

Akkreditierungsbericht zum Akkreditierungsantrag der

BTK – Berliner Technische Kunsthochschule

1334-xx-1

Bezeichnung des Studiengangs laut PO, bei Kombinationsstudieng. mit Auflistung beteiligter Fächer/Studiengänge)	Bezeichnung Abschluss	Leistungspunkte	Regelstudienzeit	Art des Lehangebots (Vollzeit, berufsbegl. Dual)	Jährliche Aufnahmekapazität	Master			Akkreditiert bis
						K= konsekutiv W= weiterbildend	F= forschungsorientiert A= anwendungsorientiert	K= künstlerisch	
██████████	██	██	██████	██████	██				
██████████	██	██	██████	██████	██				
Game Design	B.A.	210	7 Sem.	Vollzeit	15-20			10.12.2013	30.09.2019

Vertragsschluss am: 6. November 2012

Dokumentation zum Antrag eingegangen am: 15. Mai 2013

Datum der Peer-Review: 25. Juni 2013

Ansprechpartner der Hochschule: BTK - Berliner Technische Kunsthochschule
 Prof. Matthias Leupold
 Bernburgerstraße 24-25, 10963 Berlin
 m.leupold@btk-fh.de
 030 – 33 85 39 500

Betreuende Referentin: Monika Topper

Gutachter/innen:

- Prof. Martina Glomb, Fachgutachterin
Hochschule Hannover, Fakultät III, Studiengangsleitung Modedesign
- Prof. Dr. Rainer Groh, Fachgutachter
TU Dresden, Fakultät Informatik, Institut für Software- und Multimediatechnik, Professur für Mediengestaltung
- Sven Herkt, Vertreter der Studierenden
FH Mainz, Studiengang: Kommunikationsdesign
- Ursula Tischner, Vertreterin der Berufspraxis
econcept, Agentur für nachhaltiges Design, Köln
- Prof. Dipl. Des. Volker Zölch, Fachgutachter
Hochschule Wismar, Studiengang Design

Hannover, den 25. Juli 2013



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Abschnitt I: Bewertungsbericht der Gutachter/innen.....	3
Einleitung.....	3
1 Allgemein (alle Studiengänge).....	4
■ [REDACTED].....	17
■ [REDACTED].....	24
4 Game Design, B.A.....	30
Abschnitt II: Abschließendes Votum der Gutachter/innen.....	35
1 Allgemein (alle Studiengänge).....	35
■ [REDACTED].....	36
■ [REDACTED].....	37
4 Game Design, B.A.....	37
Abschnitt III: Weiterer Verlauf des Verfahrens.....	38
1 Stellungnahme der Hochschule.....	38
2 SAK-Beschluss.....	43

Abschnitt I: Bewertungsbericht der Gutachter/innen

Einleitung

Seit 2011 liegt die private „BTK – Berliner Technische Kunsthochschule“ in der Trägerschaft des internationalen Hochschulnetzwerkes der Laureate International Universities. Die Trägergesellschaft der Hochschule ist die BTK Berliner Technische Kunsthochschule GmbH. Die Gesellschafterin der Hochschule ist die Laureate Germany Holding GmbH. Seit dem Wintersemester 2010/11 betreibt die BTK die Bachelorstudiengänge „Fotografie“, „Interaction Design“, „Kommunikationsdesign“ und „Motion Design“ und seit 2012 „Illustration“ sowie den konsekutiven Masterstudiengang „Mediale Räume“.

Die BTK plant, die drei zur Akkreditierung anstehenden Bachelorstudiengänge mittelfristig auch an ihrer Schwester-Hochschule BiTS in Iserlohn anzubieten. Die BTK selbst unterhält Standorte in Berlin, Iserlohn und Hamburg.¹

Der BTK wurde durch die Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Berlin die staatliche Anerkennung ausgesprochen. Diese ist befristet bis zum 28. Februar 2014. Zurzeit bereitet die BTK die institutionelle Re-Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat vor. Sobald diese erfolgt ist, wird die BTK die Verlängerung der staatlichen Anerkennung beantragen. Die Gutachtergruppe weist darauf hin, dass eine Akkreditierung über den 28. Februar 2014 hinaus nur unter dem Vorbehalt der Verlängerung der staatlichen Anerkennung erfolgen kann.

Grundlagen des Bewertungsberichtes sind die Lektüre der Dokumentation der Hochschule und die Vor-Ort-Gespräche in Berlin. Die Bewertung beruht auf den zum Zeitpunkt der Vertragslegung gültigen Vorgaben des Akkreditierungsrates und der Kultusministerkonferenz.

November 2013: Ursprünglich sollten im vorliegenden Verfahren die drei Bachelorstudiengänge [REDACTED] und Game Design (B.A.) erstakkreditiert werden. Da bei der Gutachtergruppe insbesondere hinsichtlich der sächlichen und räumlichen Ausstattung der Studiengänge Bedenken bestanden, zog die Berliner Technische Kunsthochschule (BTK) mit Schreiben vom 15.08.2013 das Verfahren für die beiden Studiengänge [REDACTED] zunächst zurück. Nur die Akkreditierung des Studienganges Game Design wird zurzeit weiterverfolgt.

¹ In diesem Zusammenhang weist die Gutachtergruppe darauf hin, dass die anstehende Akkreditierung sich auf den Standort Berlin bezieht. Falls zu einem späteren Zeitpunkt auch andere Standorte in die Akkreditierung mitbezogen werden sollen, so stellt dies gemäß Drs. AR 25/2012, Ziff. 3.6.3 eine wesentliche Änderung des Studienganges dar, die der Agentur gegenüber anzuzeigen ist.

1 Allgemein (alle Studiengänge)

1.1 Qualifikationsziele des Studiengangskonzeptes

(Kriterium 2.1, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.1 ist erfüllt.

Die drei Studiengangskonzepte orientieren sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte. Die formulierten Qualifikationsziele für die drei Studiengänge wurden bislang noch nicht veröffentlicht. Die BTK plant, die Studiengangsinformationen erst nach erfolgreicher Akkreditierung publik zu machen (siehe auch I.1.8). Die Qualifikationsziele ihrer bereits bestehenden Studiengänge sind auf ihrer Website veröffentlicht.

Wissenschaftliche Befähigung

Die Hochschule hat angemessene Qualifikationsziele zur wissenschaftlichen Befähigung der Studierenden formuliert. Es werden elementare Grundlagen und Vertiefungen in den relevanten Disziplinen der Studiengänge vermittelt.

Befähigung zu qualifizierter Erwerbstätigkeit

Die Qualifikationsziele beziehen sich auf angemessene Weise auf die Befähigung zu qualifizierter Erwerbstätigkeit. Die Hochschule gibt an, dass sich die Lehre auf das allgemeine Ziel einer anforderungsorientierten und berufsgerechten Vermittlung und Weiterentwicklung fachlichen Könnens richte. Der regelmäßige Austausch mit Ansprechpartner/innen aus der Wirtschaft und die Einbindung von externen Expert/innen in die Lehre – etwa durch fächerübergreifende Vortragsreihen und Veranstaltungen – werden von der BTK als ein integraler Teil des Studienangebots verstanden.

Befähigung zum zivilgesellschaftlichen Engagement

Die Qualifikationsziele beziehen sich auf angemessene Weise auf die Befähigung zum zivilgesellschaftlichen Engagement. Die Hochschule erläutert, dass ein wesentlicher Bestandteil der Qualifikationsziele aller Studiengänge die Befähigung der Studierenden sei, ihre gestalterischen Fähigkeiten in den Dienst zivilgesellschaftlicher und interkultureller Inhalte zu stellen, da die heutige stark audiovisuell geprägte Kultur allen Gestalter/innen ein hohes Maß an Verantwortung übertrage. In mehreren Lehrveranstaltungen werden deshalb Themen aus Geschichte, Politik sowie auch aus den Bereichen Soziales und Umwelt behandelt, die es den Studierenden ermöglichen sollen, ihr Potenzial zur aktiven Teilnahme an öffentlichen Debatten zu erkennen und einzubringen.

Persönlichkeitsentwicklung

Die Qualifikationsziele beziehen sich auf die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden. Die BTK erklärt, dass für sie zur dezidierten Zukunftsorientierung ihrer Studiengänge die Überzeugung gehört, dass die Qualifizierungsbestrebungen im Rahmen des Studiums nicht nur fachlicher, sondern auch persönlicher Natur sein müssen. Nur so werden nach Auffassung der BTK die Absolvent/innen den Herausforderungen einer sich kontinuierlich wandelnden beruflichen und gesellschaftlichen Landschaft gerecht. Die BTK hält eine konstruktive und initiative Haltung und Herangehensweise gegenüber diesen Veränderungen für ausgesprochen wichtig. Die Studierenden der BTK sollen daher dahingehend angeleitet werden, ihre Gestaltungskompetenz eigenständig, cross-medial und transdisziplinär zu erweitern, um ihrem zukünftigen Tätigkeitsfeld mit kommunikativer Intelligenz, hochentwickelter sinnlicher Wahrnehmung und Experimentierfreude begegnen zu können. Daher spielen nach Aussage der BTK sowohl Technologie als auch Kunst als Quellen für die Entwicklung neuer Anwendungsformen, Kommunikationskonzepte und Rezeptionsmöglichkeiten in den Curricula eine wichtige Rolle. Zudem bemühe sich die BTK durch internationale Begegnungen (USA, Russland, Indien, Vietnam, Israel, Rumänien, Finnland, Korea), das interkulturelle Verständnis und den interkulturellen Dialog zwischen jungen Menschen zu fördern.

Darüber hinaus gelten die Ausführungen unter I.2.1, I.3.1 und I.4.1.

1.2 Konzeptionelle Einordnung der Studiengänge in das Studiensystem

(Kriterium 2.2, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.2 ist zum Teil erfüllt.

