

Akkreditierungsbericht

Studiengang **Game Design, B.A.**

Vollzeit

Standorte Hamburg, Köln, München, Wiesbaden

Fachbereich Wirtschaft & Medien

Stand: 05.06.2025

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	3
1. Akkreditierungsentscheidung des Präsidiums	4
2. Verfahrensablauf und Fachkommission	5
3. Rahmenangaben und Kurzprofil	6
3.1 Rahmenangaben	6
3.2 Kurzprofil des Studiengangs	6
3.3 Besonderheiten	7
4. Zusammenfassende Bewertung	7
5. Formale Kriterien (§§ 3 - 8 StakV)	7
6. Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StakV)	8
7. Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 und 13 StakV)	9
7.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1)	9
7.1.1 Eingangsqualifikation	11
7.1.2 Studiengangsbezeichnung und Abschlussgrad	12
7.1.3 Didaktisches Konzept	12
7.1.4 Mobilität	12
7.2 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4)	13
7.3 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5)	14
7.3.1 Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb	14
7.3.2 Arbeitsbelastung	15
7.3.3 Prüfungsorganisation und Prüfungsbelastung	15
7.4 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2)	16
7.5 Räumlich-sächliche Ressourcen (§ 12 Abs. 3)	16
7.6 Fachlich-inhaltliche Gestaltung (§ 13 StakV)	17
8. Studienerfolg (§ 14 StakV)	17
9. Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit (§ 15 StakV)	18

Abkürzungsverzeichnis

AZB W&M	Allgemeine Zulassungsbestimmungen für Studiengänge im Fachbereich Wirtschaft & Medien (gültig)
CP	Credit Points gemäß European Credit Transfer System (ECTS)
DS	Diploma Supplement
FB W&M	Fachbereich Wirtschaft & Medien
GO HSF	Grundordnung der Hochschule Fresenius vom 07.02.2022
HessHG	Hessisches Hochschulgesetz vom 14. Dezember 2021
GD	Game Design (B.A.)
SPO AT	Studien- und Prüfungsordnung Allgemeiner Teil für die Studiengänge an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius vom 01.03.2024 in der Fassung vom 01.09.2024 (in Kraft)
SPO BT	Studien- und Prüfungsordnung Besonderer Teil für Game Design (B.A.) an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius im Fachbereich Wirtschaft & Medien vom 01.09.2025 (im Entwurf).
StakV Hessen	Studienakkreditierungsverordnung vom 22. Juli 2019 gem. Art. 4 (1-4) Studienakkreditierungsstaatsvertrag
QMSL	Qualitätsmanagement Studium und Lehre

Abbildungsverzeichnis

Abb.01: Modulübersicht/Kompetenzaufbau anhand der Modulgruppen 10

1. Akkreditierungsentscheidung des Präsidiums

am 25.06.2025

Ressort	Studium & Lehre: QM und Akkreditierung
Beteiligte	QMSL-Kommission, Fachkommission
QMSL-Beschluss am	05.06.2025

1. Gegenstand

Erstakkreditierung des Studiengangs

Game Design (B.A.)

Durchführungsform: Vollzeit

Standorte Hamburg, Köln, München, Wiesbaden

Verfahren: WM_2024_13

2. Begründung

Die QMSL-Kommission ist in ihrer Sitzung vom 03.06.2025 zu dem Schluss gekommen, dass der Studiengang Game Design (B.A.), Vollzeit die formalen und fachlich-inhaltlichen Kriterien für Studiengänge gem. StakV Hessen vom 22.07.2019 umfänglich erfüllt. Daher empfiehlt sie die Akkreditierung ohne Auflagen.

Weiterentwicklungspotenzial besteht zu folgenden Aspekten:

- E.1 Es wird empfohlen, eine bestimmte Anzahl von Modulen auf Englisch durchzuführen und abzuprüfen. (vgl. Kap. 7.1)
- E.2 Es wird empfohlen, den Aspekt der interkulturellen Kompetenzen curricular stärker auszuprägen. (vgl. Kap. 7.1)

Grundlagen der von der QMSL-Kommission ausgesprochenen Beschlussempfehlung sind die **formale Prüfung** durch die QMSL-Kommission sowie die **fachlich-inhaltliche Prüfung** der eingesetzten externen Fachkommission.

3. Beschluss

Das Präsidium beschließt, den Bachelorstudiengang „Game Design“ (B.A.), Vollzeit für die Standorte Hamburg, Köln, München und Wiesbaden ohne Auflagen vom 01.09.2025 bis zum 31.08.2033 erstmals zu akkreditieren.

2. Verfahrensablauf und Fachkommission

Der Studiengang wurde im Rahmen der Systemakkreditierung auf der Basis eines Peer-Review-Verfahrens hochschulintern unter Beteiligung externer Expert:innen begutachtet. Das Siegel des Akkreditierungsrates wird gemäß § 22 Abs. 4 Satz 1 der Studienakkreditierungsverordnung des Landes Hessen (StakV Hessen) vom 22.07.2019 durch das Präsidium der Hochschule verliehen.

Die Re/Akkreditierung wird in der Regel für den Zeitraum von acht Jahren ausgesprochen. Vor Ablauf des Geltungszeitraums ist eine Reakkreditierung einzuleiten. Die Qualitätssicherung der Studiengänge erfolgt während des Akkreditierungszeitraums fortlaufend über Evaluationen und Studierendenbefragungen, die der kontinuierlichen Qualitätsentwicklung in Studium, Lehre, Weiterbildung und Verwaltung dienen. Die Hochschule ist durch die erfolgte Systemreakkreditierung zur Durchführung des eigenen Qualitätssicherungsverfahrens gem. § 17 und 18 StakV berechtigt (Beschluss des Akkreditierungsrats vom 31.03.2023 bis 30.09.2029).

Der Fachkommission gehörten an:

	Namen der Gutachter:innen	Fachliche Expertise
Externer Professor	Prof. Björn Bartholdy	Professor für Media Design an der Technischen Hochschule Köln Director Cologne Game Lab (CGL)
Berufspraktiker	Christoph Sodemann	Inhaber von getlinx – Media+Solutions Geschäftsführer constructify.media e.V.
Externe Studierende	Helena Fitze	Masterstudierende Computer Science an der Universität Linz Mitglied des studentischen Akkreditierungspools

QMSL-Prüferin

Nicole Schady
Fachbereich Wirtschaft & Medien

3. Rahmenangaben und Kurzprofil

3.1 Rahmenangaben

Evidenzen: Selbstbericht, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch, Prüfungsordnung Besonderer Teil

Fachbereich	Wirtschaft & Medien
Studiengangsbezeichnung	Game Design
Abschlussgrad	Bachelor of Arts
Credit Points (CP) gem. ECTS	210 CP
Regelstudienzeit	7 Semester
Hinweis auf pauschale Anrechnungsverfahren	Kein pauschales Anrechnungsverfahren
Workload in h/CP	25 h / CP
Durchführungsform	Vollzeit
Sprache	Deutsch
Geplante Durchführungsorte	Hamburg, Köln, München, Wiesbaden
Geplanter Studienbeginn	WiSe 2025/26
regelmäßiger Studienstart zum	WiSe und SoSe
Geplante Zulassungszahl	42 (1 Kohorte) je Standort
Akkreditierungsart	Erstakkreditierung

3.2 Kurzprofil des Studiengangs

Der Studiengang Game Design (B.A.) richtet sich an begeisterte Spieler:innen mit Hochschulzugangsberechtigung, die ihre Leidenschaft für Games in die kreative Gestaltung und Entwicklung analoger und digitaler Spiele einbringen möchten. Besonders geeignet ist der Studiengang für kreative Köpfe, die gerne experimentieren, sich künstlerisch entfalten möchten und offen für unterschiedliche Ansätze der Spieleentwicklung sind.

