

Akkreditierungsagentur
im Bereich Gesundheit und Soziales



Bewertungsbericht

**zum Antrag der
media Akademie – Hochschule Stuttgart,
Fakultät Design,
auf Akkreditierung der Bachelorstudiengänge
„Animation-Design“ (Bachelor of Arts, B.A.),
„Game-Design“ (Bachelor of Arts, B.A.),
„Industrial-Design“ (Bachelor of Arts, B.A.)**

AHPGS Akkreditierung gGmbH
Sedanstr. 22
79098 Freiburg
Telefon: 0761/208533-0
E-Mail: ahpgs@ahpgs.de

Gutachtende

Frau Prof. Dr. Linda Breitlauch, Hochschule Trier

Herr Heiko Burkardsmaier, Mackevision Medien Design GmbH, Stuttgart

Herr Prof. Alexander Luckow, Hochschule Macromedia – University of Applied Sciences,
Stuttgart

Herr Prof. Dr. Wolfgang Müller, Pädagogische Hochschule Weingarten

Herr Marius Seufzer, Studierender der CODE University of Applied Sciences, Berlin

Vor-Ort-Begutachtung 12.04.2019

Beschlussfassung 25.06.2019

Inhalt

1	Einführung in das Akkreditierungsverfahren	4
2	Sachstand zur Vor-Ort-Begutachtung	6
2.1	Verfahrensbezogene Unterlagen	6
2.2	Studiengangskonzept	8
2.2.1	Strukturdaten des Studiengangs	8
2.2.2	Qualifikationsziele, Arbeitsmarkt und Berufschancen	10
2.2.3	Modularisierung und Prüfungssystem	12
2.2.4	Zulassungsvoraussetzungen	17
2.3	Studienbedingungen und Qualitätssicherung	17
2.3.1	Personelle Ausstattung	17
2.3.2	Sächliche und räumliche Ausstattung	18
2.3.3	Qualitätssicherung im Studiengang	19
2.4	Institutioneller Kontext	20
3	Gutachten	21
3.1	Vorbemerkung	21
3.2	Eckdaten zum Studiengang	22
3.3	Vor-Ort-Bericht der Gruppe der Gutachtenden	23
3.3.1	Qualifikationsziele	23
3.3.2	Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem ..	25
3.3.3	Studiengangskonzept	26
3.3.4	Studierbarkeit	28
3.3.5	Prüfungssystem	30
3.3.6	Studiengangsbezogene Kooperationen	31
3.3.7	Ausstattung	31
3.3.8	Transparenz und Dokumentation	33
3.3.9	Qualitätssicherung und Weiterentwicklung	33
3.3.10	Studiengänge mit besonderem Profilanpruch	34
3.3.11	Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	35
3.4	Zusammenfassende Bewertung	35
4	Beschluss der Akkreditierungskommission	37

1 Einführung in das Akkreditierungsverfahren

Die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen wird in den „Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 10.10.2003 i. d. F. vom 04.02.2010) verbindlich vorgeschrieben und in den einzelnen Hochschulgesetzen der Länder auf unterschiedliche Weise als Voraussetzung für die staatliche Genehmigung eingefordert.

Die Begutachtung des Studiengangs durch die Gutachtenden und die Akkreditierungsentscheidung der Akkreditierungskommission der Akkreditierungsagentur im Bereich Gesundheit und Soziales (AHPGS) orientieren sich an den vom Akkreditierungsrat in den „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (beschlossen am 08.12.2009 i. d. F. vom 20.02.2013, Drs. AR 20/2013) vorgegebenen Kriterien. Von Bedeutung ist dabei, ob der zu akkreditierende Studiengang ein schlüssiges und kohärentes Bild im Hinblick auf gesetzte und zu erreichende Ziele ergibt.

Die Durchführung des Akkreditierungsverfahrens erfolgt in drei Schritten:

I. Antragstellung durch die Hochschule

Die Geschäftsstelle der AHPGS prüft den von der Hochschule eingereichten Akkreditierungsantrag und die entsprechenden Anlagen auf Vollständigkeit und bezogen auf die Erfüllung der Kriterien des Akkreditierungsrates und der Vorgaben der Kultusministerkonferenz. Sie erstellt dazu eine zusammenfassende Darstellung des Sachstands (siehe 2.1 bis 2.4), die von der Hochschule geprüft und freigegeben und zusammen mit allen Unterlagen den Gutachtenden zur Verfügung gestellt wird.

II. Vor-Ort-Begutachtung (Peer-Review)

Die Vor-Ort-Begutachtung umfasst Gespräche mit der Hochschulleitung, dem Dekanat bzw. der Fachbereichsleitung, den Programmverantwortlichen und den Studierenden. Sie liefert der Gruppe der Gutachtenden über die schriftlichen Unterlagen hinausgehende Hinweise zum Studiengang. Aufgabe der Gutachterinnen und Gutachter im Rahmen der Vor-Ort-Begutachtung ist die Überprüfung und Beurteilung der Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen. Die Gruppe der Gutachtenden erstellt nach der Vor-Ort-Begutachtung auf Basis der Analyse des Antrags und der eingereichten Unterlagen sowie der Ergebnisse der Vor-Ort-Begutachtung das Gutachten (siehe 3).