1.2.1 Erfüllung der Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse

Die drei Studiengänge scheinen größtenteils den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für die Bachelor-Ebene zu entsprechen. Eine abschließende Aussage ließ sich aufgrund der nicht ganz eindeutigen Dokumentation nicht treffen. (Siehe den unter I.1.2.2 beschriebenen Mangel bzgl. der Modulbeschreibungen)

Die drei Bachelorstudiengänge bauen auf dem Wissen und Verstehen auf der Ebene der Hochschulzugangsberechtigung auf und gehen über diese wesentlich hinaus. Die Absolvent/innen können ein breites und integriertes Wissen und Verstehen der wissenschaftlichen Grundlagen des Lehrgebietes nachweisen.

Die Bachelorabsolvent/innen verfügen über ein reflektiertes, kritisches Verständnis der wichtigsten Theorien und Prinzipien ihres Studienprogramms und können ihr Wissen horizontal und vertikal vertiefen. Dabei entspricht ihr Wissen und Verstehen dem Stand der Fachliteratur und schließt auch vertiefte Wissensbestände ein.

Die vorgelegten Dokumente erweckten bei der Gutachtergruppe den Eindruck, dass die für die drei Designstudiengänge jeweils typischen Methodenkenntnisse nicht in hinreichendem

Maße vermittelt werden, worin die Gutachtergruppe einen Mangel sieht. (siehe auch I.2.3, I.3.3 und I.4.3)

Alle Studiengänge sind so konzipiert, dass im 5. Semester wahlweise ein Praxissemester oder ein Auslandssemester absolviert wird. Dies wird von der Gutachtergruppe ausdrücklich begrüßt. Durch das Praktikum werden instrumentale Kompetenzen auf Bachelor-Ebene erreicht. Die Studierenden lernen, ihr Wissen und Verstehen in einem möglichen zukünftigen Berufsfeld anzuwenden und kritisch zu hinterfragen. Sie werden dadurch auch in die Lage versetzt, Problemlösungen und Argumente in ihrem Fachgebiet aus der Praxiserfahrung heraus zu erarbeiten und weiterzuentwickeln. Auch systemische Kompetenzen werden adäquat vermittelt. Beispielsweise durch das Verfassen von Hausarbeiten werden die Studierenden befähigt, relevante Informationen zu ihrem Studienfach zu sammeln, zu bewerten und zu interpretieren, daraus wissenschaftlich fundierte Urteile abzuleiten, die gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse berücksichtigen, und selbständig weiterführende Lernprozesse zu gestalten. Kommunikative Kompetenzen werden durch das Halten von Referaten und die Arbeit in Gruppen erworben. Zudem lernen sie hierdurch, Verantwortung in einem Team zu übernehmen. Insbesondere durch das fakultative Auslandssemester, aber auch durch die international gemischte Studierendenschaft werden kommunikative und interkulturelle Kompetenzen gefördert.

In formaler Hinsicht entsprechen die Zugangsvoraussetzungen, die Dauer des Studienganges, die darauf folgenden Anschlussmöglichkeiten und die möglichen Übergänge aus der beruflichen Bildung den Vorgaben des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse für die Bachelor-Ebene. (Siehe hierzu auch die Ausführungen unter I.1.2.2)

1.2.2 Erfüllung der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben

Studienstruktur und Studiendauer

Die Regelstudiendauer der drei Bachelorstudiengänge beträgt jeweils sieben Semester und umfasst 210 Leistungspunkte. Studienstruktur und -dauer entsprechen damit den KMK-Strukturvorgaben.

Für die Bachelorarbeit werden 12 LP vergeben. Dies entspricht den Strukturvorgaben. Die Bearbeitungszeit beträgt drei Monate. Die Bachelorarbeit ist jeweils in das Modul „Bachelorprojekt“ eingebettet ([REDACTED] insgesamt 20 LP, [REDACTED] insgesamt 20 LP, Game Design insgesamt 18 LP, siehe auch I.2.2.2, I.3.2.2 und I.4.2.2). Das Modul Bachelorprojekt enthält jeweils die Bestandteile „Einführung und Betreuung“, „Bachelorthesis“, „Verteidigung“ bzw. „Werkspräsentation“ und „Ausstellung“, für die jeweils Leistungspunkte berechnet werden. Auch die Prüfungsordnung spricht unter § 13 von einer die Bachelorarbeit begleitenden mündlichen Prüfung. Die Vergabe von Leistungspunkten für die Verteidigung der Bachelorarbeit über die 12 LP hinaus widerspricht jedoch den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben. Reine Prüfungen können nicht kreditiert werden. Zulässig ist die Vergabe von weiteren Leistungspunkten nur, wenn es sich um begleitende Lehrveranstaltungen mit SWS und eigenen Qualifikationszielen und -inhalten handelt. Bei den weiteren Bestandteilen des Bachelorprojektes „Einführung und Betreuung“ und „Ausstellung“ scheint es sich um

begleitende Veranstaltungen mit eigenen Qualifikationszielen zu handeln. Dies sollte in der Dokumentation noch deutlicher zum Ausdruck kommen. In der Vergabe von Leistungspunkten für die Verteidigung der Bachelorarbeit über die 12 LP hinaus sieht die Gutachtergruppe einen Mangel. Das Modul „Bachelorprojekt“ muss den Vorgaben der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben entsprechen.

Zugangsvoraussetzungen

Die Rahmenstudienordnung für die Bachelorstudiengänge der BTK definiert die Zulassungsvoraussetzungen unter § 3 wie folgt:

„(1) Die Zulassungsvoraussetzungen zum Studium in Bachelorstudiengängen an der BTK ergeben sich aus §§ 10 und 11 des ‚Gesetzes über die Hochschulen im Land Berlin‘.

(2) Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist ferner das Bestehen einer künstlerischen Aufnahmeprüfung und die Befähigung, englischsprachigen Lehrveranstaltungen folgen zu können (in der Regel durch das Schulzeugnis nachgewiesen). Die künstlerische Aufnahmeprüfung setzt sich aus einem Prüfungsgespräch mit der aus Hochschullehrern zusammengesetzten Aufnahmeprüfungskommission und einer Mappenpräsentation zusammen. Im Prüfungsgespräch werden sowohl Fragen zur Allgemeinbildung als auch studienwunschspezifische Fragen gestellt. Darüber hinaus soll der Bewerber die Motivation für den Studienwunsch darlegen. In der Mappenpräsentation verteidigt der Bewerber eine Reihe selbst gefertigter, gestalterischer Arbeiten. Über die Aufnahmeprüfung ist ein Prüfungsprotokoll anzufertigen, aus dem Tag und Ort des Auswahlverfahrens, die Namen der beteiligten Mitglieder der Aufnahmeprüfungskommission und der Name der Prüfungskandidatin oder des Prüfungskandidaten ersichtlich sein muss.

(3) Die Zulassung zum Studium des Studiengangs ‚‘ hängt ferner vom Nachweis über die Ableistung eines mindestens dreimonatigen Vorpraktikums im handwerklichen Betrieb ab, der spätestens zur Immatrikulation vorzulegen ist. In begründeten Ausnahmefällen kann das Praktikum während der ersten drei Studiensemester nachgeholt werden; die Zulassung erfolgt in diesen Fällen unter der auflösenden Bedingung, dass das Praktikum bis zum Ende des 3. Semesters nachgewiesen wird.

(4) Das Ergebnis des Aufnahmeverfahrens wird dem Bewerber im Anschluss der Aufnahmeprüfung mitgeteilt. Im Fall des Bestehens der Aufnahmeprüfung gilt die Zulassung zum Studium für die zwei folgenden Semester.

(5) In Ausnahmefällen können Bewerber und Bewerberinnen auch ohne Hochschulzugangsberechtigung bei Vorliegen einer besonderen künstlerischen Begabung zugelassen werden. Die besondere künstlerische Begabung ist durch eine künstlerisch-gestalterische Begabtenprüfung nachzuweisen, die der Bewerber zusätzlich zur Aufnahmeprüfung gem. Abs. 2 zu absolvieren hat. Inhalt der künstlerisch-gestalterischen Begabtenprüfung sind zwei dem Bewerber zu stellende Aufgaben, die er in einem zu bestimmenden Zeitraum vor dem Aufnahmegespräch zu absolvieren hat. Dabei soll eine Aufgabe als schriftlich zu formulierende Analyse eines fremden Werkes und die andere als gestalterische Umsetzung eines vorgegebenen Themas formuliert sein. Die Aufgaben werden mit dem Bewerber ausgewertet und besprochen; dem Bewerber wird das Ergebnis der Begabtenprüfung wenige Tage nach

der Prüfung mitgeteilt.

(6) Es besteht kein Rechtsanspruch auf Zulassung zu einem Studium an der BTK.

(7) Die Immatrikulation an der BTK ist zeitgleich nur in einem Studiengang möglich.“

Die Gutachtergruppe hält die Zulassungsvoraussetzungen für angemessen. (Bzgl. eines wünschenswerten Vorpraktikums im Studiengang [REDACTED] siehe I.2.4)

Modularisierung und Leistungspunkte

Die drei Studiengänge sind mit Leistungspunkten versehen und durchgehend modularisiert. Die Module stellen thematisch und zeitlich abgerundete, in sich geschlossene und mit Leistungspunkten belegte Studieneinheiten dar. Die meisten Module sind innerhalb eines Semesters abzuschließen, einige Module innerhalb zwei Semester.

Die Arbeitsbelastung der Studierenden wird mit 30 Stunden pro LP berechnet. Dies geht aus § 4 der Rahmenstudienordnung für die Bachelorstudiengänge der BTK sowie aus den Modulbeschreibungen hervor.

Die Modulbeschreibungen entsprechen formal den Vorgaben der KMK. Sie enthalten Angaben zu Inhalten und Qualifikationszielen der Module, Lehr- und Prüfungsformen, Voraussetzungen für die Teilnahme, Verwendbarkeit des Moduls, Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten, Häufigkeit des Angebots der Module, Arbeitsaufwand und Dauer der Module. Dennoch weisen die Modulbeschreibungen mehrere Mängel auf, die behoben werden müssen: Die Angaben zu den Qualifikationszielen (Learning Outcomes) und den Inhalten sind häufig vage und müssen konkretisiert werden. (Beispielsweise nahm die Gutachtergruppe in den Gesprächen erfreut zur Kenntnis, dass die studiengangsspezifischen Methoden doch etwas stärker vermittelt werden als die Modulbeschreibungen vermuten lassen.) Den Modulhandbüchern sind jeweils Modulübersichten vorangestellt. In zahlreichen Fällen stimmen die hier aufgeführten Prüfungsleistungen nicht mit den in der jeweiligen Modulbeschreibung geforderten Prüfungsleistungen überein. Auch die Angabe von Leistungspunkten stimmt in einigen Fällen nicht überein. Innerhalb der Modulbeschreibungen korrespondieren die angegebene Arbeitsbelastung und die Leistungspunkte nicht immer. Eine Unterscheidung zwischen Prüfungsleistungen und Studienleistungen erfolgt nicht. Die Inkonsistenzen betreffen auch die jeweiligen Module „Bachelorprojekt“, die die Bachelorarbeit beinhalten. Die zahlreichen Inkonsistenzen müssen dringend bereinigt werden.

