DHBW Stuttgart; Studiengangsleiterin Informatik)

c) Vertreter der Berufspraxis
   Prof. Eckhard Rocholl (Rocholl Conceptual Design)

d) Studierende
   Katharina Maigatter (TU Chemnitz)

4 Datenblatt

4.1 Daten zum Studiengang

Studiengang 01: Grafikdesign und visuelle Kommunikation (B.A.)

Erfassung "Abschlussquote" und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: **B. A. Grafikdesign und Visuelle Kommunikation**

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung in Zahlen für das jeweilige Semester

semester-bezogene Kohorten	Studienanfänger/innen 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		insgesamt	davon Frauen		insgesamt	davon Frauen	
		absolut	%		absolut	%		absolut	%		absolut	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
WS 2015/16	55	42	76%	5	5	100%	20	15	75%	6	6	100%
SS 2016	7	4	57%	1	0	0%	2	2	100%	2	0	0%
WS 2016/17	51	36	71%	2	2	100%	9	9	100%	--	--	--
SS 2017	11	4	36%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2017/18	67	46	69%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
SS 2018	14	13	93%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2018/19	72	48	67%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
SS 2019	16	11	69%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2019/20	77	54	70%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Insgesamt:	370	258	70%	8	7	88%	31	26	84%	8	6	75%

Definition der kohortenbezogenen Abschlussquote:
Absolventinnen, die ihr Studium in RSZ plus bis zu zwei Semester absolviert haben
Berechnung: "Absolventinnen mit Studienbeginn im Semester X" geteilt durch "Studienanfänger mit Studienbeginn im Semester X", d. h. für jedes Semester

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: **B. A. Grafikdesign und Visuelle Kommunikation**

Notenspiegel der Abschlussquoten des Studiengangs

Abschluss-semester	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 2015/16	4	5	0	0	0
SS 2016	3	16	0	0	2
WS 2016/17	3	19	0	0	0
SS 2017	3	23	1	0	0
WS 2017/18	5	37	4	0	0
SS 2018	5	12	0	0	0
WS 2018/19	6	19	2	0	0
SS 2019	5	18	1	0	0
WS 2019/20	10	23	1	0	0
Insgesamt:	44	172	9	0	2

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: **B. A. Grafikdesign und Visuelle Kommunikation**

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung in Zahlen für das jeweilige Semest

Abschluss-semester	Studiendauer schneller als RSZ	in RSZ	in RSZ + 1 Sem.	in RSZ + 2 Sem.	Gesamt (= 100 %)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2015/16	0	1	7	1	9
SS 2016	0	2	7	12	21
WS 2016/17	0	8	8	6	22
SS 2017	0	3	0	24	27
WS 2017/18	0	7	21	18	46
SS 2018	0	2	7	8	17
WS 2018/19	0	5	11	11	27
SS 2019	0	2	8	14	24
WS 2019/20	0	3	17	14	34
Insgesamt:	0	33	86	108	227

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Erfassung "Abschlussquote" und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: **M. A. Kommunikationsdesign** (jetzt: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien)

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung in Zahlen für das jeweilige Semester

semester-bezogene Kohorten	Studienanfänger/innen 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		insgesamt	davon Frauen		insgesamt	davon Frauen	
		absolut	%		absolut	%		absolut	%		absolut	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)
WS 2015/16	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
SS 2016	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2016/17	26	20	77%	0	0		5	5	100%	5	5	100%
SS 2017	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2017/18	25	18	72%	2	2	100%	5	5	100%	2	0	0%
SS 2018	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2018/19	10	5	50%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
SS 2019	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
WS 2019/20	12	9	75%	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Insgesamt:	73	52	71%	2	2	100%	10	10	100%	7	5	71%

Definition der kohortenbezogenen Abschlussquote:
Absolventinnen, die ihr Studium in RSZ plus bis zu zwei Semester absolviert haben
Berechnung: "Absolventinnen mit Studienbeginn im Semester X" geteilt durch "Studienanfänger mit Studienbeginn im Semester X", d. h. für jedes Semester

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: **M. A. Kommunikationsdesign**

Notenspiegel der Abschlussquoten des Studiengangs

Abschluss-semester	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 2015/16	0	0	0	0	0
SS 2016	0	0	0	0	0
WS 2016/17	0	0	0	0	0
SS 2017	0	0	0	0	0
WS 2017/18	0	0	0	0	0
SS 2018	0	0	0	0	0
WS 2018/19	1	3	1	0	0
SS 2019	1	2	2	0	0
WS 2019/20	3	6	1	0	0
Insgesamt:	5	11	4	0	0

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: **M. A. Kommunikationsdesign**

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung in Zahlen für das jeweilige Semest

