

# **Bewertungsbericht**

**zum Antrag der Fachhochschule Braunschweig/Wolfenbüttel  
zur Akkreditierung des Bachelorstudiengangs  
Mediendesign (B.A.)**

**Hannover, den 8. April 2008**

## Vorbemerkung

Die Fachhochschule Braunschweig/Wolfenbüttel hat am 8. August 2007 bei der ZEVA einen Antrag auf Akkreditierung des Bachelorstudiengangs Mediendesign (B.A.) eingereicht. Die Vor-Ort-Begutachtung erfolgte am 11. Februar 2008, mit einer Vorbesprechung am Abend des 10. Februar.

Als Gutachter haben mitgewirkt:

- Prof. Dr. Simon Obitz, Professor für Gestaltung interaktiver Kommunikation, bis Januar 2007 an der Hochschule für Künste Bremen
- Prof. Dr Heiner Wilharm, FH Dortmund, Fakultät für Design
- Bernd Reinecke, Reinecke New Media Marketing & Kommunikation, Stuttgart
- Jens Wernicke, Student Kultur- und Medienwissenschaften, Bauhaus Universität Weimar

Von Seiten der ZEVA wurde das Verfahren betreut von Henning Schäfer, Referent in der Akkreditierung.

Grundlage des Bewertungsberichtes sind sowohl die Antragsunterlagen als auch die Gespräche an der Fachhochschule Braunschweig/Wolfenbüttel.

## **B Bewertung**

### **1. Institution**

#### **1.1 Ausstattung**

Der Bereich Medien befindet sich an der FH zurzeit im Aufbau und soll in der Zukunft noch durch weitere Studienprogramme verstärkt werden.

Der Studiengang ist personell noch unterausgestattet. Die Personalkapazität reicht nicht aus, um den Studiengang adäquat anzubieten, zumal die Gruppengrößen mit 10 Personen angegeben sind, was bedeutet, dass die Lehrveranstaltungen mehrfach angeboten werden müssen. Die Lücken müssen derzeit durch wechselnde Lehrbeauftragte ausgeglichen werden; dies führt in diesem Umfang zu einer erhöhten Belastung der vorhandenen Lehrenden und erfahrungsgemäß nicht zur gewünschten Qualität der Lehre. Die neu zu besetzenden Professuren sind notwendig, um den Studiengang durchzuführen, gleichen aber die Defizite im Bereich der Medientheorie nicht aus.

Die räumlichen und finanziellen Kapazitäten sind ausreichend, die technische Versorgung ist jedoch noch nicht auf dem neusten Stand. Das Foto-Studio ist schlecht ausgestattet und die Medienversorgung verbesserungswürdig. Ein neues Filmstudio wird 2009 fertig gestellt, was dringend notwendig erscheint. Ein den Studienzielen angemessenes Tonstudio muss ebenfalls erst aufgebaut werden.

#### **1.2 Unterstützung von Lehre und Studium**

Die Bibliotheksausstattung ist für den Studiengang mangelhaft, hierfür müssen mehr Mittel zur Verfügung gestellt werden.

Die Computerpools wurden zwar erst kürzlich mit neuen Rechnern ausgestattet, allerdings wurden dabei alle Apple-Rechner aussortiert. Gerade im Design-Bereich müssen die Studierenden im Studium auch lernen, mit Apple Macintosh sowie mit Linux zu arbeiten, da gerade Apple-Rechner in der Medienproduktion verbreitet eingesetzt werden und Vorreiter in Sachen Interface Design und Usability sind. Deswegen wäre es sinnvoll, zumindest jeweils einen Rechner mit MacOS und Linux auszustatten, insbesondere für den Fotografie-Bereich. Es darf angemerkt werden, dass es möglich ist, alle drei Betriebssysteme auf einer Maschine zu installieren; dies wäre eine praktische Variante.

#### **1.3 Qualitätssicherungsmaßnahmen**

Es werden regelmäßig Evaluationen der Lehrveranstaltungen mithilfe von Onlinebefragungen durchgeführt. Die Befragung soll rechtzeitig vor Semester-Ende stattfinden, um die Ergebnisse noch mit den Studierenden besprechen zu können. Die Ergebnisse gehen in die Mittelzuweisung bei der W-Besoldung mit ein. Darüber hinaus wurden keine Maßnahmen genannt, wodurch die Qualitätssicherung sich insgesamt eher dürftig darstellt. Absolventenbefragungen sind für die Zukunft geplant.

## **2. Studienprogramme**

### **2.1 Begründung für die Einrichtung, Kooperationen**

Der Studiengang wird sehr gut nachgefragt und bietet den Absolventen gute Berufsmöglichkeiten. Das Studienprogramm wird mit Unternehmen in der Region abgestimmt, die auch Praktika anbieten und die Absolventen abnehmen.

