

## Akkreditierungsbericht

### Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

[► Inhaltsverzeichnis](#)

Hochschule	<b>Fachhochschule Dresden</b>
Ggf. Standort	

<b>Studiengang 01</b>	<b>Creative Direction</b>		
Abschlussbezeichnung	<b>Master of Arts</b>		
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input checked="" type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	<b>3 Semester – Vollzeit; 5 Semester - berufsbegleitend</b>		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	<b>90 ECTS</b>		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv	<input checked="" type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	<b>März 2023</b>		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	<b>50*</b>	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>

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

Verantwortliche Agentur	ACQUIN e.V.
Zuständige/r Referent/in	Dr. Julien Bérard
Akkreditierungsbericht vom	12.09.2022

\* 25 Studierende jeweils für Vollzeit und berufsbegleitend

<b>Studiengang 02</b>	<b>Games &amp; XR Management</b>			
Abschlussbezeichnung	<b>Master of Arts</b>			
Studienform	Präsenz	<input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium	<input type="checkbox"/>
	Vollzeit	<input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv	<input type="checkbox"/>
	Teilzeit	<input type="checkbox"/>	Joint Degree	<input type="checkbox"/>
	Dual	<input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO	<input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend	<input checked="" type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO	<input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	<b>3 Semester – Vollzeit; 5 Semester - berufsbegleitend</b>			
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	<b>90 ECTS</b>			
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv	<input checked="" type="checkbox"/>	weiterbildend	<input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	<b>März 2022</b>			
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	<b>50*</b>	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>	
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>	
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen		Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>	
Konzeptakkreditierung	<input checked="" type="checkbox"/>			
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>			
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)				

\* 25 Studierende jeweils für Vollzeit und berufsbegleitend

## **Inhalt**

<b>Ergebnisse auf einen Blick</b>	<b>5</b>
„Creative Direction“ (M.A.)	5
„Games & XR Management“ (M.A.)	6
<b>Kurzprofile der Studiengänge</b>	<b>7</b>
„Creative Direction“ (M.A.)	7
„Games & XR Management“ (M.A.)	8
<b>Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums</b>	<b>10</b>
„Creative Direction“ (M.A.)	10
„Games & XR Management“ (M.A.)	11
<b>I Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien</b>	<b>12</b>
1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO)	12
2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO)	12
3 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 MRVO)	12
4 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO)	13
5 Modularisierung (§ 7 MRVO)	13
6 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)	14
7 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV)	15
<b>II Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien</b>	<b>16</b>
1 Schwerpunkte der Bewertung/ Fokus der Qualitätsentwicklung	16
2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien	16
2.1 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO)	16
2.2 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)	24
2.2.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO)	24
2.2.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO)	30
2.2.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO)	31
2.2.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO)	34
2.2.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO)	39
2.2.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO)	42
2.2.7 Besonderer Profilanpruch (§ 12 Abs. 6 MRVO)	45
2.3 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO): Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen (§ 13 Abs. 1 MRVO)	46
2.4 Studienerfolg (§ 14 MRVO)	48
2.5 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)	50
<b>III Begutachtungsverfahren</b>	<b>52</b>
1 Allgemeine Hinweise	52
2 Rechtliche Grundlagen	52
3 Gutachtergremium	53
<b>IV Datenblatt</b>	<b>54</b>
1 Daten zu den Studiengängen	54
2 Daten zur Akkreditierung	55
<b>V Glossar</b>	<b>56</b>
<b>Anhang</b>	<b>57</b>



## Ergebnisse auf einen Blick

### „Creative Direction“ (M.A.)

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

Die formalen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

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

Die formalen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

## **Kurzprofile der Studiengänge**

Die Fachhochschule Dresden – University of Applied Sciences – (im Folgenden FHD) ist eine seit 2010 staatlich anerkannte Fachhochschule in privater Trägerschaft mit einer praxisnahen sowie internationalen Ausrichtung, die Studierenden in aussichtsreiche berufliche Tätigkeitsfelder führen will. Die FHD führt aktuell acht Studiengänge an drei Fakultäten (Angewandte Sozialwissenschaften, Betriebswirtschaft und Design), wobei diese neben der Vollzeit- z.T. auch in einer berufsbegleitenden Studienart angeboten werden. Die FHD will sich als „offene Hochschule“ profilieren, die auch Studierende adressiert, die bereits im Berufsleben stehen und eine akademische Ausbildung anvisieren. Gleiches gilt für Interessentinnen und Interessenten, die ohne klassische Hochschulzugangsberechtigung den Zugang zur Hochschule suchen. Auf wissenschaftlicher Grundlage sollen qualifizierte, praxisorientierte und verantwortungsbewusste Absolventinnen und Absolventen ausgebildet werden, die in allen Gesellschaftsbereichen eigenständig Problemlösungen entwickeln und vertreten können. Mit ihren Bildungsangeboten will die FHD einen Beitrag zur Bewältigung der stetigen Veränderungen und damit der Entwicklung des regionalen Umfeldes, Sachsens und darüber hinaus leisten.

### **„Creative Direction“ (M.A.)**

Der konsekutive Masterstudiengang „Creative Direction“ (M.A.) setzt drei Studienschwerpunkte, in denen vertiefte Kompetenzen für professionelles gestalterisches Handeln vermittelt werden sollen; nämlich visuelle Kommunikation, Personal- und Projektmanagement sowie angewandte Forschung. Der Studiengang wendet sich an Absolventinnen und Absolventen klassischer Designstudiengänge und verwandter Disziplinen, die sich auf der Grundlage ihrer Vorbildung vertiefend mit designspezifischen Fragestellungen auseinandersetzen und zudem Kenntnisse in den oben genannten Fachgebieten erlangen wollen. Der Masterstudiengang ist an der Fakultät Design angesiedelt und bildet das praxisbezogene und anwendungsorientierte Forschungsprofil der FHD ab. Die Qualifikationsziele des Studienganges wollen sich an den Bedürfnissen mittelständischer Unternehmen in der Region orientieren. Die interdisziplinäre Ausrichtung des Studienganges erfolgt in Reaktion auf die zunehmenden arbeitsmarktlichen Bedarfe nach professionellen Gestalterinnen und Gestaltern mit Führungserfahrung sowie der wachsenden fachlichen Bedeutung des Designresearchs. Darum sollen die Absolventinnen und Absolventen des Studienganges befähigt werden, leitende Funktion in der Kreativwirtschaft zu besetzen oder ihre akademische Laufbahn im Rahmen eines PhD-Programms fortzuführen. Im Studiengang wird Design als Prozess betrachtet, der den Menschen mit seinen Bedürfnissen ins Zentrum stellt. Hierfür stehen den Studierenden die Studios, Labore und Werkstätten der FHD zur Verfügung. Außerdem können die Studierenden des Masterstudienganges von den zahlreichen Partnern der FHD profitieren. Eine besondere Bedeutung hat die Zusammenarbeit mit dem Forschungspartner „Lions & Doves“, dessen Untersuchungsschwerpunkte Bio- und

Neurofeedbacksysteme sind. In diesem Zusammenhang sollen die Studierenden des Masterstudiengangs Strategien und Gestaltungsmethoden erwerben, die eine Verknüpfung des Designs mit ökonomischen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Fragen fordert. Dadurch sollen Problemstellungen interdisziplinär betrachtet und die Entwicklung ganzheitlicher Designlösungen gefördert werden. Dabei sollte der Studiengang die aktuellen Entwicklungen in Forschung, Wirtschaft und Gesellschaft berücksichtigen, um die Entwicklung von fachlichen, persönlichen und sozialen Kompetenzen der Studierenden zu befördern.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

Der konsekutive Masterstudiengang „Games & XR Management“ (M.A.) soll an der Fakultät Design den Bachelorstudiengang „Medieninformatik/ Mediendesign“ (B.A.) weiterführen, vertiefen und dessen Schwerpunkte erweitern. Zugleich soll er neue Kompetenzen einführen und dabei die Ausbildungsmöglichkeit zu erweiterten medialen Produktionsfeldern öffnen. Die Studieninhalte sollen demzufolge auf dem Bedarf des bestehenden Partnernetzwerkes der Fakultät basieren, welches aus Verbänden, Unternehmen und Forschungsinstituten besteht. Besondere strategische Bedeutung sollte dabei der Ausbau der Kooperationsbeziehungen zur Software- und Games-Branche haben (abgebildet durch die Kooperationen mit „Wir gestalten Dresden! Branchenverband der Dresdner Kultur- und Kreativwirtschaft e. V.“ und dem „Verband Games & XR Mitteldeutschland“). Zudem orientiert sich der Studiengang an dem Kompetenzfeld „Digital Business & New Work“ der Fachhochschule Dresden, sodass Erkenntnisse aus Forschungsprojekten (insbesondere im Bereich XR) direkt in die Lehre einfließen können. Für die Arbeiten im Studium stehen den Studierenden die Studios für Film und Fotografie, Labore und Werkstätten der FHD zur Verfügung – darunter auch das XR-Forschungslabor.

Das Ziel des Masterstudiengangs ist es, Expertinnen und Experten auszubilden, welche die Innovationskraft aus dem Games- und New Media-Bereich durch leitende sowie beratende Tätigkeiten in den Führungsebenen von Unternehmen übernehmen können und diese proaktiv weiterentwickeln – insbesondere im Bereich des Managements von Produkten und ihrer strategischen Entwicklung. Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs sollen unter anderem in der Lage sein, Innovationsprojekte zu initiieren und diese zu begleiten. Sie sollen weiterhin befähigt werden, Forschungsmethoden gezielt in der Unternehmenspraxis einzusetzen, datenbasierte Ableitungen zu treffen sowie Marketingkonzepte zu entwickeln und umzusetzen. Neben theoretischem Know-how wird im Studium vermehrt projektbasiert gelehrt.

Das Studium findet primär in Präsenz statt, nutzt Methoden der virtuellen Zusammenarbeit sowie Blended-Learning-Ansätze und wird um hybride sowie komplett virtuelle Lehrveranstaltungen angereichert, sodass auch Studierende mit anderen Verpflichtungen wie beruflicher Tätigkeit und Familie



angesprochen werden können. Generell ist der Studiengang an Bachelorabsolventinnen und -absolventen aus gestalterischen, technischen oder wirtschaftswissenschaftlichen Studiengängen mit den fachlichen Schwerpunkten Mixed Reality (VR/AR), Game Design, Medieninformatik, Mediendesign, Kommunikation, User Experience, Entrepreneurship und Produktmanagement adressiert. Der Studiengang eignet sich auch insbesondere für Interessentinnen und Interessenten, die Führungs- und Innovationsaufgaben im Bereich New Media, interaktive Anwendungen, Games & XR in KMU sowie Großunternehmen übernehmen wollen oder eigenes Gründungsinteresse verfolgen.



## **Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums**

### **„Creative Direction“ (M.A.)**

Der Masterstudiengang wird vom Gutachtergremium als gut bewertet. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse sind klar formuliert und transparent erkennbar. Sie umfassen die Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit als Leitung mittlerer und kleiner Unternehmen in der lokalen Kreativbranche sowie eine entsprechende Persönlichkeitsentwicklung.

Grundsätzlich ist das Curriculum unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele weitgehend adäquat aufgebaut, da eine interdisziplinäre Ausrichtung in Form einer Verbindung von Aspekten aus Design, Marktforschung und Marketing erfolgt. Die regionale Orientierung des Studiengangs bildet sich im Curriculum entsprechend ab. Die Studierenden werden durch die Möglichkeit der Wahl von eigenen Themen-, Forschungs- und Gestaltungsschwerpunkten aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen einbezogen, sodass ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen bezogen auf den KMU-Bereich des Agenturgeschäfts ermöglicht wird.

Die Lehre wird mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Die Anzahl und die Qualität der Lehrbeauftragten ist als gut zu bewerten. Der Masterstudiengang verfügt über eine sehr gute Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals, die Raum- und Sachausstattung, die IT-Infrastruktur und die Lehr- und Lernmittel. Die Möglichkeit auf Ressourcen von Kooperationspartnern der FHD im Studiengang zurückzugreifen befindet das Gutachtergremium ebenfalls als sehr gut.

Die Studierbarkeit ist aus Sicht des Gutachtergremiums grundsätzlich in der Regelstudienzeit gewährleistet. Das Studiengangskonzept besteht aus sinnvoll untereinander abgestimmten Modulen, denen ein nachvollziehbares und geeignetes didaktisches Konzept zugrunde liegt. Der Studienbetrieb ist offenbar planbar und verlässlich.

Besonders positiv sieht das Gutachtergremium die betonte transdisziplinäre Zusammenarbeit des Professorenkollegiums, welche sich im Studiengang widerspiegelt, sowie die familiäre Atmosphäre der Hochschule insgesamt, welche unter anderem eine gute Betreuungsrelation ermöglicht.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

Der Masterstudiengang wird vom Gutachtergremium als gut bewertet. Die Qualifikationsziele, das Abschlussniveau und die damit verbundenen Lernergebnisse sind klar formuliert und transparent erkennbar. Die Zusammenführung künstlerischer, wissenschaftlicher, technischer und wirtschaftlicher Bereiche macht das Profil des Studiengangs besonders interessant. Derzeit verweisen die Qualifikationsziele auf Jobaussichten und Vernetzung mit Akteuren im direkten regionalen Umfeld. Das bietet – vor allem während und direkt nach dem Studium – interessante und konkrete Chancen für einen beruflichen Einstieg. In diesem Rahmen werden die Studierenden gut befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben.

Das Curriculum ist aus Sicht des Gutachtergremiums unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele adäquat aufgebaut. Die Studierenden werden durch die Möglichkeit der Wahl von eigenen Themen-, Forschungs- und Gestaltungsschwerpunkten aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen einbezogen, so dass ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen ermöglicht wird.

Die Lehre wird mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt. Die Anzahl und die Qualität der Lehrbeauftragten ist als gut zu bewerten. Der Masterstudiengang verfügt über eine sehr gute Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals, die Raum- und Sachausstattung, die IT-Infrastruktur und die Lehr- und Lernmittel. Die Möglichkeit auf Ressourcen von Kooperationspartnern der FHD im Studiengang zurückzugreifen befindet das Gutachtergremium ebenfalls als sehr gut.

Die Studierbarkeit ist aus Sicht des Gutachtergremiums grundsätzlich in der Regelstudienzeit gewährleistet. Das Studiengangskonzept besteht aus sinnvoll untereinander abgestimmten Modulen, denen ein nachvollziehbares und geeignetes didaktisches Konzept zugrunde liegt. Der Studienbetrieb ist offenbar planbar und verlässlich.

Besonders positiv sieht das Gutachtergremium die betonte transdisziplinäre Zusammenarbeit des Professorenkollegiums, welche sich im Studiengang widerspiegelt, sowie die familiäre Atmosphäre der Hochschule insgesamt, welche unter anderem eine gute Betreuungsrelation ermöglicht.

## **I Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien**

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

### **1 Studienstruktur und Studiendauer [\(§ 3 MRVO\)](#)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Laut § 2 (1) der Rahmenprüfungsordnung für die Masterstudiengänge (im folgendem RPO) führen die Masterstudiengänge „Creative Direction“ (M.A.) und „Games & XR Management“ (M.A.) zu einem weiteren berufsqualifizierenden Studienabschluss.

Gemäß § 4 der jeweiligen Studienordnungen (im Folgenden SO) umfassen beide Studiengänge in Vollzeit 3 Semester und als berufsbegleitendes Studium 5 Semester.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

### **2 Studiengangsprofile [\(§ 4 MRVO\)](#)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Beide Studiengänge sind gemäß § 1 der jeweiligen SO konsekutive Masterstudiengänge und sehen laut § 15 RPO (1) und (2) sowie der jeweiligen Modulhandbücher eine Abschlussarbeit vor, mit der die Fähigkeit nachgewiesen wird, innerhalb eines Bearbeitungszeitraums von 20 Wochen in der Vollzeitstudienart und 24 Wochen in der berufsbegleitenden Studienart ein Problem aus dem jeweiligen Fach selbstständig nach wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

### **3 Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten [\(§ 5 MRVO\)](#)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Die Zugangsvoraussetzungen für beide konsekutiven Masterstudiengänge sind in § 6 der Immatrikulationsordnung für die Masterstudiengänge der Fachhochschule Dresden (im folgenden IO) sowie nach den Regelungen des § 2 der jeweiligen SO (i.V.m. § 17 SächsHSFG) festgelegt und sehen einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss im Umfang von 210 ETC-Punkten vor. Wenn mit den

zuvor genannten Bachelorstudiengängen lediglich 180 ECTS-Punkte erworben wurden, kann eine bedingte Zulassung unter der Auflage erfolgen, dass weitere 30 ECTS-Punkte durch die Absolvierung zusätzlicher Module erworben werden. Außerdem können Leistungen, die außerhalb des Hochschulwesens erworben worden sind, sowie einschlägige berufspraktische Erfahrungen auf die zuvor genannten Module angerechnet und kreditiert werden.