Absolvent:innen des Bachelorstudiengangs „Game Design, B.A.“ sind befähigt, digitale Spiele sowie spielerische Systeme zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen. Der Schwerpunkt liegt auf der künstlerischen und kreativen Entwicklung von Spielen, wobei Inhalte wie Spielmechaniken, Worldbuilding, Level Design, Character Design und Experience Design im Vordergrund stehen. Die Absolvent:innen können den gesamten Entwicklungsprozess begleiten – von der ersten Spielidee über Prototyping und Balancing bis hin zur konkreten

Umsetzung in enger Zusammenarbeit mit interdisziplinären Teams. Durch die erworbenen künstlerischen und gestalterischen Fähigkeiten sind sie in der Lage Spielwelten, Charaktere und visuelle Konzepte für Spiele zu entwickeln und diese gezielt auf die Bedürfnisse bestimmter Zielgruppen auszurichten. Sie können Methoden wie Storyboard-Erstellung, Storytelling und Dramaturgie anwenden, um spannende und immersive Spielerfahrungen zu schaffen. Aus folgenden Schwerpunkten kann gewählt werden:

Game Art: 3D-Modeling, Zeichnerische Character Entwicklung, Animation

Game & Business: Global Games & Media Market, Betriebswirtschaftliche Grundlagen, Marketing & Marktforschung

Game Technologies: Game Development, Creative Coding, Interface Design, User Centered Technology

Future Skills: Immersive Design, Data Science and Data Analytics, Wirtschaftsethik und Nachhaltigkeit

Der Studiengang Game Design (B.A.) ist in der Media School des Fachbereichs Wirtschaft und Medien angesiedelt und gliedert sich damit in das Portfolio der Hochschule Fresenius ein, die im Bereich Wirtschaft und Medien sowie auch Design in ihren Präsenzstudiengängen bereits ein vielfältiges und anspruchsvolles Angebot aufweist.

3.3 Besonderheiten

Um auch kleineren Kohorten im Sommersemester einen Studienstart zu ermöglichen, ist der Studiengang so konzipiert, dass sowohl die Semester 2 und 3 als auch die Semester 4 und 5 in umgekehrter Reihenfolge belegt werden können.

4. Zusammenfassende Bewertung

Der zur Akkreditierung vorgelegte Bachelorstudiengang „Game Design“ (B.A.) entspricht vollumfänglich den wesentlichen Anforderungen eines grundständigen Bachelorstudiengangs. Nach Ansicht der Fachkommission handelt es sich bei dem Studiengang Game Design (B.A.) um ein praxisnahes und anspruchsvolles Studiengangskonzept. Der Studiengang bedient den wachsenden Bedarf an Fachpersonal in der Gaming-Industrie und anderen Institutionen, mit einem hohen akademischen Niveau und einer starken Praxisorientierung. Er bietet den Studierenden viel Input und Freiraum zur Entwicklung eigener Kreativität, besonders durch das Praktikumssemester und die unmittelbar fachbezogenen Module. Der Game Design-Studiengang überzeugt durch ein kohärentes und didaktisch vielfältiges Curriculum, das auf eine umfassende berufliche, künstlerische wie auch wissenschaftliche Qualifizierung abzielt. Die Lehr- und Prüfungsformate sind gut auf die Lernergebnisse abgestimmt und die personellen sowie sachlichen Ausstattungen an den Standorten sind angemessen. Weiterentwicklungspotential wird in der Einführung englischsprachiger Module und der stärkeren Verankerung interkultureller Kompetenzen gesehen.

5. Formale Kriterien (§§ 3 - 8 StakV)

Die formalen Kriterien gem. §§ 3 bis 8 StakV Hessen hinsichtlich Studienstruktur und -dauer, Studiengangsprofil, Zugangsvoraussetzungen, Abschluss und Abschlussbezeichnung, Modularisierung und Leistungspunktesystem wurden durch die QMSL-Kommission geprüft und sind erfüllt.

6. Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StakV)

Evidenzen: Selbstbericht, Diploma Supplement, Studien- und Prüfungsordnung - Besonderer Teil, Modulhandbuch, Ziele-Modul-Matrix

Das Qualifikationsprofil des Studiengangs Game Design (B.A.) lautet wie folgt:

Absolvent:innen des Bachelorstudiengangs „Game Design, B.A.“ sind befähigt, digitale Spiele sowie spielerische Systeme zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen. Der Schwerpunkt liegt auf der künstlerischen und kreativen Entwicklung von Spielen, wobei Inhalte wie Spielmechaniken, Worldbuilding, Level Design, Character Design und Experience Design im Vordergrund stehen. Die Absolvent:innen können den gesamten Entwicklungsprozess begleiten – von der ersten Spielidee über Prototyping und Balancing bis hin zur konkreten Umsetzung in enger Zusammenarbeit mit interdisziplinären Teams.

Durch die erworbenen künstlerischen und gestalterischen Fähigkeiten sind sie in der Lage Spielwelten, Charaktere und visuelle Konzepte für Spiele zu entwickeln und diese gezielt auf die Bedürfnisse bestimmter Zielgruppen auszurichten. Sie können Methoden wie Storyboard-Erstellung, Storytelling und Dramaturgie anwenden, um spannende und immersive Spielerfahrungen zu schaffen. Absolvent:innen sind in der Lage sich neues Wissen selbstständig anzueignen, basierend auf wissenschaftlich fundierten Methoden, Designentscheidungen kritisch zu hinterfragen und unter ethischen Gesichtspunkten zu bewerten, und die Bedeutung von Spielen für Gesellschaft und Kultur reflektiert und nachhaltig zu gestalten. Sie erlernen, ihre kreativen Ideen überzeugend zu präsentieren und innerhalb eines Teams effektiv zu kommunizieren. Dabei setzen sie ihre Präsentations- und Moderationskompetenzen ein, um sowohl eigene Standpunkte zu verdeutlichen als auch andere Perspektiven wertzuschätzen. Die Absolvent:innen sind zudem qualifiziert, sich mit den gesellschaftlichen, ethischen und kulturellen Auswirkungen von Spielen kritisch auseinanderzusetzen und dabei nachhaltige und reflektierte Designansätze zu verfolgen.