Die Hochschule kooperiert mit einigen internationalen Hochschulen und Unternehmen der Region. Der Studiengang selbst sollte den (Erasmus/Sokrates-)Austausch mit der spanischen Partnerhochschule in Sevilla verstetigen und organisatorisch fixieren.

### **2.2 Qualifikationsziele**

Der Studiengang hat noch kein klar erkennbares Profil und genügt in seiner derzeitigen – insbesondere theoretisch-wissenschaftlichen – Ausgestaltung nicht den Anforderungen an einen Medien-*Design*-Studiengang. Für den Bereich Sound ist keine Stelle vorgesehen. Medientheorie, Gestaltungstheorie, Konzeption und Entwurf Mediendesign fehlen fast völlig; künstlerisch-gestalterische Konzeption, Entwurfsmethodik und kritische Reflexion sind stark unterrepräsentiert. Für den Bereich Sound ist keine Stelle vorgesehen. Das Programm ist sehr technisch orientiert und versteht Medien-Design weniger schöpferisch/künstlerisch-gestalterisch denn als Dienstleistung für (bestimmte) Unternehmen. Die Ausbildung qualifiziert sich so eher als Berufsakademie und konzentriert sich auf das Handwerkliche, auf Produktion sowie Technik- und Software-Kenntnisse. Wissenschaftlich ist das Programm so gut wie gar nicht unterfüttert. Der vorgestellte Begriff von Mediendesign ist ein sehr eingeschränkter, es wird weder zwischen neuen und traditionellen Medien unterschieden noch ein bestimmter Kompetenzbereich z.B. Neuer Medien als studiengangspezifisch programmatisch ausgewiesen. Trotz zentraler Lehrgebiete mit Namen „AV-Medien“ und „Multimedia“ gibt es keine entsprechend zentralen Konzeptions- und Entwurfs-Module mit entsprechender Kompetenzverteilung.

Es werden zudem im Antrag eine Reihe von Elementen des Studiums als heutzutage überflüssig genannt, dann aber als wesentlicher Bestandteil des Programms angeführt. Der Studiengang entspricht qua Darstellung insgesamt eher einem Programm "Multimediaproduktion" als einem Programm "Mediendesign". Die Verantwortlichen müssen eine Entscheidung fällen, ob sie einen Design-Studiengang haben wollen oder eher einen produktionsorientierten Studiengang "Multimediaproduktion", und dann das Programm sodann entsprechend profilieren. Für eine Design-Orientierung empfiehlt es sich, den Studierenden ein Präsentations- und Diskussions-Forum für ihre Arbeiten einzurichten sowie die Möglichkeit, regelmäßig Ausstellungen installieren wie zu besuchen.

Die Stärke des dargestellten Programms liegt in der cross-medialen Verbindung von Web, Print, AV und 3D. Dies könnte im Sinne einer Profilierung stärker herausgearbeitet und die dazu gehörige betreffende Ausstattung auf ein professionelles Niveau gehoben werden. Die Perspektive Game-Design hingegen ist im Rahmen dieses Studiengangs wenig sinnvoll da als Themenbereich zu komplex und sollte nicht weiter verfolgt werden. Zudem sollte der Produktionsanteil insgesamt verringert werden.

Die Vernetzung des Studiengangs mit anderen Bereichen der Fakultät ist noch unterentwickelt, hier könnte mehr gemacht werden; insbesondere ist der Zuschnitt der in Zukunft kooperierenden "Medienabteilungen" nicht ersichtlich. Denkbar wären die genannten Ausstellungen innerhalb der Hochschule oder auch ein (selbst entwickeltes?) digitales Ausstellungssystem. Es ist anzustreben, den Medienbereich innerhalb des Selbstverständnisses der Hochschule und anderer Studiengänge nicht als mögliche Dienstleistung, sondern als eigenständige Disziplin zu etablieren, die durch ihren originär interdisziplinären Charakter die Kooperation sucht.

Im Curriculum sind zu wenige Schlüsselqualifikationen ausgewiesen, diese sollten entweder als separate Veranstaltung angeboten oder in den bestehenden Modulen herausgearbeitet werden.

Zudem ist der Studiengang zu wenig auf den nationalen Qualifikationsrahmen abgestimmt und seine Qualifikationsziele müssen sich stärker an diesem orientieren.

### **2.3 Zugang und Zulassungsvoraussetzungen**

Zum Nachweis der besonderen künstlerisch-gestalterischen Befähigung müssen die Bewerber eine Mappe mit zumindest u.a. künstlerischen Arbeiten einreichen. Da der Studiengang nicht künstlerisch-gestalterisch ausgerichtet ist, erscheint dies unnötig, denn ist es nicht erkennbar, wo die abgefragte künstlerische Kompetenz im Studienprogramm überhaupt benötigt wird.