Zur berufsbegleitenden Studienart beider Studiengänge haben nur Bewerberinnen und Bewerber Zugang, die eine Berufstätigkeit im Umfang von mindestens 15 Wochenarbeitsstunden oder einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss sowie mindestens ein Jahr Berufserfahrung nachweisen können.

Für die Zulassung zum Studiengang „Creative Direction“ (M.A.) ist aufgrund der besonderen künstlerischen Anforderungen das Bestehen eines Eignungsfeststellungsverfahrens nötig (vgl. § 2 (7) SO). Das Eignungsfeststellungsverfahren mit den allgemeinen und den besonderen Regelungen zur Eignungsfeststellung sowie die Feststellung der künstlerisch-gestalterischen Eignung, werden in der Zulassungsordnung für den Masterstudiengang festgelegt (§§ 2-4) (im Folgendem ZOCD).

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **4 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen ([§ 6 MRVO](#))**

### **Sachstand/Bewertung**

Nach erfolgreichem Abschluss beider Studiengänge wird der Mastergrad verliehen. Die Abschlussbezeichnung lautet Master of Arts (M.A.). Dies ist in § 1 der jeweiligen SO hinterlegt. Da es sich um Masterstudiengänge der Design- und Wirtschaftswissenschaften handelt, ist die Abschlussbezeichnung Master of Arts (M.A.) zutreffend. Die Diploma Supplements liegt für beide Studiengänge vor und erteilen über das dem Abschluss zugrundeliegende Studium im Einzelnen Auskunft.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **5 Modularisierung ([§ 7 MRVO](#))**

### **Sachstand/Bewertung**

Beide Masterstudiengänge umfassen laut den Modulhandbüchern sowohl in Vollzeit- als auch in der berufsbegleitenden Studienart inklusive dem Abschlussmodul jeweils 12 Module.

In der Vollzeitstudienart beider Studiengänge erstreckt sich keines der Module über mehr als ein Semester. In der berufsbegleitenden Studienart beider Studiengänge erstreckt sich alleinig das Modul „Masterarbeit“ über zwei Fachsemester.

Die Modulbeschreibungen für beide Studiengänge umfassen alle in § 7 Abs. 2 MRVO aufgeführten Punkte.

Die relative Abschlussnote ist in § 16 (12) RPO festgelegt und wird im Diploma Supplement ausgewiesen.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **6 Leistungspunktesystem ([§ 8 MRVO](#))**

### **Sachstand/Bewertung**

Die Module beider Studiengänge sind alle mit ECTS-Punkten versehen. Ein ECTS-Punkt ist in § 4 (3) der jeweiligen SO mit 30 Zeitstunden angegeben. In den Studienablaufplänen sind bei der Vollzeitart beider Studiengänge pro Semester Module im Gesamtumfang von 30 ECTS-Punkten vorgesehen. Bei der berufsbegleitenden Studienart werden 20 ECTS pro Semester vergeben. Davon abweichend sind das dritte und fünfte Semester in der berufsbegleitenden Studienvariante des Studienganges „Games & XR Management“ (M.A.) und das dritte und vierte Semester in der berufsbegleitenden Studienvariante des Studienganges „Creative Direction“ (M.A.) mit jeweils 15 ECTS-Punkten versehen. Begründet wird dies mit dem Modul „Masterarbeit“, das im vierten Semester beginnt und im fünften abgeschlossen wird.

In beiden Studiengängen und in beiden Studienarten werden 90 ECTS-Punkte erreicht. Zum Masterabschluss beider Studiengänge und in beiden Studienarten werden unter Einbeziehung des vorangehenden Studiums 300 ECTS-Punkte erreicht.

Der Bearbeitungsumfang beträgt für die Masterarbeit jeweils 25 ECTS-Punkte.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## 7 Anerkennung und Anrechnung [\(Art. 2 Abs. 2 StAkkrStV\)](#)

### **Sachstand/Bewertung**

Die Anrechnung hochschulischer Kompetenzen ist gemäß der Lissabon-Konvention in der Anrechnungsordnung (im folgendem AO) festgelegt. Gemäß § 2 (9) AO können außerhochschulische Kompetenzen bis zur Hälfte der für den Studiengang vorgesehenen ECTS-Punkte angerechnet werden, soweit Gleichwertigkeit vorliegt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **II Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien**

### **1 Schwerpunkte der Bewertung/ Fokus der Qualitätsentwicklung**

Bei der Online-Begehung hat neben den Qualifikationszielen und dem Studienerfolg auch die Ressourcenausstattung eine zentrale Rolle eingenommen. Das Gutachtergremium hatte insbesondere zu den Berufsfeldern, die beide Studiengänge eröffnen sollen, und zum Verständnis des Begriffes „Management“ Fragen. Auch Aspekte der Internationalisierung der Studiengänge – sowohl in Bezug auf Inhalte, Unterrichtsprache sowie Berufsperspektive – wurden behandelt. Bezüglich des Studienerfolgs wurde vornehmlich der Turnus der Evaluationen diskutiert. Die Ausstattung der unterschiedlichen Werkstätten sowie der Zugang zu diesen wurden ebenfalls intensiv behandelt.

Mit den Studierenden wurde vor allem besprochen, inwiefern sie sich für die neuen Studiengänge interessieren bzw. vorhaben, sie zu studieren, und in welchem Ausmaß sie bei ihrer Konzeption einbezogen wurden. Ferner wurde auch über ihre berufliche Perspektive diskutiert. Außerdem wurde das Thema von Urheber- und Nutzungsrechten besprochen, da die Studierenden im Rahmen von Zusammenarbeit bei Partnern der Universitäten aus der Wirtschaft kreative Leistungen erbringen. Dieses Thema wurde anschließend auch mit den Studiengangsverantwortlichen aufgegriffen.

### **2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien**

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

#### **2.1 Qualifikationsziele und Abschlussniveau ([§ 11 MRVO](#))**

##### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

Laut Selbstbericht sind beide Studiengänge interdisziplinär ausgerichtet und vermitteln neben den originären fachlichen Inhalten auch erweiterte Management-Kompetenzen und bereiten die Absolventinnen und Absolventen somit auch auf Tätigkeiten im mittleren bis höheren Management vor.

##### **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

##### **„Creative Direction“ (M.A.)**

##### **Sachstand**

Die Qualifikationsziele des Studienganges sind in § 3 SO folgenderweise definiert:

„(1) Das Studium bereitet die Absolvent\*innen auf das Tätigkeits- und Forschungsfeld Creative Direction vor. Sie erwerben die erforderlichen wissenschaftlichen und fachpraktischen



Kenntnisse, Fähigkeiten und Methoden, um wissenschaftlich, gestalterisch selbstständig zu arbeiten und eigenverantwortlich zu handeln sowie innovative Designansätze auf der Basis aktueller Forschungsstände zu entwickeln.

(2) Der Studiengang Creative Direction (M.A.) verbindet interdisziplinär die Fachgebiete Design, Marketing sowie Personal und Führung. Den übergreifenden Rahmen, bilden die Forschungsaspekte. Die Studierenden entwickeln im Rahmen des Studiums fachliche, instrumentale, kommunikative und systemische Kompetenzen. Sie werden befähigt:

- eigenständige, innovative Designansätze zu entwickeln und zu realisieren,
- Terminologien und divergenten Lehrmeinungen zu verstehen und richtig zu interpretieren,
- ihr breites, detailliertes und kritisches Verständnis auf dem neusten Stand der Designforschung sicher einzusetzen,
- erworbenes Wissen mit Einbringung eigener Untersuchungen eigenständig zu vertiefen,
- lösungsorientiert auch in unvertrautem und interdisziplinärem Kontext zu agieren,
- Personalentscheidungen zu treffen und Teams zu leiten,
- sich auf dem aktuellen Stand der Designforschung und auf wissenschaftlichem Niveau mit Experten auszutauschen,
- Laien ihre Entwicklungsergebnisse, die zugrundeliegende Datenlage und Gestaltungsentscheidungen nachvollziehbar zu vermitteln,
- herausgehobene Verantwortung in Projektteams zu übernehmen,
- geeignete Maßnahmen zur Überprüfung der Wirksamkeit von Gestaltungsentscheidungen zu eruieren,
- einschlägige wissenschaftliche Betrachtungen der Designforschung und relevanter tangierender Fachdisziplinen kritisch zu bewerten und zu nutzen,
- ihre Forschungsergebnisse auf ihre Tätigkeit als Designer\*innen zu übertragen.

(3) Das erfolgreich absolvierte Studium bildet die Basis für die berufliche Tätigkeit in leitenden Positionen in der Kreativwirtschaft oder für die Fortsetzung der akademischen Laufbahn im Rahmen eines PhD-Programms.

(4) Die Studierenden werden durch das interdisziplinär ausgerichtete Studium befähigt, mit kritischer Betrachtung des aktuellen Stands der Designforschung, eigenständig zukunftsorientierte und innovative Designartefakte zu konzipieren und zu realisieren. Sie können auch

auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen fachlich fundierte Entscheidungen treffen und berücksichtigen dabei gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse, die sich aus der Anwendung ihres Wissens und aus ihren Entscheidungen ergeben.“

Die Qualifikationsziele werden außerdem im Diploma Supplement unter der Ziffer 4.2 „Programme Learning Outcomes“ dargestellt. Zusätzlich zu den Angaben der SO werden im Diploma Supplement auch Kenntnisse der Lehrgebiete Analytical Design, Human Centered Design, Design Thinking und Perceptual Psychology erwähnt sowie ein erweiterter Wissensstand zu managementbezogenen Ansätzen im agenturbezogenen Kontext bspw. „Leadership & Strategy“ und „Human Resource Management & New Work“.

Bezüglich der Persönlichkeitsbildung sollen die Absolventinnen und Absolventen laut Selbstbericht in der Lage sein, gesellschaftliche Prozesse kritisch, reflektiert sowie mit Verantwortungsbewusstsein und in demokratischem Gemein Sinn maßgeblich mitzugestalten. Um ihr gesellschaftliches Engagement zu stärken, wird die Behandlung ethischer und gesellschaftlicher gestalterischer Verantwortung in das Studienprogramm integriert. Studierende sollen sich dabei immer objektiv mit den gesellschaftlichen Aufgaben des Designs auseinandersetzen.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Qualifikationsziele und die angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs sind weitgehend klar formuliert. Sie umfassen die Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit als Leitung mittlerer und kleiner Unternehmen in der lokalen Kreativbranche sowie eine entsprechende Persönlichkeitsentwicklung.

Die fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind, in diesem Rahmen betrachtet, stimmig im Hinblick auf das vermittelte Abschlussniveau für Masterabschlüsse gemäß dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse. Sie umfassen die Aspekte Wissen und Verstehen (Wissensverbreiterung, Wissensvertiefung und Wissensverständnis), Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen (Nutzung und Transfer, wissenschaftliche Innovation), Kommunikation und Kooperation sowie wissenschaftliches Selbstverständnis und Professionalität.

Die Studierenden werden fachlich befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Die Berufsfelder und die darin ausgeübten Tätigkeiten und Aufgaben inklusive Hierarchieebene sind ausreichend definiert. Eine gewisse Erweiterung der Qualifikationsziele könnte jedoch in Betracht gezogen werden, wenn der Studiengang perspektivisch darauf abzielen sollte, neben Agenturmitarbeitern auch Selbstständige auszubilden. In diesem Fall wäre empfehlenswert, Kenntnisse mit dem Umgang mit Daten (z.B. gemäß DSGVO) und im Bereich der Verhandlungsführung über geistiges Eigentum, Nutzungs- und Urheberrechten in Frage zu vermitteln. Dementsprechend empfiehlt das

Gutachtergremium rechtliche Kenntnisse in beiden Bereich in das Studienprogramm perspektivisch aufzunehmen.

Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen durchaus gefördert. Diese könnte jedoch noch gestärkt werden, wenn sie Kompetenzen zur Einigung und Verhandlung über Nutzungsrechte einschließen würde. Dabei könnte beispielsweise der Transfer von theoretischem Wissen in die Praxis bereits während des Studiums durch Verhandlung von Nutzungsrechten bei kreativen Leistungen erprobt werden, die im Rahmen von Kollaborationen mit Partnern der FHD erbracht werden (dazu siehe „Prüfungssystem“). Hierdurch würde die zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolventinnen und Absolventen sowie ihre Fähigkeit zur Selbstorganisation, Kommunikation und Konfliktlösung ebenfalls gestärkt werden.

Angeichts der Tatsache, dass die Studiengangleitung angegeben hat, der regionalen Wirtschaft Fachkräfte zuführen zu wollen, sind Qualifikationsziele und Abschlussniveau aus Sicht des Gutachtergremiums als hinreichend zu bewerten. In kleineren Agenturen ist in der Praxis vor allem Personal anzutreffen, welches aus dem grafischen Bereich oder dem Messebau bzw. aus Eventagenturen kommt. Oft finden sich in kleinen Agenturen Gründerinnen und Gründer aus dem Kreativ- oder Eventbereich ergänzt um Personen mit kaufmännischer Ausbildung, z.B. Werbekaufleuten. Allerdings wird in den Qualifikationszielen erwähnt, dass das erfolgreich absolvierte Studium die Basis für die berufliche Tätigkeit in leitenden Positionen in der Kreativwirtschaft bilden sollte. Art-Directors sind typisch für größere Agenturen wie BBDO, Heimat Berlin oder Serviceplan mit interdisziplinären internationalen Teams und Kundebetreuern. In solchen Firmen sprechen kaufmännisch aus- oder weitergebildete Personen in Englisch mit dem Produktmanagement großer Hersteller der Industrie und begleiten den kreativen Prozess, wobei Produktmanagerinnen und -manager stark rentabilitäts- und kennzahlorientiert arbeiten. Somit ist Englisch auf gutem Level unerlässlich, um in der Kreativbranche sowohl in Deutschland als auch im Ausland arbeiten zu können. Um in internationalen Agenturen Karriere zu machen, bedürfte es außerdem tieferer statistischer Kenntnisse der Online-Tools, z.B. zwecks Bewertung des Erfolgs von Online-Anzeigen auf Google. Neben allgemeinem Managementwissen, welches zumindest Fächer wie allgemeine BWL mit Grundlagen zur Firmengründung sowie zum Controlling umfassen sollte, wären Kenntnisse der IT sowie der Statistik notwendig. Sollte die Hochschule die Internationalisierungsstrategie, die während der Online-Begehung ausführlich besprochen wurde, weiterverfolgen, so empfiehlt das Gutachtergremium diese in den Qualifikationszielen insbesondere auf der Ebene der beruflichen Qualifikationen abzubilden.

Besonders positiv sieht das Gutachtergremium die gute Betreuungsrelation und die familiäre Atmosphäre in Verbindung mit Räumlichkeiten für praktische Arbeiten und Übungen.

## Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- Rechtliche Kenntnisse im Bereich der rechtlich fundierten Verhandlungsführung über geistiges Eigentum, Nutzungs- und Urheberrechten sowie des Umgangs mit Daten sollen perspektivisch in das Studienprogramm aufgenommen werden.
- Sollte die Hochschule ihre Internationalisierungsstrategie weiterverfolgen, so soll diese in den Qualifikationszielen insbesondere auf der Ebene der beruflichen Qualifikationen in Bezug auf Englisch-, IT- sowie statistische Kenntnisse abgebildet werden.

## „Games & XR Management“ (M.A.)

### Sachstand

Die Qualifikationsziele des Studienganges sind in § 3 SO folgenderweise definiert:

„(1) Das Studium baut auf einer ersten Ausbildung in einem gestalterischen, technischen oder wirtschaftswissenschaftlichen Studiengang erworbenen Wissen auf und wird in Bezug auf das Thema des Studiengangs wesentlich vertieft und erweitert.

(2) Die Absolvent\*innen haben vertieftes Wissen und Verstehen nachgewiesen auf den Gebieten des Concept Designs für Mixed Reality, dem Advanced Game and XR Engineering, der Business Creation und im Bereich der Methoden des anwendungsnahen Forschens sowie Projektentwickelns im Fachgebiet.