Die Möglichkeit, durch die Wahl unterschiedlicher Schwerpunkte individuelle Interessen zu vertiefen, erlaubt es den Studierenden, persönliche Stärken zu fördern und gezielte berufliche Qualifikationen aufzubauen. Dies ermöglicht es den Studierenden, ein spezifisches Kompetenzprofil zu entwickeln, das sowohl auf kreative als auch technische Anforderungen der Branche abgestimmt ist. Aus folgenden Schwerpunkten kann gewählt werden:

Game Art: 3D-Modeling, Zeichnerische Character Entwicklung, Animation

Game & Business: Global Games & Media Market, Betriebswirtschaftliche Grundlagen, Marketing & Marktforschung

Game Technologies: Game Development, Creative Coding, Interface Design, User Centered Technology

Future Skills: Immersive Design, Data Science and Data Analytics, Wirtschaftsethik und Nachhaltigkeit

Darüber hinaus sind sie in der Lage, jeweils ihren eigenen Standpunkt gegenüber Dritten zu vertreten, sich aber auch mit anderen Meinungen sachlich-argumentativ auseinanderzusetzen und diese bei ihren Entscheidungen zu berücksichtigen. Ferner vermögen sie unter Berücksichtigung aktueller Trends gesellschaftliche Prozesse wahrzunehmen, diese aktiv mitzugestalten und sich für gesellschaftliche Werte einer freiheitlich-demokratischen Ordnung einzusetzen.

Das integrierte Praktikumssemester ermöglicht es den Absolvent:innen, ihr theoretisches Wissen in der Praxis anzuwenden. Sie trainieren dabei nicht nur den Umgang mit realen Projektanforderungen, sondern vertiefen auch soziale, kommunikative und kollaborative Kompetenzen, die in einem professionellen Umfeld unverzichtbar sind.

Neben der kreativen Gestaltung erwerben die Absolvent:innen auch fundierte Kenntnisse im Umgang mit modernen Technologien wie Game Engines, VR/AR-Prototyping und UX/UI-Design. Sie lernen, diese Tools nicht nur für Spieleprojekte einzusetzen, sondern auch in angrenzenden Bereichen wie Gamification, interaktive Installationen oder Serious Games. Die Studierenden werden darauf vorbereitet, auch außerhalb der Gaming-Industrie tätig zu werden, etwa in der Entwicklung von interaktiven Anwendungen für Museen, Bildungseinrichtungen oder Unternehmen.

Absolvent:innen des Studiengangs sind bestens auf eine Vielzahl von Rollen vorbereitet, darunter:

Game Designer: Gestaltung von Spielmechaniken, Level-Designs und Spielerfahrungen.

Game Artist: Entwicklung visueller Inhalte wie Charakterdesigns, Animationen oder Umgebungsgestaltung.

UX/UI Designer: Fokussierung auf benutzerfreundliche und ästhetische Interaktionen.

Game Developer: Technische Umsetzung von Spielen, einschließlich Prototyping und Programmierung.

Game Producer: Organisation und Leitung von Spieleentwicklungsprojekten.

Durch die interdisziplinäre Ausrichtung des Studiengangs sind sie zudem qualifiziert für Positionen im Projektmanagement, in der Produktentwicklung oder in kreativen Agenturen, sowie für unternehmerische Tätigkeiten, etwa als Gründer:innen von Start-ups.

Aus Sicht der Fachkommission stellt das Qualifikationsprofil des Studiengangs Game Design (B.A.) in vorliegender Form klar dar, welche Kompetenzen auf Bachelor-Niveau die Absolvent:innen vorweisen und in welchen Funktionsbereichen sie diese beruflich anwenden können. Das Qualifikationsprofil veranschaulicht, wie der Studiengang einerseits auf eine berufliche und andererseits auf eine wissenschaftliche wie auch künstlerische Befähigung hin ausgerichtet ist. Es werden sowohl praktisch-kreative Fähigkeiten (z. B. Game Design, UX/UI, visuelle Kommunikation) als auch analytische und wissenschaftliche Kompetenzen (z. B. Game Studies, Medienethik, Forschungspraxis) benannt. Durch das Aufgreifen aktueller Themen werden die Absolvent:innen nicht nur fachlich, sondern auch überfachlich auf der Höhe der Zeit im Bereich Game Design qualifiziert.

Damit sind für den Studiengang die Anforderungen gemäß § 11 StakV Hessen hinsichtlich der Qualifikationsziele und des Abschlussniveaus (Bachelor) erfüllt.

7. Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 und 13 StakV)

7.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1)

Evidenzen: Selbstbericht, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch

Der Studiengang Game Design (B.A.) hat das Ziel, Studierende zu befähigen, digitale Spiele sowie spielerische Systeme zu konzipieren, zu gestalten und umzusetzen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der künstlerischen und kreativen Entwicklung von Spielen. Darüber hinaus werden die Studierenden in die Lage versetzt, sich mit gesellschaftlichen, ethischen und kulturellen Auswirkungen von Spielen kritisch auseinanderzusetzen und dabei nachhaltige und reflektierte Designansätze zu verfolgen.

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
Grundlagen des Game Designs	Game Studies	Spielermarkt & Trends	Game Design & Balancing	Games Forschung	Praktikum	Creative Business & Portfolio
Game Engines	Charakter Design	Worldbuilding	Gamification & Game-based Technologies	Experience Design		Ressource Development Lab
Digital Art & Digital Tools	Sound Design & Audio Media	Motion Design	Design Development Lab	Fusion Design Lab - Interdisziplinäres Designprojekt		Wahlpflichtmodul
Medien- und Kommunikationspsychologie	Wissenschaftliches Arbeiten	Projektmanagement und Präsentationstechniken	Schwerpunkt I	Schwerpunkt II		Bachelorkolloquium
Idea Engineering	Medienpraxis	Rapid Prototyping & AI Tools				Bachelorarbeit
Visuelle Kommunikation	Storytelling & Dramaturgie	Medien- und Designkultur				

Game Theorie	Praktikum
Game Development	Überfachliche Kompetenzen
Creative Media	Schwerpunkt
Design Studium Generale	Bachelorarbeit und Kolloquium

Abb. 01: Modulübersicht/Kompetenzaufbau Game Design (B.A.) anhand der Modulgruppen

Die ersten drei Semester des Studiengangs Game Design (B.A.) bestehen ausschließlich aus Pflichtmodulen. Ab dem vierten Semester sind Wahlpflichtbereiche integriert, welche insgesamt 35 Credit Points umfassen. Diese bestehen aus zwei 15 CP großen Schwerpunkten im vierten und fünften Semester, welche aus jeweils drei Modulen bestehen und der Vertiefung der in den ersten drei Semestern erworbenen Kompetenzen dienen. Die vier Schwerpunkte sind: Game & Business (15 CP), Future Skills (15 CP), Art (15 CP), Game Technologies (15 CP). Das Wahlpflichtmodul im sechsten Semester dient der individuellen Kompetenzprofilenerweiterung. Zur Wahl stehen: Emerging Technology Trends (5 CP), Creating Coding (5 CP), Wirtschaftsinformatik (5 CP), Engagement als Gegenstand individueller Bildung (5 CP), Digitales Programm- und Projektmanagement (5 CP).