Zudem empfehlen die Gutachter/innen in den Modulbeschreibungen die „Verwendbarkeit des Moduls“ durchgängig anzugeben. Hier soll aufgeführt werden, in welchen Studiengängen ein Modul Verwendung findet. Bei der „Voraussetzung für die Teilnahme am Modul“ sollten nur die unerlässlichen Voraussetzungen aufgeführt werden. Falls der vorherige Abschluss von Modulen nur empfehlenswert ist, sollte der empfehlende Charakter der Angabe deutlich werden. Auch der Umfang der geforderten Prüfungsleistungen sollte angegeben werden.

§ 3 der Rahmenprüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge der BTK regelt die wechselseitige Anerkennung von extern erbrachten Leistungen entsprechend den Regeln der

Lissabon-Konvention. Zugleich sieht § 3 vor, dass nachgewiesene gleichwertige Kompetenzen und Fähigkeiten, die außerhalb des Hochschulbereichs erworben wurden, bis zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen Leistungspunkte anzurechnen sind.

Die Mobilität von Studierenden wird prinzipiell ohne Zeitverlust ermöglicht. Das fünfte Semester kann wahlweise als Praxis- oder als Auslandssemester durchgeführt werden.

Es wurde ein Diploma Supplement vorgelegt. Die Vergabe von relativen Noten (ECTS-Noten) ist laut Prüfungsordnung (§ 15) in Form der ECTS-Grades aus dem ECTS User's Guide von 2009 vorgesehen.

Eine strukturelle Vermischung der Studiengangssysteme (Bachelor/Master und Diplom/Magister) liegt nicht vor.

1.2.3 Erfüllung landesspezifischer Strukturvorgaben

entfällt

1.2.4 Erfüllung weiterer Anforderungen

entfällt

1.3 Studiengangskonzept

(Kriterium 2.3, Drs. AR 25/2012)

Die drei Studiengänge sind so konzipiert, dass sie jeweils vier ineinander verschränkte Bereiche beinhalten: „Gestalterische Grundlagen“, „Theorie“, „Interdisziplinäres Ergänzungsstudium“ und „Studiengangsspezifisches Vertiefungsstudium“. Das interdisziplinäre Ergänzungsstudium und die Theoriemodule werden gemeinsam mit allen gestalterischen Bachelor-Studiengängen geteilt. Hier empfiehlt die Gutachtergruppe zu erwägen, auch studiengangsspezifische Theorie-Lehrveranstaltungen anzubieten, um den einzelnen Fächern hinreichend Rechnung zu tragen. Generell kritisieren die Gutachter/innen für die Theoriemodule, dass es einen zu großen Schwerpunkt auf Kunst-, Design- und Medien-geschichtlichen Fächer gibt, aber andere technische, soziologische, ökonomische und methodische – und besonders entwurfsmethodische – Fächer zu kurz kommen. Sie empfehlen die Zusammensetzung der Theorie-Fächer ausgewogener zu gestalten und studiengangsspezifische Fächer anzubieten.

Das interdisziplinäre Ergänzungsstudium erstreckt sich (mit Ausnahme des fünften) über alle Semester. Die Module des Ergänzungsstudiums sind Pflichtmodule mit Wahlpflichtanteilen. Das bedeutet, dass die Studierenden in Eigenverantwortung bzgl. der Bildung von Studieninhalten aus einem Pool von Lehrveranstaltungen auswählen. Jeder Studiengang der BTK bietet Ergänzungsseminare an, wodurch ein interdisziplinäres Studieren und der Austausch von Inhalten über den Studiengang hinaus gefördert werden soll.

Die Studiengangskonzepte legen die Zugangsvoraussetzungen und ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie außerdem Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte

Leistungen gemäß der Lissabon Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Die Gutachter/innen empfehlen dringend, bei den Zugangsvoraussetzungen auch Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung zu treffen.

Das fünfte Semester stellt ein Mobilitätsfenster dar, was von der Gutachtergruppe begrüßt wird. Die Studierenden haben die Wahl, im fünften Semester entweder ein Auslandsstudiensemester oder ein Praxissemester zu absolvieren. Das Praxissemester ist so ausgestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können, d.h. es wird von der Hochschule qualitätsgesichert, betreut, inhaltlich bestimmt und geprüft.

Ob die Studienorganisation die Umsetzung der Studiengangskonzepte durchgängig gewährleistet, kann noch nicht abschließend beurteilt werden.

Die noch junge Hochschule bietet bereits fünf Bachelorstudiengänge und einen Masterstudiengang an. Nun sollen drei weitere Bachelorstudiengänge hinzukommen. Die Gutachtergruppe begrüßt das während des Vor-Ort-Besuchs deutlich gewordene hohe Engagement der BTK-Vertreter/innen. Sie empfiehlt der Hochschule jedoch zu erwägen, nicht ganz so schnell zu wachsen. Die bereits bestehenden Programme sollten sich zunächst etablieren. Außerdem muss vor dem Beginn zusätzlicher Studiengänge sichergestellt werden, dass die räumliche Ausstattung und die technische Infrastruktur für hinzukommende Studierende und Studienfächer zur Verfügung stehen. Das ist zum Zeitpunkt der Begutachtung nicht gegeben.

Darüber hinaus gelten die Ausführungen unter I.2.3, I.3.3 und I.4.3.

1.4 Studierbarkeit

(Kriterium 2.4, Drs. AR 25/2012)

Die erwarteten Eingangsqualifikationen werden grundsätzlich berücksichtigt, um die Studierbarkeit zu gewährleisten.

Die Studienpläne sind prinzipiell so gestaltet, dass die Studierbarkeit gewährleistet wird. Die Studienpläne weisen in den ersten drei Semestern eine relativ feste Struktur auf, was von der Gutachtergruppe befürwortet wird, da hier die Grundlagen für das jeweilige Studium gelegt werden. In den höheren Semestern bedauerte die Gutachtergruppe, dass die Modulbeschreibungen unter „Voraussetzung für die Teilnahme am Modul“ noch immer eine relativ starre Abfolge der Module vorschreiben. Hier empfiehlt die Gutachtergruppe zu prüfen, ob die vorgeschriebene Abfolge tatsächlich unerlässlich ist. Exemplarische Studienverläufe sind zur Orientierung der Studierenden sehr wichtig. Die Gutachtergruppe hält jedoch auch eine prinzipielle Flexibilität für wünschenswert, da möglicherweise nicht alle Studierenden das Auslands- oder Praxissemester wie vorgesehen im fünften Semester absolvieren. Für solche Fälle sollte die Studienabfolge nicht behindert werden. Die Hochschulvertreter/innen erläuterten, dass in der Praxis die Modulabfolge in den höheren Semestern flexibel gehandhabt wird, so wie von der Gutachtergruppe vorgeschlagen. Wie unter I.1.2.2 erläutert empfiehlt die Gutachtergruppe, bei der „Voraussetzung für die Teilnahme am Modul“ nur die unerlässlichen Voraussetzungen aufzuführen. Falls der vorherige Abschluss von Modulen nur empfehlenswert ist, sollte der empfehlende Charakter der Angabe deutlich werden.

Die studentische Arbeitsbelastung wird im Rahmen von Evaluationen und Gesprächen erhoben und erscheint plausibel. Die Gutachtergruppe beurteilt die Arbeitsbelastung insgesamt als stimmig. (Eine Ausnahme bilden hier zwei Module des Studiengangs [REDACTED], siehe I.2.4.)

Nicht bestandene Prüfungen können einmal in der Regel zu Beginn des Folgesemesters wiederholt werden. Die Gutachtergruppe betrachtet die Prüfungsorganisation insgesamt als adäquat und belastungsangemessen. Die Prüfungsdichte erscheint angesichts von Teilprüfungen hoch, aber noch angemessen. Ein abschließendes Urteil hierzu ist allerdings aufgrund der diesbezüglichen Inkonsistenzen in den Modulbeschreibungen noch nicht möglich (siehe auch I.1.5).

Die BTK gibt an, dass die Beratung der Studierenden auf mehreren Ebenen stattfindet. Für viele einfachere Fragestellungen stehen aufgrund der Vertrautheit mit den institutionellen und organisatorischen Gegebenheiten kompetente Ansprechpartner/innen aus der Professorenschaft bereit. Sie übernehmen in diesem Rahmen auch die Studienfachberatung. Das Studierendensekretariat steht den Studierenden für studienorganisatorische Fragen zur Verfügung. Darüber hinaus gibt es eine allgemeine Studienberatung und das Prüfungsamt, die in allen studien- und prüfungsrelevanten Fragestellungen beraten. Für einzelne Teilbereiche des Studiums (z.B. Praktikumssemester) gibt es außerdem spezielle Beauftragte aus dem Lehrkörper, die für die Studierenden zu ihren regulären Sprechzeiten sowie jederzeit nach Vereinbarung ansprechbar sind. Zusätzlich findet Beratung mittels E-Mail statt. Insgesamt lassen sich aufgrund der verhältnismäßig geringen Größe der Institution in der Regel sehr kurze Wartezeiten und direkte Entscheidungswege realisieren.

Die befragten Studierenden zeigten sich sehr zufrieden mit der Betreuung sowie insgesamt mit ihrem Studium an der BTK.

Die Studiengebühren betragen 690 Euro pro Monat. Hinzu kommen die üblichen Semesterbeiträge (z.B. für das Semesterticket).