Abschluss-semester	Studiendauer schneller als RSZ	in RSZ	in RSZ + 1 Sem.	in RSZ + 2 Sem.	Gesamt (= 100 %)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WS 2015/16	0	0	0	0	0
SS 2016	0	0	0	0	0
WS 2016/17	0	0	0	0	0
SS 2017	0	0	0	0	0
WS 2017/18	0	0	0	0	0
SS 2018	0	0	0	0	0
WS 2018/19	0	0	5	0	5
SS 2019	0	0	0	5	5
WS 2019/20	0	2	5	3	10
Insgesamt:	0	2	10	8	20

4.2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	05.02.2020
Eingang der Selbstdokumentation:	08.07.2020
Zeitpunkt der Begehung:	04. bis 05.08. 2020
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Hochschulleitung, Studiengangsleitungen, Lehrende, Praxis- und Kooperationspartner, Mitarbeitende der Verwaltung und des Qualitätsmanagements, Studierende und Absolventinnen und Absolventen
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde besichtigt (optional, sofern fachlich angezeigt):	Seminarräume (Ein Rundgang war aufgrund der Covid-19-Auflagen nicht möglich)

Studiengang 01: Grafikdesign und Visuelle Kommunikation (B.A.)

Erstakkreditiert am: Begutachtung durch Agentur:	Von 10.04.2010 bis 30.09.2015 FIBAA - Foundation for International Business Administration Accreditation
Re-akkreditiert (1): Begutachtung durch Agentur:	Von 19.06.2015 bis 30.09.2022 FIBAA - Foundation for International Business Administration Accreditation

Studiengang 03: Kommunikationsdesign und Kreative Strategien (M.A.)

Erstakkreditiert am: Begutachtung durch Agentur:	Von 01.10.2015 bis 30.09.2020 FIBAA - Foundation for International Business Administration Accreditation
Ggf. Fristverlängerung	Von Datum bis Datum

5 Glossar

Akkreditierungsbericht	Der Akkreditierungsbericht besteht aus dem von der Agentur erstellten Prüfbericht (zur Erfüllung der formalen Kriterien) und dem von dem Gutachtergremium erstellten Gutachten (zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien).
Akkreditierungsverfahren	Das gesamte Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei der Agentur bis zur Entscheidung durch den Akkreditierungsrat (Begutachtungsverfahren + Antragsverfahren)
Antragsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule beim Akkreditierungsrat bis zur Beschlussfassung durch den Akkreditierungsrat
Begutachtungsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei einer Agentur bis zur Erstellung des fertigen Akkreditierungsberichts
Gutachten	Das Gutachten wird von der Gutachtergruppe erstellt und bewertet die Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien
Internes Akkreditierungsverfahren	Hochschulinternes Verfahren, in dem die Erfüllung der formalen und fachlich-inhaltlichen Kriterien auf Studiengangsebene durch eine systemakkreditierte Hochschule überprüft wird.
MRVO	Musterrechtsverordnung
Prüfbericht	Der Prüfbericht wird von der Agentur erstellt und bewertet die Erfüllung der formalen Kriterien
Reakkreditierung	Erneute Akkreditierung, die auf eine vorangegangene Erst- oder Reakkreditierung folgt.
StAkkrStV	Studienakkreditierungsstaatsvertrag

Anhang

§ 3 Studienstruktur und Studiendauer

(1) [1]Im System gestufter Studiengänge ist der Bachelorabschluss der erste berufsqualifizierende Regelabschluss eines Hochschulstudiums; der Masterabschluss stellt einen weiteren berufsqualifizierenden Hochschulabschluss dar. [2]Grundständige Studiengänge, die unmittelbar zu einem Masterabschluss führen, sind mit Ausnahme der in Absatz 3 genannten Studiengänge ausgeschlossen.

(2) [1]Die Regelstudienzeiten für ein Vollzeitstudium betragen sechs, sieben oder acht Semester bei den Bachelorstudiengängen und vier, drei oder zwei Semester bei den Masterstudiengängen. [2]Im Bachelorstudium beträgt die Regelstudienzeit im Vollzeitstudium mindestens drei Jahre. [3]Bei konsekutiven Studiengängen beträgt die Gesamtregelstudienzeit im Vollzeitstudium fünf Jahre (zehn Semester). [4]Wenn das Landesrecht dies vorsieht, sind kürzere und längere Regelstudienzeiten bei entsprechender studienorganisatorischer Gestaltung ausnahmsweise möglich, um den Studierenden eine individuelle Lernbiografie, insbesondere durch Teilzeit-, Fern-, berufsbegleitendes oder duales Studium sowie berufspraktische Semester, zu ermöglichen. [5]Abweichend von Satz 3 können in den künstlerischen Kernfächern an Kunst- und Musikhochschulen nach näherer Bestimmung des Landesrechts konsekutive Bachelor- und Masterstudiengänge auch mit einer Gesamtregelstudienzeit von sechs Jahren eingerichtet werden.

(3) Theologische Studiengänge, die für das Pfarramt, das Priesteramt und den Beruf der Pastoralreferentin oder des Pastoralreferenten qualifizieren („Theologisches Vollstudium“), müssen nicht gestuft sein und können eine Regelstudienzeit von zehn Semestern aufweisen.