Im sechsten Semester ist ein verpflichtendes Praktikumssemester integriert. Hauptziel des Praktikums ist es, den Studierenden einen intensiven Austausch zwischen hochschulischer Ausbildung und beruflicher Praxis zu ermöglichen. Durch die Dauer des Praktikums wird die Voraussetzung geschaffen, in komplexen Arbeitsprozessen und -projekten berufsqualifizierende Erfahrungen zu sammeln. Neben der Aneignung und Anwendung fachlicher Kenntnisse sollen dabei auch soziale Kompetenzen erworben werden, die zur positiven Persönlichkeitsentwicklung der Praktikant:innen beitragen. Durch Vorgespräche mit dem akademischen Lehrpersonal werden die Studierenden in der Auswahl, der sinnvollen Nutzung im Studienverlauf und der späteren Rekapitulation der Praktika unterstützt. Im Vorfeld zum Praktikumssemester findet eine vorbereitende Online-Veranstaltung über die praktische Tätigkeit sowie die Vermittlung theoretischer Grundlagen für die in der Praxis zu erwartenden Aufgaben statt.

Das gesamte Studiengangskonzept für Game Design (B.A.) ist so gestaltet, dass sowohl die Semester 2 und 3 als auch die Semester 4 und 5 in umgekehrter Reihenfolge belegt werden können. Dies ermöglicht auch kleineren Kohorten einen Studienstart im Sommersemester.

Nach Ansicht der Fachkommission ist der intendierte Kompetenzaufbau im Game Design-Curriculum klar ersichtlich und wird durch die Module angemessen abgebildet. Der Studienverlaufsplan berücksichtigt inhaltliche Wiederholungen und Vertiefungen und ist flexibel auf Sommer- und Wintersemesterstarts abgestimmt (Rotation der Semester 2/3 und 4/5). Der Studiengang ist erkennbar auf einen systematischen und abgestuften Kompetenzaufbau ausgelegt. Die einzelnen Module sind inhaltlich klar aufeinander aufgebaut und orientieren sich an einem didaktischen Modell, das sowohl gestalterische, technische als auch theoretische Fähigkeiten im Bereich Game Design vermittelt. Die Einbindung von Modulen wie „Game Design & Balancing“, „Experience Design“, „Gamification & Game-based Technologies“, „Fusion Design“ und „Future Skills“ deutet auf ein Bewusstsein für aktuelle Entwicklungen und interdisziplinäre Fragestellungen im Game-Bereich hin. Der Studiengang integriert aktuelle Inhalte der Game Studies, UX/UI, Game Technologies, Game Art sowie Gamification und Serious Games, die sowohl den theoretischen Diskurs als auch aktuelle Anwendungsfelder der Branche abbilden. Das Pflichtpraktikum im 6. Semester stärkt die Anwendungsorientierung und ermöglicht die praktische Umsetzung der zuvor erworbenen Kompetenzen. Insgesamt ist aus dem vorliegenden Curriculum ersichtlich, dass es die Lernziele und Lehrinhalte in Bezug auf das Qualifikationsprofil plausibel umzusetzen vermag.

Da sich jedoch das künftige Berufsfeld in der Gaming Branche weitgehend in einem englischsprachigen wie auch internationalen Umfeld bewegt, wird empfohlen, eine bestimmte Anzahl von Modulen auf Englisch durchzuführen und abzuprüfen (Empfehlung 1) sowie den Aspekt der interkulturellen Kompetenzen curricular stärker auszuprägen (Empfehlung 2).

Insgesamt bescheinigt die Fachkommission dem vorliegenden Curriculum, dass es die Lernziele und Lehrinhalte in Bezug auf das Qualifikationsprofil plausibel und auf dem aktuellen Stand der Forschung und Wissenschaft umzusetzen vermag. Damit erfüllt das Curriculum die fachlich-inhaltlichen Anforderungen an ein schlüssiges Studiengangskonzept und dessen adäquate Umsetzung gem. § 12 Abs. 1 StakV Hessen.

7.1.1 Eingangsqualifikation

Evidenzen: Studien- und Prüfungsordnung - Allgemeiner und Besonderer Teil, Zulassungsbestimmungen, Selbstbericht, Anerkennungsregeln und -prozesse

Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsbedingungen

Die Allgemeinen Zulassungsbestimmungen des Fachbereichs Wirtschaft & Medien an der Hochschule Fresenius (i. d. F. vom 01.01.2022) fordern als wesentliche Zulassungsvoraussetzung zum Studium gemäß § 60 des Hessischen Hochschulgesetzes den Nachweis einer Hochschulzugangsberechtigung. Weitere studiengangsspezifische Zulassungsvoraussetzungen sind nicht festgelegt.

Die Fachkommission bewertet die Zulassungsbedingungen als transparent und nachvollziehbar. Es ist ohne Einschränkungen zu erwarten, dass Studienanfänger:innen mit der vorausgesetzten Hochschulzugangsberechtigung das Studium erfolgreich auf Bachelorniveau absolvieren können.

Die fachinhaltlichen Akkreditierungsanforderungen bzgl. der Zulassungsbedingungen, Zugangsvoraussetzungen im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Qualifikationsziele unter Berücksichtigung der festgelegten Eingangsqualifikationen nach § 12 Abs. 1 StakV Hessen sind erfüllt.

Anerkennungs-/Anrechnungsregelungen

Die grundsätzlichen Regelungen zur Anerkennung von extern erworbenen Kompetenzen sind in der SPO AT verankert. Darüber hinaus werden gemäß SPO AT auf Antrag außerhalb des Hochschulbereichs erworbene Kompetenzen im Umfang von maximal 50 Prozent der in einem Studiengang vorgesehenen Credit Points angerechnet, nachdem geprüft wurde, „ob und in welchem Umfang die Qualifikation Teilen des Studiums nach Inhalt und Niveau gleichwertig ist“. Ein pauschales Anrechnungsverfahren ist nicht vorgesehen.