Zur Förderung besonders begabter Studierender vergibt die BTK Stipendien, die neben überdurchschnittlichen Studienleistungen eine entsprechende soziale Bedürftigkeit zur Voraussetzung haben. Neben einem Studienstipendium, das für die noch verbleibende Regelstudienzeit des/der Stipendiat/in vergeben wird, gibt es zusätzlich Leistungsstipendien für besondere Verdienste oder Aufgaben, deren Dauer individuell festgelegt wird.

Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt. Weitere Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung finden sich in der Prüfungsordnung unter § 8.

1.5 Prüfungssystem

(Kriterium 2.5, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.5 ist zum Teil erfüllt.

Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht werden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert.

Fast alle Module schließen mit mehr als einer Prüfungsleistung ab. (In mehreren Fällen kann die Gutachtergruppe keine konkreten Aussagen zu den geforderten Teilprüfungsleistungen treffen, da die Modulhandbücher, die die studiengangsspezifischen Anhänge der Studienordnung darstellen, diesbezüglich zahlreiche Inkonsistenzen aufweisen.)

Die BTK erläutert, dass charakteristisch für die Modulprüfungen aller Studiengänge an der BTK die Kombination aus praktischer Arbeit (pA) und mündlicher Prüfung (mP) ist, die praktische und theoretische Kompetenzen vereinen soll und als eine Prüfungsleistung pro Modul gewertet wird. Zudem werde den Studierenden ermöglicht, den Workload auf das Semester zu verteilen und eine zu hohe Arbeitsbelastung durch eine Prüfungsphase zu vermeiden. Die Gutachtergruppe befürwortet diese Vorgehensweise und begrüßt die Förderung von theoretischen und praktischen Kompetenzen.

In allen drei Studiengängen finden sich aber auch andere Kombinationen von Prüfungsleistungen, die nicht begründet wurden. Mit den geforderten Prüfungsleistungen kommt zwar eine hinreichend breite Palette an unterschiedlichen Prüfungsformen zum Einsatz. Dennoch erachtet die Gutachtergruppe die Verwendung von mehr als einer Prüfungsleistung pro Modul als Mangel. (Dies gilt nicht für die didaktisch begründete Kombination „pA+mP“.) Es soll jeweils nur eine benotete Prüfung pro Modul vorgesehen werden. Eine Ausnahme hiervon ist jeweils didaktisch zu begründen. Falls mehr als eine Prüfungsleistung pro Modul bestehen bleiben sollte, muss spätestens zu Beginn des Semesters verbindlich geregelt werden, wie im Falle einer Kombinationsprüfung die einzelnen Prüfungsteile zur Notenbildung gewichtet werden.

Der Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt (Prüfungsordnung § 8).

Die Rahmenprüfungsordnung für Bachelorstudiengänge an der BTK sowie die Rahmenstudienordnung für Bachelorstudiengänge an der BTK liegen als Entwurf vor und wurden einer Rechtsprüfung unterzogen. Die BTK gibt an, dass die Inkraftsetzung nach einer positiven Akkreditierungsentscheidung erfolgen soll. Dies erachtet die Gutachtergruppe als nachvollziehbar. Es stellt jedoch einen formalen Mangel dar. Die beiden Ordnungen sind zu veröffentlichen und in Kraft zu setzen.

1.6 Studiengangsbezogene Kooperationen

(Kriterium 2.6, Drs. AR 25/2012)

entfällt

1.7 Ausstattung

(Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.7 ist zum Teil erfüllt.

Nach Ansicht der Gutachtergruppe ist dieses Kriterium zum größten Teil nicht erfüllt.

Personelle Ausstattung

Die adäquate Durchführung der drei Studiengänge erscheint zwar hinsichtlich der qualitativen, nicht jedoch hinsichtlich der quantitativen personellen Ausstattung gesichert.

Für jeden der drei Studiengänge konnten bereits geeignete Personen für die Besetzung der jeweils ersten Professur gewonnen werden, was von der Gutachtergruppe begrüßt wird. Diese Personen beraten die BTK zurzeit bei der Konzeption und Vorbereitung der Studiengänge. Offiziell besetzt werden die Stellen zum 1. Oktober 2014, wenn die Studiengänge starten sollen.

Aufgrund der vorgelegten Unterlagen und Planungen können sich die Gutachter/innen jedoch noch kein Bild davon machen, ob die quantitative personelle Ausstattung hinreichend gesichert sein wird, worin sie einen Mangel sieht. Es ist daher eine detaillierte Lehrmatrix vorzulegen, aus der u.a. auch die geplanten Gruppengrößen ersichtlich sein sollen.

In einem jährlichen Bericht an den Berliner Senat weist die BTK regelmäßig nach, dass die Vorgabe des Berliner Hochschulgesetzes eingehalten wird, dass die Lehraufgaben mindestens zur Hälfte von hauptberuflich Lehrenden der Hochschule wahrgenommen werden, die die Einstellungs Voraussetzungen für Professor/innen erfüllen.

Es bestehen angemessene Weiterbildungsmöglichkeiten für das wissenschaftliche Personal. Auf Initiative der jeweiligen Dozent/innen wird der Besuch von akademischen Fachtagungen, Arbeitskreisen von Hochschulen etc. durch die BTK finanziell mitgetragen. Zudem wird über die von der BTK unterstützte Publikationstätigkeit des wissenschaftlichen Personals und der damit einhergehenden wissenschaftlichen Forschung auch ein mittelbarer Beitrag zur Weiterbildung geleistet. Um die Weiterbildung des wissenschaftlichen Personals in Zukunft zusätzlich auszubauen, stellt die BTK ihren Dozent/innen ein Budget zum Besuch von Fachtagungen und methodisch-didaktischen Weiterbildungen zur Verfügung. (Trotz Nachfrage konnte die Hochschulleitung jedoch keine Aussage zur Höhe des Budgets pro Lehrpersonal machen.)

Sächliche und räumliche Ausstattung

Die adäquate Durchführung der drei Studiengänge erscheint hinsichtlich der qualitativen und quantitativen sächlichen und räumlichen Ausstattung nicht gesichert.

Es wurde ein Finanzplan bis zum Jahr 2019 vorgelegt, der jedoch nicht hinreichend detailliert und aussagekräftig erscheint.

Bereits jetzt sind die Räumlichkeiten der BTK sehr beengt. (Dies ist zudem der einzige Punkt, der von den befragten Studierenden bemängelt wurde.) Davon abgesehen sind die Räumlichkeiten am Hauptsitz der BTK für den jetzigen Studienbetrieb gerade noch ausreichend, aber nicht optimal. Die BTK verfügt über eine Bibliothek mit studentischen Arbeitsplätzen. Studiengangsspezifische Literatur für die drei neuen Studiengänge ist im Moment noch kaum vorhanden. Es konnte jedoch glaubhaft gemacht werden, dass entsprechende Literatur bis zum Studienstart angeschafft wird. Die Gutachtergruppe empfiehlt hier, einer Plattform für Trendanalyse beizutreten (WGSN) und dafür gezielt Arbeitsplätze einzurichten (wie auch an anderen Hochschulen in den Studienrichtungen

üblich). Das erspart die Anschaffung aktueller Trendmagazine. Zusätzlich zum eigenen Bestand stehen den Studierenden die Bibliotheken der TU Berlin und der Universität der Künste offen. Darüber hinaus ist die Literatursituation in Berlin durch die gut zugänglichen, umfangreichen Bestände der Humboldt-Universität, der Freien Universität, der Staatsbibliothek, der Zentral- und Landesbibliothek sowie der Kunstbibliothek geprägt.

Die Gutachtergruppe konnte die Räumlichkeiten der BTK am Hauptsitz in Augenschein nehmen. Die Räumlichkeiten sind größtenteils barrierefrei. Die Räume für Lehrveranstaltungen und Computer-Pools sind angemessen und ausreichend für die bisherigen Studiengänge ausgestattet. Die Werkstätten sind für die bereits laufenden Studiengänge gut ausgerüstet. Die Gutachtergruppe empfiehlt hier nur, die knapp bemessenen Öffnungszeiten der Werkstätten und der Bibliothek zu verlängern. Die Gutachtergruppe bedauert, dass keinerlei persönliche Arbeitsplätze für die Studierenden zur Verfügung stehen, nicht einmal während der Abschlussarbeiten. Die studentischen Arbeitsplätze sind besonders für die Studiengänge mit 3D Prototypenproduktion in Originalgröße notwendig.

Da die bestehenden Räumlichkeiten bereits ausgelastet sind, gibt die BTK an, zum Start der drei neuen Studiengänge neue Räumlichkeiten anmieten zu wollen. Erste Gespräche wurden laut BTK geführt bzgl. Räumlichkeiten, die fußläufig zu erreichen wären. Die Gutachtergruppe erkennt die Schwierigkeit einer privaten Hochschule an, bereits vor einer erfolgten Akkreditierung Räumlichkeiten für neue Studiengänge anzumieten. Andererseits ist die Beurteilung der räumlichen Gegebenheiten über die Räumlichkeiten am Hauptsitz hinaus dadurch nicht möglich. Zudem erscheinen die Angaben zu den geplanten studiengangsspezifischen Werkstätten unrealistisch. Insbesondere im können Werkstätten nicht sukzessive und parallel zum Aufwuchs der Studierendenzahlen aufgebaut werden; eine Grundausstattung muss vom Beginn an zur Verfügung stehen. Die BTK berichtete, dass erste Kooperationen mit der FH Potsdam zur Nutzung von Werkstätten bestehen. Dies wird von der Gutachtergruppe begrüßt, erscheint insgesamt aber noch zu vage. Beispielsweise wurde keine Kooperationsvereinbarung vorgelegt. Außerdem ist zu erwarten, dass auch die Werkstätten in Potsdam gegen Semesterende, also zu den modellbauintensivsten Zeiten, ausgebucht sind.