Zurück zum Prüfbericht

§ 4 Studiengangsprofile

(1) [1]Masterstudiengänge können in „anwendungsorientierte“ und „forschungsorientierte“ unterschieden werden. [2]Masterstudiengänge an Kunst- und Musikhochschulen können ein besonderes künstlerisches Profil haben. [3]Masterstudiengänge, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden, haben ein besonderes lehramtsbezogenes Profil. [4]Das jeweilige Profil ist in der Akkreditierung festzustellen.

(2) [1]Bei der Einrichtung eines Masterstudiengangs ist festzulegen, ob er konsekutiv oder weiterbildend ist. [2]Weiterbildende Masterstudiengänge entsprechen in den Vorgaben zur Regelstudienzeit und zur Abschlussarbeit den konsekutiven Masterstudiengängen und führen zu dem gleichen Qualifikationsniveau und zu denselben Berechtigungen.

(3) Bachelor- und Masterstudiengänge sehen eine Abschlussarbeit vor, mit der die Fähigkeit nachgewiesen wird, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem jeweiligen Fach selbständig nach wissenschaftlichen bzw. künstlerischen Methoden zu bearbeiten.

Zurück zum Prüfbericht

§ 5 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten

(1) [1]Zugangsvoraussetzung für einen Masterstudiengang ist ein erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss. [2]Bei weiterbildenden und künstlerischen Masterstudiengängen kann der berufsqualifizierende Hochschulabschluss durch eine Eingangsprüfung ersetzt werden, sofern Landesrecht dies vorsieht. [3]Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus.

(2) [1]Als Zugangsvoraussetzung für künstlerische Masterstudiengänge ist die hierfür erforderliche besondere künstlerische Eignung nachzuweisen. [2]Beim Zugang zu weiterbildenden künstlerischen Masterstudiengängen können auch berufspraktische Tätigkeiten, die während des Studiums abgeleistet werden, berücksichtigt werden, sofern Landesrecht dies ermöglicht. Das Erfordernis berufspraktischer Erfahrung gilt nicht an Kunsthochschulen für solche Studien, die einer Vertiefung freikünstlerischer Fähigkeiten dienen, sofern landesrechtliche Regelungen dies vorsehen.

(3) Für den Zugang zu Masterstudiengängen können weitere Voraussetzungen entsprechend Landesrecht vorgesehen werden.

Zurück zum Prüfbericht

§ 6 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen

(1) [1]Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Bachelor- oder Masterstudiengang wird jeweils nur ein Grad, der Bachelor- oder Mastergrad, verliehen, es sei denn, es handelt sich um einen Multiple-Degree-Abschluss. [2]Dabei findet keine Differenzierung der Abschlussgrade nach der Dauer der Regelstudienzeit statt.

(2) [1]Für Bachelor- und konsekutive Mastergrade sind folgende Bezeichnungen zu verwenden:

1. Bachelor of Arts (B.A.) und Master of Arts (M.A.) in den Fächergruppen Sprach- und Kulturwissenschaften, Sport, Sportwissenschaft, Sozialwissenschaften, Kunstwissenschaft, Darstellende Kunst und bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung in der Fächergruppe Wirtschaftswissenschaften sowie in künstlerisch angewandten Studiengängen,

2. Bachelor of Science (B.Sc.) und Master of Science (M.Sc.) in den Fächergruppen Mathematik, Naturwissenschaften, Medizin, Agrar-, Forst- und Ernährungswissenschaften, in den Fächergruppen Ingenieurwissenschaften und Wirtschaftswissenschaften bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung,

3. Bachelor of Engineering (B.Eng.) und Master of Engineering (M.Eng.) in der Fächergruppe Ingenieurwissenschaften bei entsprechender inhaltlicher Ausrichtung,

4. Bachelor of Laws (LL.B.) und Master of Laws (LL.M.) in der Fächergruppe Rechtswissenschaften,

5. Bachelor of Fine Arts (B.F.A.) und Master of Fine Arts (M.F.A.) in der Fächergruppe Freie Kunst,

6. Bachelor of Music (B.Mus.) und Master of Music (M.Mus.) in der Fächergruppe Musik,

7. [1]Bachelor of Education (B.Ed.) und Master of Education (M.Ed.) für Studiengänge, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden. [2]Für einen polyvalenten Studiengang kann entsprechend dem inhaltlichen Schwerpunkt des Studiengangs eine Bezeichnung nach den Nummern 1 bis 7 vorgesehen werden.