Das Gutachten geht der Hochschule ohne Beschlussempfehlung (siehe 3.4) zur Stellungnahme zu. Zusammen mit allen von der Hochschule eingereichten Unterlagen dient das Gutachten als Grundlage für die Akkreditierungsentscheidung der Akkreditierungskommission (siehe 4).

III. Beschlussfassung der Akkreditierungskommission der AHPGS

Die Beschlussfassung der Akkreditierungskommission erfolgt auf Basis der von der Hochschule eingereichten Unterlagen, der von der Geschäftsstelle erstellten zusammenfassenden Darstellung des Sachstandes zur Vor-Ort-Begutachtung, dem abgestimmten Votum der Gutachtenden und unter Berücksichtigung der von der Hochschule nachgereichten Unterlagen und der Stellungnahme zum sachlichen Teil des Gutachtens.

Nach der Beschlussfassung der Akkreditierungskommission wird der Bewertungsbericht, der den von der Hochschule freigegebenen Sachstand zum Zeitpunkt der Vor-Ort-Begutachtung, das Gutachten und den Beschluss der Akkreditierungskommission enthält, gemäß den „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (beschlossen am 08.12.2009 i. d. F. vom 20.02.2013, Drs. AR 20/2013) veröffentlicht.

2 Sachstand zur Vor-Ort-Begutachtung

2.1 Verfahrensbezogene Unterlagen

Der Antrag der media Akademie – Hochschule Stuttgart, auf Akkreditierung der Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ wurde am 05.07.2018 bei der AHPGS eingereicht. Der Akkreditierungsvertrag zwischen der Hochschule und der AHPGS wurde am 19.09.2017 geschlossen.

Am 14.09.2018 hat die AHPGS der media Akademie – Hochschule Stuttgart offene Fragen bezogen auf den Antrag auf Akkreditierung der eingereichten Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ mit der Bitte um Beantwortung zugeschickt. Am 28.09.2018 sind die Antworten auf die offenen Fragen (AoF) bei der AHPGS eingetroffen.

Die Freigabe des Sachstandsberichts durch die Hochschule erfolgte am 25.10.2018.

Neben dem Antrag auf Akkreditierung der Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“, den offenen Fragen und den Antworten auf die offenen Fragen finden sich folgende Anlagen:

Anlage 01	Studienablaufplan, Semesterübersicht und Modulhandbuch: AD
Anlage 02	Studienablaufplan, Semesterübersicht und Modulhandbuch: GD
Anlage 03	Studienablaufplan, Semesterübersicht und Modulhandbuch: ID
Anlage 04	Ordnungen: <ul style="list-style-type: none"> - Zulassung und Immatrikulation - Eignungsprüfung - Prüfungsordnung und Rechtsprüfung - Studienordnung: AD; GD; ID - Praxismodule - Evaluation - Urlaubssemester - Grundordnung
Anlage 05	Lehrverflechtungsmatrizen: AD; GD; ID und Lehrbeauftragte
Anlage 06	Kurzlebensläufe der hauptamtlich Lehrenden

Anlage 07	Diploma Supplements
Anlage 08	Didaktisches Konzept und Veranschaulichung
Anlage 09	Bewertungsberichte der Erstakkreditierung 2013: AD; GD; ID
Anlage 10	Beschluss über die Auflagenerfüllung 2015
Anlage 11	Qualitätsmanagement (Handbuch)
Anlage 12	Evaluationsergebnisse und abgeleitete Maßnahmen
Anlage 13	Trendbarometer Kreativwirtschaft BaWü 2015: Ergebnisse einer Befragung von Kreativschaffenden
Anlage 14	Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2017
Anlage 15	Dossier Arbeitsmärkte im Kultur- und Kreativsektor 2018
Anlage 16	Arbeiten in der Games-Branche (Verband der dt. Games-Branche)
Anlage 17	Unterlagen für Lehrbeauftragte
Anlage 18	Konzept zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit
Anlage 19	Förmliche Erklärung der Hochschulleitung über die Sicherung der Ausstattung
Anlage 20	Studiengangsarchitektur AD: Beginn WS, SS, SS2
Anlage 21	Studiengangsarchitektur GD: Beginn WS, SS, SS2
Anlage 22	Studiengangsarchitektur ID: Beginn WS, SS, SS2
Anlage 23	Legende Studiengangsarchitektur

Der Sachstand zur Vor-Ort-Begutachtung, das Gutachten sowie die Beschlussfassung der Akkreditierungskommission bilden die Grundlage für den Bewertungsbericht.