Die angesetzten Investitionssummen für die Werkstätten sind zu niedrig für die für die drei Studiengänge benötigten Anschaffungen. In der unklaren Finanz- und Ausstattungsplanung sieht die Gutachtergruppe einen Mangel. Der bereits vorgelegte Finanzplan ist weiter aufzuschlüsseln. Es sollen reale Anschaffungspreise für die genau zu spezifizierenden vorgesehenen Maschinen, Einrichtungsgegenstände, Infrastruktur, Software und Computer vorgelegt werden. Zudem ist für jeden Studiengang ein detaillierter Zeit-Kosten-Plan aufzustellen. Den Plänen muss zu entnehmen sein, zu welchem Zeitpunkt welche Räumlichkeiten angemietet werden sollen. Zusätzlich muss erläutert werden, wann welche sächliche Ausstattung mit welchem Budget angeschafft werden soll. Die Hochschule muss nachweisen, dass vor Beginn des ersten Semesters die zur Durchführung des ersten Semesters notwendige Infrastruktur vorhanden ist und die Infrastruktur dann dem Studienverlauf und der Zahl der Studierenden entsprechend zur Verfügung gestellt wird.

Positiv nahm die Gutachtergruppe in diesem Zusammenhang die Zusage des Geschäfts-

führers der Laureate Germany GmbH auf, die adäquate Finanzierung der neuen Studiengänge sicherstellen zu wollen.

Die BTK erläuterte, dass sie in ihrem jährlichen Bericht an den Berliner Senat jeweils die angemessene Erhöhung der Patronatserklärung nachweist. Zurzeit beträgt sie 431.000 €.

Darüber hinaus gelten die Ausführungen unter I.2.7, I.3.7 und I.4.7.

1.8 Transparenz und Dokumentation

(Kriterium 2.8, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.8 ist erfüllt.

Informationen über die drei Studiengänge, Studienverläufe, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert. Die Regelungen für die Zugangsvoraussetzungen enthalten noch keine Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung. Die Gutachtergruppe empfiehlt, dies zu ergänzen (siehe I.1.3).

Die BTK kündigte an, die Informationen nach einer positiven Akkreditierungsentscheidung zu veröffentlichen.

1.9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

(Kriterium 2.9, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.9 ist erfüllt.

Für die zum Wintersemester 2014/15 startenden Bachelorstudiengänge ist geplant, Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements bei den Weiterentwicklungen der Studiengänge zu berücksichtigen. Dabei sollen Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs Berücksichtigung finden.

Die Hochschule gibt an, verschiedene Instrumente zur Qualitätssicherung anzuwenden. Sie hat sich eine Evaluationsordnung gegeben und einen Beirat zur Weiterentwicklung ihrer Studienprogramme einberufen.

So werden beispielsweise regelmäßig Lehrveranstaltungsevaluationen durchgeführt. Bei den bereits bestehenden Studiengängen dienen deren Ergebnisse der Hochschulleitung und den Studiengangsleitungen als Planungshilfe für die Vorbereitung der Lehrveranstaltungen im folgenden Semester und der grundständigen Weiterentwicklung der Studiengänge. Die Lehrenden erhalten nach der Lehrevaluation ihre Ergebnisse. Daraufhin finden persönliche Gespräche mit der Hochschulleitung statt, sofern die Ergebnisse nicht dem Standard der BTK genügen oder erkennen lassen, dass Vermittlungsbedarf zwischen den Erwartungen der Studierenden und den Ansprüchen der Lehrenden besteht. Über die abgesprochenen Maßnahmen wird eine Vereinbarung getroffen. Hierbei werden die Informationen auch an die Studierenden weitergegeben. In der Lehrevaluation wie auch im persönlichen Gespräch wird auch die studentische Arbeitsbelastung in Form der vorhandenen Zeit wie des Stoffumfangs erfragt.

Im Jahr 2009 wurde von der Evaluationskommission mit der institutionellen Evaluation ein weiteres Evaluationsvorhaben initiiert. Das zum Beginn des zweiten Studienseesters stattfindende Evaluationsvorhaben erfragt institutionelle Leistungsparameter und entsprechende Verbesserungsmöglichkeiten aus Sicht der Studierenden.

1.10 Studiengänge mit besonderem Profilspruch

(Kriterium 2.10, Drs. AR 25/2012)

entfällt

1.11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

(Kriterium 2.11, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.11 ist erfüllt.

Die BTK gibt an, Gleichstellung als eine die Hochschule als Teil der Gesellschaft zentral betreffende Aufgabe zu verstehen, der sie sich auf mehreren Ebenen stellt. So bemüht sich die Hochschule beispielsweise speziell um Studentinnen, indem sie ihre Studienangebote auf Veranstaltungen wie etwa dem „Girls' Day“ vorstellt und publik macht.

Die Gutachtergruppe begrüßt, dass das Geschlechterverhältnis in der Studierendenschaft ausgewogen ist. Der Anteil der weiblichen Lehrenden insgesamt liegt bei ca. 35 %, der der weiblichen Lehrkräfte in der Professorenschaft bei knapp 27 %. Die BTK gibt an, neue Positionen nach den Grundsätzen des Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetzes zu besetzen. Die Gutachtergruppe empfiehlt hier noch größere Anstrengungen zum Ausgleich.

Darüber hinaus gibt die BTK an, die Studierenden auch in besonderen Lebenslagen zu unterstützen. So besteht für die Studierenden jederzeit die Möglichkeit, sich bei persönlichen Problemen an die Studienberatung und die Verwaltung, an die Studiengangsleiter/innen wie auch an die Hochschulleitung zu wenden, um eine gemeinsame Lösung zu finden. In besonderen Fällen hat die BTK bereits finanzielle Unterstützung (beispielsweise durch die Übernahme von Behandlungs- oder Therapiekosten) gewährleistet und strebt zukünftig an, einen Sozialfond einzurichten.



[Redacted]

[Redacted text block]

[Redacted text block]



[Redacted]



[Redacted text block]



[Redacted text block]



[Redacted text block]



[REDACTED]



[Redacted]

[Redacted text block]



[REDACTED]

[Redacted text block]



[Redacted text block]

[REDACTED]

4 Game Design, B.A.

4.1 Qualifikationsziele des Studiengangskonzeptes

(Kriterium 2.1, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.1 ist erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.1.

Darüber hinaus werden die folgenden allgemeinen Qualifikationsziele beschrieben:

- Den Absolvent/innen ist es durch ihre fundierte Kenntnis der theoretischen Grundlagen der Game Studies möglich, zu erkennen, welche Spielertypen aus welchen Gründen spielen und warum dies schon im Designprozess berücksichtigt werden muss.
- Sie können die geschichtliche Entwicklung von Spielen in ihrer Wechselwirkung mit gesellschaftlichen und technologischen Veränderungen einordnen und so auf zukünftige Veränderungen im Spielverhalten kompetent reagieren.
- Sie besitzen Kenntnisse über den richtigen Einsatz von bereits vorhandenen Hard- und Softwarelösungen und können so Kosten und Nutzen reflektiert einschätzen.
- Sie können eigene Spielideen als Prototypen umsetzen, testen und auf ihre Realisierbarkeit hin einschätzen.
- Sie können Spielprinzipien, Spielmechaniken und Storyideen klar identifizieren und für ihre eigene Konzeptarbeit nutzen.
- Sie besitzen Kompetenzen in der Gestaltung von Concept Art, 2D- und 3D-Modellen, dem Umgang mit der entsprechenden Software und industrietypischen Workflows.
- Sie besitzen einen Überblick über die aktuellen Programmiersprachen, deren Einsatzzwecke und mögliche Problemfelder.
- Sie besitzen einen Überblick über die Industrie, Marktsegmente und Produktionsschritte und können so die Realisierbarkeit und Marktchancen eigener Konzepte besser einschätzen.
- Sie können ihre Ideen durch die Entwicklung analoger und digitaler Prototypen testen.
- Sie besitzen Kompetenzen im Projektmanagement und das notwendige Wissen für die Gründung eines eigenen Unternehmens.

Bzgl. der Befähigung der Absolvent/innen, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen, formuliert die BTK folgende zusätzliche Ziele für die Spezialisierungen Game Design, Game Art oder Game Programming:

Game Design:

- Er/Sie arbeitet in der Konzeption an innovativen Spielprinzipien und -mechaniken
- Er/Sie betreut ein vorhandenes Produkt und arbeitet an der Weiterentwicklung
- Er/Sie entwickelt Storylines, Characterbibles, Quests, Events und Items
- Er/Sie testet und "balanced" Prototypen
- Er/Sie arbeitet im Projektmanagement oder Producing
- Er/Sie berät z.B. im Bereich Gamification

Game Art:

- Er/Sie entwickelt Concept Art
- Er/Sie modelliert 2D- und/oder 3D-Modelle
- Er/Sie arbeitet am Character- und Environmental Design
- Er/Sie animiert die Modelle z.B. Props oder Figuren
- Er/Sie arbeitet im Projektmanagement oder Producing
- Er/Sie berät z.B. im Bereich Filmanimation

Game Programming:

- Er/Sie programmiert Spiele oder Softwarelösungen wie Game Engines oder Middleware
- Er/Sie betreut vorhandene Systemlösungen z.B. Netzwerke
- Er/Sie entwickelt Systemarchitekturen und Interfacelösungen
- Er/Sie arbeitet im Projektmanagement z.B. für Paymentlösungen
- Er/Sie berät z.B. im Bereich Schnittstellen oder Client Server-Systeme

Die Gutachtergruppe erachtet die formulierten Qualifikationsziele als angemessen.

4.2 Konzeptionelle Einordnung der Studiengänge in das Studiensystem

(Kriterium 2.2, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.2 ist zum Teil erfüllt.

4.2.1 Erfüllung der Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse

Es gelten die Ausführungen unter I.1.2.1.

4.2.2 Erfüllung der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben

Es gelten die Ausführungen unter I.1.2.1.

Studienstruktur und Studiendauer

Laut Modulbeschreibung umfasst das Modul „Bachelorprojekt“ die Einführung und Betreuung (1 LP), die Bachelorthesis (12 LP), die Werkspräsentation (Verteidigung) (1 LP) und eine Ausstellung (4 LP). (Zum bzgl. des Moduls „Bachelorprojekt“ festgestellten allgemeinen Mangel siehe I.1.2.2)

Abschlüsse und Bezeichnungen

Der Bachelorstudiengang „Game Design“ führt zum Abschluss "Bachelor of Arts". Abschluss und Bezeichnung sind zutreffend.