[2]Fachliche Zusätze zu den Abschlussbezeichnungen und gemischtsprachige Abschlussbezeichnungen sind ausgeschlossen. [3]Bachelorgrade mit dem Zusatz „honours“ („B.A. hon.“) sind ausgeschlossen. [4]Bei interdisziplinären und Kombinationsstudiengängen richtet sich die Abschlussbezeichnung nach demjenigen Fachgebiet, dessen Bedeutung im Studiengang überwiegt. [5]Für Weiterbildungsstudiengänge dürfen auch Mastergrade verwendet werden, die von den vorgenannten Bezeichnungen abweichen. [6]Für theologische Studiengänge, die für das Pfarramt, das Priesteramt und den Beruf der Pastoralreferentin oder des Pastoralreferenten qualifizieren („Theologisches Vollstudium“), können auch abweichende Bezeichnungen verwendet werden.

(3) In den Abschlussdokumenten darf an geeigneter Stelle verdeutlicht werden, dass das Qualifikationsniveau des Bachelorabschlusses einem Diplomabschluss an Fachhochulen bzw. das Qualifikationsniveau eines Masterabschlusses einem Diplomabschluss an Universitäten oder gleichgestellten Hochschulen entspricht.

(4) Auskunft über das dem Abschluss zugrundeliegende Studium im Einzelnen erteilt das Diploma Supplement, das Bestandteil jedes Abschlusszeugnisses ist.

Zurück zum Prüfbericht

§ 7 Modularisierung

(1) [1]Die Studiengänge sind in Studieneinheiten (Module) zu gliedern, die durch die Zusammenfassung von Studieninhalten thematisch und zeitlich abgegrenzt sind. [2]Die Inhalte eines Moduls sind so zu bemessen, dass sie in der Regel innerhalb von maximal zwei aufeinander folgenden Semestern vermittelt werden können; in besonders begründeten Ausnahmefällen kann sich ein Modul auch über mehr als zwei Semester erstrecken. [3]Für das künstlerische Kernfach im Bachelorstudium sind mindestens zwei Module verpflichtend, die etwa zwei Drittel der Arbeitszeit in Anspruch nehmen können.

(2) [1]Die Beschreibung eines Moduls soll mindestens enthalten:

1. Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls,

2. Lehr- und Lernformen,

3. Voraussetzungen für die Teilnahme,

4. Verwendbarkeit des Moduls,

5. Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten entsprechend dem European Credit Transfer System (ECTS-Leistungspunkte),

6. ECTS-Leistungspunkte und Benotung,

7. Häufigkeit des Angebots des Moduls,

8. Arbeitsaufwand und

9. Dauer des Moduls.

(3) [1]Unter den Voraussetzungen für die Teilnahme sind die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme und Hinweise für die geeignete Vorbereitung durch die Studierenden zu benennen. [2]Im Rahmen der Verwendbarkeit des Moduls ist darzustellen, welcher Zusammenhang mit anderen Modulen desselben Studiengangs besteht und inwieweit es zum Einsatz in anderen Studiengängen geeignet ist. [3]Bei den Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten ist anzugeben, wie ein Modul erfolgreich absolviert werden kann (Prüfungsart, -umfang, -dauer).

Zurück zum Prüfbericht

§ 8 Leistungspunktesystem

(1) [1]Jedem Modul ist in Abhängigkeit vom Arbeitsaufwand für die Studierenden eine bestimmte Anzahl von ECTS-Leistungspunkten zuzuordnen. [2]Je Semester sind in der Regel 30 Leistungspunkte zu Grunde zu legen. [3]Ein Leistungspunkt entspricht einer Gesamtarbeitsleistung der Studierenden im Präsenz- und Selbststudium von 25 bis höchstens 30 Zeitstunden. [4]Für ein Modul werden ECTS-Leistungspunkte gewährt, wenn die in der Prüfungsordnung vorgesehenen Leistungen nachgewiesen werden. [5]Die Vergabe von ECTS-Leistungspunkten setzt nicht zwingend eine Prüfung, sondern den erfolgreichen Abschluss des jeweiligen Moduls voraus.

(2) [1]Für den Bachelorabschluss sind nicht weniger als 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. [2]Für den Masterabschluss werden unter Einbeziehung des vorangehenden Studiums bis zum ersten berufsqualifizierenden Abschluss 300 ECTS-Leistungspunkte benötigt. [3]Davon kann bei entsprechender Qualifikation der Studierenden im Einzelfall abgewichen werden, auch wenn nach Abschluss eines Masterstudiengangs 300 ECTS-Leistungspunkte nicht erreicht werden. [4]Bei konsekutiven Bachelor- und Masterstudiengängen in den künstlerischen Kernfächern an Kunst- und Musikhochschulen mit einer Gesamtregelstudienzeit von sechs Jahren wird das Masterniveau mit 360 ECTS-Leistungspunkten erreicht.

(3) [1]Der Bearbeitungsumfang beträgt für die Bachelorarbeit 6 bis 12 ECTS-Leistungspunkte und für die Masterarbeit 15 bis 30 ECTS-Leistungspunkte. [2]In Studiengängen der Freien Kunst kann in begründeten Ausnahmefällen der Bearbeitungsumfang für die Bachelorarbeit bis zu 20 ECTS-Leistungspunkte und für die Masterarbeit bis zu 40 ECTS-Leistungspunkte betragen.

