

Beschluss zur Akkreditierung des Bachelor-Studiengangs „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (ViW) der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Medien Offenburg

1. Allgemeine Angaben	2
1.1. Grunddaten des Studiengangs	2
1.2. Angaben zur Akkreditierung des Studiengangs	2
2. Kurzprofil des Studiengangs	3
3. Angaben zum Verfahren	4
4. Prozess zur Siegelvergabe	5
5. Ergebnisse des Verfahrens im Überblick	6
6. Qualitätsbewertung zur Umsetzung der Akkreditierungskriterien	7
7. Gesamteindruck und Ausblick	11

Nach Diskussion und Bewertung der Ergebnisse aus dem internen Qualitätssicherungsverfahren bzw. der Akkreditierungsunterlagen, insbesondere des Votums der Gutachter*innen und des QM-Prüfberichts mit Stellungnahme des Prorektorats Studium und Lehre, kommt die Hochschulleitung einvernehmlich zu folgendem Beschluss:

Der Bachelor-Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (ViW) der Hochschule Offenburg wird mit einer Auflage akkreditiert ☒

Die Akkreditierung wird mit der im Bericht genannten Auflage verbunden und gilt bis 31.08.2031.

Die Akkreditierung erfolgt nach den Vorgaben des akkreditierten Systems der Hochschule und unter Berücksichtigung der Verordnung des Wissenschaftsministeriums zur Studienakkreditierung (Studienakkreditierungsverordnung) vom 18. April 2018 sowie des Staatsvertrags über die Organisation eines gemeinsamen Akkreditierungssystems zur Qualitätssicherung in Studium und Lehre an deutschen Hochschulen (Studienakkreditierungsstaatsvertrag) vom 20. Juni 2017.

Die Auflage ist bis zum 01.10.2023 zu erfüllen.

Die Umsetzung der Auflage ist schriftlich nachzuweisen und bis zur genannten Frist bei der Stabsstelle Zentrales QM oder dem Prorektorat Studium und Lehre der Hochschule Offenburg anzuzeigen.

1. Allgemeine Angaben

1.1. Grunddaten des Studiengangs

Name des Studiengangs + Kürzel	Virtuelle Welten & Game Technologies (ViW)
Abschlussgrad und -bezeichnung	Bachelor of Science (B.Sc.)
Zulassung	☒ jährlich im Wintersemester ☐ jährlich im Sommersemester ☐ jedes Semester
Vorgesehene Zulassungszahl (pro Jahr)	25
Studienform	☒ Vollzeit ☐ Teilzeit ☐ berufsbegleitend ☐ Joint Degree Programm ☐ Lehramt ☐ Sonstiges.....
Regelstudienzeit (in Semestern)	7
Anzahl ECTS-Punkte gesamt	210
Aufnahme des Studienbetriebs	Wintersemester 2023/24
Anbietende Fakultät	Medien (M)
Ggf. weitere beteiligte Fakultät/en	-
Ggf. weitere beteiligte Hochschule/n	-
<i>Bei Master-Studiengang</i>	☐ konsekutiv ☐ weiterbildend ☐ anwendungsorientiert ☐ forschungsorientiert

2.1. Angaben zur Akkreditierung des Studiengangs

Interne Erstakkreditierung / HS Offenburg	01.09.2023 bis 31.08.2031
---	---------------------------

2. Kurzprofil des Studiengangs

Der Bachelor-Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (ViW) richtet sich an Schulabsolvent*innen und Studieninteressierte mit Schwerpunkten in den Bereichen Medien, Informatik, 2D/3D-Design, Game Development, Serious Games / Gamification, Virtual, Augmented, Mixed & Extended Reality (kurz: VR/AR/MR/XR) und virtuelle Welten. Er adressiert damit Bedarfe von Unternehmen aller Branchen, die im Zuge der Digitalisierung interaktive Welten entwickeln bzw. bestehende Systeme digitalisieren oder modernisieren.