Nach Auffassung der Fachkommission sind die Anerkennungs- bzw. Anrechnungsregelungen insgesamt plausibel. Insbesondere schaffen sie geeignete Rahmenbedingungen zur Förderung studentischer Mobilität und ermöglichen so grundsätzlich auch Aufenthalte an anderen Hochschulen ohne Zeitverlust.

Die Fachkommission stellt fest, dass die in den Regelwerken verankerten Anerkennungsverfahren angemessen sind und die Anforderungen hinsichtlich der Anerkennung und Anrechnung gemäß § 12 Abs. 1 StakV Hessen i. V. m. § 22 Abs. 5 und Abs. 6 HessHG erfüllen.

7.1.2 Studiengangsbezeichnung und Abschlussgrad

Evidenzen: Selbstbericht, Studien- und Prüfungsordnung - Allgemeiner und Besonderer Teil

Nach Ansicht der Fachkommission ist die Studiengangsbezeichnung „Game Design“ eindeutig und zutreffend gewählt. Der Abschlussgrad Bachelor of Arts ist hinreichend plausibel.

Die Studiengangsbezeichnung und der Abschlussgrad erfüllen jeweils die Anforderungen aus § 12 Abs. 1 Satz 2 StakV Hessen in Bezug auf die Angemessenheit und Stimmigkeit zum Studiengangskonzept.

7.1.3 Didaktisches Konzept

Evidenzen: Didaktisches Konzept, Modulhandbuch

Aus den Zielen der Hochschule Fresenius hat der Fachbereich Wirtschaft & Medien ein didaktisches Konzept abgeleitet. Dieses didaktische Konzept für die Bachelorstudiengänge des Fachbereichs Wirtschaft & Medien basiert auf einem klaren Leitbild, das die optimale Vorbereitung der Studierenden in den Mittelpunkt stellt und den Studierenden eine solide Grundlage für die Entwicklung ihrer Selbstlernkompetenzen bietet. Es umfasst wesentliche Elemente wie die Verzahnung von synchronen Lehrveranstaltungen mit angeleitetem Selbststudium, wobei innovative Methoden wie der Flipped-Classroom-Ansatz besonders hervorgehoben werden. Dieser Ansatz fördert die aktive Auseinandersetzung der Studierenden mit den Unterrichtsinhalten und unterstützt gleichzeitig deren selbstständiges Lernen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass das didaktische Konzept des Fachbereichs Wirtschaft & Medien den Anspruch hat, eine innovative und flexible Lernumgebung zu schaffen, die sowohl die fachlichen als auch die überfachlichen Kompetenzen der Studierenden fördert. Die konsequente Integration von digitalen Medien und modernen Lehrmethoden steht dabei im Einklang mit den Zielen des Leitbildes Lehre der Hochschule Fresenius.

Die Fachkommission stellt fest, dass die inhaltlichen Anforderungen gemäß § 12 Abs. 1 StakV Hessen betreffend vielfältige sowie an die Fachkultur und an das Studiengangsformat angepasste Lehr- und Lernformen in vollem Umfang erfüllt sind.

7.1.4 Mobilität

Evidenzen: Studienverlaufsplan, Modulhandbuch, Selbstbericht

Das Studiengangskonzept des Studiengangs Game Design (B.A.) bietet im Einklang mit § 12 Abs. 1 StakV Hessen geeignete Rahmenbedingungen, die einer Mobilität prinzipiell förderlich sind: Zum einen werden Kompetenzen aus anderen Hochschulen bei nicht wesentlichen Unterschieden gemäß der Lissabon Konvention anerkannt (vgl. AT SPO); zum anderen können alle Module innerhalb eines Semesters abgeschlossen werden.

Im vorliegenden Studiengang Game Design (B.A.) eignen sich insbesondere die Semester 4 und 5 für ein Auslandssemester. Dabei eröffnet die Hochschule Fresenius ihren Studierenden

verschiedene freiwillige Optionen, Auslandsaufenthalte in ihren Studienverlauf zu integrieren: Die Absolvierung eines Freemover- oder Erasmus+ Semesters (hier können den Studierenden nach frühzeitiger und inhaltlicher Absprache über ein Learning Agreement mit dem International Office im Ausland erbrachte Studienleistungen gemäß der Lissabon-Konvention anerkannt werden), mehrtätige Studienfahrten und Seminarfahrten (z. B. nach London, Helsinki, Madrid, Straßburg, Dublin, New York City) oder dreiwöchige Intensivkurse im Studienzentrum New York City, wo neben Business English auch Workshops zu den Themen Networking, Personal Branding und Leadership stattfinden.

Aus Sicht der Fachkommission sind geeignete Rahmenbedingungen verankert, um grundsätzlich studentische Mobilität zu fördern. Die entsprechenden Ausführungen reichen aus, um diese zu gewährleisten.

Aus Sicht der Fachkommission erfüllt die Modulstruktur grundsätzlich die Mobilitätsanforderungen gemäß § 12 Abs. 1 Satz 4 StakV Hessen.

7.2 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4)

Evidenzen: Selbstbericht, Studien- und Prüfungsordnung - Allgemeiner und Besonderer Teil, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch

Die SPO AT legt mögliche schriftliche und mündliche Prüfungsformen fest, die ein kompetenzorientiertes Prüfen ermöglichen. In den dortigen Definitionen sind die Mindestanforderungen und -vorgaben für die jeweilige Prüfungsform beschrieben. Detaillierte Informationen zu den formalen und inhaltlichen Anforderungen sowie zu Dauer und Umfang der Prüfungen finden sich innerhalb der Modulbeschreibungen.

Entsprechend den Anforderungen findet sich im Studiengang Game Design eine breite Varianz an Prüfungsformen: Klausuren, wissenschaftliche Hausarbeiten, Projektarbeiten, Exposés, Portfolios, Präsentationen und praktischen Arbeiten.

In der Regel wird gemäß § 12 Abs. 5 Nr. 4 StakV Hessen pro Modul eine Prüfung angesetzt. Einzelne Module schließen mit einer schriftlichen und einer mündlichen Teilleistung ab, wie bspw. die Projektarbeit (Projektbericht + Präsentation). Diese kombinierten Prüfungsleistungen lassen sich aus dem angestrebten differenzierten Kompetenzerwerb des jeweiligen Moduls ableiten. Die Anzahl und Gewichtung der Teilleistung für die Modulnote wird in den Modulbeschreibungen kenntlich gemacht.

Im Modul Bachelorarbeit fertigen die Studierenden eine schriftliche Abschlussarbeit und eine Praktische Arbeit an. Das Ziel des Moduls Bachelorarbeit ist es, aus einer konkreten studiengangspezifischen Fragestellung heraus ein Medienobjekt eigenständig zu gestalten und dieses in der schriftlichen Abschlussarbeit aus künstlerisch-gestalterischer Perspektive in einen wissenschaftlichen Bezugsrahmen zu setzen.