### **2.4 Curriculum**

#### **2.4.1 Art und Struktur des Studiums, Verhältnis von Präsenz und Selbststudium**

Der Bachelorstudiengang hat eine Regelstudienzeit von 6 Semestern und einen Umfang von 180 Leistungspunkten. Damit befindet er sich im Rahmen der Strukturvorgaben. Die Abschlussbezeichnung Bachelor of Arts ist folgerichtig. Die Bezeichnung des Studiengangs suggeriert allerdings einen stärkeren Design-Bezug als tatsächlich vorhanden.

In den Beschreibungen einzelner Module findet sich, entsprechend der kritisierten Ausrichtung, eine Fokussierung auf Medienproduktion und den Einsatz von Software; so wird unter „Digitale Bildbearbeitung“ bspw. lediglich die Anwendung von Software beschrieben. Es fehlen hier der Bezug und die Auseinandersetzung mit dem Bild an sich.

Insgesamt sollte bei der Vermittlung von digitalen Werkzeugen das Augenmerk zusätzlich auf methodische Kenntnisse gesetzt werden, da sich die Werkzeuge schnell entwickeln und die Absolventen in der Praxis damit Schritt halten können müssen.

Der Selbststudiumsanteil des beantragten Design-Studiengang liegt mit einem Verhältnis von 2:1 (zum Präsenzanteil) vergleichsweise hoch. Demgegenüber erscheinen die Lehrveranstaltungsgrößen von größtenteils 2 SWS, davon in vielen Fällen 1 SWS Vorlesung plus 1 SWS Übung, als allgemeine Form der Designvermittlung unpassend. Es gibt zu wenig Raum für individuelle Korrektur und Förderung, für künstlerisch-gestalterische Entfaltung und Reifung unter Anleitung und Beratung. Es sollte überprüft werden, ob der Selbststudiumsanteil im Einzelnen nicht zu hoch und der Präsenzstudiumsanteil im Einzelnen nicht zu gering bemessen ist.

#### **2.4.2 Internationalisierung**

Die Fachhochschule erwartet von den Fakultäten, dass sie ein Internationalisierungskonzept vorlegen, ansonsten werden keine internationalen Dienstreisen genehmigt. Demzufolge wird erwartet, dass Internationalisierung eine große Bedeutung in den Fächern hat. Im Antrag findet sich hierzu allerdings wenig. Es besteht ein Austauschprogramm mit der Universität in Sevilla, das aber anscheinend noch wenig genutzt wird, jedenfalls bisher nicht zu einer organisatorisch verabredeten (Erasmus/Sokrates z.B.) Verstetigung des Studierenden- und Lehrendenaustauschs geführt hat.

### 2.4.3 Lehrmethoden

Zu den Lehrmethoden gibt es keine detaillierten Einlassungen. Offensichtlich werden die Lehrmethoden mit den Lernformen (Vorlesungen/Seminare/Übungen etc) verwechselt. Gerade hier wäre aber eine Darstellung hinsichtlich der methodischen Rechtfertigung sehr wünschenswert. Z.B. warum die Kompetenzen in Vortragsform und entsprechend aus dem Bestand eines vorliegenden Wissens, Büchern, Handbüchern, Dokumenten, Aufzeichnungen (demnach in Vorlesungen) oder in mündlichen oder schriftlichen Anleitungen zur Bewältigung gestellter Aufgaben (also in Übungen) vermittelt werden sollen. Es würde sich im Rahmen solcher Analysen dann sicher auch zeigen, dass die Methode der kreativen Selbsterarbeitung im Kontext einer Korrektur durch die/den Dozentin/Dozenten und/oder einer Diskussion der beteiligten Kreativgruppe wie auch das selbständige, aber betreute Projekt methodisch unverzichtbar sind, Lehrformen, die nicht aufgeführt werden, eben weil keine methodische Reflexion erfolgt.

### 2.4.4 Prüfungsformen

Es werden durchgängig Modulprüfungen durchgeführt. Eine Vielfalt von Prüfungsformen wird genannt, es sollen auch Projekte als Prüfungen abgenommen werden. Allerdings fordern die Form der Vorlesung mit anschließender Übung bzw. die reine Vorlesungsform als Standardlehrformen bei durchschnittlich 3-4 Veranstaltungen/Modul die Klausur und damit eine vergleichsweise designinadäquate Prüfungsform. Tatsächlich handelt es sich dann nur noch formal um Modulprüfungen, die aber intern als 3 oder 4 Teilprüfungen (Klausurbestandteile) ablaufen. In einigen Modulen ist die Prüfungsform nicht festgelegt.