Modularisierung und Leistungspunkte

Fünf Module unterschreiten die Mindestmodulgröße von fünf LP. Die BTK erläutert, dass innerhalb des Curriculums die Module Kultur, Medien und Entrepreneurship nur einen verhältnismäßig geringen Workload besitzen, da sie als theoretische Ergänzung zu verstehen seien. So gehe es im Modul Medien vornehmlich um die Besonderheiten anderer Medien, im Modul Kultur um eine Vermittlung grundsätzlicher Theorien der Kulturproduktion und das Modul Entrepreneurship solle einen ersten Anreiz zum Erwerb der relevanten Kenntnisse zur Gründung eines eigenen Unternehmens darstellen. Die Gutachtergruppe akzeptiert die Begründung und den kleinen Zuschnitt dieser Module.

4.2.3 Erfüllung landesspezifischer Strukturvorgaben

entfällt

4.2.4 Erfüllung weiterer Anforderungen

entfällt

4.3 Studiengangskonzept

(Kriterium 2.3, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.3 ist zum Teil erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.3.

Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen und generischen Kompetenzen. Die Lehr- und Lernformen sind adäquat. Die Vermittlung von methodischen Kompetenzen erfolgt zwar, jedoch in einem zu geringen Umfang, um die formulierten Qualifikationsziele zu erreichen. Zum Teil konnten die Bedenken der Gutachtergruppe im Gespräch ausgeräumt werden. Dies jedoch nicht vollständig. Darin, dass das Studiengangskonzept in der Kombination der einzelnen Module nicht ganz stimmig im Hinblick auf die formulierten Qualifikationsziele aufgebaut ist, sieht die Gutachtergruppe einen Mangel. Das Profil des Studiengangs ist insgesamt noch unklar. Das Curriculum ist zu überarbeiten und zu schärfen.

Es ist dezidiertes Ziel des Studiengangs, auch eine mögliche Unternehmensgründung der Absolvent/innen vorzubereiten. Im Gegensatz dazu erscheint das Seminar Entrepreneurship mit vier ECTS Punkten zu klein und, da es ein allgemeines Theorieseminar für alle BTK Studiengänge ist, wohl kaum in der Lage, die nötigen Grundlagen zu vermitteln.

Alle Beschreibungen der Projektmodule von SV.GD3 Rapid Prototyping: Game Design 1 bis SV.GD11 Rapid Prototyping: Game Programming 3 sind sehr allgemein und kurz formuliert mit zahlreichen Überschneidungen und Textwiederholungen. Diese Module müssen viel spezifischer und etwas ausführlicher beschrieben werden.

Die Gutachtergruppe erkennt das Bemühen an, das Game Design relativ weit zu fassen, um den Absolvent/innen möglichst viele Praxisfelder zu öffnen. Nachbesserung erscheint jedoch

insbesondere im Hardwarebereich nötig. Heutige Spielkonzepte beruhen auf dem Tracking des Spielerverhaltens, auf komplexen Abbildungstechniken oder auf innovativen Eingabemöglichkeiten. Ein angemessener Lehrumfang im Bereich der angewandten Elektrotechnik/Elektronik erscheint notwendig.

Nachdem sich die Studierenden in den ersten zwei Semestern mit den Grundlagen ihres Faches (z.B. mit den Unterschieden zwischen analogem und digitalem Game Design) auseinandergesetzt haben, entscheiden sie sich im dritten Semester für einen der Schwerpunkte „Game Design“, „Game Art“ oder „Game Programming“. Das dritte, vierte und sechste Semester besteht dann aus der praktischen Arbeit an einem gemeinsamen Projekt, das im Rahmen der Studiengangsspezifischen Vertiefung durchgeführt wird. Dieses große Projekt ist zwar in jedem Semester formal einem anderen Modul zugeordnet, de facto handelt es sich aber um eine Veranstaltung, die sich über vier Semester erstreckt, worin die Gutachtergruppe einen Mangel sieht. Aus Gründen der Studierbarkeit darf sich das Projekt nicht über einen so langen Zeitraum erstrecken. Die Programmverantwortlichen kündigten bereits an, von dem großen Projekt Abstand zu nehmen und für jedes der Semester ein kleineres Projekt zu konzipieren.

4.4 Studierbarkeit

(Kriterium 2.4, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.4 ist erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.4.

4.5 Prüfungssystem

(Kriterium 2.5, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.5 ist zum Teil erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.5.

4.6 Studiengangsbezogene Kooperationen

(Kriterium 2.6, Drs. AR 25/2012)

entfällt

4.7 Ausstattung

(Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.7 ist zum Teil erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.7.

Zum Wintersemester 2014/15 wird eine Professur „Game Design und Studiengangsleitung“ besetzt. Die Person steht bereits fest und unterstützt die BTK zurzeit im Rahmen von Werkverträgen. Ebenfalls zum WS 2014/15 sollen zwei weitere Vollzeit-Professuren hinzu-

kommen: Illustration mit Schwerpunkt Game Art sowie Medieninformatik mit Schwerpunkt Game Programming.

Die BTK plant, für den Studiengang Game Design einen eigener Computer- und Arbeitsraum einzurichten. Der Computer- und Arbeitsraum soll über 30 Arbeitsplätze mit Rechnern für die Konzeptionierung, die Modellierung und Animation, Programmierung und über Mittel zum analogen Prototyping verfügen.

Die Gutachtergruppe regt die Einrichtung eines studiengangsübergreifenden „anthropometrischen Labors“ mit Sitz im Gamedesign an. In diesem könnten Gamedesigner/innen Motion Capturing vornehmen, [REDACTED] ergonomische Studien betreiben und [REDACTED] virtuelle Entwürfe testen.

4.8 Transparenz und Dokumentation

(Kriterium 2.8, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.8 ist erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.8.

4.9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

(Kriterium 2.9, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.9 ist erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.11.

4.10 Studiengänge mit besonderem Profilspruch

(Kriterium 2.10, Drs. AR 25/2012)

entfällt

4.11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

(Kriterium 2.11, Drs. AR 25/2012)

Das Kriterium 2.11 ist erfüllt.

Es gelten die Ausführungen unter I.1.11.

4.12 Zusammenfassende Bewertung

Die BTK ist auf einem guten Weg, sollte jedoch erwägen, nicht ganz so schnell zu wachsen. Sie zeichnet sich durch das besondere Engagement ihrer Lehrenden aus. Das Curriculum Game Design ist in einigen Punkten noch zu überarbeiten. Die räumlich-sächliche Ausstattung ist zurzeit noch ungeklärt.

Abschnitt II: Abschließendes Votum der Gutachter/innen

1 Allgemein (alle Studiengänge)

1.1 Allgemeine Empfehlungen:

- Die Hochschule sollte erwägen, nicht ganz so schnell zu wachsen. Die bereits bestehenden Programme sollten sich zunächst etablieren.
- In den Modulbeschreibungen sollte die „Verwendbarkeit des Moduls“ durchgängig angegeben werden. Bei der „Voraussetzung für die Teilnahme am Modul“ sollten nur die zwingenden Voraussetzungen aufgeführt werden. Falls der vorherige Abschluss von Modulen nur empfehlenswert ist, sollte der empfehlende Charakter der Angabe deutlich werden. Auch der Umfang der geforderten Prüfungsleistungen sollte angegeben werden.
- Es sollten auch studiengangsspezifische Theorie-Lehrveranstaltungen angeboten werden.
- Die Regelungen für die Zugangsvoraussetzungen sollten um Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung ergänzt werden.
- Die Hochschule sollte erwägen, einer Plattform für Trendanalyse beizutreten (WGSN) und dafür gezielt Arbeitsplätze einzurichten.
- Die Öffnungszeiten für die Werkstätten und die Bibliothek sollten verlängert werden.
- Es sollten noch größere Anstrengungen zum Ausgleich des Geschlechterverhältnisses unter der Professorenschaft unternommen werden.

1.2 Allgemeine Auflagen/Mängel:

- Die Profile der drei Studiengänge sind unklar. Die drei Studiengangskonzepte sind in der Kombination der einzelnen Module nicht ganz stimmig im Hinblick auf die formulierten Qualifikationsziele aufgebaut. Insbesondere die Vermittlung von Methodenkenntnissen ist nicht hinreichend. Die Curricula sind zu überarbeiten und zu schärfen. (Kriterium 2.2 und 2.3, Drs. AR 25/2012)
- Die Unterlagen zur quantitativen personellen Ausstattung sind nicht hinreichend aussagekräftig. Es ist eine Lehrmatrix vorzulegen, aus der u.a. auch die geplanten Gruppengrößen ersichtlich sind. (Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)
- Die Finanzierung der Studiengänge ist unklar. Der bereits vorgelegte Finanzplan ist weiter aufzuschlüsseln. Zudem ist für jeden Studiengang ein detaillierter Zeit-Kosten-Plan aufzustellen. Den Plänen muss zu entnehmen sein, zu welchem Zeitpunkt welche Räumlichkeiten angemietet werden sollen. Zudem muss erläutert werden, wann welche sächliche Ausstattung mit welchem Budget angeschafft werden soll. Die Hochschule muss nachweisen, dass vor Beginn des ersten Semesters die zur Durchführung der Lehre notwendige Infrastruktur vorhanden ist. (Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)

- Das Modul „Bachelorprojekt“ muss den Vorgaben der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben entsprechen. (Kriterium 2.2, Drs. AR 25/2012)
- Die Modulbeschreibungen sind z.T. nicht aussagekräftig und müssen grundlegend überarbeitet werden. Die Formulierung der Inhalte und Qualifikationsziele (Learning Outcomes) ist zu konkretisieren. Die Inkonsistenzen insbesondere bzgl. der geforderten Prüfungsleistungen sind zu bereinigen. (Kriterium 2.2, Drs. AR 25/2012)
- Es soll jeweils nur eine Prüfung pro Modul vorgesehen werden. Jede Ausnahme hiervon ist didaktisch zu begründen. (Dies betrifft nicht die Module mit den Prüfungsleistungen „praktische Arbeit und mündliche Prüfung“) Falls mehr als eine Prüfungsleistung pro Modul bestehen bleiben soll, muss spätestens zu Beginn des Semesters verbindlich geregelt werden, wie im Falle einer Kombinationsprüfung die einzelnen Prüfungsteile zur Notenbildung gewichtet werden. (Kriterium 2.5, Drs. AR 25/2012)
- Die Prüfungsordnung und die Studienordnung müssen in Kraft gesetzt werden. (Kriterium 2.5, Drs. AR 25/2012)

[REDACTED]

4 Game Design, B.A.

4.1 Akkreditierungsempfehlung an die Ständige Akkreditierungskommission (SAK)

Die Gutachter/innen empfehlen der SAK, das Akkreditierungsverfahren für den Studiengang Game Design mit dem Abschluss Bachelor of Arts am Standort Berlin aufgrund der oben genannten ersten drei allgemeinen Mängel für 18 Monate auszusetzen.