Der Studiengang ist praxis- und projektorientiert aufgebaut und vermittelt sowohl technische als auch künstlerische und wissenschaftliche Fähigkeiten zur Entwicklung virtueller Welten für verschiedene Medien: Text, analoge Spiele, 2D/3D-Welten, VR/AR/MR/XR, CAD, digitale und Computerkunst, interaktive Installationen und Ausstellungen sowie viele weitere. Diese werden bewusst für verschiedene Einsatzbereiche konzipiert, von Architektur über Medizin und Tourismus, Maschinenbau und Unternehmenskommunikation bis zu Unterhaltungsspielen. Regelmäßig während des Studiums sowie an dessen Ende wird in Projektarbeiten das Gelernte in die Praxis umgesetzt. Diese Projektarbeiten werden zudem auf Werkschauen präsentiert, was sowohl dem Transfer als auch dem Erwerb von Präsentationskompetenzen dient. Darüber hinaus bauen die ViW-Studierenden schon während ihres Studiums ein individuelles Portfolio auf, mit dem sie sich in ihren Wunschbranchen bewerben können.

Der Fokus der Lehre liegt in der Vermittlung von gestalterischen, informatischen, narrativen und wissenschaftlichen Kompetenzen. Diese Kombination ermöglicht es den Studierenden, ihre jeweiligen virtuellen Anwendungen nicht nur zu konzipieren, sondern auch umzusetzen.

Das siebensemestrige Studium verbindet vorgegebene Lehrinhalte durchgehend mit umfangreichen Projektarbeiten bei zunehmender Gestaltungsfreiheit. Im ersten Studienabschnitt gibt es ein übergreifendes Pflichtmodul zu wissenschaftlichen Methoden, das auf die Bachelorarbeit vorbereitet und die Durchführung kleinerer empirischer Studien im Vorfeld ermöglicht. Zudem gibt es ein verpflichtendes Praktikum, das frei geplant werden kann – beispielsweise ist die Kombination mit Projektarbeiten oder sogar mit der Bachelorarbeit möglich.

Die beruflichen Perspektiven sind vielversprechend, denn immer mehr Branchen von Wissenschaft bis Industrie oder Wirtschaft arbeiten mit erweiterten Realitäten. Von Automobil- und Maschinenbau bis zur Reisebranche sind virtuelle Welten und Anwendungen gefragt, die auf Spiele-Technologien basieren und spielerische Elemente enthalten.

Link zur Webseite des Studiengangs:

<https://www.hs-offenburg.de/studium/studiengaenge/bachelor/virtuelle-welten-und-game-development/studieninteressierte>

3. Angaben zum Verfahren

Rechtliche Grundlagen

Akkreditierungsstaatsvertrag vom 20. Juni 2017

Studienakkreditierungsverordnung des Landes Baden-Württemberg vom 18. April 2018

Hochschulexterne Gutachterinnen und Gutachter

- Hochschulexterner wissenschaftlicher Fachexperte:
Dr. Stefan Göbel; Leiter der AG Serious Games im Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik
TU Darmstadt
- Vertreterin aus der Berufspraxis:
Prof. Dr. Anna Lisa Martin-Niedecken; CEO & Co-Founder
Sphery AG
- Hochschulexterner Vertreter der Studierendenschaft:
Florian Horn
TU Darmstadt

Termin und Ort der Begehung

11. 05. 2023 / Hochschule Offenburg

Ablauf des Verfahrens

Beim aktuellen Verfahren handelt es sich um eine interne Erstakkreditierung des Studiengangs Virtuelle Welten & Game Technologies (ViW). Am 11. Mai 2023 fand die Gutachtersitzung mit dem Konzeptauditteam statt. Die Ergebnisse aus der Begutachtung durch die Gutachter*innen sowie aus der Überprüfung der Umsetzung formaler Kriterien durch die Stabsstelle Zentrales QM wurden in einem QM-Prüfbericht zusammengefasst, der die Grundlage für diesen Qualitätsbericht liefert. Die interne Akkreditierung des Studiengangs wurde nach erfolgreichem Abschluss des Konzeptaudits am 20. Juli 2023 von der Hochschulleitung mit einer Auflage ausgesprochen.