(3) Zudem verfügen sie über erweiterte Kenntnisse in den managementbezogenen Fachgebieten Human Resources und New Work, Projektfinanzierung & Pricing sowie Leadership & Strategie. Auf dieser Grundlage sind die Absolvent\*innen in der Lage, innovative Produktansätze im Bereich Software - insbesondere Games & XR - zu entwickeln und umzusetzen.

(4) Die Absolvent\*innen sind in der Lage, die Besonderheiten, Grenzen, Terminologien und Lehrmeinungen im Bereich des Games and XR Management zu definieren und zu interpretieren.

(5) Absolvent\*innen sind mit ihrem vertieften Wissen und Verstehen der Bereiche Produktdesign, -entwicklung, -management und -vermarktung in der Lage eigenständige Ideen im Bereich Games und XR zu entwickeln und diese anwendungsorientiert, testgetrieben bis hin zu einem Prototypen zu realisieren und dessen Erfolg zu analysieren. Sie verfügen über ein breites, detailliertes und kritisches Verständnis auf dem neusten Stand des Wissens im Bereich Games and XR.

(6) Mittels eines breiten, detaillierten und kritischen Verständnisses der unterschiedlichen disziplinären Zugänge können die Absolvent\*innen Sachzusammenhänge kritisch betrachten, analysieren und synthetisieren. Sie verstehen interdisziplinäre Zusammenhänge und können komplexe Fragestellungen im Bereich Games und XR im Kontext planen und richtig einordnen. Diese können fachlich adäquat reflektiert und auf dem neuesten Stand der Forschung und Technik bewertet und in innovative Produktlösungen eingebettet werden.

(7) Die Absolvent\*innen kennen die einschlägigen Theorien der Fachgebiete Games und XR sowie des Managements derer. Sie verfügen über vertieftes Wissen in den Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens. Die Absolvent\*innen können diese selbstständig auf Fragestellungen übertragen und sich selbstständig neues Wissen erarbeiten.

(8) Die Absolvent\*innen verfügen über ein hohes Maß an Abstraktionsvermögen und Problemlösungs- und Medienkompetenz, sowie Kreativität und Innovationsfähigkeit, um komplexe Designprozesse zu planen, zu realisieren und zu evaluieren. Außerdem sind die Absolvent\*innen in der Lage, design- und managementmethodische Ansätze weiterzuentwickeln. Sie können interdisziplinäre Projektgruppen eigenverantwortlich leiten sowie fachübergreifende Diskussionen führen und eigene innovative Beiträge einbringen. Darüber hinaus können sie die fachliche Entwicklung anderer gezielt fördern. Sie sind in der Lage, ihr Wissen und Verstehen sowie ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Situationen anzuwenden, die in einem multidisziplinären Zusammenhang mit dem Management von Games und XR Software und Produkten stehen.

(9) Die Absolvent\*innen können Wissen aus einschlägigen wissenschaftlichen oder praktischen Arbeiten in ihre Vorhaben integrieren. Sie können mit der hohen Komplexität in der Software-Produktentwicklung und deren Management umgehen; auch auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen können sie wissenschaftlich fundierte Entscheidungen fällen und dabei gesellschaftliche, wissenschaftliche und ethische Erkenntnisse berücksichtigen, die sich aus der Anwendung ihres Wissens und aus ihren Entscheidungen ergeben. Darüber hinaus können Absolvent\*innen sich selbstständig neues Wissen und Können aneignen. Sie sind in der Lage, weitgehend selbstgesteuert und autonom eigenständige forschungs- oder anwendungsorientierte Projekte durchzuführen.

(10) Die Absolvent\*innen können sich auf dem aktuellen Stand der Technik und Forschung und auf wissenschaftlichem Niveau mit Expert\*innen austauschen, sowie Laien ihre Entwicklungsergebnisse, die zugrunde liegende Datenlage, Gestaltungs- und Managemententscheidungen in klarer und eindeutiger Weise vermitteln. Darüber hinaus sind sie in der Lage, herausgehobene Verantwortung in Projekt- und Produktteams sowie operative und strategische Unternehmensführungsaufgaben zu übernehmen.

(11) Das Studium befähigt die Absolvent\*innen, komplexe Gestaltungs-, und Produktmanagementaufgaben eigenverantwortlich und auf wissenschaftlicher Grundlage zu analysieren, durchzuführen und zu evaluieren. Sie sind befähigt, vorhandenes und neues Wissen in komplexen Zusammenhängen auch auf der Grundlage begrenzter Informationen zu systematisieren, kritisch zu reflektieren und diese auf artverwandte Bereiche zu übertragen und entsprechend anzupassen.

(12) Die Absolvent\*innen haben mittels der Masterarbeit nachgewiesen, dass sie über das Wissen, die Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen, sich innerhalb einer vorgegebenen Frist ein wissenschaftliches Thema nach Ableitung einer Fragestellung selbst zu erschließen, unter Anwendung entsprechender Forschungsmethoden selbstständig vertieft zu bearbeiten und ihre Forschungsergebnisse zu interpretieren sowie adäquat darstellen zu können. Zudem sind sie in der Lage, ihre Forschungsergebnisse auf ihre Tätigkeit als Produktmanager\*innen zu übertragen.

Die Qualifikationsziele finden sich außerdem im Diploma Supplement unter der Ziffer 4.2 „Programme Learning Outcomes“.

Bezüglich der Persönlichkeitsentwicklung sollen laut Selbstbericht Absolventinnen und Absolventen in der Lage sein, gesellschaftliche Prozesse kritisch, reflektiert sowie mit Verantwortungsbewusstsein und in demokratischem Gemeinsinn maßgeblich mitzugestalten. Um ihr gesellschaftliches Engagement zu stärken, nimmt das Aufzeigen von Trends der digitalen Spiele- und Anwendungswelt und deren Einbettung in gesellschaftliche Diskurse eine wichtige Stellung innerhalb des Studienprogrammes ein. Studierende sollen sich immer auch vorurteilsfrei mit Potenzialen und Gefahren von digitalen Medien auseinandersetzen und eigene Einstellungen, Werte und Verhaltensweisen beim Umgang mit Medien reflektieren. Den Studierenden soll in regulären Lehrveranstaltungen die Möglichkeit gegeben werden, unterschiedliche Themenfelder, die das Leben in einer pluralistischen und offenen Gesellschaft betreffen (z.B. Nachhaltigkeit, Diversität), zu reflektieren und mit formal erworbenen Lehrinhalten zu verknüpfen. Regionale Entwicklungen im Bereich Software, insbesondere Games & XR, sind Bestandteile der zu vermittelnden Fachinhalte und sollen die Ansatzpunkte für eigenes gesellschaftliches Engagement seitens der Studierenden liefern. Ebenso soll dazu die konsequente Vernetzung der Studierenden mit (lokalen) Akteuren aus Politik, Wirtschaft und Wissenschaft, z.B. im Rahmen des Wissenschaft-Praxis-Transfers (z.B. Fachvorträge) beitragen.

Die Studierenden sollen nach Angaben der Hochschule durch den Aufbau und die Anwendung von Wissen Selbstbewusstsein und -sicherheit erlangen und ihr Wissen im beruflichen Alltag weitergeben sowie ihre Ansichten und Entscheidungen vor relevanten Akteurinnen und Akteuren des Fachs vertreten können. Zudem übernehmen sie im Verlauf des Studiums mehr Verantwortung für die Lehr- und Lernprozesse, indem sie gemeinsam mit anderen Studierenden lernen und praktische

Projekte bearbeiten, dabei jeweils unterschiedliche Rollen einnehmen und die daraus resultierenden Erfahrungen konsequent reflektieren. Sie sollen aktiv werden dabei unterstützt eigene Lernstrategien zu entwickeln und andere Personen bei den individuellen oder gruppenbasierten Lernprozessen zu begleiten. Sozialkompetenzen als Teil der Persönlichkeitsentwicklung werden im Modul „Mentoring“ ebenfalls vertieft und weiterentwickelt.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Qualifikationsziele und die angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs sind klar formuliert. Sie umfassen eine wissenschaftliche Befähigung, die Befähigung zu einer qualifizierten Erwerbstätigkeit und die Persönlichkeitsentwicklung. Die Zusammenführung künstlerischer, wissenschaftlicher, technischer und wirtschaftlicher Bereiche macht das Profil des Studiengangs besonders interessant. Allerdings stellen das breite Themenspektrum und der hohe Qualitätsanspruch der Hochschule bei einem nur dreisemestrigen Studiengang eine besondere Herausforderung an die inhaltliche Ausgestaltung und organisatorische Abstimmung der Module dar.

Die fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind stimmig im Hinblick auf das vermittelte Abschlussniveau für Masterabschlüsse gemäß dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse. Sie umfassen die Aspekte Wissen und Verstehen, Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen und Kunst, Kommunikation und Kooperation sowie wissenschaftliches Selbstverständnis und Professionalität.

Derzeit verweisen die Qualifikationsziele auf Jobaussichten und Vernetzung mit Akteuren im direkten regionalen Umfeld. Das bietet – vor allem während und direkt nach dem Studium – interessante und konkrete Chancen für einen beruflichen Einstieg. In diesem Rahmen werden die Studierenden gut befähigt, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit auszuüben. Im XR-Umfeld ist allerdings zu erwarten, dass sich der Bedarf an Spezialisten europa- und weltweit entwickeln wird, sodass es ratsam wäre, die Qualifikationsziele des Studiengangs internationaler zu gestalten. Dies betrifft vor allem die Vermittlung von Englischkenntnissen, die für eine Karriere in der XR-Branche von wesentlichem Vorteil sind. Im Gespräch mit der Hochschulleitung wurde deutlich, dass Internationalisierung Teil der Hochschulstrategie darstellt. Sollte die FHD ihre Internationalisierungsstrategie auf Ebene des Studiengangs weiterverfolgen, so sollen entsprechende Englischkenntnisse in den Qualifikationszielen abgebildet werden.

Die Persönlichkeitsentwicklung umfasst die Sozialisation in die Wissenschaft, die Identifizierung mit einem Fach und seiner Fachgemeinschaft sowie die Entwicklung eines wissenschaftlichen und beruflichen Ethos. Die Persönlichkeitsentwicklung im Studiengang wird durch den Aufbau von personalen und sozialen Kompetenzen hinreichend gefördert. Bspw. werden die Selbstorganisations-, Kommunikations-, Team- und Konfliktfähigkeiten durch praktische Projekte und das Modul „Mentoring“ begünstigt.

Insgesamt betrachtet sind Qualifikationsziele und Abschlussniveau aus Sicht des Gutachtergremiums als hinreichend zu bewerten.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- Sollte die FHD ihre Internationalisierungsstrategie auf Ebene des Studiengangs weiterverfolgen, so sollen entsprechende Englischkenntnisse in den Qualifikationszielen abgebildet werden.

## **2.2 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)**

### **2.2.1 Curriculum ([§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO](#))**

#### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

Die Lehrform aller Module besteht laut den Modulhandbüchern aus einer Kombination aus einer Vorlesung (1 SWS), einem Seminar (1 SWS) und einer Übung (1 SWS). Das Modul „Masterarbeit“ wird von einem Kolloquium (2 SWS) begleitet.

Durch regelmäßig stattfindende Evaluationen werden die Studierenden aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen einbezogen (siehe: Evaluationsordnung für Studium, Lehre und Forschung, im folgendem EO). Außerdem wählen die Studierenden eine Seminargruppensprecherin bzw. einen -sprecher, über welche bzw. welchen sie in der Fakultätskonferenz voll stimmberechtigt sind. Zusätzlich haben die Studierenden die Möglichkeit, über den Studierendenrat Einfluss auf die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen zu nehmen. Darüber hinaus wird den Studierenden insbesondere durch das Konzept „Projektstudium“ ermöglicht, ihr Studium inhaltlich mitzugestalten. Durch dieses Konzept werden die Studierenden ermutigt, eigene Projekte als Gegenstand der Module bzw. der Prüfungsleistungen zu machen und somit ihren eigenen Interessen im Laufe des Studiums nachgehen zu können.

#### **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

##### **„Creative Direction“ (M.A.)**

### **Sachstand**

Der Masterstudiengang schließt grundsätzlich an den vorhergehenden Bachelorstudiengang „Grafikdesign Screen- & Printmedia“ (B.A.) mit 210 ECTS an der Fachhochschule Dresden an. Laut § 2 SO richtet sich der Studiengang auch an Studierende mit einem Bachelor- oder Diplomabschluss im



Umfang von mindestens 210 ECTS-Punkten im Bereich Grafik-, Kommunikations-, Medien-, Interface-, Screen-, Industrie-, und Produktdesign oder in einem Studiengang, der keine wesentlichen Unterschiede in Inhalt, Umfang und Anforderungen zu jenen erkennen lässt. Bewerbergruppen, die mit o.g. Abschlüssen erst 180 ECTS-Punkte erworben haben, können unter der Auflage zugelassen werden, dass weitere 30 ECTS-Punkte durch die Absolvierung zusätzlicher Module erworben werden. Dazu sind nach individueller Prüfung, in Abhängigkeit vom ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss, eine Auswahl von im Modulhandbuch verankerten Masterbrückenmodulen („Agiles Projektmanagement“ und/ oder „User Experience & Prototyping“) sowie aus dem Bachelorstudiengang „Grafikdesign Screen- & Printmedia“ (B.A.) zu erbringen („Interface Design“, „Intermedia Design“, „Visuelle Kommunikation“, „Typografie II Anwendung“, „Theorie III Designphilosophie“ und/ oder „Praktikum“) zu erbringen. Der Studiengang richtet sich an Bewerberinnen und Bewerber mit hoher künstlerisch-gestalterischen Eignung, hoher individuellen Motivation, ausgeprägter Leistungsorientierung sowie sehr guter sprachlicher und schriftlicher Ausdrucksfähigkeit. Sie sollten außerdem Kenntnisse im Projektmanagement besitzen.

Zur berufsbegleitenden Studienart haben gemäß § 2 (3) SO nur Bewerberinnen und Bewerber Zugang, die eine Berufstätigkeit im Umfang von mindestens 15 Wochenarbeitsstunden oder einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss sowie mindestens ein Jahr Berufserfahrung nachweisen können. Diese Profilansprüche und die daraus erwachsenen Anforderungen an die Bewerberinnen und Bewerber werden mithilfe eines Eignungsfeststellungsverfahrens geprüft (siehe ZOCD).

Das Curriculum des Studiengangs beider Studienarten besteht aus zwölf Pflichtmodulen und ist in drei Schwerpunktbereiche aufgeteilt. Der Bereich „Design“ beinhaltet fünf Module (35 ECTS-Punkte), der Bereich „Research“ zwei (30 ECTS-Punkte), der Bereich „Marketing, Führung und Personal“ vier (25 ECTS-Punkte).

Laut Studienablaufplan der Vollzeitstudienart werden

- im ersten Semester die Module „Ästhetik & Analytisches Design“, „Wahrnehmungspsychologie“, „Human Centered Design“, „Digital & Data Driven Marketing“ sowie „Leadership & Strategie“;
- im zweiten Semester die Module „Design Labor“, „Design Thinking“, „Forschungsmethoden“, „Strategisches Marketingmanagement“ sowie „Strategisches Human Resource Management & New Work“
- und im dritten Semester die Module „Mentoring“ und „Masterarbeit“ belegt.

Laut Studienablaufplan der berufsbegleitenden Studienart werden

- im ersten Semester die Module „Ästhetik & Analytisches Design“, „Human Centered Design“, und „Leadership & Strategie“;

- im zweiten Semester die Module „Design Thinking“, „Forschungsmethoden“ und „Strategisches Marketingmanagement“;
- im dritten Semester die Module „Wahrnehmungspsychologie“, „Design Labor“ und „Digital & Data Driven Marketing“;
- im vierten Semester das Modul „Strategisches Human Resource Management & New Work“
- und im fünften Semester das Modul „Mentoring“ und das Modul „Masterarbeit“ belegt, welches im vierten Semester angefangen wird.

Laut Selbstbericht haben die Studierenden in den praxisorientierten Fachmodulen „Human Centered Design“ und „Design Thinking“ über selbstgewählte Themen-, Forschungs-, oder Gestaltungsschwerpunkte die Möglichkeit sich zu spezialisieren und ihr individuelles Kompetenzprofil zu entwickeln.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Grundsätzlich ist das Curriculum aus Sicht des Gutachtergremiums unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele weitgehend adäquat aufgebaut, da eine interdisziplinäre Ausrichtung in Form einer Verbindung von Aspekten aus Design, Marktforschung und Marketing erfolgt.