Diese Empfehlung basiert auf Ziff. 3.1.3 und 3.1.4 des Beschlusses des Akkreditierungsrates „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“. (Drs. AR 25/2012)

Darüber hinaus stellten die Gutachter/innen die oben genannten weiteren allgemeinen Mängel sowie den folgenden Mangel fest:

- Das im Rahmen der Studiengangsspezifischen Vertiefung durchzuführende Projekt darf sich aus Gründen der Studierbarkeit nicht über vier Semester erstrecken. (Kriterium 2.3, Drs. AR 25/2012)

Abschnitt III: Weiterer Verlauf des Verfahrens

1 Stellungnahme der Hochschule

1.2.1 Erfüllung der Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse

Der von der Gutachtergruppe genannte Mangel, dass die Designstudiengänge die typischen Methodenkenntnisse nicht in hinreichendem Maße vermitteln würden, wurde durch eine überarbeitete Spezifizierung der Modulbeschreibungen des Studiengangs Game Design Rechnung getragen. So wurden die Qualifikationsziele der Modulbeschreibungen dahingehend überarbeitet, dass die jeweils vermittelten Methoden eindeutiger zu identifizieren sind sowie die Lehrinhalte noch detaillierter in den Beschreibungen der einzelnen Lehrveranstaltungen der Module umrissen werden.

1.2.2 Erfüllung der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben

Studienstruktur und Studiendauer

Im Bericht wird auf die einzelnen Bestandteile und deren Punktevergabe des Bachelorprojekts im Hinblick auf die Ländergemeinsamen Strukturvorgaben verwiesen. Um der Trennung von Leistungspunkten für die Bachelorarbeit und der eigenständigen Begleitveranstaltungen Rechnung zu tragen, wurden zwei Module konzipiert. Das Modul Bachelorprojekt umfasst das „Portfolio“ sowie die Lehrveranstaltung „Ausstellung und Präsentation“ mit 6 LP und im Modulhandbuch ausgeführten, eigenständigen Qualifikationszielen. Das Modul Bachelorthesis umfasst 12 LP und beinhaltet die Erstellung der Bachelorthesis.

Modularisierung und Leistungspunkte

Wie im Bericht angemerkt, werden die studiengangsspezifischen Methoden im den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben entsprechenden, erforderlichen Maß vermittelt als aus den Modulbeschreibungen hervorgeht. Diese wurden, wie in 1.2.1 dargelegt, überarbeitet und liegen den Dokumenten anbei. Ebenfalls wurden die von Ihnen aufgeführten Unstimmigkeiten in den Modulhandbüchern zu Prüfungsleistungen überarbeitet, dies betrifft ebenfalls die Relation von Arbeitsbelastung und Leistungspunkten.

Die Verwendbarkeit der Modulbeschreibungen wird durchgängig im Modulhandbuch angegeben und wurde mit der Angabe der Studiengänge ergänzt. Die Voraussetzungen beinhalten nur die unerlässlichen Voraussetzungen für das jeweilige Modul.

Der Umfang sowie jeweilige Aufwand der Studien- bzw. Prüfungsleistung im Rahmen des Gesamtworkloads, unterteilt in Eigen- und Präsenzstudiums, wird den Studierenden zu Beginn der Lehrveranstaltung vom jeweiligen Dozenten mitgeteilt. So haben die Studienarbeiten einen Umfang von 7-10 Seiten, die Bachelorthesis umfasst 75.000

Zeichenzahlen. Bei projektbezogenen Seminaren ist die Festlegung in Zeichenzahlen nicht sinnvoll und unterscheidet sich in jedem einzelnen Projekt. Je nach Lehrveranstaltung wird mal die Konzeption eines Projektes erfragt oder die Ausführungsplanung oder Realisation. So müssen die Studierenden der Fotografie beispielsweise eine Bildserie von Fotografien realisieren, die Motion Designer einen Film einer vorgegebenen Länge. Bei den Game Designern reicht das Spektrum von der Darstellung der Konzeption innerhalb eines Game Design Konzeptes bis zur kompletten analogen oder digitalen Realisierung einer Spielidee, meistens geht es um die Konzeption und Erstellung mind. eines funktionalen Prototypen.

1.3 Studiengangskonzept

Die Gutachtergruppe empfiehlt die studiengangsspezifischen Theorie-Lehrveranstaltungen anzubieten, um den einzelnen Fächern hinreichend Rechnung zu tragen. Die Theoriemodule an der BTK sind derzeit dahingehend angelegt, dass den Studierenden ein möglichst umfassendes theoretisches Methodenrepertoire wie theoretischer Unterbau im Hinblick auf die einzelnen Studiengängen geben. Dies bildet die Grundlage des Theorieteils der Curricula. Die BTK hat den Hinweis auf eine Erweiterung der Theoriemodule auf technische, soziologische, ökonomische und methodische Grundlagen angenommen und wird dem in der zukünftigen Planung Rechnung tragen.

Darüber hinaus, werden aufgrund der Erfahrungen mit den bestehenden Studiengängen, derzeit erste Schritte in der Umstrukturierung des Theoriebereichs dahingehend getätigt, so dass ein verstärktes Augenmerk auf die Vermittlung von Methoden im Hinblick auf die Bachelorarbeit gelegt wird. Hierzu werden frühzeitig, ab dem zweiten Semester, Studienarbeiten in den Theoriemodulen geschrieben und auch als Prüfungsleistung gewertet. Thematisch und methodisch orientieren sich die Studienarbeiten an den Lehrinhalten der Theorie-Lehrveranstaltungen und bieten gleichzeitig die Möglichkeit eine thematische Brücke zu den praktischen studiengangsspezifischen Projektseminaren zu schlagen.

In der derzeitigen Konzeption beginnt der Studiengang Game Design in den Gestalterischen Grundlagen mit dem Modul G1: Boot Camp Overview, welches die Lehrveranstaltungen „Industry Overview“, „History of Games“ and „Game Design Patterns“ beinhaltet. Hier werden studiengangsspezifische theoretische Lehrinhalte vermittelt. Weiterhin ist das Theoriemodul T2 Texten/Storytelling spezifisch für die Anforderungen in den Studiengängen Game Design konzipiert. Ähnliches gilt für Grundlagenmodule in den anderen Bachelorstudiengängen, womit speziell die studiengangsspezifischen Anforderungen abgedeckt werden.

Darüber hinaus wurde für den Studiengang Game Design ein eigenständiges Theoriemodul T7 Spieltheorie konzipiert, welches im 6.Semester alternativ zum Modul T5 Philosophie belegt werden kann. Dieses umfasst studiengangsspezifische Theorie-Lehrveranstaltungen und befähigt die Studierenden dazu, Fragestellungen mit sowohl wissenschaftlicher wie gestalterischer Relevanz im Hinblick auf digitale oder auch analoge Spiele zu erarbeiten und diese medien- und kulturtheoretisch auf die Spielgestaltung anzuwenden. Die detaillierte Ausführung des Moduls befindet sich im Modulhandbuch unter den Theorie-Lehrveranstaltungen.

1.4 Studierbarkeit

Um eine größere Flexibilität im Studium für die höheren Semester zu gewährleisten, wurden die Voraussetzungen für die Teilnahme an Modulen reduziert. So wird eine festere Studienstruktur für die Studierenden nur noch zu Beginn der Studiums strukturiert, um dieselben Grundlagen für alle Studierenden zu gewährleisten und Ihnen dann die Möglichkeit zu geben, selbstständig Studienschwerpunkte zu setzen.

1.5 Prüfungssystem

Die Prüfungsleistungen wurden dahingehend überarbeitet, dass die Module nur noch aus einer Prüfungsleistung bestehen, über den Studienverlauf aber weiterhin ein breites Spektrum an möglichen Prüfungsleistungen umfassen.

So schließen die projektbasierten Module im studiengangsspezifischen Vertiefungsstudium weiterhin mit der Kombination von pA= praktischer und mP= mündlicher Prüfung ab, dessen Sinnhaftigkeit für das gestalterische und in großen Teilen projektbasierte Studium schon dargelegt wurde. In den Grundlagen wird ein Modul mit einem Referat geprüft, das zweite aus der Kombination von pA und mP. In den Theoriemodulen werden Referate als Teil der Studienleistung im Seminar gewertet, die Ausarbeitung des Themas in Form der Hausarbeit wird als Prüfungsleistung gewertet. Die Interdisziplinären Ergänzungsseminare schließen mit einer praktischen Arbeit ab.

1.7 Ausstattung

personelle Ausstattung

Im Anhang findet sich die Lehrmatrix unter Bezugnahme der Aufwuchsplanung für das Sommersemester 2018, 3,5 Jahre nach dem anvisierten Studienstart im Wintersemester 2014. In der Tabelle finden sich sowohl die Gruppengrößen der einzelnen Lehrveranstaltungen sowie der Anteil professoraler Lehre.

Räumliche und sächliche Ausstattung

Die Öffnungszeiten der Bibliothek betragen 32 Wochenstunden mit täglichen und versetzten Öffnungszeiten, wie Dienstags und Donnerstags, wo die Bibliothek bis 19 Uhr geöffnet hat. Die Öffnungszeiten werden ebenfalls in der Institutionelle Evaluation jedes Semester erfragt, bei der bisher keine Änderungswünsche von Seiten der Studierenden geäußert wurden. Die Werkstätten stehen neben den betreuten Ansprechzeiten nach Absprache 24 Stunden/7 Tage zur Verfügung.