Für die Abschlussprüfung erscheint zweifelhaft, wie gewährleistet werden kann, dass die Bachelorarbeit samt Kolloquium rechtzeitig vor Ablauf des Semesters abgeschlossen werden kann. Hier muss sichergestellt werden, dass bis zum Ende des Semesters das Zeugnis ausgestellt werden kann. Zwischen evtl. praktisch orientierter Designarbeit mit Thesis und Kolloquium und evtl. zugehörigen Lehrveranstaltungen mit Präsenzanteil (SWS) muss im Einzelnen differenziert werden. Anzustreben wäre auch, die Fristen und Termine derart zu organisieren, dass Kolloquien innerhalb der Veranstaltungszeit gehalten werden, um anderen Studierenden die Möglichkeit zu geben, an ihnen teilzunehmen.

### 2.4.5 Studienverlauf und Modularisierung

Der Studiengang ist entsprechend den Vorgaben modularisiert. Im Abschlussmodul muss die Praxisphase herausgelöst werden, die dann mit einer eigenen Prüfung abschließen könnte. Oder aber die Bachelorarbeit wird in einen praktischen Projektanteil mit Thesis (insbesondere zu Konzeption und Entwurf) und einen Kolloquienanteil unterschieden (siehe 2.4.4).

## 2.5 Lehrpersonal

Die Kompetenzen des momentanen Personals sind nicht ausreichend, um die Breite des Faches abzudecken, und auch die Neubesetzung von zwei Professuren wird hier nicht alle Probleme ausräumen. Es fehlen Kompetenzen im Bereich Medientheorie/Gestaltungstheorie, im profilierenden Konzeptions- und Entwurfs-Bereich "Mediendesign" sowie im Bereich Sound. Im engeren Kompetenzfeld "Design" ist bislang nur eine LfbA vorgesehen. Die vorhandene Professur muss momentan alle anderen Bereiche abdecken. Hier sollte ein Entwicklungskonzept erstellt werden, das zeigt, wie diese defizitären Bereiche personell unterfüttert werden können und wie die Synergien mit den geplanten weiteren "Medienabteilungen" im Einzelnen geplant und organisiert werden sollen.

### 3. Abschließendes Votum

Empfehlungen:

- Die Perspektive "Game-Design" sollte aus dem Studienprogramm herausgenommen werden.
- Es sollte in den Computer-Pools zumindest eine Plattform mit MacOS- und Linux-Rechnern erhalten bleiben, um Kompatibilitäten mit einschlägigen Designagenturen zu gewährleisten.

#### **Akkreditierungsempfehlung an die SAK (Votum):**

**Die Gutachter empfehlen, die Akkreditierung aufgrund wesentlicher Mängel vorerst zu versagen. Da zu erwarten ist, dass die Hochschule die Mängel beseitigt, wird empfohlen, das Verfahren einmalig für die Dauer von 18 Monaten auszusetzen.**

Wesentliche Mängel:

- Der Studiengang ist nicht eindeutig profiliert und entspricht nicht den Anforderungen an einen Design-Studiengang. Er wurde unzureichend am nationalen Qualifikationsrahmen ausgerichtet. Es ist eine Entscheidung zu treffen, ob der Studiengang in Richtung Design profiliert oder in Multimediaproduktion umbenannt werden soll. Das Curriculum wäre auf die jeweilige Entscheidung auszurichten. Die fehlenden Kompetenzen in Design (Konzeption und Entwurf „Mediendesign“) und Theorie (Medientheorie/Gestaltungstheorie) sind personell wie curricular (in entsprechenden Modulen und Kompetenzbereichen) zu verankern. Bleibt es bei einer Entscheidung für einen Design, sprich Kreativ-Studiengang, müssen die Lehr- und Lernmethoden, die Lehr und Lernformen, diesem Profil angepasst werden.

Unwesentliche Mängel (Auflagen):

- Schlüsselqualifikationen müssen in eigenen Lehrveranstaltungen vermittelt oder genauer in den Modulen ausgewiesen werden.
- Die Bibliotheksausstattung ist zu verbessern.
- Das Soundstudio und Filmstudio müssen dem Multimediaanteil des Studiengangsprofils entsprechend aufgebaut bzw. ausgebaut werden.
- Das Modul "Praxisphase und BA-Arbeit" ist aufzuteilen in ein Modul "Praxisphase" und die BA-Arbeit, mit gesonderter Prüfung des Projektanteils ("Praxisphase" im Rahmen der B.A.-Arbeit), der Thesis und des Kolloquiums. Es ist sicherzustellen, dass die Abgabe- und Kolloquiums-Termine so gelegt sind, dass bis zum Semester-Ende das Zeugnis vorliegen kann.