4. Prozess zur Siegelvergabe

Die Hochschule Offenburg ist seit 2015 system(re)akkreditiert. Auf dieser Grundlage kann die Hochschule ihre Studiengänge intern akkreditieren. Für die interne Akkreditierung ihrer Studiengänge hat die Hochschule ein Set an Qualitätssicherungsverfahren etabliert, die zum einen die fachlich-inhaltliche Begutachtung und (Weiter)entwicklung des Studienprogramms als auch die Überprüfung der Umsetzung formaler externer Akkreditierungskriterien bzw. interner Vorgaben kombinieren und miteinander verzahnen. Werden die Verfahren erfolgreich durchlaufen, ist ein Studiengang akkreditiert, damit ist der zyklische Prozess der Akkreditierung eines Studiengangs oder Studiengang-Clusters (mit Siegelvergabe) abgeschlossen. Die hochschulweit standardisierten Verfahren sind in der Satzung zur internen Akkreditierung von Studiengängen definiert. Darüber hinaus erfolgt die interne Akkreditierung unter Berücksichtigung der Regeln des Studienakkreditierungsstaatsvertrags (in Kraft getreten am 01.01.2018), der Studienakkreditierungsverordnung des Landes Baden-Württemberg (StAkkVO) vom 18.4.2018 sowie weiteren Vorgaben der Hochschule für die interne Qualitätssicherung.

Für die interne Akkreditierung eines Studiengangs ist insbesondere die Begutachtung der Umsetzung fachlich-inhaltlicher Kriterien durch eine individuell zusammengesetzte Gutachtergruppe mit externer Expertise aus Wissenschaft, Berufspraxis und Studierendenschaft von zentraler Bedeutung. Diese Begutachtung erfolgt im Konzeptaudit bzw. QM-Monitoringverfahren¹ auf Basis einer Selbstdokumentation. In diesem Rahmen geben die Gutachter*innen eine schriftliche Stellungnahme mit ihren Empfehlungen für den geprüften Studiengang ab. Im Rahmen der QM-Monitoringteamsitzung überprüfen die Gutachter*innen auch die Plausibilität der Wirkungsanalyse, d.h. die Wirksamkeit der Maßnahmen mit Blick auf die gesetzten Ziele aus dem letzten Zyklus und stimmen – soweit keine Einwände bestehen – dem aktualisierten Maßnahmenkatalog für den nächsten Zyklus zu.

Die Überprüfung der Umsetzung insbesondere formaler Akkreditierungskriterien auf Studiengangsebene erfolgt durch das Prorektorat Studium und Lehre in Zusammenarbeit mit der Stabsstelle Zentrales Qualitätsmanagement. Die Ergebnisse aus dieser formalen Überprüfung und der Begutachtung durch das Gutachterteam werden von der QM-Stabsstelle in einem QM-Prüfbericht zusammengefasst. Dieser wird nach Durchsicht vom Prorektorat Studium und Lehre – ggf. mit Anmerkungen – freigegeben. Auf Basis aller Informationen (insbesondere Votum der Gutachter*innen, QM-Prüfbericht mit Stellungnahme des Prorektorats Studium und Lehre, Gesprächsprotokolle usw.) trifft die Hochschulleitung eine Entscheidung über die Akkreditierung des begutachteten Studiengangs, ggf. unter Auflagen. Zur Erfüllung der Auflagen wird in der Regel eine Frist von 12 Monaten gesetzt. Die erfolgreiche Akkreditierung ist 8 Jahre gültig.

Ein weiteres zentrales Element des Qualitätsmanagements sind die Qualitätsgespräche zwischen Studiendekan*in und Dekanat im Rahmen des QM-Monitoringverfahrens sowie die Qualitätsgespräche zwischen Dekanat und Hochschulleitung, letztere unter Begleitung der Stabsstelle Zentrales QM. In diesen Planungsbesprechungen werden zum einen die fachlich-inhaltliche und strukturelle Weiterentwicklung der Studiengänge und die Wirksamkeit der durchgeführten Maßnahmen sowie zum anderen die Perspektiven, Herausforderungen und weitere Ausrichtung des Studiengangs bzw. der Fakultät in Bezug zu den strategischen Zielen der übergeordneten Ebene thematisiert. Ziel ist jeweils ein gemeinsam verabschiedeter Maßnahmenkatalog, dessen Umsetzung auf Basis einer Wirkungsanalyse im Qualitätsgespräch des folgenden Zyklus diskutiert und weiterentwickelt wird.

Weitere Informationen sind auf der QM-Webseite der Hochschule Offenburg zu finden: (<https://www.hs-offenburg.de/die-hochschule/rektorat/qualitaetsmanagement/>).