Die regionale Orientierung des Studiengangs bildet sich im Curriculum entsprechend ab. Allerdings stellt sich die Frage, ob eine solche Fokussierung Absolventinnen und Absolventen einen eventuell späteren Zugang in das internationale Agenturgeschäft erschweren könnte. Um dem vorzubeugen, wäre es sicherlich empfehlenswert, eine Ausbildung in Business Englisch, zumindest, sofern nicht Englischkenntnisse an anderer Stelle bereits erworben wurden, ins Curriculum aufzunehmen. Zumindest die Befähigung zum Einkauf von Werbemitteln in englischer Sprache sollte auch an potenzielle Führungskräfte in KMUs der Kreativbranche vermittelt werden. Entsprechend empfiehlt das Gutachtergremium zu prüfen, in welcher Form die für die Berufsfelder notwendigen Englischkenntnisse bis zum Studienabschluss erreicht werden können.

Der Kritik an den Qualifikationszielen entsprechend, empfiehlt das Gutachtergremium, dass das Curriculum mit Inhalten zum Thema „geistiges Eigentum, Nutzungs- und Urheberrechten“ perspektivisch ergänzt werden soll (siehe „Qualifikationsziele und Abschlussniveau“).

Die Bezeichnung des Studienganges stimmt mit dessen Inhalten überein.

Der gewählte Abschlussgrad ist inhaltlich passend.

Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind angemessen.

Die Studierenden werden durch die Möglichkeit der Wahl von eigenen Themen-, Forschungs- und Gestaltungsschwerpunkten aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen einbezogen, so dass ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen bezogen auf den KMU-Bereich des Agenturgeschäfts ermöglicht wird. Durch bspw. die Fachmodule „Human Centered Design“ und „Design Thinking“ eröffnet der Studiengang hinreichend Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium. In dieser Hinsicht bewerten das Gutachtergremium das Konzept „Projektstudiums“ besonders gut. Dieses Konzept wurde dem Gutachtergruppe allerdings erst im Rahmen der Online-Begehung deutlich kommuniziert und war in den Unterlagen nicht ersichtlich. Es wäre sowohl hinsichtlich der Transparenz der Information als auch der Hervorhebung dieser Besonderheit angebracht, die Ausprägungen des „Projektstudiums“ zu präzisieren. Dementsprechend empfiehlt das Gutachtergremium, das Konzept „Projektstudium“ auf Ebene der Modulbeschreibungen ersichtlicher zu machen.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- Es soll geprüft werden, in welcher Form die für die Berufsfelder notwendigen Englischkenntnisse bis zum Studienabschluss erreicht werden können.
- Das Curriculum soll perspektivisch mit Inhalten zum Thema „geistiges Eigentum, Nutzungs- und Urheberrechten“ ergänzen werden.
- Das Konzept „Projektstudium“ soll auf Ebene der Modulbeschreibungen ersichtlicher gemacht werden.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Der Masterstudiengang schließt grundsätzlich an das vorhergehende Bachelorstudium „Medieninformatik/Mediendesign (B.A.)“ mit 210 ECTS der Fachhochschule Dresden an. Laut § 2 (4) SO richtet sich der Studiengang an Studierende mit einem Bachelor- oder Diplomabschluss im Umfang von mindestens 180 ECTS-Punkten im Bereich Mixed Reality (VR/AR), Game Design, (Medien-) Informatik, Mediendesign, Kommunikation, User Experience Design, Human Computer Interaction, Entrepreneurship und Produktmanagement – oder in einem Studiengang, der keine wesentlichen Unterschiede in Inhalt, Umfang und Anforderungen zu vorgenannten erkennen lässt. Bewerbergruppen, die mit o.g. Abschlüssen erst 180 ECTS-Punkte erworben haben, können unter Auflage zugelassen werden, dass weitere 30 ECTS-Punkte durch die Absolvierung zusätzlicher Module erworben werden. Dazu sind nach individueller Prüfung, in Abhängigkeit vom ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss, eine Auswahl von im Modulhandbuch verankerten Masterbrückenmodulen

(„Agiles Projektmanagement“ und/ oder „User Experience & Prototyping“) sowie aus dem Bachelorstudiengang „Medieninformatik/Mediendesign“ (B.A.) die Module „Multimediales Erzählen“, „Angewandte Medientechnik“, „Interaktive Medien I“, „Interaktive Medien II“, „Medien und Gesellschaft“, „Mixed Reality“ und/ oder „Praktikum“ zu erbringen. Außerdem können Leistungen, die außerhalb des Hochschulwesens erworben worden, sowie einschlägige berufspraktische Erfahrungen auf die zuvor genannten Module angerechnet und kreditiert werden.

Zur berufsbegleitenden Studienart haben gemäß § 2 (3) SO nur Bewerberinnen und Bewerber Zugang, die eine Berufstätigkeit im Umfang von mindestens 15 Wochenarbeitsstunden oder einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss sowie mindestens ein Jahr Berufserfahrung nachweisen können.

Das Curriculum des Studiengangs beider Studienarten besteht aus zwölf Pflichtmodulen und ist in drei Schwerpunktbereiche aufgeteilt. Der Bereich „Design“ beinhaltet vier Module (30 ECTS-Punkte), der Bereich „Research“ zwei (30 ECTS-Punkte) und der Bereich „Management“ sechs (30 ECTS-Punkte).

Laut Studienablaufplan der Vollzeitstudienart werden

- im ersten Semester die Module „XR Art Direction“, „Spielmechaniken“, „Games & XR praxisorientiertes Projekt“, „Business Creation“ und „Digital & Data Driven Marketing“;
- im zweiten Semester die Module „Games und XR forschungsorientiertes Projekt“, „Forschungsmethoden“, „Projektfinanzierung & Pricing“, „Strategisches Marketingmanagement“ und „Strategisches Human Resource Management & New Work“
- und im dritten Semester die Module „Mentoring“ und „Masterarbeit“ belegt.

Laut Studienablaufplan der berufsbegleitenden Studienart werden

- im ersten Semester die Module „Spielmechaniken“, „Games und XR praxisorientiertes Projekt“ und „Business Creation“;
- im zweiten Semester die Module „Games und XR forschungsorientiertes Projekt“, „Forschungsmethoden“ und „Strategisches Marketingmanagement“;
- im dritten Semester die Module „XR Art Direction“, „Digital & Data Driven Marketing“ und „Mentoring“;
- im vierten Semester die Module „Strategisches Human Ressource Management & New Work“ und „Projektfinanzierung & Pricing“
- und im fünften Semester das Modul „Masterarbeit“ belegt, das im vierten Semester angefangen wird.

Laut Selbstbericht erlaubt der praktische Einsatz von digitalen Lehr- und Lernformaten den Studierenden ein zeitgemäßes, flexibles und individuelles Studium.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Das Curriculum ist aus Sicht des Gutachtergremiums unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele hinreichend adäquat aufgebaut, aber weist zugleich einen gewissen Optimierungsbedarf auf.

Der Kritik an den Qualifikationszielen entsprechend, sollte überprüft werden, in welcher Form die für die Berufsfelder notwendigen Englischkenntnisse bis zum Studienabschluss erreicht werden können.

Das Gutachtergremium ist ferner der Ansicht, dass die Struktur des Studiengangs möglicherweise problematisch sein könnte. Das Modul „Praxisorientiertes Projekt“ findet in der Vollzeitvariante im ersten Semester statt. Grundlagen für die praktische Umsetzung des Projektes werden allerdings in den parallellaufenden Modulen „XR Art Direction“ und „Spielmechaniken“ gelegt. Entsprechendes gilt dies für das zweite Semester, in dem „Forschungsmethoden“ gleichzeitig mit der Durchführung des Moduls „forschungsorientiertes Projekt“ gelehrt werden. Damit die Lernziele beider Projektmodule erreicht werden können, ist eine genaue zeitliche Abstimmung der Inhalte der betroffenen Module unabdingbar. Aufgrund der Hochschulkultur der FHD, die sich während der Gespräche deutlich manifestiert hat, geht das Gutachtergremium davon aus, dass eine derartige Abstimmung stattfindet wird. Der Transparenz halber empfiehlt das Gutachtergremium dennoch, dass Maßnahmen entwickelt werden, aus welcher ersichtlich wird, dass die zeitliche Abstimmung der Lerninhalte zwischen den Projektmodulen und den betroffenen Grundlagenmodulen in beiden Studienarten sichergestellt ist.

Der Bezeichnung des Studienganges stimmt mit dessen Inhalten überein. Im Studiengang wird zwar nicht Management allgemein, dafür aber Marketing-Management und Marketing-Research ergänzt um einige ausgewählte weitere Vertiefungen wie Human Resources unterrichtet. Während dies durch das Profil und die Außendarstellung des Studienganges ausreichend kommuniziert wird, könnte jedoch geprüft werden, um jegliche Missverständnisse auszuräumen, ob eine genauere Bezeichnung nicht möglich wäre.

Der gewählte Abschlussgrad ist inhaltlich passend.

Die eingesetzten Lehr- und Lernformen sind vielfältig und angemessen. Sie entsprechen weitgehend der jeweiligen Fachkultur.

Die Einbindung von Praxisphasen in das Studium bewertet das Gutachtergremium als grundsätzlich sinnvoll.

Die Studierenden werden durch die Möglichkeit der Wahl von eigenen Themen-, Forschungs- und Gestaltungsschwerpunkten aktiv in die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen einbezogen, so dass ein studierendenzentriertes Lehren und Lernen ermöglicht wird. In dieser Hinsicht bewertet das Gutachtergremium das Konzept „Projektstudiums“ besonders gut. Wie im Falle des Studiengangs „Creative Direction“ (M.A.) wäre es sowohl hinsichtlich der Transparenz der Information als auch der Hervorhebung dieser Besonderheit jedoch angebracht, die Ausprägungen des „Projektstudiums“ zu präzisieren. Dementsprechend empfiehlt das Gutachtergremium, das Konzept „Projektstudium“ auf Ebene der Modulbeschreibungen ersichtlicher zu machen.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- Es soll geprüft werden, in welcher Form die für die Berufsfelder notwendigen Englischkenntnisse bis zum Studienabschluss erreicht werden können.
- Maßnahmen zur Sicherstellung der zeitlichen Abstimmung zwischen den Lerninhalten der Projektmodule und der betroffenen Grundlagenmodule der Vollzeitstudienart sollen entwickelt werden.
- Das Konzept „Projektstudium“ soll auf Ebene der Modulbeschreibungen ersichtlicher werden.

#### **2.2.2 Mobilität ([§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO](#))**

##### **Sachstand**

Laut Selbstbericht stellen der Aufbau der Curricula beider Studiengänge und die zeitliche Abfolge der Module die Studierendenmobilität sowohl bei Auslandsaufenthalt als auch bei Hochschulwechsel sicher.

Das Curriculum beider Studiengänge weist zwar kein explizites Mobilitätsfenster auf, aber ein Studienaufenthalt an in- und ausländischen Hochschulen ist dennoch möglich. Hierfür können laut Angaben der Hochschule in der Vollzeitstudienart das zweite oder dritte und der berufsbegleitenden Studienart das zweite, dritte, vierte oder fünfte Fachsemester genutzt werden. Die Studierenden werden hierbei von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des International Offices und/ oder des Career Services unterstützt. Hier können sich Studierende beraten lassen und erhalten Hilfe bei der organisatorischen Anbahnung von Auslandsaufenthalten. Darüber hinaus bestehen auch Kooperationsverträge und MOU's mit einer Vielzahl von Hochschulen im Ausland, mit denen die FHD im Rahmen anderer Studiengänge zusammenarbeitet.

Eine Anrechnung von hochschulisch erworbenen Leistungen sowie von außerhalb des Hochschulwesens erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten ist gemäß § 8 RPO möglich.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Das Gutachtergremium konnte sich davon überzeugen, dass die Hochschule die Studierenden beim Thema Mobilität intensiv unterstützt. Die Unterstützung der Studierenden bei der Auswahl des Auslandsstudienplatzes, der Vorbereitung und Organisation wie auch der finanziellen Förderung kann als gut bewertet werden. Vor allem kann die Hochschule mit strategischen Partnerschaften bspw. in Tschechien und China einen Mehrwert für die Studierenden bieten. Die Ansprechpersonen werden klar definiert. Insbesondere wird das International Office von den Studierenden als sehr hilfreich und unterstützend wahrgenommen.

Die Anerkennung der im Ausland erbrachten studentischen Leistungen erfolgt gemäß der Lissabon-Konvention. Die nichthochschulischen Leistungen können bis zur Hälfte des Studiumumfangs bei Gleichwertigkeit angerechnet werden. Praktische Probleme bei der Durchführung des Anerkennungsverfahrens konnte das Gutachtergremium nicht feststellen.

Die Zugangsvoraussetzungen in den Masterstudiengängen sind mobilitätsfördernd formuliert, weil sie nicht nur auf die korrespondierenden Bachelorstudiengänge ausgerichtet sind, sondern allgemeine Kompetenzanforderungen stellen und die Möglichkeit bereitstellen, fehlende Kenntnisse durch das Belegen von Ausgleichmodulen nachzuholen (siehe „Curriculum“). Diese Regelung bewertet das Gutachtergremium als gut.

Das Gutachtergremium ist insgesamt der Ansicht, dass das Kriterium der Mobilität erfüllt ist.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **2.2.3 Personelle Ausstattung ([§ 12 Abs. 2 MRVO](#))**

### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

An der Fakultät Design sind der Hochschule zufolge zum gegenwärtigen Zeitpunkt 5 Professorinnen und Professoren mit insgesamt 5 VZÄ sowie 4 akademische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit insgesamt 4 VZÄ beschäftigt. Alle an der Fakultät Design angesiedelten Professuren sind grundsätzlich auf Design oder Mediendesign sowie die erforderlichen künstlerischen Disziplinen des Fachgebiets bezogen, sodass alle Professorinnen und Professoren (partiell) in der Lehre der durch die Fakultät angebotenen Studiengänge eingesetzt werden können. Darüber hinaus soll durch die inter-

disziplinäre Ausrichtung der Studiengänge „Creative Direction“ (M.A.) sowie „Games & XR Management“ (M.A.) ein professoraler Lehrimport aus den beiden anderen Fakultäten der FHD – der Fakultät Angewandte Sozialwissenschaften sowie der Fakultät Betriebswirtschaft – stattfinden.

Im Zuge der Aufnahme des Studienbetriebs beider Studiengänge ist laut Selbstbericht bis zum Sommersemester 2023 ein Aufwuchs von 2 Professuren im zeitlichen Verlauf geplant: eine Professur für Betriebswirtschaftslehre, insb. Leadership (1 VZÄ, ab Sommersemester 2023, 18 SWS) und eine Professur für Creative Direction (1 VZÄ, ab Wintersemester 2023/2024, 18 SWS). Die Besetzung einer weiteren Professur – für Logik und Methodologie der Forschung – ist bis zum Wintersemester 2023/24 vorgesehen. Darüber hinaus werden weitere Lehrveranstaltungen von schon an der FHD vorhandenen Professuren abgedeckt:

- Professur für Medieninformatik mit Schwerpunkt interaktiver Programmierung/ Game Entwicklung (Fakultät Design)
- Professur für Grafikdesign mit Schwerpunkt visuelle Kommunikation (Fakultät Design)
- Professur für BWL mit Schwerpunkt Marketing und Eventmanagement (Fakultät Betriebswirtschaftslehre)
- Professur für BWL, insb. Rechnungswesen (Fakultät Betriebswirtschaft)
- Professur Mediendesign mit Schwerpunkt Animation / Visuelle Kommunikation (Fakultät Design)

Grundsätzlich soll laut Selbstbericht eine mindestens fünfzigprozentige professorale Lehrquote pro Studienjahr und Studiengruppe im Masterstudiengang sichergestellt werden. Jeweils eine Professorin oder ein Professor der jeweiligen Fakultäten wird dem jeweiligen Studiengang direkt angehören und die Studiengangleitung verantworten. Darüber hinaus werden einzelne Fachgebiete von Lehrbeauftragten bzw. Honorardozentinnen und -dozenten realisiert, mit denen die FHD aufgrund guter Lehr- und Lehrevaluationsresultate schon längere Zeit zusammenarbeitet. Die nebenberuflich Lehrenden bzw. Honorardozentinnen und -dozenten ergänzen die Lehre in den Studiengängen durch weitere Spezialkenntnisse und -wissensgebiete und/oder einschlägige Praxiserfahrung und tragen das Konzept sowie den Qualitätsanspruch der Studiengänge ebenso wie die hauptberuflich Lehrenden. Viele der Honorardozentinnen und -dozenten sind im regelmäßigen Einsatz auch in anderen Studiengängen der Fakultät bzw. in den anderen Fakultäten tätig.