(4) [1]In begründeten Ausnahmefällen können für Studiengänge mit besonderen studienorganisatorischen Maßnahmen bis zu 75 ECTS-Leistungspunkte pro Studienjahr zugrunde gelegt werden. [2]Dabei ist die Arbeitsbelastung eines ECTS-Leistungspunktes mit 30 Stunden bemessen. [3]Besondere studienorganisatorische Maßnahmen können insbesondere Lernumfeld und Betreuung, Studienstruktur, Studienplanung und Maßnahmen zur Sicherung des Lebensunterhalts betreffen.

(5) [1]Bei Lehramtsstudiengängen für Lehrämter der Grundschule oder Primarstufe, für übergreifende Lehrämter der Primarstufe und aller oder einzelner Schularten der Sekundarstufe, für Lehrämter für alle oder einzelne Schularten der Sekundarstufe I sowie für Sonderpädagogische Lehrämter I kann ein Masterabschluss vergeben werden, wenn nach mindestens 240 an der Hochschule erworbenen ECTS-Leistungspunkten unter Einbeziehung des Vorbereitungsdienstes insgesamt 300 ECTS-Leistungspunkte erreicht sind.

(6) [1]An Berufsakademien sind bei einer dreijährigen Ausbildungsdauer für den Bachelorabschluss in der Regel 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. 2Der Umfang der theorieba-

sierten Ausbildungsanteile darf 120 ECTS-Leistungspunkte, der Umfang der praxisbasierten Ausbildungsanteile 30 ECTS-Leistungspunkte nicht unterschreiten.

Zurück zum Prüfbericht

Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV Anerkennung und Anrechnung*

Formale Kriterien sind […] Maßnahmen zur Anerkennung von Leistungen bei einem Hochschul- oder Studiengangswechsel und von außerhochschulisch erbrachten Leistungen.

Zurück zum Prüfbericht

§ 9 Besondere Kriterien für Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen

(1) [1]Umfang und Art bestehender Kooperationen mit Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind unter Einbezug nichthochschulischer Lernorte und Studienanteile sowie der Unterrichtssprache(n) vertraglich geregelt und auf der Internetseite der Hochschule beschrieben. [2]Bei der Anwendung von Anrechnungsmodellen im Rahmen von studiengangsbezogenen Kooperationen ist die inhaltliche Gleichwertigkeit anzurechnender nichthochschulischer Qualifikationen und deren Äquivalenz gemäß dem angestrebten Qualifikationsniveau nachvollziehbar dargelegt.

(2) Im Fall von studiengangsbezogenen Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen ist der Mehrwert für die künftigen Studierenden und die gradverleihende Hochschule nachvollziehbar dargelegt.

Zurück zum Prüfbericht

§ 10 Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme

(1) Ein Joint-Degree-Programm ist ein gestufter Studiengang, der von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten aus dem Europäischen Hochschulraum koordiniert und angeboten wird, zu einem gemeinsamen Abschluss führt und folgende weitere Merkmale aufweist:

1. Integriertes Curriculum,

2. Studienanteil an einer oder mehreren ausländischen Hochschulen von in der Regel mindestens 25 Prozent,

3. vertraglich geregelte Zusammenarbeit,

4. abgestimmtes Zugangs- und Prüfungswesen und

5. eine gemeinsame Qualitätssicherung.

(2) [1]Qualifikationen und Studienzeiten werden in Übereinstimmung mit dem Gesetz zu dem Übereinkommen vom 11. April 1997 über die Anerkennung von Qualifikationen im Hochschulbereich in der europäischen Region vom 16. Mai 2007 (BGBl. 2007 II S. 712, 713) (Lissabon-Konvention) anerkannt. [2]Das ECTS wird entsprechend §§ 7 und 8 Absatz 1 angewendet und die Verteilung der Leistungspunkte ist geregelt. [3]Für den Bachelorabschluss sind 180 bis 240 Leistungspunkte nachzuweisen und für den Masterabschluss nicht weniger als 60 Leistungspunkte. [4]Die wesentlichen Studieninformationen sind veröffentlicht und für die Studierenden jederzeit zugänglich.

(3) Wird ein Joint Degree-Programm von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten koordiniert und angeboten, die nicht dem Europäischen Hochschulraum angehören (außereuropäische Kooperationspartner), so finden auf Antrag der inländischen Hochschule die Absätze 1 und 2 entsprechende Anwendung, wenn sich die außereuropäischen Kooperationspartner in der Kooperationsvereinbarung mit der inländischen Hochschule zu einer Akkreditierung unter Anwendung der in den Absätzen 1 und 2 sowie in den §§ 16 Absatz 1 und 33 Absatz 1 geregelten Kriterien und Verfahrensregeln verpflichtet.