¹ Konzeptaudit: bei neuen oder konzeptionell grundlegend überarbeiteten Studiengängen, QM-Monitoringverfahren: bei bestehenden Studiengängen.

5. Ergebnisse des Verfahrens im Überblick

Mit einer Auflage geht die Hochschulleitung über die Empfehlungen der Gutachter*innen hinaus. Die Hochschulleitung schließt sich dem weiteren Votum des Gutachterteams in vollem Umfang an.

Auflagen für den Studiengang

Auflage 1:

Die Qualifikationsziele für den Studiengang ViW müssen kompetenzorientierter formuliert, präzisiert und auf der HSO-Webseite für den Studiengang veröffentlicht werden (vgl. § 11, Abs. 1 StAkkVVO).

Frist zur Auflagenerfüllung: 01.10.2023

Empfehlungen für den Studiengang

Empfehlung 1:

Verbesserung der Kooperation mit Externen: Aufbau & Pflege eines Industrie-/Institutionspools zur Generierung neuer Projekte, Schaffung von Kontaktmöglichkeiten für Studierende, Sponsoring

Empfehlung 2:

Überprüfung der hochschulweiten und fakultätsspezifischen Kooperationen mit ausländischen Hochschulen hinsichtlich der Anrechenbarkeit von Studieninhalten für den Studiengang ViW

Empfehlung 3:

Grundausstattung mit VR-Geräten und langfristige Beibehaltung des hohen Stands der Technik

Empfehlung 4:

Optimierung der fachlich-inhaltlichen Modulgestaltung durch Aufnahme zusätzlicher Themen in das Curriculum bzw. Umbenennung eines Moduls

Empfehlung 5:

Initiierung der Präsentation und Bewerbung von Branchen und Themen im Rahmen einer Ringvorlesung, d.h. durch Impulsvorträge von internen und externen Expert*innen oder Branchenverbänden (Präsenz oder online)

Empfehlung 6:

Überprüfung der Einhaltung eines zeitlich angemessenen Rahmens von Projekten sowie Etablierung eines studentischen Mentorings zur Begleitung der vier praktischen Projekte

6. Qualitätsbewertung zur Umsetzung der Akkreditierungskriterien

Erfüllung der formalen Kriterien:

Fazit aus der Überprüfung durch die Stabsstelle Zentrales QM

(gemäß §§ 3 bis 10 und § 24 Abs. 3 StAkkVO)

- ☒ Formale Kriterien sind erfüllt.
☐ Formale Kriterien sind teilweise nicht erfüllt.

Erläuterung bei Nicht-Erfüllung zu:

- Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 StAkkVO)
- Studiengangprofile (§ 4 StAkkVO)
- Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 StAkkVO)
- Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 StAkkVO)
- Modularisierung (§ 7 StAkkVO)
- Leistungspunktesystem (§ 8 StAkkVO)
- Besondere Kriterien für Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 9 StAkkVO)
- Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 10 StAkkVO)

Hinweis:

Das korrigierte und vervollständigte **Modulhandbuch** sollte zeitnah auf der Webseite (in LSF) veröffentlicht werden.

Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien:

Fazit aus den Rückmeldungen des Gutachterteams

(gemäß §§ 11 bis 20 und § 24 Abs. 4 StAkkVO)

- ☐ Fachlich-inhaltliche Kriterien sind erfüllt.
- ☒ Fachlich-inhaltliche Kriterien sind teilweise nicht erfüllt.

Erläuterungen:

- Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StAkkVO)
- Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 StAkkVO)
- Fachlich-inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 StAkkVO)
- Studienerfolg (§ 14 StAkkVO)
- Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 StAkkVO)
- Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 16 StAkkVO)
- Konzept des Qualitätsmanagementsystems (Ziele, Prozesse, Instrumente) (§ 17 StAkkVO)
- Maßnahmen zur Umsetzung des Qualitätsmanagementkonzeptes (§ 18 StAkkVO)
- Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 19 StAkkVO)
- Hochschulische Kooperationen (§ 20 StAkkVO)

Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StAkkVO)

Auflage 1:

Die Qualifikationsziele für den Studiengang ViW müssen kompetenzorientierter formuliert, präzisiert und auf der HSO-Webseite für den Studiengang veröffentlicht werden.