Nach Ansicht der Fachkommission ist die Prüfungskonzeption sehr gelungen, vielfältig und ausgewogen. Entsprechend diesem sehr praktisch orientierten Studiengang machen Klausuren nur einen geringeren Teil der Prüfungen aus. Die Auswahl der Prüfungsformen tragen den fachspezifischen Anforderungen eines gestaltungsorientierten Game-Design-Studiums Rechnung und erlauben differenzierte Kompetenznachweise – sowohl im gestalterisch-kreativen als auch im wissenschaftlich-analytischen Bereich. Insbesondere die Kombination aus prozess- und ergebnisbezogenen Prüfungsleistungen (z. B. iteratives

Arbeiten in Projekten mit dokumentierter Reflexion) fördert eigenverantwortliches Lernen und nachhaltigen Kompetenzerwerb.

Die Fachkommission sieht die Vorgaben gemäß § 12 Abs. 4 StakV Hessen als erfüllt an, da die Prüfungen insgesamt gesehen geeignet erscheinen, um die angegebenen Lernergebnisse kompetenzorientiert und modulbezogen abzuprüfen.

7.3 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5)

Evidenzen: Selbstbericht, Studien- und Prüfungsordnung - Allgemeiner und Besonderer Teil, Zulassungsverfahren, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch

7.3.1 Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb

Für den planbaren Studienbetrieb im Studiengang Game Design (B.A.) wird den Studierenden der Studienverlaufsplan und das Modulhandbuch zur Verfügung gestellt, woraus hervorgeht, wann welche Module vorgesehen sind und wie sich der Workload entsprechend verteilt.

Die 26 Wochen eines Semesters sind im Fachbereich Wirtschaft & Medien regulär in Präsenzphasen (i. d. R. 14 Wochen), Prüfungsvorbereitung, Prüfungsphasen und vorlesungsfreien Wochen organisiert.

Im Unterschied zu der typischen Semesterstruktur finden im Abschlusssemester die Vorlesungen geblockt in der ersten Semesterhälfte statt. Im siebten Semester finden somit während der ersten Semesterhälfte nur noch die Module „Creative Business & Portfolio“ (5 CP), „Resource Development Lab“ (5 CP) und ein Wahlpflichtmodul (5 CP) statt. Im Abschlusssemester fertigen die Studierenden – zunächst parallel zu den Modulvorlesungen – ihre Bachelorarbeit an.

Um einen planbaren und verlässlichen Studienbetrieb zu gewährleisten, sind die Strukturen, der:die Studiengangsverantwortliche und die Ansprechpersonen für die Lehrenden und Studierenden, auch aus den Servicebereichen (überfachliche Betreuung durch das nichtwissenschaftliche Personal), intern in ILIAS standortweise und jeweils unter der Rubrik Ansprechpartner/Zuständigkeiten/Öffnungszeiten in vollem Umfang veröffentlicht. Es findet ein regelmäßiger Austausch statt, um Entwicklungen und Verbesserungen voranzubringen.

QMSL-seitig wird darauf hingewiesen, dass jeweils rechtzeitig zum Semesterstart sämtliche (d.h. auch die neuen rechtsgeprüften und vom Präsidium in Kraft gesetzten) Prüfungsordnungen, Studienverlaufspläne und Modulhandbücher intern auf der Plattform ILIAS veröffentlicht werden und somit allen Studierenden und Hochschulangehörigen zugänglich sind.

Nach Ansicht der Fachkommission lassen die Studiengangsstruktur und auch die Organisation des Studienbetriebs einen planbaren und verlässlichen Studienbetrieb zu. Die geforderte Überschneidungsfreiheit von Vorlesungen und Prüfungen ist sichergestellt und sowohl Studienverlaufsplan als auch das Modulhandbuch bieten den Studierenden eine nachvollziehbare und transparente Information über den Studiengang.

Die Fachkommission stellt fest, dass die Anforderungen in Bezug auf einen planbaren, verlässlichen und überschneidungsfreien Studienbetrieb gemäß § 12 Abs. 3 und 5 StakV Hessen erfüllt sind.

7.3.2 Arbeitsbelastung

Aus dem Studienverlaufsplan für Game Design (B.A.) geht hervor, dass sich die für den Studiengang insgesamt vorgesehene Arbeitsbelastung von 210 CP im Sinne der Akkreditierungskriterien mit jeweils 30 CP je Semester gleichmäßig über den Studienverlauf verteilt.

Der Workload verteilt sich insgesamt (ohne Berücksichtigung der Abschlussprüfung) auf rund 29 % Kontaktzeit (1447/4950 h), rund 8 % angeleitetes Selbststudium (408/4950 h) und 63 % (individuelles) Selbststudium (3095/4950 h).

Zur Studierbarkeit des Arbeitsvolumens tragen ein verlässlicher, weit im Voraus geplanter Studienverlauf, die Verteilung der Prüfungstermine über den Semesterverlauf und unterstützende Betreuungs- und Beratungsangebote bei.

Laut Fachkommission steht die veranschlagte Arbeitsbelastung in einer plausiblen und üblichen Relation zu den angestrebten Lernergebnissen/Lehrinhalten. Es ist ersichtlich, dass Studienstruktur und Organisation des Studienbetriebs so angelegt sind, dass ein Studienabschluss in der Regelstudienzeit möglich ist.

Die fachlich-inhaltlichen Vorgaben hinsichtlich des angemessenen Arbeitsaufwandes aus § 12 Abs. 5 Punkt 3 StakV Hessen sind somit erfüllt.

7.3.3 Prüfungsorganisation und Prüfungsbelastung

Die Prüfungsorganisation im Studiengang Game Design (B.A.) wird verbindlich durch die SPO AT und SPO BT samt Studienverlaufsplan und das Modulhandbuch geregelt. In der SPO AT werden die Zeiträume von Prüfungen und Wiederholungsprüfungen festgelegt und eine strukturelle Überschneidungsfreiheit von Lehre und Prüfungen gewährleistet.

Die Prüfungsdichte wird prinzipiell dadurch reguliert, dass zum einen verschiedene Prüfungsformen insgesamt und pro Semester eingesetzt werden und zum anderen deren Umsetzungsleistungen zu unterschiedlichen Zeitpunkten zu erbringen sind. Die durchschnittlich 6 vorgesehenen Prüfungsleistungen pro Semester lassen sich durch die Vielzahl verschiedener Prüfungsformen gut über den Semesterlauf verteilen und für die Studierenden verlässlich planen.

Darüber hinaus können alle Prüfungsformen, außer Klausuren, gemäß SPO AT auch als Gruppe geleistet werden. Dabei muss die individuelle Leistung des:der Studierenden abgrenzbar und bewertbar sein. Für welche Module eine Gruppenprüfung möglich ist und wie sich die Rahmenbedingungen in diesem Fall anpassen, ist in den jeweiligen Modulbeschreibungen festgeschrieben.