Zurück zum Prüfbericht

§ 11 Qualifikationsziele und Abschlussniveau

(1) [1]Die Qualifikationsziele und die angestrebten Lernergebnisse sind klar formuliert und tragen den in Artikel 2 Absatz 3 Nummer 1 Studienakkreditierungsstaatsvertrag genannten Zielen von Hochschulbildung

- wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung sowie
- Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit und
- Persönlichkeitsentwicklung

nachvollziehbar Rechnung. [2]Die Dimension Persönlichkeitsbildung umfasst auch die künftige zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolventinnen und Absolventen. Die Studierenden sollen nach ihrem Abschluss in der Lage sein, gesellschaftliche Prozesse kritisch, reflektiert sowie mit Verantwortungsbewusstsein und in demokratischem Gemeinsinn maßgeblich mitzugestalten.

(2) Die fachlichen und wissenschaftlichen/künstlerischen Anforderungen umfassen die Aspekte Wissen und Verstehen (Wissensverbreiterung, Wissensvertiefung und Wissensverständnis), Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen/Kunst (Nutzung und Transfer, wissenschaftliche Innovation), Kommunikation und Kooperation sowie wissenschaftliches/künstlerisches Selbstverständnis / Professionalität und sind stimmig im Hinblick auf das vermittelte Abschlussniveau.

(3) [1]Bachelorstudiengänge dienen der Vermittlung wissenschaftlicher Grundlagen, Methodenkompetenz und berufsfeldbezogener Qualifikationen und stellen eine breite wissenschaftliche Qualifizierung sicher. [2]Konsekutive Masterstudiengänge sind als vertiefende, verbreiternde, fachübergreifende oder fachlich andere Studiengänge ausgestaltet. [3]Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus. [4]Das Studiengangskonzept weiterbildender Masterstudiengänge berücksichtigt die beruflichen Erfahrungen und knüpft zur Erreichung der Qualifikationsziele an diese an. [5]Bei der Konzeption legt die Hochschule den Zusammenhang von beruflicher Qualifikation und Studienangebot sowie die Gleichwertigkeit der Anforderungen zu konsekutiven Masterstudiengängen dar. [6]Künstlerische Studiengänge fördern die Fähigkeit zur künstlerischen Gestaltung und entwickeln diese fort.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung

§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und Satz 5

(1) [1]Das Curriculum ist unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele adäquat aufgebaut. [2]Die Qualifikationsziele, die Studiengangsbezeichnung, Abschlussgrad und -bezeichnung und das Modulkonzept sind stimmig aufeinander bezogen. [3]Das Studiengangskonzept umfasst vielfältige, an die jeweilige Fachkultur und das Studienformat angepasste Lehr- und Lernformen sowie gegebenenfalls Praxisanteile. [5]Es bezieht die Studierenden aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen ein (studierendenzentriertes Lehren und Lernen) und eröffnet Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 1 Satz 4

[4]Es [das Studiengangskonzept] schafft geeignete Rahmenbedingungen zur Förderung der studentischen Mobilität, die den Studierenden einen Aufenthalt an anderen Hochschulen ohne Zeitverlust ermöglichen.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 2

(2) [1]Das Curriculum wird durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. [2]Die Verbindung von Forschung und Lehre wird entsprechend dem Profil der Hochschulart insbesondere durch hauptberuflich tätige Professorinnen und Professoren sowohl in grundständigen als auch weiterführenden Studiengängen gewährleistet. [3]Die Hochschule ergreift geeignete Maßnahmen der Personalauswahl und -qualifizierung.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 3

(3) Der Studiengang verfügt darüber hinaus über eine angemessene Ressourcenausstattung (insbesondere nichtwissenschaftliches Personal, Raum- und Sachausstattung, einschließlich IT-Infrastruktur, Lehr- und Lernmittel).

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 4

(4) [1]Prüfungen und Prüfungsarten ermöglichen eine aussagekräftige Überprüfung der erreichten Lernergebnisse. [2]Sie sind modulbezogen und kompetenzorientiert.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 5

(5) [1]Die Studierbarkeit in der Regelstudienzeit ist gewährleistet. [2]Dies umfasst insbesondere

1. einen planbaren und verlässlichen Studienbetrieb,

2. die weitgehende Überschneidungsfreiheit von Lehrveranstaltungen und Prüfungen,

3. einen plausiblen und der Prüfungsbelastung angemessenen durchschnittlichen Arbeitsaufwand, wobei die Lernergebnisse eines Moduls so zu bemessen sind, dass sie in der Regel in-

nerhalb eines Semesters oder eines Jahres erreicht werden können, was in regelmäßigen Erhebungen validiert wird, und

4. eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation, wobei in der Regel für ein Modul nur eine Prüfung vorgesehen wird und Module mindestens einen Umfang von fünf ECTS-Leistungspunkten aufweisen sollen.