Diese Auflage geht über die Empfehlung der Gutachter*innen hinaus, die Formulierung der Qualifikationsziele zu optimieren. Die Beschreibung der fachlichen und überfachlichen Qualifikationsziele dient potentiellen Bewerber*innen als sehr gute Orientierung und kann ausschlaggebend dafür sein, sich für ViW zu entscheiden.

Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 StAkkVO)

Empfehlung 1:

Verbesserung der Kooperation mit Externen: Aufbau & Pflege eines Industrie-/Institutionspools zur Generierung neuer Projekte, Schaffung von Kontaktmöglichkeiten für Studierende, Sponsoring.

Dazu schlägt der hochschulexterne wissenschaftliche Fachexperte vor, deutlich herauszuarbeiten, bei welchen Modulen eine Öffnung für die Zusammenarbeit mit Externen gewünscht ist und realisiert werden kann. Externe können sowohl aus der Industrie, von anderen Institutionen oder intern aus anderen Fakultäten kommen.

Empfehlung 2:

Im Sinne der Internationalisierung sollten die hochschulweiten und fakultätsspezifischen Kooperationen mit ausländischen Hochschulen hinsichtlich der Anrechenbarkeit von Studieninhalten für den Studiengang ViW überprüft werden. Darüber hinaus sollten – wie dies bereits für andere Studiengänge der Fakultät M der Fall ist – weitere Maßnahmen zur internationalen Ausrichtung / Mobilität und zur Intensivierung von Kooperationen / Netzworkebildung initiiert werden.

Empfehlung 3:

Eine Grundausstattung mit VR-Geräten (z.B. Quest-Brillen) wäre aus Sicht des Gutachterteams wünschenswert. Es ist zu beachten, dass der dann erreichte hohe Stand der Technik auch beibehalten werden kann und regelmäßig neue Geräte zu beschaffen sind. Hierfür müssen finanzielle Mittel vorgesehen werden.

Fachlich-inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 StAkrVO)

Das Gutachterteam begrüßt die vorgesehenen Studieninhalte und die Studienorganisation. Bzgl. der Studieninhalte geben die Gutachter*innen folgende Empfehlungen:

Empfehlung 4:

Im Sinne der Optimierung der fachlich-inhaltlichen Modulgestaltung sollten zusätzliche Themen in das Curriculum aufgenommen werden: u.a. Experience and Emotional Design, Embodiment, Spielanalyse, analoge Experiences (Pen & Paper Spiele), Motivation Design, multilineares Storytelling, Immersion. Bzgl. des Moduls viw-01 sollte die Lehrveranstaltung M1000 in Game Science und Game Studies umbenannt werden (Game Research als thematische Klammer). Bei der Persönlichkeitsbildung und Teamfähigkeit sollte die Verpflichtung zur Nachhaltigkeit aufgenommen werden.

Empfehlung 5:

Die Präsentation und Bewerbung von Branchen und Themen im Rahmen einer Ringvorlesung sollte initiiert werden, d.h. durch Impulsvorträge von internen und externen Expert*innen oder Branchenverbänden (Präsenz oder online).

Laut des Dekans stehen fakultätsseitig Mittel für Reisekosten und ein kleines Honorar zur Verfügung.

Studienerfolg (§ 14 StAkrVO)

Empfehlung 6:

Es ist darauf zu achten, dass die Projekte in einem angemessenen Rahmen durchgeführt werden können und der Umfang der praktischen Projekte/Arbeiten den vergebenen SWS/ECTS entspricht. Die Gutachter*innen weisen darauf hin, dass Ziel und Umfang einer solchen Arbeit den Studierenden klar kommuniziert werden müssen. Andernfalls könnte die Studierbarkeit gefährdet sein. Aus Sicht der Gutachter*innen könnte die Etablierung eines studentischen Mentorings zur Begleitung der vier praktischen Projekte hilfreich und sinnvoll sein.

Laut StuPO sind die Wahlpflichtmodule relativ frei zusammenstellbar. Daher weist auch die Hochschulleitung im Sinne des Studienerfolgs darauf hin, dass eine frühzeitige Beratung der Studierenden hinsichtlich einer sinnvollen Reihenfolge der Module und guten Verteilung der

Credits unbedingt notwendig ist. Andernfalls besteht die Gefahr einer zeitlichen Überlastung der Studierenden.