Die Berufsordnung der Professoren orientiert sich am SächsHSFG. Bei den Berufungen werden u.a. folgende Kriterien bewertet: fachliche Eignung, Lehrerfahrung und -konzept, Publikationen, Drittmiteleinwerbung, Praxis- und Forschungsnetzwerk, Englische Sprache, Medieneinsatz, Softwarekenntnisse, Forschungsansätze und Fit mit dem Leitbild sowie den Kompetenzfeldern der FHD.



Nach Angaben der Hochschule wurde zur Entwicklung des Lehrpersonals an der FHD sowie aller Mitarbeitenden, die Lehraktivitäten unterstützen, ein Personalentwicklungs- und Weiterbildungskonzept entwickelt, welches Ziele der Qualitätsentwicklung, der Weiterentwicklung der Lehre sowie des Ausbaus der englisch- und fremdsprachigen Lehre beinhaltet. Darüber hinaus werden die Dozentenkonferenzen, die mindestens einmal pro Semester stattfinden, mit entsprechenden Weiterbildungen verbunden. Über das Semester verteilt werden Forschungskolloquien durchgeführt, in denen Vertreterinnen und Vertreter der Wissenschaft, Praxis und Politik über aktuelle Themen- und Fragestellungen vortragen. Das Forschungskolloquium kann von allen Dozentinnen und Dozenten, einschließlich der externen Honorardozentinnen und -dozenten, besucht werden.

## **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

### **„Creative Direction“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Für den Studiengang in der Vollzeitstudienart sind laut Selbstbericht 41 SWS Lehrdeputat vorgesehen von denen 26 SWS professoral gelehrt werden; im den berufsbegleitenden Studienart sind 41 SWS Lehrdeputat vorgesehen von denen 26 SWS professoral gelehrt werden. Hierbei wird darauf geachtet, dass die designspezifischen Kernfächer und Module sowie die wissenschaftlichen Lehrgebiete von Professorinnen und Professoren gelehrt werden. Allerdings wird bei den Modulen „Wahrnehmungspsychologie“ und „Design Labor“ auf externe Expertinnen und Experten zurückgegriffen.

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Aus Sicht des Gutachtergremiums wird das Curriculum durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. Die Lehre wird mit derzeit 5 Professorinnen und Professoren und 4 akademische Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern mit einer über 50-prozentigen professoralen Lehrquote, wodurch die Verbindung von Forschung und Lehre gewährleistet wird. Der Lehrimport aus den weiteren Fakultäten Angewandte Sozialwissenschaften und Betriebswirtschaft wird nach Einschätzung des Gutachtergremiums wichtige Synergieeffekte auslösen. Für einzelne Fachgebiete werden Lehrbeauftragte oder Honorardozentinnen und -dozenten, die sich über längere Zeit bereits bewährt haben, eingesetzt. Diese müssen selbst einen Master- oder Diplomabschluss besitzen, eine wichtige Voraussetzung, die das Gutachtergremium begrüßt.

Die geplanten Professuren, die im Zuge des Studienbetriebs errichtet werden sollten, wird die bereits ausreichende personelle Ausstattung weiterhin optimieren. Das Lehrpersonal wird durch ein strukturiertes Berufungsverfahren ausgewählt, welches nach Ansicht des Gutachtergremiums als gut zu bewerten ist.

Als ebenso gut kann die Qualität der weiteren nebenberuflich Lehrenden und Honorardozentinnen und -dozenten bewertet werden. Die Auswahlkriterien dieses Personals und die Onboarding-Methoden sind umfassend und weitsichtig anlegt: Dozentenkonferenzen mit Weiterbildung einmal pro Semester, kollegiale Hospitation von neuen Lehrbeauftragten mit Evaluierung, sowie das monatliche Gespräch zur Hochschulentwicklung für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, bei dem neue Impulse der Lehrenden diskutiert sowie in die Strukturen transferiert werden.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Für den Studiengang in der Vollzeitstudienart sind 41 SWS Lehrdeputat vorgesehen von denen 29 SWS professoral gelehrt werden; im den berufsbegleitenden Studienart sind 41 SWS Lehrdeputat vorgesehen von denen 29 SWS professoral gelehrt werden.

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Bewertung der personellen Ausstattung des Studiengangs „Games & XR-Management“ (M.A.) weicht im Wesentlichen nicht von der des Studiengangs „Creative Direction“ (M.A.) ab, sodass eine Wiederholung der Einzelheiten an dieser Stelle überflüssig wäre. Insgesamt wird das Curriculum aus Sicht des Gutachtergremiums durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. Die Lehre wird mehrheitlich durch hauptamtliches Lehrpersonal abgedeckt, wodurch die Verbindung von Forschung und Lehre gewährleistet wird. Die Anzahl und die Auswahl der Lehrbeauftragten ist auch hier als sehr gut zu bewerten. Das Lehrpersonal (und die Lehrbeauftragten) kann Möglichkeiten der hochschuldidaktischen Weiterqualifizierung nutzen und macht aus Sicht des Gutachtergremiums auch hinreichend davon Gebrauch.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

## **2.2.4 Ressourcenausstattung ([§ 12 Abs. 3 MRVO](#))**

### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

Nach Angaben der Hochschule findet die Lehre der Fakultät Design seit WS17/18 an dem neuen Hauptstandort Campus am Straßburger Platz mit einer Gesamtnutzfläche von ca. 12.114 m<sup>2</sup> (inkl. Nebenflächen) statt. Dieser Neubau ist als Gemeinschaftsobjekt der drei Einrichtungen Akademie

für berufliche Bildung gGmbH (AfBB), Akademie für Wirtschaft und Verwaltung GmbH (AWV) und FHD konzipiert. Die FHD nutzt eine Fläche von ca. 3.000 m<sup>2</sup>. Für den Hochschulbetrieb der FHD stehen zur Verfügung: die Präsenzbibliothek, das Archiv, zwei Hörsäle – davon eine Aula mit 120 Plätzen –, sechzehn Seminarräume, drei Kleingruppenräume, drei PC-Räume sowie 25 Büro- und vier Beratungsräume zzgl. Pausenzonen. Darüber hinaus stehen zur gemeinschaftlichen Nutzung zur Verfügung: Mensa/ Cafeteria (340 m<sup>2</sup>), Innenhof des Campus und Aula im Bestandsgebäude der AfBB Blochmannstraße 2 (120 Plätze).

Die Seminarräume bzw. Gruppenarbeitsräume sind laut Selbstbericht mit fest installierter audiovisueller Präsentationstechnik ausgerüstet. Darüber hinaus gibt es weitere mobile Präsentationssysteme. Die Ausstattung der Seminarräume besteht aus Projektor, Whiteboard, Overhead-Projektor, Flip-Chart, Präsentationstafeln/Moderatorenkoffer, Netzwerk- und online Verbindung, Sonnenblendschutz und Verdunklungseinrichtung sowie Belüftungsanlage. Daneben besteht die Möglichkeit zur Nutzung eines Laptop-Schranks mit 33 Laptops zum mobilen Arbeiten im Campus-WLAN-Netz. Darüber hinaus stehen acht Multifunktionsgeräte (Kopieren, Scannen etc.) im Gebäude zur Verfügung. Zusätzlich stehen dem Studiengang ein XR-Labor, ein Filmstudio mit Motioncapturing-Option, ein Fotostudio und zwei Computerpools zur Verfügung.

Auf allen Rechnern der Computerpools der Fakultät Design sowie der Werkstätten und Labore stehen nach Angaben der Hochschule den Studierenden aktuelle Lizenzen der benötigten Software wie z.B. Adobe Creative Cloud, Cinema4D oder 3D Studio MAX. Das Microsoft Office 365 Packet ist unseren Studierenden in Form von Individual-Lizenzen auch mobil zugänglich. Der IT-Support und die Administration der Hard- und Software, wird durch festangestellte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gewährleistet.

Im Fotostudio befindet sich dem Selbstbericht zufolge Technik für die Fotografie in den Bereichen Produkt-, Food und Peoplefotografie. Die Ausstattung setzt sich aus verschiedenen Kameras, Rollhintergründen, einem durchlichtfähigen Hohlkehltisch, Lightcubes, und einer Deckenlichtanlage mit Lichtmischpult sowie verschiedenen Softboxen und Strahlern zusammen.

Das Filmstudio wird für Aufnahmen im Bereich Stoppmotion und Motion-Capturing sowie für klassische Filmdrehs genutzt. Hierfür können neben Kamera- und Motion-Capturing-Technik, ein Tageslichtsystem, eine Deckenlichtanlage mit Lichtmischpult und Greenscreen Rollhintergründe von den Studierenden verwendet werden.

Zur Erforschung und Entwicklung von Anwendungen und Technologien im Fachgebiet Virtual und Mixed Reality, befinden sich im XR-Labor diverse AR/VR-Brillen, XR-Brillen und zugehörige Steuerungstechnik.

Die digitale Infrastruktur an der FHD umfasst nach Angaben der Hochschule die Lehr- und Lernplattform ILIAS, eine Videokonferenzsoftwarelizenz für die Software „Zoom“ sowie die Stunden- und

Raumplanungssoftware „sked“. Außerdem findet derzeit die Einführung des Campus Managementsystems ANTRAGO statt. Ein Media-Wiki als Informations- und Dokumentationssystem für Studierenden und Lehrenden ist seit WS 18/19 eingerichtet.

Die Bibliothek der FHD ist dem Selbstbericht zufolge eine wissenschaftliche Spezialbibliothek, deren Bestand sich aus den Bereichen der angebotenen Studiengänge und der angrenzenden Gebiete zusammensetzt. Die Bibliothek der FHD wird als Freihand-Präsenzbibliothek geführt, wobei Wochenendausleihe möglich ist. Der Medienbestand orientiert sich stark an den Bedürfnissen der Hochschullehre. Der Bestand umfasst ca. 6800 Monografien und Sammelbände, inkl. englischsprachiger, elektronischer Medien und laufender (analoger) Zeitschriftentitel (Stand: 07/2021). Die Auswahl der anzuschaffenden Fachliteratur wird durch die hauptberuflich Lehrenden vorgenommen. Die Bibliothek wird von einer ausgebildeten Bibliothekarin in Teilzeit (0,5 VZÄ) geführt.

Die Präsenzbibliothek der FHD steht grundsätzlich allen Mitgliedern und Angehörigen der Hochschule offen. Die Öffnungszeiten der Bibliothek ist werktäglich von 9:30 -13:30 Uhr und an berufs begleitenden Wochenenden sowie nach Absprache. Die Bibliotheksnutzerinnen und -nutzer können sich per Web-OPAC über den Bibliotheksbestand der FHD informieren und recherchieren. Es besteht die Möglichkeit, über weitere OPACs in Bibliotheksbeständen weiterer Bibliotheken zu recherchieren und auf diese als angemeldeter Nutzer zuzugreifen. Auf die Nutzung der freizugänglichen Elektronischen Zeitschriften Bibliothek (EZB) mit knapp 80.000 elektronischen Zeitschriften werden die Studierenden hingewiesen; die FHD ist gegenwärtig dabei, die Lizenzbedingungen für den Status einer Teilnehmerbibliothek zu prüfen, um für einen großen Umfang an Zeitschriften die Volltextsuche zu ermöglichen.

Die Ausstattung der Fakultät Design wird aus Haushaltsmitteln und über Forschungs- und Drittmittelprojekte finanziert. Darüber hinaus werden neben den Investitionen in die technische Ausstattung auch die Finanzmittel für den akademischen Mittelbau der Fakultät Design bereitgestellt.

## **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

### **„Creative Direction“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Laut Selbstbericht stehen den Studierenden neben Seminarräumen, Studios und Hörsälen auch Zeichensäle zur Verfügung. Diese bieten jeweils Platz für ca. 20 Studierende und verfügen über Beamer, mobile Whiteboards und eine leistungsstarke Wandlichtanlage sowie Spülbecken für wasserbasiertes künstlerisches Arbeiten. Ferner haben Studierende Zugang zur Druckwerkstatt, in welcher ihnen Hoch- und Siebdrucktechnik sowie technische Ausstattung wie Belichtungs-, Reinigungs- und Trocknungsequipment zur Verfügung stehen. Dort können Kleinauflagen im Papier- und Textildruck, Prototypen sowie Druckveredelungen gefertigt werden. Die Papierwerkstatt ermöglicht das

Falzen/Rillen, Längen- und Stapelschneiden von Papieren sowie das Thermo-, Sattel und Kunstbinden von Druckerzeugnissen. Außerdem können Papiere gelasert und geprägt werden. Verschiedene Spezialdrucker erlauben den Weiß- und Neondruck im Format A3 sowie das Bedrucken von Fotopapieren und Druckfilmen im Überformat A3+. Auch ein Plotterpool steht den Studierenden zur Verfügung. Dort befinden sich ein Rollenschneidplotter und ein Endlospapier Druckplotter sowie ein 3D Drucker, ein A3 Scanner mit Durchlichteinheit und ein A3 On Screen Grafiktablett. Der Plotterpool wird für die Produktion von klassischen Druckerzeugnissen im Überformat und die Erstellung 3D Prototypen sowie die Simulation von Druckveredelungen genutzt.

Die Studierenden des Studiengangs haben Zugang zu Spezialpapieren und benötigten Werkstoffen. Die Hochschule stellt den Studierenden Materialien wie bspw. Filamente für den 3D Druck, Materialien für den Siebdruck, Überformatrollen für den Endlosdruck, Plottfolien, Druckfilme also grundsätzlich alle Verbrauchsgüter in Werkstätten, Studios und Laboren bereit. Verschiedene Lager ermöglichen den Studierenden die Aufbewahrung ihrer Arbeiten, z.B. größerer Objekte und großformatiger Zeichnungen. Individuelle Arbeitsmittel und Werkzeuge werden von den Studierenden eigenverantwortlich beschafft.

Speziell für den Studiengang ist die Einrichtung eines Biofeedback Labors im Rahmen des XR-Labors geplant. Hier sollen die menschlichen Reaktionen auf visuelle Reize und Stimuli Situationen sowie deren Auswirkungen auf die visuelle Kommunikation untersucht und erforscht werden.

Die FHD kooperiert mit dem Institut für Neuromarketing „Lions & Doves“ und kann im Rahmen dieser Kooperation auf Technologie zur Erfassung visueller Signale mit medizinischer Technik sowie auf die Messung unbewusst ablaufender Reaktionen auf äußere Reize zurückgreifen. Das Institut hat für die FHD eine beratende Funktion bei der Auswahl der Technologie des Designlabors. Hierdurch soll eine objektive und fachlich untersetzte Weiterentwicklung der Ausstattung des Designlabors unterstützt werden. Die Studierenden erhalten Zugriff auf Schlüsseltechnologien und technische Systeme, welche die Erhebung eigener Datensätze und die Testung eigener Thesen und Theorien unter Laborbedingungen ermöglichen.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Der Studiengang verfügt nach Ansicht des Gutachtergremiums über eine sehr gute Ressourcenausstattung.

Die Raum- und Sachausstattung wurde im Laufe der Begehung mit Hilfe eines digitalen Rundgangs besichtigt. Diese ist aus Sicht des Gutachtergremiums als hervorragend zu bewerten. Von großem Vorteil ist die gemeinsame Nutzung der Flächen mit den anderen Fakultäten. Dadurch stehen auch große Säle wie eine Aula zur Verfügung, eine Mensa für Frühstück und Mittag und zusätzlich Pausenzonen und Küchen. Außergewöhnlich und sicherlich gut für den Workflow ist ein Fitnessraum,

das gibt es selten. Besonders positiv ist neben dem Intranet mit FHD-Ilias das internetbasierte eigene Alumni-Netzwerk „Willi“, das über das Studium hinaus ein gutes Netzwerk ermöglicht.