Zurück zum Gutachten

§ 12 Abs. 6

(6) Studiengänge mit besonderem Profilanspruch weisen ein in sich geschlossenes Studiengangskonzept aus, das die besonderen Charakteristika des Profils angemessen darstellt.

Zurück zum Gutachten

§ 13 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge

§ 13 Abs. 1

(1) [1]Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist gewährleistet. [2]Die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze des Curriculums werden kontinuierlich überprüft und an fachliche und didaktische Weiterentwicklungen angepasst. [3]Dazu erfolgt eine systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses auf nationaler und gegebenenfalls internationaler Ebene.

Zurück zum Gutachten

§ 13 Abs. 2

(2) In Studiengängen, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden, sind Grundlage der Akkreditierung sowohl die Bewertung der Bildungswissenschaften und Fachwissenschaften sowie deren Didaktik nach ländergemeinsamen und länderspezifischen fachlichen Anforderungen als auch die ländergemeinsamen und länderspezifischen strukturellen Vorgaben für die Lehrerausbildung.

§ 13 Abs. 3

(3) [1]Im Rahmen der Akkreditierung von Lehramtsstudiengängen ist insbesondere zu prüfen, ob

1. ein integratives Studium an Universitäten oder gleichgestellten Hochschulen von mindestens zwei Fachwissenschaften und von Bildungswissenschaften in der Bachelorphase sowie in der Masterphase (Ausnahmen sind bei den Fächern Kunst und Musik zulässig),

2. schulpraktische Studien bereits während des Bachelorstudiums und

3 eine Differenzierung des Studiums und der Abschlüsse nach Lehrämtern

erfolgt sind. [2]Ausnahmen beim Lehramt für die beruflichen Schulen sind zulässig.

Zurück zum Gutachten

§ 14 Studienerfolg

[1]Der Studiengang unterliegt unter Beteiligung von Studierenden und Absolventinnen und Absolventen einem kontinuierlichen Monitoring. [2]Auf dieser Grundlage werden Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs abgeleitet. [3]Diese werden fortlaufend überprüft und die Ergebnisse für die Weiterentwicklung des Studiengangs genutzt. [4]Die Beteiligten werden über die Ergebnisse und die ergriffenen Maßnahmen unter Beachtung datenschutzrechtlicher Belange informiert.

Zurück zum Gutachten

§ 15 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich

Die Hochschule verfügt über Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen, die auf der Ebene des Studiengangs umgesetzt werden.

Zurück zum Gutachten

§ 16 Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme

(1) [1]Für Joint-Degree-Programme finden die Regelungen in § 11 Absätze 1 und 2, sowie § 12 Absatz 1 Sätze 1 bis 3, Absatz 2 Satz 1, Absätze 3 und 4 sowie § 14 entsprechend Anwendung. [2]Daneben gilt:

1. Die Zugangsanforderungen und Auswahlverfahren sind der Niveaustufe und der Fachdisziplin, in der der Studiengang angesiedelt ist, angemessen.

2. Es kann nachgewiesen werden, dass mit dem Studiengang die angestrebten Lernergebnisse erreicht werden.

3. Soweit einschlägig, sind die Vorgaben der Richtlinie 2005/36/EG vom 07.09.2005 (ABl. L 255 vom 30.9.2005, S. 22-142) über die Anerkennung von Berufsqualifikationen, zuletzt geändert

durch die Richtlinie 2013/55/EU vom 17.01.2014 (ABl. L 354 vom 28.12.2013, S. 132-170) berücksichtigt.

4. Bei der Betreuung, der Gestaltung des Studiengangs und den angewendeten Lehr- und Lernformen werden die Vielfalt der Studierenden und ihrer Bedürfnisse respektiert und die spezifischen Anforderungen mobiler Studierender berücksichtigt.

5. Das Qualitätsmanagementsystem der Hochschule gewährleistet die Umsetzung der vorstehenden und der in § 17 genannten Maßgaben.

(2) Wird ein Joint Degree-Programm von einer inländischen Hochschule gemeinsam mit einer oder mehreren Hochschulen ausländischer Staaten koordiniert und angeboten, die nicht dem Europäischen Hochschulraum angehören (außereuropäische Kooperationspartner), so findet auf Antrag der inländischen Hochschule Absatz 1 entsprechende Anwendung, wenn sich die außereuropäischen Kooperationspartner in der Kooperationsvereinbarung mit der inländischen Hochschule zu einer Akkreditierung unter Anwendung der in Absatz 1, sowie der in den §§ 10 Absätze 1 und 2 und 33 Absatz 1 geregelten Kriterien und Verfahrensregeln verpflichtet.

Zurück zum Gutachten

§ 19 Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen

[1]Führt eine Hochschule einen Studiengang in Kooperation mit einer nichthochschulischen Einrichtung durch, ist die Hochschule für die Einhaltung der Maßgaben gemäß der Teile 2 und 3 verantwortlich. [2]Die gradverleihende Hochschule darf Entscheidungen über Inhalt und Organisation des Curriculums, über Zulassung, Anerkennung und Anrechnung, über die Aufgabenstellung und Bewertung von Prüfungsleistungen, über die Verwaltung von Prüfungs- und Studierendendaten, über die Verfahren der Qualitätssicherung sowie über Kriterien und Verfahren der Auswahl des Lehrpersonals nicht delegieren.