Durch den Aufschub der Akkreditierung der beiden Studiengänge Fashion Design und Produktdesign benötigt die BTK neue Räume wie technische Infrastruktur zunächst nur für den Studiengang Game Design. Hierbei plant die BTK folgende Ausgangssituation für das Wintersemester 2014/15: 2 Projekträume mit 30 Arbeitsplätzen über jeweils 60m² sowie 3

Dozentenbüros à 10 m², insgesamt 150 m². Im WS 2015/16 und im WS2016/17 kommen jeweils zwei zusätzliche Projekträume à 120m² hinzu, damit beträgt die Gesamtnutzungsfläche 420 m².

Um die Möglichkeiten der rechtzeitigen Bereitstellung der räumlichen wie sächlichen Ausstattung darzustellen, findet sich folgend der Aufbauplan für den ersten Projektraum:

Die BTK Berlin plant für das WS 2014/2015 die Eröffnung eines „Media & Game Labs“, einem Experimentierraum, in dem Studierende an interdisziplinären Projekten aus den Bereichen Game und Interaction Design arbeiten sollen. Der Raum stellt dabei die Möglichkeit bereit, an analogen und digitalen Medien- und Gameprojekten zu arbeiten, wie auch neue Technologien zu erproben bzw. selbst zu entwickeln.

Für den Bereich Spielentwicklung bietet das Media & Game Lab die Möglichkeit Konzepte zu entwickeln, analoge Prototypen zu entwerfen, wie auch zu testen. Das Ziel ist hier, dass die Studierenden mit Hilfe von „pen & paper“ ihre Ideen kommunizieren, konkretisieren oder „pitchen“. Außerdem werden dort wichtige analoge Spiele (z.B. Brett-, Karten- oder Legespiele) in der Gruppe analysiert und diskutiert.

Das Spektrum der einzusetzenden Werkzeuge reicht von Software-Suites für Projektmanagement, Storytelling, Animation & Modeling bis hin zum Scripting, zur Programmierung und Erstellung interaktiver Artefakte. Das Media & Game Lab soll den Studierenden als Freiraum zur experimentellen/spielerischen Herangehensweise an ihre Projekte dienen.

Neben der praktischen Arbeit wird das Lab auch für die „BTK Game Nights“ genutzt. Hier werden in zwangloser Runde analoge und digitale Spiele gespielt, analysiert und diskutiert. Des Weiteren ist dies der passende Rahmen für kleinere Gastvorträge, Filme und Dokumentationen, sowie der Raum eher genre-spezifische Themengebiete wie etwa „japanische Rollenspiele“ oder „Die Geschichte der Plattformer“ vorzustellen.

Technisch unterstützt werden diese Abende durch eine entsprechende Vorführmöglichkeit (HD-Beamer und 5.1 Soundsystem) und den Zugriff auf aktuellen, wie auch sogenannte „Next-Gen“ Konsolen, d.h. Hardware der neuesten Generation.

In einem erweiterten Rahmen geht es aber auch darum, mit anderen Studiengängen an Projekten zu kooperieren, wobei die engere Zusammenarbeit mit dem Studiengang Interaction Design auf Grund der thematischen Verwandheit naheliegend ist. Nicht zuletzt soll das Media & Game Lab eine gemeinsame Plattform bieten, um auch aktuelle Entwicklungen in gemeinsame Projekte einfließen zu lassen. Denkbar ist hier die Implementation neuer Technologien im Bereich der Eingabe- und Ausgabemedien, wie z.B. Kinect (Bewegungssteuerung), Oculus Rift (3D-Brille) oder Google Glasses (Augmented Reality).⁵

Für den strukturellen Aufbau sieht die BTK folgenden Plan für die Einrichtung des Media & Game Labs vor:

⁵ Siehe hierzu auch die überarbeitete Tabelle 10 (räumliche/sächliche Ausstattung) im Anhang.

01 – 04/2014: Einholung von Angeboten für die sächliche Ausstattung des Media & Game Labs. Aufgrund des zu erwartenden Zuwachses im Bereich der Rechnerleistung und möglicher neuer Technologienentwicklungen ist es nicht sinnvoll die technische Ausstattung vor April 2014 zu erwerben.

02/2014: Bezug neuer Räumlichkeiten in der Bernburgerstraße 24 in der 1.Etage, die bisher von der Akademie bzw. der Schwesternhochschule BiTS genutzt wurden. Die Pläne der 1.Etage liegen anbei, die Räume im 1.OG: 118, 102 und 103 verfügen zusammen über eine Gesamtfläche von 160m².

ab 04-09/2014: Aufbau der Technik
Erstellung eines detaillierten Installationsplans und Absprache mit dem Technikteam

ab 05/2014: Test der Technik
Erstellung eines Testplans

10/2014: Studienstart für Game Design.

Die Investitionssummen für den Aufbau der Projekträume sind konkretisiert worden und finden sich in der beigefügten Tabelle 10. Im Ablaufplan wird erläutert, wann welche Ausstattung angeschafft und installiert werden soll. Bisherige Werkstätten der existierenden Studiengänge wurden ebenfalls vor Studienbeginn ohne Probleme angemietet.

1.11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Zum weiteren Ausbau und Verbesserung des Geschlechterverhältnisses hat die BTK eine Gleichstellungsbeauftragte ernannt, die in beratender Funktion bei den Berufungsverfahren beiwohnt sowie sich nach den Grundsätzen des Allgemeinen Gleichstellungsgesetzes um einen höheren Frauenanteil in allen Position einsetzen wird.

4.2 Konzeptionelle Einordnung der Studiengänge in das Studiensystem

Studienstruktur und Studiendauer

Es gelten die Ausführungen unter 1.2.2

4.3 Studiengangskonzept

Im Studiengang Game Design wurde die Beschreibung der einzelnen Lehrveranstaltungen inhaltlich genauer und umfangreicher ausgearbeitet. Weiterhin wurde das Konzept eines studentischen Projektes über drei Semester dahingehend geändert, dass die Studierenden jetzt drei kleinere Projekte innerhalb ihres Studiums erarbeiten, so kann die BTK sicherstellen, dass die Studierenden eine höhere Flexibilität in der Wahl der Module haben und u.a. die Mobilität der Studierenden z.B. aufgrund eines Hochschulwechsels nicht

eingeschränkt wird. Zusätzlich soll der Schwerpunkt „Entrepreneurship“ weiter gestärkt werden. Hier sind nicht nur eine Vortragsreihe mit „Game Industry Lectures“ geplant, um u.a. die betriebswirtschaftliche Kompetenz im Bereich Unternehmensgründung zu stärken, es sind auch Kooperationen mit entsprechenden lokalen Partnern geplant.

(Prof. Matthias Leupold, BTK, 24. Oktober 2013)

2 SAK-Beschluss (10. Dezember 2013)

Die SAK stimmt dem Bewertungsbericht der Gutachtergruppe grundsätzlich zu und nimmt die Stellungnahme der Berliner Technischen Kunsthochschule vom 24. Oktober 2013 zur Kenntnis. Durch die Stellungnahme weist die BTK nach, dass einige der ursprünglich festgestellten Mängel behoben werden konnten. Das Profil des Studiengangs konnte konkretisiert und die Vermittlung von Methodenkenntnissen verbessert werden. Die SAK empfiehlt die Integration von Spieldidaktik und Spielethik in die regulären studienspezifischen Lehrfächer. Das Modul „Bachelorprojekt“ wurde in zwei Module aufgeteilt und entspricht nun den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben. Die Modulbeschreibungen sind nun hinreichend aussagekräftig. Außer in den bereits begründeten Ausnahmefällen ist nun jeweils nur eine Prüfung pro Modul vorgesehen. Das im Rahmen der „Studiengangsspezifischen Vertiefung“ durchzuführende Projekt wird auf drei kleine Projekte aufgeteilt. Die Bedenken bzgl. der personellen sowie der sächlich-räumlichen Ausstattung konnten allerdings nur zum Teil behoben werden.

Die SAK beschließt die Akkreditierung des Studiengangs Game Design mit dem Abschluss Bachelor of Arts am Standort Berlin mit folgenden Auflagen für die Dauer von fünf Jahren.

1. Die Unterlagen zur personellen Ausstattung sind nicht hinreichend aussagekräftig. Es ist ein Personaltableau vorzulegen, aus dem konkret hervorgeht, welche/r Lehrende wie viele SWS im Studiengang Game Design erbringt und wie viele SWS in andere Studiengänge fließen. Es ist darzulegen, wie die Lücke zwischen der vorgesehenen und der tatsächlichen Lehrkapazität geschlossen werden soll. (Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)
2. Die Hochschule muss nachweisen, dass zu Beginn des ersten Semesters die zur Durchführung der Lehre notwendige Infrastruktur vorhanden ist. Hierfür ist der Businessplan vorzulegen. Zum Nachweis der langfristigen Durchführbarkeit des Studiengangs muss ein Mietvertrag über angemessene Räumlichkeiten (wie in der Stellungnahme angekündigt) vorgelegt werden. Es muss zudem eine geeignete Infrastruktur nachgewiesen werden. So müssen beispielsweise die erforderlichen Software-Lizenzen für alle Arbeitsrechner vorgelegt werden. Der Businessplan ist entsprechend zu überarbeiten. (Kriterium 2.7, Drs. AR 25/2012)



3. Die Prüfungsordnung und die Studienordnung müssen in Kraft gesetzt werden. Auch die Modulbeschreibungen als Anlage zur Studienordnung sind vorzulegen. Immer noch vorhandene redaktionelle Fehler im Modulhandbuch sind zu korrigieren (z.B. die Leistungspunktzahl für die Bachelorthesis). (Kriterium 2.5, Drs. AR 25/2012)

Die Auflagen sind innerhalb von 9 Monaten zu erfüllen. Die SAK weist darauf hin, dass der mangelnde Nachweis der Auflagenerfüllung zum Widerruf der Akkreditierung führen kann.

Diese Entscheidung basiert auf Ziff. 3.1.2 des Beschlusses des Akkreditierungsrates „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 25/2012).