Die Qualität der Sachausstattung ist auch bezüglich der Werkstätten und Ateliers sehr gut. Die neuesten Programm-Versionen von Adobe als Cloud-Lizenzen werden voraussichtlich zur Verfügung gestellt. Diese Programme sind eine der wichtigsten Grundlage für zeitgemäße Designprozesse für Creative Direction. Ebenso stehen gute Vorrichtungen für digitale Gestaltungsprozesse im Produktdesign z.B. 3-D-Drucker zur Verfügung sowie VR-Studios und Geräte für diverse Präsentationstechniken. Das Gutachtergremium ist außerdem der Ansicht, dass ausreichendes Personal zur Betreuung der Studierenden in den Werkstätten, Labors und Ateliers zur Verfügung steht.

Die Möglichkeit auf Ressourcen von Kooperationspartnern im Studiengang zurückzugreifen befindet das Gutachtergremium ebenfalls als sehr gut. Auch seitens der Studierenden wird dies besonders wertgeschätzt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Der Studiengang „Games & XR Management“ (M.A.) profitiert nach Angaben der Hochschule insbesondere von vielen Forschungsprojekten. Aktuell laufen sieben angewandte Forschungsprojekte, die Drittmittel im sechsstelligen Bereich einspielen. Zudem sind aktuell vier Forschungsprojekte im Antragsverfahren. Gegenstand der Projekte sind Entwicklungen und Evaluationen von VR/AR-Trainings- und Simulationsumgebungen sowie deren nutzerzentrierte Gestaltung auch auf Basis von Gamification. Einsatzgebiete reichen von der Unterstützung beruflicher Bildung im Immobilienbereich (Domicile-VR, SAB-Mittel), Nutzfahrzeugkonfiguration im VR für einen großen deutschen Automobilhersteller (Auftragsdrittmittel), Schulung des Prozessverständnisses auf Basis semantischer Zusammenhangsmodelle mittels VR für Verarbeitungs- und Verpackungsmaschinen (SemProMod, Auftragsdrittmittel) für einen Pharmakonzert zusammen mit Fraunhofer IVV bis zu Lehr- und Lernmittel im Bereich AR für Elektrohandwerksbetriebe (EBZ, Auftragsdrittmittel). Aus diesen Drittmitteln werden aktuell 3 VZÄ akademische Mitarbeitende finanziert, sowie 3 studentische Hilfskräfte. Zudem wird die Ausstattung des XR-Labors kontinuierlich erweitert und steht auch dem Studiengang zur Verfügung.

Studierende des Studiengangs können laut Selbstbericht insbesondere die in der Forschung entwickelten XR-Anwendungen und Software-Bibliotheken in ihren eigenen Projekten nutzen, sodass



Funktionen, wie bspw. Multi-User- und Multi-Device-Funktionalitäten bereits ohne eigene Entwicklungszeit als Basis verwendet werden können. Neben den technischen Mitteln und den Laboren stehen den Studierenden auch sämtliche physische Prototypingmittel zur Verfügung, welche im Game und Softwareprodukt-Design Verwendung finden.

Außerdem können die Studierenden des Studiengangs im Rahmen von Kooperationen mit dem Branchenverband Games & XR Mitteldeutschland e.V. und Wir gestalten Dresden - Branchenverband der Dresdner Kultur- und Kreativwirtschaft e. V. auf neueste Technologieentwicklungen zurückgreifen. Hierdurch wird ihnen zugleich Zugang zu durch entsprechende Events, Gastvorträge, Praktikumsplätze etc. eröffnen. Die Kooperationen ergänzen allein curriculare Zusammenhänge und Inhalte; es werden keine Studienanteile durch die diese Kooperationen externalisiert.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Der Studiengang verfügt nach Ansicht des Gutachtergremiums über eine sehr gute Ressourcenausstattung in Hinblick auf den Umfang des technischen und administrativen Personals, die Raum- und Sachausstattung, die IT-Infrastruktur und die Lehr- und Lernmittel. Insbesondere ist der Zugang zu XR-Anwendungen und den Software-Bibliotheken hervorzuheben, welcher von den Studierenden für eigene Projekte genutzt werden kann. Die Tatsache, dass die unterschiedlichen Labore und Prototypingmittel allen Studierenden zur Verfügung stehen bewertet das Gutachtergremium ebenfalls als sehr gut. Das Gutachtergremium ist außerdem der Ansicht, dass ausreichendes Personal zur Betreuung der Studierenden in den Werkstätten, Labors und Ateliers zur Verfügung steht.

Die Möglichkeit auf Ressourcen von Kooperationspartnern im Studiengang zurückzugreifen befindet das Gutachtergremium ebenfalls als sehr gut. Auch seitens der Studierenden wird dies besonders wertgeschätzt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

## **2.2.5 Prüfungssystem ([§ 12 Abs. 4 MRVO](#))**

### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

Art und Umfang der unterschiedlichen gültigen Prüfungsformen werden in §§ 11-14 (RPO) definiert. Es wird zwischen Klausuren, mündlichen Prüfungsleistungen und sonstigen Prüfungsleistungen unterschieden. Sonstige Prüfungsleistungen können Projektarbeit, Hausarbeit, Referat, Seminarleistung, Portfolio, Sprachprüfung und Fallbearbeitung sein.

Die kontinuierliche Wirkungsüberprüfung und Weiterentwicklung der eingesetzten Prüfungsarten und Prüfungsverfahren ist nach Angaben der Hochschule in das Qualitätssicherungssystem der

FHD eingebunden. Im Rahmen der Lehrevaluation wird darauf Bezug genommen, indem mit den Studierenden, Modulverantwortlichen und der Studiengangleitung im Rahmen der rückblickenden Besprechung eines Moduls auch die Prüfungen diskutiert werden. So können wichtige Anregungen über eine Abstimmung mit den Modullernzielen, vermittelten Inhalten und Prüfungsformaten gewonnen werden und zur Optimierung der Module beitragen.

Dass Prüfungen Qualitätsstandards unterliegen und Teil der Studiengangevaluation sind, ist auch aus dem Musterfragebogen der Lehrveranstaltungsevaluation ersichtlich.

Laut Selbstbericht pflegt die Fakultät Design Kooperationen mit Forschungseinrichtungen, mittelständischen Unternehmen sowie Institutionen aus dem Kultur- und Verwaltungssektor. Dabei fokussieren die Schwerpunkte der Zusammenarbeit auf die Durchführung von Projekten mit Anwendungsbezug, die praxisbezogene Weiterentwicklung der Studiengänge, die Durchführung von Fallanalysen, studentischen Studien und Abschlussarbeiten, Durchführung gemeinsamer Veranstaltungen und Fachtagungen sowie die Analyse und kritische Diskussion von Forschungsergebnissen und -erkenntnissen. Die Kooperationen ergänzen allein curriculare Zusammenhänge und Inhalte; es werden keine Studienanteile durch die diese Kooperationen externalisiert.

## **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

### **„Creative Direction“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Im Studiengang kommt laut Modulhandbücher folgendes Spektrum an Prüfungsformen vor:

- Dokumentation / Mappe (4 Module: „Ästhetik & Analytisches Design“, „Human Centered Design“, „Design Thinking“ und „Design Labor“)
- Klausur (2 Module: „Wahrnehmungspsychologie“ und „Strategisches Marketingmanagement“)
- Referat (1 Modul: „Mentoring“)
- Projektarbeit (1 Module: „Digital & Data Driven Marketing“)
- Hausarbeit (1 Modul: „Forschungsmethode“)
- Präsentation (1 Modul: „Strategisches Human Resource Management & New Work“)
- mündliche Prüfung (1 Modul: „Leadership & Strategie“)

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Prüfungsformen sind sehr umfangreich und dabei sowohl modulbezogen als auch kompetenzorientiert. Dies bewertet das Gutachtergremium als sehr gut. Die Hochschule hat deutlich gemacht und glaubwürdig dargestellt, dass die Prüfungsformen weiter auch einem kontinuierlichen Monitoring



unterliegen. Dies wurde auch von den Studierenden bestätigt und unterstrichen. Insofern ist das Prüfungssystem aus Sicht des Gutachtergremiums sehr gut und somit das Kriterium erfüllt.

Beim Entwurf des Gutachtens hatte das Gutachtergremium zunächst Bedenken bezüglich der rechtlichen Bedingungen bei Lehrveranstaltungen, in welchen künstlerische Leistungen für Unternehmen bzw. Auftraggeber produziert werden, geäußert. Diese Bedenken betrafen hauptsächlich die anscheinend mangelnden Kenntnisse der Studierenden bezüglich Ihrer Urheberrechte und der mögliche Missbrauch dieser Unkenntnis durch die Hochschule bzw. durch die Partnerunternehmen. Dementsprechend wurde die Auflage formuliert, dass die rechtlichen Bedingungen bei solchen Veranstaltungen in einer Satzung transparent geregelt werden müssen. Dem ist die FHD nachgegangen und hat eine Satzung über die Beteiligung von Studierenden an Projekten mit Unternehmen oder Auftraggebern im Rahmen von Lehrveranstaltungen nachgereicht. In diesem Dokument werden die relevantesten Informationen über solcherart Projektbeteiligungen schriftlich niederlegt, eine Verpflichtung der FHD über die Aufklärung der Studierenden über urheberrechtliche Belange verankert und das Angebot über eine weitergehende Beratungsleistung der Hochschule gegenüber den Studierenden unterbreitet. Ferner beinhaltet die Satzung Regelungen über die Nachteilslosigkeit der Nichtbeteiligung von Studierenden an solchen Projekten für den regulären Studienverlauf. Somit sieht das Gutachtergremium die vorläufige Auflage als behoben.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

### **Sachstand**

Im Studiengang kommt laut Modulhandbücher folgendes Spektrum an Prüfungsformen vor:

- Klausur (1 Modul: „Strategisches Marketingmanagement“)
- Referat (1 Modul: „Mentoring“)
- Projektarbeit (4 Module: „Games und XR praxisorientiertes Projekt“, „Games und XR forschungsorientiertes Projekt“, „Business Creation“ und „Digital & Data Driven Marketing“)
- Hausarbeit (1 Modul: „Forschungsmethode“)
- Präsentation (2 Module: „XR Art Direction“, und „Strategisches Human Resource Management & New Work“)
- Fallstudie (2 Module: „Projektfinanzierung & Pricing“ und „Spielmechaniken“)

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Prüfungsformen sind aus Sicht des Gutachtergremiums sehr umfangreich, kompetenzorientiert und modulbezogen. Die Hochschule hat außerdem deutlich gemacht und glaubwürdig dargestellt, dass die zum Einsatz kommenden Prüfungsformen regelmäßig überprüft und weiterentwickelt werden. Dies wurde auch von den Studierenden bestätigt und unterstrichen. Das Gutachtergremium bewertet das Prüfungssystem dementsprechend als sehr gut und somit das Kriterium als erfüllt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

#### **2.2.6 Studierbarkeit ([§ 12 Abs. 5 MRVO](#))**

##### **a) Studiengangsübergreifende Aspekte**

Ein planbarer und verlässlicher Studienbetrieb wird nach Angaben der Hochschule durch die zentrale Studienorganisation und durch frühzeitige Bekanntgabe der Semesterpläne gewährleistet. Diese stellen sicher, dass es zu keinen Überschneidungen von Lehrveranstaltungen und Prüfungen kommt und dass Semesterpläne getrennt für die jeweiligen Matrikeln entlang der Regelstudienpläne erstellt werden. Gleiches gilt für die Prüfungsorganisation, die durch das Zentrale Prüfungsamt verantwortet wird.

Es besteht nach Angaben der Hochschule die Möglichkeit zur internen Flexibilität des Studienablaufes: So können beispielsweise Veranstaltungen, die in der Vollzeitstudienart häufiger angeboten werden, in der berufsbegleitenden Studienart abweichend vom Studienablaufplan besucht werden.

Gemäß § 10 (7) RPO erfolgt die Bekanntgabe der Prüfungstermine für Prüfungsleistungen durch das Zentrale Prüfungsamt bis spätestens 14 Tage vor dem Prüfungstermin. Die Prüfungsanmeldung erfolgt für die Studierenden automatisch mit der Belegung eines Moduls (§ 10 (8) RPO). § 10 (11-13) RPO regelt die Wiederholungsmodalität von Prüfungen. Grundsätzlich kann jede nicht bestandene Prüfung einmal wiederholt werden. Die Wiederholungsfrist beträgt ein Jahr. Die Zulassung zu einer zweiten Wiederholung einer Prüfungsleistung ist auf Antrag zulässig. Rücktritte von Prüfungen regelt § 17 RPO.

Laut Selbstbericht gibt es insgesamt vier Prüfungszeiträume im Jahr. Die regulären Prüfungszeiten finden Ende Januar bis Anfang Februar und Ende Juni bis Anfang Juli je eine Woche nach Ende der Vorlesungszeit statt und umfassen je zwei Wochen. Zusätzlich gibt es zwei Zeiträume für Wiederholungs- und Nachprüfungen: Ende November bis Anfang Dezember und Ende April bis Anfang Mai je während des Vorlesungszeitraums und umfassen je zwei Wochen. Die Prüfungsformen werden

stetig nach Semesterabschluss in den Fakultätssitzungen besprochen und etwaige Optimierungen abgeleitet. Zudem werden sie in den Studiengruppen in den Evaluationsworkshops besprochen.

Die Module beider Studiengänge werden laut der Modulhandbücher in beiden Studienarten einmal im Jahr angeboten. Bis auf das Modul „Masterarbeit“ in der berufsbegleitenden Studienart erstreckt sich kein Modul über mehr als ein Semester. Grund hierfür ist laut Selbstbericht, dass es sich um ein sehr umfangreiches Modul handelt, welches sich aufgrund der Lernziele bzw. Lerninhalte im Rahmen des berufsbegleitenden Studiums nur über zwei Semester studieren lässt.

Für alle Module ist laut der Modulhandbücher nur eine Prüfungsleistung vorgesehen.

Nach Angaben der Hochschule wird der Arbeitsaufwand in regelmäßigen Abständen durch entsprechende Workload-Erhebungen im Rahmen der Lehrveranstaltungsevaluation überprüft. Damit ist sichergestellt, dass jedes Modul innerhalb eines Semesters (maximal innerhalb eines Jahres) unter Beachtung eines angemessenen Workloads absolviert werden kann.

#### **a) Studiengangsspezifische Bewertung**

##### **„Creative Direction“ (M.A.)**

##### **Sachstand**

Laut Studienablaufplan sind im Vollzeitstudium fünf Prüfungen jeweils für das erste und zweite Semester vorgesehen. Im dritten Semester ist neben dem Modul „Masterarbeit“ eine weitere Prüfung zu absolvieren.

In der berufsbegleitenden Studienart sind dem Studienablaufplan zufolge drei Prüfungen im ersten, zweiten und dritten Semester vorgesehen. Im vierten Semester, wo das Modul „Masterarbeit“ angefangen wird, ist nur eine Prüfung geplant. Im fünften Semester ist neben der Anfertigung der Masterarbeit auch eine Prüfung zu belegen.

Bis auf die Module „Masterarbeit“ (25 ECTS-Punkte), „Human Centered Design“ (10 ECTS-Punkte) und „Design Thinking“ (10 ECTS-Punkte) umfassen alle Module 5 ECTS-Punkte.

##### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Studierbarkeit ist aus Sicht des Gutachtergremiums grundsätzlich in der Regelstudienzeit gewährleistet. Das Studiengangskonzept besteht aus sinnvoll untereinander abgestimmten Modulen, denen ein nachvollziehbares und geeignetes didaktisches Konzept zugrunde liegt. Der Studienbetrieb ist offenbar planbar und verlässlich. Die Modalität der Prüfungsanmeldung sichert eine frühzeitige Kommunikation der Prüfungstermine und eine Überschneidungsfreiheit.

Die Studierbarkeit wird außerdem durch einen der Prüfungsbelastung angemessenen durchschnittlichen Arbeitsaufwand gewährleistet. Nur das Modul „Masterarbeit“ in der berufsbegleitenden Variante dauert mehr als ein Semester, was die Ausgewogenheit der Arbeitsbelastung unterstützt.

Zuletzt wird die Studierbarkeit nach Ansicht des Gutachtergremiums durch eine sehr gute Prüfungsdichte und -organisation gewährleistet. Alle Module schließen mit einer Modulprüfung ab. Mit in der Regel fünf Prüfungen pro Semester in der Vollzeit- und drei in der berufsbegleitenden Variante ist die Prüfungsdichte adäquat und belastungsangemessen. Der Prüfungszeitraum ist nach Ansicht des Gutachtergremiums auch angemessen. Alle zu erzielenden Lernergebnisse sind so bemessen, dass sie innerhalb eines Semesters erreicht werden können.