Der Studiendekan bestätigt, dass bzgl. der Projekte unbedingt auf die Einhaltung des zeitlichen Rahmens geachtet werden wird. Zudem soll die Studierbarkeit des Studiengangs regelmäßig und kritisch überprüft werden.

Abschließende Hinweise des Gutachterteams:

Laut Gutachter*innen ist mit ausreichendem, fachlich und didaktisch-qualifiziertem Lehrpersonal zu rechnen. Aktuell besteht jedoch aufgrund der noch nicht besetzten zweiten Professur „Entwicklungspotenzial“.

Da es sich um einen neuen Studiengang handelt, ist ein Feedback zur Umsetzung des Studiengangskonzepts, zur Studierbarkeit, zur Betreuungssituation usw. von Studierenden und Absolvent*innen unbedingt notwendig. Die Evaluationen sollten systematisch für die Qualitätssicherung und Weiterentwicklung des Studiengangs verwendet werden.

7. Gesamteindruck und Ausblick

Das Konzeptionieren und Entwickeln virtueller Anwendungen und Designs steht im Mittelpunkt des Studiengangs Virtuelle Welten und Game Technologies. Videospiele werden immer mehr zum Leitmedium: Unternehmen erkennen zunehmend die Vorteile spielerischer, gamifizierter Ansätze – vom Recruiting bis zur interaktiven 3D-Unternehmenskarte. Im neuen Studiengang ViW lernen Studierende, wie man virtuelle Räume in 2D- und 3D-Welten erschafft oder wie Computerspiele entwickelt und gestaltet werden. Sie entwickeln Ideen für Text und Sound und setzen sie gestalterisch um. Dabei setzen sie von Anfang an ihr Wissen in die Praxis um: In Projektarbeiten präsentieren sie ihre Ergebnisse und stellen sie auf Werkschauen vor. So bauen sie schon während ihres Studiums ein individuelles Portfolio auf, mit dem sie sich in ihren Wunschbranchen bewerben können.

Die Gutachter*innen bewerten den BA-Studiengang Virtuelle Welten und Game Technologies (ViW) durchweg positiv. Der Studiengang überzeugt durch ein schlüssiges Studiengangskonzept und eine adäquate Umsetzung. Auch die fachlich-inhaltliche Gestaltung wird als erfolgreich beurteilt. Interdisziplinarität, große Vielfalt sowie hoher Praxisbezug sind wesentliche positive Merkmale des neuen Studiengangs.

Die Gutachter*innen begrüßen die Möglichkeit der Schwerpunktsetzung durch Wahlpflichtmodule, die eine Flexibilität der Lehrinhalte und schnelle Einführung neuer Wahlfächer zu aktuellen und zukunftsweisenden Themen erlauben. Daneben wird die praxis- und projektorientierte Anwendung des theoretischen Wissens durch Praxisarbeiten sehr positiv hervorgehoben. Die Gutachter*innen sind von dem innovativen Konzept des neuen Studiengangs überzeugt, da es den Studierenden erlaubt, ihre eigenen Ideen umzusetzen und ihr individuelles branchenspezifisches Portfolio zu erstellen. Darüber hinaus bietet das projektbezogene Arbeiten beste Voraussetzungen, um auf individuelle Lebenslagen reagieren und diese berücksichtigen zu können.

Die Gutachter*innen sehen Verbesserungspotential in Bezug auf Kooperationen mit Externen, auch mit ausländischen Hochschulen, sowie die Aufnahme von zusätzlichen Themen in das Curriculum. Gewünscht wäre auch die Präsentation und Bewerbung von Branchen und Themen im Rahmen einer Ringvorlesung.

Nach Ansicht des Gutachtertteams sind die beruflichen Perspektiven vielversprechend. Mit dem neuen Studiengangskonzept ViW wird ein zukunftsträchtiges und interessantes Angebot für Studierende und Unternehmen geschaffen, das Absolvent*innen hervorbringt, die durch ihre interdisziplinäre, praxisorientierte Ausbildung auf dem Arbeitsmarkt sehr gefragt sein werden.

Die Gutachter*innen bestätigen im Rahmen des Auditverfahrens das Konzept vollumfänglich und befürworten die Einrichtung des Bacher-Studiengangs Virtuelle Welten und Game Technologies (ViW).