Alle Vorgänge rund um das Prüfungswesen werden von einem zentralen Prüfungsamt geregelt. Prüfungsbezogene Beratung und Betreuung erfolgt zudem durch das Prüfungsamt in Abstimmung mit der Studiengangsleitung und/oder -koordination. Eine rechtzeitige und umfassende Information der Studierenden zur Prüfungsplanung wird gewährleistet über das hochschulinterne, digitale Verwaltungsprogramm sowie über die Lernplattform ILIAS.

Für die Bachelorarbeit ist ein Bearbeitungsumfang von insgesamt 12 CP vorgesehen (6 CP schriftliche Bachelorarbeit und 6 CP praktische Arbeit), was jeweils im Studienverlaufsplan und Modulhandbuch entsprechend dokumentiert ist. Die Bearbeitungszeiten für die schriftliche Bachelorarbeit beträgt für 8 Wochen und ist in der SPO BT festgelegt.

Laut Fachkommission entsprechen im Studiengang Game Design (B.A.) Prüfungsmenge und -dichte den üblichen Standards. Die Prüfungen sind insgesamt belastungsangemessen verteilt und in der Regelstudienzeit realistisch zu bewältigen. Die Prüfungsformen sind auf die Module abgestimmt und gleichmäßig über die Semester verteilt, ohne Ballungen oder Überforderungen erkennen zu lassen.

Aus Sicht der Fachkommission sind die Anforderungen hinsichtlich der Prüfungsorganisation und -belastung aus § 12 Abs. 5 Punkt 4 StakV Hessen bezüglich der Studierbarkeit erfüllt. Damit ist die Studierbarkeit gemäß § 12 Abs. 5 StakV Hessen insgesamt als gegeben anzusehen.

7.4 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2)

Evidenzen: Selbstbericht, Übersicht zur Ausstattung

Die grundsätzlichen Regelungen an der Hochschule Fresenius betreffend Maßnahmen zur Personalauswahl, die Aufgaben weiteren wissenschaftlichen Personals, zur Zusammenarbeit mit externen Lehrbeauftragten und die typischen Maßnahmen zur Personalqualifizierung sind festgelegt und im Rahmen des Akkreditierungsverfahrens dargestellt. Das hochschuldidaktische Angebot der Hochschule Fresenius ist breit gefächert und wird kontinuierlich weiterentwickelt. Die Veränderungsprozesse für den Studienalltag – insbesondere durch die Digitalisierung und die Einbindung von KI – werden hierbei durch hausinterne Weiterbildungen im Präsidiumsressort Studium & Lehre koordiniert.

Die „Übersicht zur Ausstattung“ weist entsprechend hochschulinterner Festlegung vor dem Studienstart für den erstmals zu akkreditierenden Studiengang Game Design (B.A.) aus, ob bzw. dass das Curriculum des ersten Studienjahres durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt wird.

Die „Personaltabelle für das erste Studienjahr“ zeigt für den Studiengang auf, welche hauptberuflichen Professor:innen sowie Dozent:innen und welche nebenberuflichen Dozent:innen an den jeweiligen Standorten im ersten Studienjahr eingeplant sind.

Das nichtwissenschaftliche Personal leistet im Studiengang die überfachliche Betreuung.

Aus Sicht der Fachkommission sind die Akkreditierungsanforderungen der personellen Ressourcen erfüllt. Die Unterlagen benennen für alle Module akademisch geschulte Personen, die Lehrerfahrung vorweisen können. Die Maßnahmen zur Personalauswahl und -qualifizierung sind grundsätzlich angemessen und dazu geeignet, das vorliegende Programm zielgerichtet durchzuführen.

Der Nachweis über ausreichend fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal des ersten Studienjahres im Sinne von § 12 Abs. 2 StakV Hessen ist erbracht.

7.5 Räumlich-sächliche Ressourcen (§ 12 Abs. 3)

Evidenzen: Selbstbericht, Übersicht zur Ausstattung

Der Nachweis für den Studiengang Game Design (B.A.) über die angemessene Ausstattung räumlich-sächlicher Ressourcen für das erste Studienjahr im Sinne von § 12 Abs. 3 StakV

Hessen wurde für die Standorte Hamburg, Köln, München und Wiesbaden erbracht. QMSL geht davon aus, dass die räumlich-sächlichen Ressourcen für jedes weitere Studienjahr entsprechend geplant und geprüft werden.

Die Fachkommission sieht die räumlich-sächliche Ausstattung als angemessen und ausreichend an. Damit schließt sich die Fachkommission dem Ergebnis des formalen Prüf- und Genehmigungsverfahrens der Hochschule an und sieht die Akkreditierungsanforderungen zur Ressourcenausstattung im Sinne von § 12 Abs. 3 StakV Hessen als erfüllt an.

7.6 Fachlich-inhaltliche Gestaltung (§ 13 StakV)

Evidenzen: Selbstbericht, QM-Handbuch

Die Hochschule Fresenius gewährleistet die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen, indem sie bei der Entwicklung und Weiterentwicklung (im Zuge von Erst- bzw. Reakkreditierungen) die Curricula in Bezug auf die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze überprüft und dementsprechend – wenn notwendig – Anpassungen vornimmt. Fachliche Diskurse finden hierbei Berücksichtigung; diese sind vor allem geprägt von dem starken Anwendungsbezug, der auf vielfältige Weise (z. B. praxisorientierte Forschungsprojekte, Konferenzteilnahmen und Tagungen, Einsatz von Praktikern in die Lehre) in den Studienprogrammen verankert ist.

Bei der Erstakkreditierung werden interne und, falls notwendig, externe Fachexpert:innen hinzugezogen, um Programme zu entwickeln, die dem aktuellen Stand der Wissenschaft entsprechen. Die didaktischen Anforderungen werden während der gesamten Entwicklungsphase berücksichtigt; eine Hinzuziehung interner Instructional Designer:innen findet bereits bei der Ideenskizze statt. Im Rahmen der Reakkreditierung werden die Ergebnisse der regelmäßigen Lehrevaluationen und Absolvent:innenbefragungen herangezogen und bei Weiterentwicklung des Studiengangs berücksichtigt. Kurzzeitige situativ angepasste Änderungen in den Studiengängen werden entweder unverzüglich oder bei umfangreichen Änderungen nach Prüfung durch die QMSL-Kommission und ggf. unter Hinzuziehung der externen Fachexpert:innen zum Folgesemester umgesetzt.

Die Fachkommission sieht die Anforderungen an die fachlich-inhaltliche Ausgestaltung des Studiengangs gem. § 13 Abs. 1 StakV Hessen als erfüllt an.

8. Studienerfolg (§ 14 StakV)

Evidenzen: Selbstbericht, Anwendung der internen Tools zur Qualitätssicherung (Follow-Up-Prozesse zur Steuerung, Datenerhebung und Auswertung...)