Zusammenfassend sieht das Gutachtergremium die Studierbarkeit in diesem Studiengang als gegeben an.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

### **„Games & XR Management“ (M.A.)**

#### **Sachstand**

Laut Studienablaufplan sind im Vollzeitstudium fünf Prüfungen jeweils für das erste und zweite Semester vorgesehen. Im dritten Semester ist neben dem Modul „Masterarbeit“ eine weitere Prüfung zu absolvieren.

In der berufsbegleitenden Studienart sind dem Studienablaufplan zufolge drei Prüfungen im ersten, zweiten und dritten Semester vorgesehen. Im vierten Semester, wo das Modul „Masterarbeit“ angefangen wird, sind zwei Prüfungen geplant. Im fünften Semester wird die Masterarbeit abgegeben.

Bis auf die Module „Masterarbeit“ (25 ECTS-Punkte), „Games und XR praxisorientiertes Projekt“ (10 ECTS-Punkte) und „Games und XR forschungsorientiertes Projekt“ (10 ECTS-Punkte) umfassen alle Module 5 ECTS-Punkte.

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Prüfungsdichte, Prüfungsorganisation, Prüfungsbelastung und Anmeldungsmodalitäten sind für beide Studiengänge dieselben, sodass eine Wiederholung der Einzelheiten an dieser Stelle überflüssig ist. Das Gutachtergremium sieht die Studierbarkeit in diesem Studiengang als gegeben an.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist erfüllt.

## 2.2.7 Besonderer Profilanspruch ([§ 12 Abs. 6 MRVO](#))

### Sachstand

Die Studiengänge werden in den Studienarten Vollzeit und berufsbegleitend angeboten. Die besonderen Herausforderungen bestehen für die Studierenden der berufsbegleitenden Studienart darin, Beruf, Studium und Familie gut miteinander zu verbinden und dabei alle drei Bereichen gut zu bewältigen. Laut Selbstbericht werden diese Studierenden mit Maßnahmen zur Gewährleistung der Studierbarkeit unterstützt. Dazu zählen im Einzelnen folgende Punkte:

1. Die Lehre findet abgesehen von je einer Präsenzwoche im Semester an Donnerstagen und Freitagen statt.
2. Informationen über Termine für Lehrwochenenden, Präsenzwochen und Prüfungszeiten sollen rechtzeitig gegeben werden und ermöglichen somit Regelmäßigkeit und Planbarkeit. Die Planung des Semesters orientiert sich an den Ferienterminen in Sachsen, um für die Studierenden ein Familienleben zu gewährleisten.
3. Die Bearbeitungsdauer für außerhalb der Hochschule zu erstellende Prüfungsleistungen ist länger als bei Studierenden der Vollzeitstudienart. Für die Erstellung einer Masterarbeit beträgt die Bearbeitungszeit gemäß Rahmenprüfungsordnung für berufsbegleitend Studierende 24 statt 20 Wochen.
4. Der präsenzlehrbezogene Workload ist im berufsbegleitenden Studium im Vergleich zu der Vollzeitstudienvariante geringer und wird durch eine höhere Selbststudienzeit ausgeglichen. Gegenüber der Vollzeitstudienart ist die Regelstudienzeit in der berufsbegleitenden Studienart länger, wodurch sich der jeweilige Workload pro Semester gegenüber der Vollzeitstudienart minimiert; im Durchschnitt sind in der berufsbegleitenden Studienart nur ca. 20 ECTS-Punkte pro Semester im Regelstudienplan veranschlagt. Die berufsbegleitenden Studiengänge unterliegen dabei denselben Qualitätssicherungsmaßen wie die Vollzeitstudiengänge.

### Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der besondere Profilanspruch für beide Masterstudiengänge besteht darin, dass diese berufsbegleitend studierbar sind. Um die Studierbarkeit auch im Sinne eines Familienlebens zu gewährleisten, findet die Lehre – abgesehen von je einer Präsenzwoche im Semester – an Donnerstagabenden und an Freitagen statt, was das Gutachtergremium als besonders angebracht bewertet. Ebenso angepasst an die Bedürfnisse von berufstätigen Studierenden ist die rechtzeitige Kommunikation von Terminen für Lehrwochenenden, Präsenzwochen und Prüfungszeiten, die sich nach den in Sachsen gültigen Ferienterminen richten. Auch die Regelung zur längeren Bearbeitungsdauer für außerhalb der Hochschule zu erstellende Prüfungsleistungen sowie für die Erstellung der Masterar-

beit, kommt den berufstätigen Studierenden zugute. Dass im berufsbegleitenden Studium ein höheres Maß an Selbststudienzeit gegenüber den Vollzeitstudierenden festgelegt und somit eine geringere Präsenz an der Hochschule zu ermöglicht wird, ist aus Sicht des Gutachtergremiums eine geeignete Maßnahme. Schließlich stellt durch einen Arbeitsaufwand von 20 ECTS-Punkten eine angemessene Reduzierung der Arbeitsbelastung zugunsten der parallelen Arbeitstätigkeit. Insgesamt lässt sich festhalten, dass dem besonderen Anspruch beider Studiengänge gut Rechnung getragen wird.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **2.3 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO): Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ([§ 13 Abs. 1 MRVO](#))**

### **Sachstand**

Nach Angaben der Hochschule werden Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen der Studienprogramme durch die individuelle Forschungsarbeit der Lehrenden, den engen Austausch innerhalb des Studiengangs, die Evaluationen und die Arbeit der Fakultätskonferenz sowie durch die konsequente Orientierung an den Schwerpunkten bzw. Grundsätzen für Forschung und Lehre an der FHD sichergestellt.

Laut Selbstbericht findet die Weiterentwicklung der Studienprogramme unter Zuhilfenahme des Constructive-Alignment-Ansatzes statt. Im Rahmen dieses Ansatzes wird großer Wert auf die Definition von Learning Outcomes, d.h. konkreten, im Rahmen der Module und Lehrveranstaltungen erreichbaren bzw. zu erreichenden Lernzielen gelegt.

Die inhaltliche Ausrichtung der Studiengänge spiegelt nach Angaben der Hochschule die Themenschwerpunkte der FHD in den Bereichen Forschung, Lehre und Weiterbildung wider. An der Fakultät Design sollen Praxis- und Forschungsprojekte zur visuellen Kommunikation klassischer, linearer und interaktiver Medien (überwiegend aus Kooperationen mit mittelständischen Projektpartnern) realisiert werden. Außerdem soll ein kontinuierlicher Austausch zwischen Lehrenden, Forschenden und in der Weiterbildung tätigen Hochschulangehörigen der an der FHD etablierten Fachdisziplinen stattfinden. Somit soll ein ständig aktueller wissenschaftlicher Input aus der Forschung und die akademische Weiterentwicklung der Studiengänge garantiert werden. Darüber hinaus sind die hauptberuflich Lehrenden der Studiengänge im Rahmen ihrer wissenschaftlichen Tätigkeiten über eigene Forschungsprojekte und die Teilnahme an wissenschaftlichen Veranstaltungen (z.B. Konferenzen) am fachlichen Diskurs auf nationaler und internationaler Ebene beteiligt und entwickeln die Inhalte



des Studienangebots kontinuierlich weiter. So ist es beispielsweise möglich, Studierende in Anwendungsprojekte zu integrieren und neue inhaltliche Impulse und Vertiefungen in den Studiengängen auch über die originären Studiengangprofile hinaus auch im Rahmen von Fachkonferenzen, aufzugreifen oder zu entwickeln.

Der regelmäßige Austausch mit Stakeholdern und Kooperationspartnern soll laut Selbstbericht neben der kontinuierlichen inhaltlichen Überprüfung auch die Bedarfe der technischen Ausstattung ermitteln und aktuelle Projekt- oder Forschungsthemen reflektieren helfen. Grundsätzlich sollen alle Studiengänge der Fakultät Design auf die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die jeweiligen methodisch-didaktischen Ansätze hin überprüft werden. Hierbei werden die Ergebnisse der Evaluationen, Anregungen der Lehrenden aus den Dozentenkonferenzen sowie Kommentare der Kooperationspartner der FHD in den Fakultätskonferenzen besprochen und die sich ergebenden Änderungen beschlossen. Die Kontrolle und Nachjustierung dient dabei nicht nur der fachlich-inhaltlichen Weiterentwicklung des Curriculums, sondern auch der Überprüfung der bestehenden methodisch-didaktischen Ansätze. Außerdem hilft die bereits erwähnte kollegiale Hospitation, die Qualität von Forschung und Lehre zu überprüfen.

Nach Angaben der Hochschule berücksichtigt der fachliche Diskurs nationale und internationale Forschungs- und Entwicklungsstände. Hierfür ist die Beteiligung an Konferenzen und die Veröffentlichung eigener Arbeitsergebnisse geplant. Die kritische Reflexion und kontinuierliche Auseinandersetzung mit dem neuesten Stand der Forschung ist nach Angaben der Hochschule dabei eine Selbstverständlichkeit. Die Teilnahme an Fachtagungen oder die Ausrichtung von Konferenzen sollen über entsprechende Einnahmen aus Drittmittelprojekten der Fakultät Design sichergestellt werden.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist aus Sicht des Gutachtergremiums gewährleistet. Das Konzept zur Hochschuldidaktik ist vorbildlich. Es werden die Erprobungen neuer Lehr- und Lernformen unter Einbeziehung von digitaler Bildung gefördert und die fremdsprachige Lehre wird kontinuierlich ausgebaut. Die Mechanismen und Maßnahmen zur Feststellung der Stimmigkeit der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sind gut, weil sie unter einem umfassenden Ansatz (Constructive-Alignment) koordiniert und artikuliert werden, welcher sich explizit auf Learning Outcomes orientiert.

Die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze des Curriculums werden durch einen kontinuierlichen Austausch zwischen Lehrenden, Forschenden und in der Weiterbildung tätigen Hochschulangehörigen der an der FHD etablierten Fachdisziplinen sowie Stakehol-

dern und Kooperationspartnern überprüft und an fachliche und didaktische Weiterentwicklungen angepasst. Aus Sicht des Gutachtergremiums wird dadurch die Vermittlung der Breite und Vielfalt der aktuellen wissenschaftlichen Theorien gut gewährleistet.

Eine systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses erfolgt durch den Forschungsschwerpunkt der beteiligten Lehrstühle, durch Teilnahme der betroffenen Professorinnen und Professoren an Tagungen und Konferenzen, sowie durch die enge Kooperation mit lokalen Unternehmen. Hierdurch wird aus Sicht des Gutachtergremiums eine gute kritische Reflexion unterschiedlicher fachbezogener Referenzsysteme vorgenommen ebenso wie die kontinuierliche Auseinandersetzung mit dem neuesten Stand der Forschung.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **2.4 Studienerfolg ([§ 14 MRVO](#))**

### **Sachstand**

Die Studiengangleitungen der Fakultät Angewandte Sozialwissenschaften sind für die Studierenden die direkten Ansprechpartnerinnen. Nach Angaben der Hochschule überführen sie den direkten Dialog, das Feedback der Studierenden unmittelbar in den Qualitätssicherungsprozess und sorgen für die Umsetzung qualitätssteigernder Maßnahmen. Hierfür werden die Studierenden am Semesterende auch zu Gesprächen eingeladen. Der unmittelbare Austausch zwischen Dozierenden und den Studiengangleitungen hilft beim Identifizieren von Lerndefiziten, Motivationsproblemen oder Mängeln im Bereich der Ausstattung. Darüber hinaus steht den Studierenden ein Feedback-Kasten im Aufenthaltsraum zur anonymen Beschwerde-Meldung zur Verfügung. Letztere werden durch die Stabsstelle Qualitätsmanagement sondiert und entsprechend Zuständigkeit und Dringlichkeit in den Prozess der stetigen Verbesserung in Studium und Lehre eingebracht.

Die Qualitätssicherung und -weiterentwicklung besteht aus Maßnahmen der internen Evaluation von Studium und Lehre sowie der externen Studiengangevaluation. Bei der Festlegung von Verfahren und Normen werden die landesrechtlichen Bestimmungen (siehe § 9 SächsHSFG) berücksichtigt. Die Evaluation von Studium und Lehre innerhalb der Studiengänge erfolgt auf Grundlage der Evaluationsordnung (EO). Das Qualitätsmanagementhandbuch beschreibt die erforderlichen Prozesse (Kapitel 7.1.3) und liefert die zu verwendenden Mess- und Bewertungsinstrumente (Kapitel 8 und 9).

Zuständig für die Evaluation sind gemäß §3 EO die Hochschulleitung, welche die zentralen Rahmenbedingungen schafft, die Dekanin oder der Dekan für die Initiierung und Durchführung der Eva-



luation und die Stabstelle Qualitätsmanagement, die vom Rektorat beauftragt wird, Verfahrensempfehlungen und Prozessbeschreibungen sowie dazugehörige Instrumente für die verschiedenen Evaluationen zu erarbeiten sowie die Durchführung und Auswertung von Befragungen zu unterstützen.

Gemäß §§ 4-10 EO können insbesondere folgende Evaluationen durchgeführt werden:

- Studentische Evaluationen der Lehrveranstaltungen
- Studentische Evaluationen der Rahmenbedingungen
- Evaluationen des Lehrpersonals
- Evaluationen der Studienanfängerinnen und -anfänger
- Evaluationen der Studienabbrecherinnen und -abbrecher sowie der Studienwechslerinnen und -wechsler
- Absolventenevaluationen

Die FHD evaluiert jedes Semester ausgewählte Lehrveranstaltungen aller Studiengänge im Rahmen der „studentischen Evaluation der Lehrveranstaltung“. In einem Zyklus von jeweils zwei Jahren werden somit alle Lehrveranstaltungen aller Studiengänge evaluiert. Die Evaluationen der Rahmenbedingungen des Studiums finden jährlich statt. Die Evaluationen der Studienanfängerin erfolgen jährlich im ersten Studiensemester, die der Studienabbrecherinnen und -abbrecher sowie der Studienwechslerinnen und -wechsler werden anlassbezogen durchgeführt. Die Absolventinnen und Absolventen werden ihrerseits im ersten Jahr nach ihrem Studienabschluss sowie im dritten Jahr nach ihrem Studienabschluss befragt.

Alle Evaluationen sind anonym.

Die Ergebnisse werden schriftlich und hochschulöffentlich bekanntgegeben. Sie werden in den Fakultätskonferenzen diskutiert und die daraus abgeleiteten Maßnahmen werden im Fakultätsbericht dokumentiert. Gemäß § 12 EO fließen die aggregierten Ergebnisse aller Evaluationsmaßnahmen in die Berichte der Hochschule und der Fakultäten ein.

Laut Selbstbericht werden den Lehrenden und den Modulverantwortlichen die Ergebnisse der einzelnen studentischen Evaluationen der Lehrveranstaltungen übermittelt, damit diese die Ergebnisse mit den Studierenden diskutieren und ggf. ihre Lehrkonzeption prüfen können. Die Studiengangleitungen erhalten Daten für alle Module in den Studiengängen, um so die Entwicklung begleiten und ggf. Unterstützung leisten zu können. Auf Ebene von Dekanat und Hochschulleitung werden zusammengefasste Daten zu Studiengängen diskutiert sowie eine Zusammenfassung hochschulintern veröffentlicht.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Das Gutachtergremium bewertet das kontinuierliche, unter Beteiligung von Studierenden und Absolventinnen und Absolventen stattfindende Monitoring des Studiengangs als hinreichend.

Das Monitoring umfasst einen geschlossenen Regelkreis mit regelmäßiger Überprüfung, auf dessen Grundlage Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs abgeleitet werden. Das Gutachtergremium sieht insbesondere die geregelte Zuständigkeit der Stabstelle Qualitätsmanagement, die Qualität der Erfassungsbögen sowie den anonymen Beschwerde-Kasten als geeignete Monitoring-Maßnahmen an.

Zusätzlich finden auch statistische Auswertungen des Studien- und Prüfungsverlaufs und der Studierenden- und Absolventenstatistiken Eingang in die Qualitätssicherungsmaßnahmen. Das Gutachtergremium konnte sich davon überzeugen, dass die Maßnahmen fortlaufend überprüft und die Ergebnisse für die Weiterentwicklung des Studiengangs genutzt werden.

Die Studierenden werden über die Ergebnisse und die ergriffenen Maßnahmen unter Beachtung datenschutzrechtlicher Belange hinreichend durch Besprechung und Aushänge informiert.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

## **2.5 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich ([§ 15 MRVO](#))**

### **Sachstand**

Laut Selbstbericht liegt der Anteil weiblicher Studierender an der FHD bei ca. 70 %. Innerhalb der Hochschulverwaltung ist der Anteil der weiblichen Mitarbeiterinnen 80 %. Die Professorinnen weisen einen Anteil von ca. 40 % auf.