Zurück zum Gutachten

§ 20 Hochschulische Kooperationen

(1) [1]Führt eine Hochschule eine studiengangsbezogene Kooperation mit einer anderen Hochschule durch, gewährleistet die gradverleihende Hochschule bzw. gewährleisten die gradverleihenden Hochschulen die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes. [2]Art und Umfang der Kooperation sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

(2) [1]Führt eine systemakkreditierte Hochschule eine studiengangsbezogene Kooperation mit einer anderen Hochschule durch, kann die systemakkreditierte Hochschule dem Studiengang das Siegel des Akkreditierungsrates gemäß § 22 Absatz 4 Satz 2 verleihen, sofern sie selbst gradverleihend ist und die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes gewährleistet. [2]Abs. 1 Satz 2 gilt entsprechend.

(3) [1]Im Fall der Kooperation von Hochschulen auf der Ebene ihrer Qualitätsmanagementsysteme ist eine Systemakkreditierung jeder der beteiligten Hochschulen erforderlich. [2]Auf Antrag der kooperierenden Hochschulen ist ein gemeinsames Verfahren der Systemakkreditierung zulässig.

Zurück zum Gutachten

§ 21 Besondere Kriterien für Bachelorausbildungsgänge an Berufsakademien

(1) [1]Die hauptberuflichen Lehrkräfte an Berufsakademien müssen die Einstellungsvoraussetzungen für Professorinnen und Professoren an Fachhochschulen gemäß § 44 Hochschulrahmengesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 19. Januar 1999 (BGBl. I S. 18), das zuletzt durch Artikel 6 Absatz 2 des Gesetzes vom 23. Mai 2017 (BGBl. I S. 1228) geändert worden ist, erfüllen. [2]Soweit Lehrangebote überwiegend der Vermittlung praktischer Fertigkeiten und Kenntnisse dienen, für die nicht die Einstellungsvoraussetzungen für Professorinnen oder Professoren an Fachhochschulen erforderlich sind, können diese entsprechend § 56 Hochschulrahmengesetz und einschlägigem Landesrecht hauptberuflich tätigen Lehrkräften für besondere Aufgaben übertragen werden. [3]Der Anteil der Lehre, der von hauptberuflichen Lehrkräften erbracht wird, soll 40 Prozent nicht unterschreiten. [4]Im Ausnahmefall gehören dazu auch Professorinnen oder Professoren an Fachhochschulen oder Universitäten, die in Nebentätigkeit an einer Berufsakademie lehren, wenn auch durch sie die Kontinuität im Lehrangebot und die Konsistenz der Gesamtausbildung sowie verpflichtend die Betreuung und Beratung der Studierenden gewährleistet sind; das Vorliegen dieser Voraussetzungen ist im Rahmen der Akkreditierung des einzelnen Studiengangs gesondert festzustellen.

(2) [1]Absatz 1 Satz 1 gilt entsprechend für nebenberufliche Lehrkräfte, die theoriebasierte, zu ECTS-Leistungspunkten führende Lehrveranstaltungen anbieten oder die als Prüferinnen oder Prüfer an der Ausgabe und Bewertung der Bachelorarbeit mitwirken. [2]Lehrveranstaltungen nach Satz 1 können ausnahmsweise auch von nebenberuflichen Lehrkräften angeboten werden, die über einen fachlich einschlägigen Hochschulabschluss oder einen gleichwertigen Abschluss sowie über eine fachwissenschaftliche und didaktische Befähigung und über eine mehrjährige fachlich einschlägige Berufserfahrung entsprechend den Anforderungen an die Lehrveranstaltung verfügen.

(3) Im Rahmen der Akkreditierung ist auch zu überprüfen:

1. das Zusammenwirken der unterschiedlichen Lernorte (Studienakademie und Betrieb),

2. die Sicherung von Qualität und Kontinuität im Lehrangebot und in der Betreuung und Beratung der Studierenden vor dem Hintergrund der besonderen Personalstruktur an Berufsakademien und

3. das Bestehen eines nachhaltigen Qualitätsmanagementsystems, das die unterschiedlichen Lernorte umfasst.

Zurück zum Gutachten

Art. 2 Abs. 3 Nr. 1 Studienakkreditierungsstaatsvertrag

Zu den fachlich-inhaltlichen Kriterien gehören

1. dem angestrebten Abschlussniveau entsprechende Qualifikationsziele eines Studiengangs unter anderem bezogen auf den Bereich der wissenschaftlichen oder der künstlerischen Befähigung sowie die Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit und Persönlichkeitsentwicklung

Zurück zu § 11 MRVO

Zurück zum Gutachten