Das QM-System der Hochschule Fresenius wird auf der Homepage der Hochschule Fresenius transparent dargestellt. Es beschreibt das Qualitätsmanagement, den Aufbau sowie die Instrumente und differenziert zwischen externer und interner Qualitätssicherung. Das QM-System ist gem. DIN ISO 9001:2015 durch die CERTQUA zertifiziert und wird im Rahmen jährlich stattfindender externer Audits regelhaft überprüft. Das Verfahren zur internen Programmakkreditierung, den Evaluationen sowie das Monitoring von Leistungsindikatoren wird im Rahmen der jährlich stattfindenden internen Audits durch die QM-Leitstelle geprüft.

Das Qualitätsmanagement der Hochschule Fresenius ist in § 11 GO HSF verankert und umfasst die Bereiche Qualitätsmanagement Studium und Lehre sowie das Evaluationswesen,

das sich aus dem Dreiklang von Evaluation der Lehre (Modul- bzw. Lehrveranstaltungsbeurteilung), Zufriedenheitsbefragung und Absolvent:innenbefragung zusammensetzt.

Die Hochschule Fresenius hat im Jahr 2015 das Verfahren der Systemakkreditierung erfolgreich abgeschlossen. Damit hat die Hochschule das Recht erworben, Studiengängen, die das interne Qualitätsmanagementsystem im Bereich Studium und Lehre erfolgreich durchlaufen haben, selbst das Qualitätssiegel der Stiftung Akkreditierungsrat zu verleihen. Die Prozesse des internen Qualitätsmanagementsystems Studium und Lehre wurden im Rahmen der Systemreakkreditierung durch die Akkreditierungsagentur ACQUIN einer externen Begutachtung unterzogen. Der Akkreditierungsrat hat am 31. März 2023 die Systemreakkreditierung der Hochschule Fresenius ohne Auflagen bis zum 30.09.2029 beschlossen.

Die interne Programmakkreditierung beschränkt sich insofern auf eine Überprüfung, wie die entsprechenden Prozesse auf der Ebene der einzelnen Studiengänge „gelebt“ werden. Da für die laufende Konzeptakkreditierung des Bachelorstudiengangs keine studiengangsbezogenen Daten aus dem internen Qualitätsmanagementsystem vorliegen, kann dazu ggf. erst im Rahmen des internen „Follow-Ups“ bzw. in der späteren internen Reakkreditierung eine belastbare Aussage getroffen werden.

Mit Beginn des Studiengangs unterliegen diese der Evaluationsordnung der Hochschule Fresenius und werden unter Beteiligung von Studierenden und Absolvent:innen einem kontinuierlichen Monitoring unterzogen. Auf dieser Grundlage werden Maßnahmen zur Sicherung des Studienerfolgs abgeleitet, sodass die Studiengänge fortlaufend überprüft und unter Berücksichtigung der Ergebnisse weiterentwickelt werden.

Die Fachkommission sieht die Akkreditierungsanforderungen als erfüllt an und ist sich darüber einig, dass die vorgestellten Maßnahmen zur Messung des Studienerfolgs und zur Qualitätsverbesserung des Studiengangs verständlich und zielführend sind. Der Dreiklang der Qualitätsmessung ist nachvollziehbar und vollständig beschrieben und hat sich offensichtlich in anderen Studiengängen bereits bewährt. Es sei daher zu erwarten, dass dieser auch im Studiengang Game Design (B.A.) den gewünschten Zweck erfüllt.

Die Vorgaben aus § 14 StakV Hessen sind insofern erfüllt, als die Hochschule über Strukturen verfügt, die eine kontinuierliche Beobachtung und Nachjustierung der Studienprogramme unter Einbeziehung der Erfahrungen von Studierenden sowie Absolvent:innen gewährleisten. Die Prozesse des hochschulischen Qualitätsmanagements stellen geschlossene Regelkreise und geeignete Monitoringmaßnahmen sicher.

9. Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit (§ 15 StakV)

Evidenzen: Selbstbericht, Studien- und Prüfungsordnung - Allgemeiner und Besonderer Teil

Die interne Programmakkreditierung beschränkt sich auf eine Überprüfung, wie die entsprechenden Konzepte auf der Ebene des Bachelor-Studiengangs gelebt werden. Es wird gleichwohl festgestellt, dass die entsprechenden Thematiken grundsätzlich institutionell und normativ im Fachbereich Wirtschaft & Medien verankert sind.

Auch auf Ebene des zu akkreditierenden Studienganges kommt das hochschulweite Konzept zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung von Chancengleichheit zur Anwendung.

Gleichstellungsbeauftragte sowie Beauftragte für Studierende mit Behinderungen/chronischen Erkrankungen sind jeweils für sämtliche Standorte des Fachbereichs Wirtschaft & Medien benannt. Die Aufgaben der Beauftragten im Allgemeinen sowie auch Informationsquellen hierzu werden für die Studierenden in ILIAS übersichtlich dargestellt.

Ein Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung und in besonderen Lebenslagen ist in der SPO AT unter Nachteilsausgleich, Mutterschutz und Elternzeit verankert. Diese Nachteilsausgleichsregelungen der SPO AT gelten sowohl für Prüfungsverfahren als auch für Eignungs- und Aufnahmetests. Darauf wird in den Allgemeinen Zulassungsbestimmungen des Fachbereichs Wirtschaft & Medien hingewiesen.

Entsprechend den allgemeinen Leitlinien zum Thema Diversity / Chancengleichheit und auf Grundlage des hochschulweiten Qualitätsmanagementsystems werden ab Studienstart auch für den zur Akkreditierung vorgelegten Studiengang kohortenweise und standortbezogen u.a. der Anteil der weiblichen Studierenden, die Anzahl der weiblichen, ausländischen Studierenden, der Anteil der ausländischen Studierenden gesamt, die Anzahl der weiblichen Absolventinnen innerhalb der RSZ sowie die Anzahl der weiblichen Absolventinnen außerhalb der RSZ regelmäßig ermittelt. Diese (anonymisierten) Ergebnisse – sowie noch eine Vielzahl weiterer Erhebungen in Bezug zum Thema Diversity / Chancengleichheit – sind über das hochschuleigene Verwaltungsprogramm (eHVP) für die verantwortlichen Stellen jederzeit einseh- und auswertbar.

Aus Sicht der Fachkommission ist das Kriterium Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich erfüllt. Die vorliegenden Unterlagen beschreiben plausibel die Aktivitäten, Maßnahmen und Regelungen im Umgang mit den Themen „Geschlechtergerechtigkeit“ und „Chancengleichheit“.

Es wird festgestellt, dass die Anforderungen gemäß § 15 StakV Hessen zu Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich erfüllt sind.

– Ende des Akkreditierungsberichts –

gez. Nicole Schady
Köln, 05.06.2025