Bezüglich der Geschlechtergerechtigkeit hat der Senat der FHD im Juni 2020 die Weiterentwicklung ihres Gleichstellungs- und Diversity-Konzeptes verabschiedet. Es beschreibt die Maßnahmen und Angebote der/des Gleichstellungs- und Diversity-Beauftragten im Zeitraum 2017-2019, liefert Daten und Fakten zur Gleichstellung und Diversity und schlägt zukünftige Ziele und Maßnahmen vor. In allen Berufungs- und Einstellungsverfahren ist nach Angaben der Hochschule die oder der Gleichstellungsbeauftragte mit beratender Stimme eingebunden.

Als Schritt zu mehr Gleichberechtigung hat der Senat im November 2017 die Überarbeitung aller Ordnungen der FHD in die sprachliche Fassung mit dem \* (Gender-Sternchen), welche möglicherweise bis dato diskriminierte Personengruppen mit anspricht, beschlossen. In Veranstaltungen und

öffentlichen Auftritten bemüht sich die Hochschule, ihre Studienangebote, die oft geschlechtertypisch besetzt sind, dem jeweils anderen Geschlecht anzubieten, z.B. beim Boys- und Girls-Day.

Die RPO enthält Regelungen zum Nachteilsausgleich. Gemäß § 11 (7-8) kann wegen einer Behinderung, einer chronischen oder andauernden Erkrankung die Betreuung eigener Kinder bis zum 14. Lebensjahr oder der Pflege naher Angehöriger auf Antrag beim Zentralen Prüfungsausschuss die Erbringung einer Prüfungsleistung in einer bedarfsgerechten Form und gegebenenfalls auch innerhalb einer entsprechend verlängerten Bearbeitungszeit erfolgen. Dies gilt ebenso für Mutterschutzfristen und Elternzeit.

Der neue Campus ist laut Selbstbericht für Rollstuhlnutzerinnen und Nutzer geeignet. Jede Etage ist schwellenfrei, alle Gänge und Türen haben die erforderliche Breite laut DIN 18040. Die oberen Stockwerke sind mit Aufzügen (nicht feuer gesichert) erreichbar. Alle Etagen sind farblich gekennzeichnet. Es existieren zwei rollstuhlgeeignete Toiletten.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die hochschulischen Konzepte zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen werden aus Sicht des Gutachtergremiums auf der Ebene des Studiengangs Creative Direction gut umgesetzt.

Die verbindliche Definition von Zielen und der Zusammenstellung der zur Erreichung dieser Ziele getroffenen Maßnahmen zur Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit sieht das Gutachtergremium als hinreichend an.

Die Angebote sind individuell permanent nutzbar und im Rahmen familiärer Atmosphäre vor Ort leicht zugänglich. Auf professoraler Ebene ist der Frauenanteil mit 40% akzeptabel.

### **Entscheidungsvorschlag**

Das Kriterium ist für beide Studiengänge erfüllt.

### **III Begutachtungsverfahren**

#### **1 Allgemeine Hinweise**

Die Begehung wurde aufgrund der Pandemiesituation online durchgeführt.

Bezüglich der Erfüllung der Kriterien „Qualifikationsziele und Abschlussniveau“ und „Curriculum“ beim Studiengang „Creative Direction“ (M.A.) können sich die Mitglieder des Gutachtergremiums nicht völlig einigen. Während die Mehrheit beide Kriterien als erfüllt ansieht und sich bezüglich der Erweiterung der Qualifikationsziele und des Curriculums mit spezifischen Rechtskenntnissen für Empfehlungen ausspricht, ist die Professorin für Unternehmensführung der Ansicht, beide Kriterien seien nicht erfüllt und plädiert dementsprechend für Auflagen. Die Mehrheit des Gremiums betont dabei, dass der Studiengang sich an den Bedürfnissen mittelständischer Unternehmen in der Region orientiert und darauf abzielt, Agenturangestellte auszubilden, für welche die besagten Rechtskenntnisse zwar von Vorteil jedoch nicht unabdingbar sind. Die Professorin für Unternehmensführung ist im Gegenteil der Ansicht, dass solche Kenntnisse für alle Berufstätige der Kreativbranche von zentraler Bedeutung sind.

Die überdurchschnittlich lange Verfahrensdauer lässt sich zum Teil dadurch erklärend, dass Covid-Erkrankungen bei der Erstellung des Gutachtens zu Verzögerungen geführt haben. Weitere Gründe sind der oben beschriebene Abstimmungsbedarf bezüglich der Kriterien „Qualifikationsziele und Abschlussniveau“ und „Curriculum“ beim Studiengang „Creative Direction“ (M.A.) sowie die Bewertung von nachgereichten Unterlagen seitens der Hochschule. Das ursprüngliche Studienkonzept umfasste für beide Studiengänge vier Semester. Somit betrugen die konsekutive Masterstudiengänge eine Gesamtregelstudienzeit im Vollzeitstudium von elf Semester. Dieser Zustand ist erst während der Online-Begehung festgestellt worden. Die Hochschule musste folglich ihr Studienkonzept revidieren und dieses vom Gutachtergremium bewerten lassen. Die in diesem Bericht vorliegende Bewertungen wurden auf Basis der Nachreichungen erstellt.

#### **2 Rechtliche Grundlagen**

- Akkreditierungsstaatsvertrag
- Sächsische Studienakkreditierungsverordnung

### 3 Gutachtergremium

#### a) Hochschullehrerinnen/ Hochschullehrer

- **Prof. Dr. Alexander Carôt**, Hochschule Anhalt, Professor für Angewandte Informatik - Digitale Medien und Spieleentwicklung
- **Prof. Dr. Nicole Krautkrämer-Merkt**, Hochschule Koblenz, Professorin für Unternehmensführung, insbesondere Marketing
- **Prof. Rolf Kruse**, Fachhochschule Erfurt, Professor für digitale Medien und Gestaltung

#### b) Vertreterin/Vertreter der Berufspraxis

- **Elisabeth Budde**, Transparent Design Management GmbH, Frankfurt am Main

#### c) Vertreterin/Vertreter der Studierenden

- **Milan N. Grammestorf**, Universität Bielefeld, Wirtschaftswissenschaften (m. Sc.)

## **IV Datenblatt**

### **1 Daten zu den Studiengängen**

Da es sich bei beiden Studiengängen um Konzeptakkreditierung handelt, sind noch keine Daten erhoben worden.



## 2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	18.08.2021
Eingang der Selbstdokumentation:	15.10.2021
Zeitpunkt der Begehung:	25.01.2022
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Studiengangverantwortliche, Lehrende, Hochschulleitung und Studierende
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde besichtigt (optional, sofern fachlich angezeigt):	Die räumliche und sachliche Ausstattung wurde durch eine digitale Führung besichtigt. Dazu zählen insbesondere unterschiedliche Werkstätte wie die gemeinsamen Räumlichkeiten.

## V 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 vom Gutachtergremium 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) <sup>1</sup>Im System gestufter Studiengänge ist der Bachelorabschluss der erste berufsqualifizierende Regelabschluss eines Hochschulstudiums; der Masterabschluss stellt einen weiteren berufsqualifizierenden Hochschulabschluss dar. <sup>2</sup>Grundständige Studiengänge, die unmittelbar zu einem Masterabschluss führen, sind mit Ausnahme der in Absatz 3 genannten Studiengänge ausgeschlossen.

(2) <sup>1</sup>Die Regelstudienzeiten für ein Vollzeitstudium betragen sechs, sieben oder acht Semester bei den Bachelorstudiengängen und vier, drei oder zwei Semester bei den Masterstudiengängen. <sup>2</sup>Im Bachelorstudium beträgt die Regelstudienzeit im Vollzeitstudium mindestens drei Jahre. <sup>3</sup>Bei konsekutiven Studiengängen beträgt die Gesamtregelstudienzeit im Vollzeitstudium fünf Jahre (zehn Semester). <sup>4</sup>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. <sup>5</sup>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) <sup>1</sup>Masterstudiengänge können in „anwendungsorientierte“ und „forschungsorientierte“ unterschieden werden. <sup>2</sup>Masterstudiengänge an Kunst- und Musikhochschulen können ein besonderes künstlerisches Profil haben. <sup>3</sup>Masterstudiengänge, in denen die Bildungsvoraussetzungen für ein Lehramt vermittelt werden, haben ein besonderes lehramtsbezogenes Profil. <sup>4</sup>Das jeweilige Profil ist in der Akkreditierung festzustellen.

(2) <sup>1</sup>Bei der Einrichtung eines Masterstudiengangs ist festzulegen, ob er konsekutiv oder weiterbildend ist. <sup>2</sup>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) <sup>1</sup>Zugangsvoraussetzung für einen Masterstudiengang ist ein erster berufsqualifizierender Hochschulabschluss. <sup>2</sup>Bei weiterbildenden und künstlerischen Masterstudiengängen kann der berufsqualifizierende Hochschulabschluss durch eine Eingangsprüfung ersetzt werden, sofern Landesrecht dies vorsieht. <sup>3</sup>Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus.

(2) <sup>1</sup>Als Zugangsvoraussetzung für künstlerische Masterstudiengänge ist die hierfür erforderliche besondere künstlerische Eignung nachzuweisen. <sup>2</sup>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) <sup>1</sup>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.

<sup>2</sup>Dabei findet keine Differenzierung der Abschlussgrade nach der Dauer der Regelstudienzeit statt.

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

<sup>2</sup>Fachliche Zusätze zu den Abschlussbezeichnungen und gemischtsprachige Abschlussbezeichnungen sind ausgeschlossen. <sup>3</sup>Bachelorgrade mit dem Zusatz „honours“ („B.A. hon.“) sind ausgeschlossen. <sup>4</sup>Bei interdisziplinären und Kombinationsstudiengängen richtet sich die Abschlussbezeichnung nach demjenigen Fachgebiet, dessen Bedeutung im Studiengang überwiegt. <sup>5</sup>Für Weiterbildungsstudiengänge dürfen auch Mastergrade verwendet werden, die von den vorgenannten Bezeichnungen abweichen. <sup>6</sup>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) <sup>1</sup>Die Studiengänge sind in Studieneinheiten (Module) zu gliedern, die durch die Zusammenfassung von Studieninhalten thematisch und zeitlich abgegrenzt sind. <sup>2</sup>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.

<sup>3</sup>Für das künstlerische Kernfach im Bachelorstudium sind mindestens zwei Module verpflichtend, die etwa zwei Drittel der Arbeitszeit in Anspruch nehmen können.

(2) <sup>1</sup>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) <sup>1</sup>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.

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

(2) <sup>1</sup>Für den Bachelorabschluss sind nicht weniger als 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. <sup>2</sup>Für den Masterabschluss werden unter Einbeziehung des vorangehenden Studiums bis zum ersten berufsqualifizierenden Abschluss 300 ECTS-Leistungspunkte benötigt. <sup>3</sup>Davon kann bei entsprechender Qualifikation der Studierenden im Einzelfall abgewichen werden, auch wenn nach Abschluss eines Masterstudiengangs 300 ECTS-Leistungspunkte nicht erreicht werden. <sup>4</sup>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) <sup>1</sup>Der Bearbeitungsumfang beträgt für die Bachelorarbeit 6 bis 12 ECTS-Leistungspunkte und für die Masterarbeit 15 bis 30 ECTS-Leistungspunkte. <sup>2</sup>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) <sup>1</sup>In begründeten Ausnahmefällen können für Studiengänge mit besonderen studienorganisatorischen Maßnahmen bis zu 75 ECTS-Leistungspunkte pro Studienjahr zugrunde gelegt werden. <sup>2</sup>Dabei ist die Arbeitsbelastung eines ECTS-Leistungspunktes mit 30 Stunden bemessen. <sup>3</sup>Besondere studienorganisatorische Maßnahmen können insbesondere Lernumfeld und Betreuung, Studienstruktur, Studienplanung und Maßnahmen zur Sicherung des Lebensunterhalts betreffen.

(5) <sup>1</sup>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) <sup>1</sup>An Berufsakademien sind bei einer dreijährigen Ausbildungsdauer für den Bachelorabschluss in der Regel 180 ECTS-Leistungspunkte nachzuweisen. <sup>2</sup>Der Umfang der theoriebasierten 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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>Das ECTS wird entsprechend §§ 7 und 8 Absatz 1 angewendet und die Verteilung der Leistungspunkte ist geregelt. <sup>3</sup>Für den Bachelorabschluss sind 180 bis 240 Leistungspunkte nachzuweisen und für den Masterabschluss nicht weniger als 60 Leistungspunkte. <sup>4</sup>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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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 Gemein Sinn 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) <sup>1</sup>Bachelorstudiengänge dienen der Vermittlung wissenschaftlicher Grundlagen, Methodenkompetenz und berufsfeldbezogener Qualifikationen und stellen eine breite wissenschaftliche Qualifizierung sicher. <sup>2</sup>Konsequente Masterstudiengänge sind als vertiefende, verbreiternde, fachübergreifende oder fachlich andere Studiengänge ausgestaltet. <sup>3</sup>Weiterbildende Masterstudiengänge setzen qualifizierte berufspraktische Erfahrung von in der Regel nicht unter einem Jahr voraus. <sup>4</sup>Das Studiengangskonzept weiterbildender Masterstudiengänge berücksichtigt die beruflichen Erfahrungen und knüpft zur Erreichung der Qualifikationsziele an diese

an. <sup>5</sup>Bei der Konzeption legt die Hochschule den Zusammenhang von beruflicher Qualifikation und Studienangebot sowie die Gleichwertigkeit der Anforderungen zu konsekutiven Masterstudiengängen dar. <sup>6</sup>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) <sup>1</sup>Das Curriculum ist unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikation und im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele adäquat aufgebaut. <sup>2</sup>Die Qualifikationsziele, die Studiengangsbezeichnung, Abschlussgrad und -bezeichnung und das Modulkonzept sind stimmig aufeinander bezogen. <sup>3</sup>Das Studiengangskonzept umfasst vielfältige, an die jeweilige Fachkultur und das Studienformat angepasste Lehr- und Lernformen sowie gegebenenfalls Praxisanteile. <sup>5</sup>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**

<sup>4</sup>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) <sup>1</sup>Das Curriculum wird durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt. <sup>2</sup>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. <sup>3</sup>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) <sup>1</sup>Prüfungen und Prüfungsarten ermöglichen eine aussagekräftige Überprüfung der erreichten Lernergebnisse. <sup>2</sup>Sie sind modulbezogen und kompetenzorientiert.

[Zurück zum Gutachten](#)

### **§ 12 Abs. 5**

(5) <sup>1</sup>Die Studierbarkeit in der Regelstudienzeit ist gewährleistet. <sup>2</sup>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 innerhalb 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 Profilspruch 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) <sup>1</sup>Die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen ist gewährleistet. <sup>2</sup>Die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze des Curriculums werden kontinuierlich überprüft und an fachliche und didaktische Weiterentwicklungen angepasst. <sup>3</sup>Dazu erfolgt eine systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses auf nationaler und gegebenenfalls internationaler Ebene.

[Zurück zum Gutachten](#)

### **§ 13 Abs. 2 und 3**

(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 Lehrerbildung.

(3) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>Ausnahmen beim Lehramt für die beruflichen Schulen sind zulässig.

[Zurück zum Gutachten](#)

## **§ 14 Studienerfolg**

<sup>1</sup>Der Studiengang unterliegt unter Beteiligung von Studierenden und Absolventinnen und Absolventen einem kontinuierlichen Monitoring. <sup>2</sup>Auf dieser Grundlage werden Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs abgeleitet. <sup>3</sup>Diese werden fortlaufend überprüft und die Ergebnisse für die Weiterentwicklung des Studiengangs genutzt. <sup>4</sup>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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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

<sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>Art und Umfang der Kooperation sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

(2) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>Abs. 1 Satz 2 gilt entsprechend.

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

[Zurück zum Gutachten](#)

## § 21 Besondere Kriterien für Bachelorausbildungsgänge an Berufsakademien

(1) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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. <sup>3</sup>Der Anteil der Lehre, der von hauptberuflichen Lehrkräften erbracht wird, soll 40 Prozent nicht unterschreiten. <sup>4</sup>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) <sup>1</sup>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. <sup>2</sup>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](#)