2.2 Studiengangskonzept

2.2.1 Strukturdaten des Studiengangs

Hochschule	media Akademie – Hochschule Stuttgart
Fakultät	Design
Kooperationspartner	<ul style="list-style-type: none"> - Design Center Baden-Württemberg: stellt den Studierenden die Räumlichkeiten und den Bestand der Designbibliothek zur Verfügung - media GmbH Trainingszentrum Multimedia/CAD-Anwendungen: stellt personelle Ressourcen für Planung und Studiengangsorganisation (in Kooperation mit der Fakultät Design) zur Verfügung
Studiengangstitel	„Animation-Design“ (kurz: AD) „Game-Design“ (kurz: GD) „Industrial-Design“ (kurz: ID)
Abschlussgrad	Bachelor of Arts (B.A.)
Art des Studiums	Vollzeit
Regelstudienzeit	sechs Semester
Credit Points (CP) nach dem European Credit Transfer System (ECTS)	180 CP
Stunden/CP	30 Stunden/CP
Workload	Gesamt: 5.385 Stunden Kontaktzeiten: 1.950 Stunden Selbststudium: 3.435 Stunden inkl. Praxisprojekt: 450 Stunden (AoF 6)
CP für die Abschlussarbeit	12 CP (+ 3 CP Kolloquium, AoF 1)
Anzahl der Module	28
erstmaliger Beginn des Studiengangs	Wintersemester 2015/2016
erstmalige Akkreditierung	25.07.2013
Zulassungszeitpunkt	zum Winter- und Sommersemester
Anzahl der Studienplätze	Je Studiengang 40 (20 zum Wintersemester und 20 zum Sommersemester)

Anzahl bisher immatrikulierter Studierender	WiSe 2015/16 bis SoSe 2018 insgesamt: 115 (AD 42, GD 40, ID 33)
Anzahl bisherige Absolvierende	19
besondere Zulassungsvoraussetzungen	Ordnung Zulassung und Immatrikulation § 1: <ul style="list-style-type: none"> - die allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife, die Fachhochschulreife (LHG BW) oder berufliche Qualifizierung (§ 58 LHG BW), - Besondere gestalterische Begabung gemäß Ordnung Einstellungsverfahren und Auswahlverfahren, - Deutschkenntnisse
Studiengebühren	27.000 Euro plus Einschreibgebühr und Semesterbeitrag (AoF 2)

Tabelle 1: Strukturdaten des Studiengangs

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart ist eine private, staatlich anerkannte Hochschule, die von der Trägergesellschaft media Hochschule GmbH getragen wird. Die Gesellschafter sind zu gleichen Teilen die media GmbH Trainingszentrum Multimedia/CAD Anwendungen Stuttgart und die AMAK AG Medien – Bildung – Forschung Akademie für multimediale Ausbildung und Kommunikation an der Hochschule Mittweida.

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart wurde 2015 gegründet und hat eine Fakultät, die Fakultät Design. Dort sind die drei von der Hochschule angebotenen Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ angesiedelt. Erstmalsiger Beginn der Studiengänge war das Wintersemester 2015/2016.

Die von der media Akademie – Hochschule Stuttgart zur Akkreditierung eingereichten Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ wurden am 25.07.2013 bis zum 30.09.2018 mit Auflagen erstmalig akkreditiert. Die Bewertungsberichte befinden sich in Anlage 09. Im Rahmen der erstmaligen Akkreditierung im Jahr 2013 wurden neun („Animation-Design“), fünf („Game-Design“) und zehn („Industrial-Design“) Auflagen ausgesprochen, die fristgemäß von der Hochschule erfüllt wurden. Der Beschluss über die Aufgabenerfüllung kann in Anlage 10 eingesehen werden.

Die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ wurden in der Sitzung der Akkreditierungskommission am 24.07.2018 vorläufig bis zum 30.09.2019 akkreditiert.

Die Bachelorurkunde und das Bachelorzeugnis werden durch ein Diploma Supplement ergänzt, welches Auskunft über das dem Abschluss zugrunde liegende Studium gibt (vgl. Anlage 07). Informationen über den ggf. durch Anrechnung ersetzten Teil des Studiums, die sich auf den Umfang und die Art der Ersatzleistungen beziehen, werden gemäß Prüfungsordnung § 28 Abs. 6 ebenfalls im Diploma Supplement dokumentiert.

2.2.2 Qualifikationsziele, Arbeitsmarkt und Berufschancen

Die Studierenden sollen an der media Akademie – Hochschule Stuttgart darauf vorbereitet werden, „sowohl kritisch-visionäre Denker als auch ethisch pflichtbewusste Praktiker in ihrem Design- und Wirtschaftsbereich zu sein“. Ziel ist es nach Aussagen der Hochschule, dass die Absolventinnen und Absolventen qualifizierte Fachleute „in vielfältigen Bereichen der Kreativwirtschaft“ sind. Zugleich werden auch „Individualität, Innovationsfreude und Kreativität im Sinne der Persönlichkeitsentwicklung und des Gemeinwohles“ gefördert (Antrag 1.3.1). Studiengangsübergreifend sollen sich die Absolventinnen und Absolventen an integrierten Designproduktions- und Vermarktungsprozessen im Unternehmen team- und erfolgsorientiert selbständig beteiligen können.

Animation-Design

Studienziel ist gemäß Studienordnung § 2 (Anlage 04) Gestalterinnen und Gestalter sowie Regisseurinnen und Regisseure für das animierte Bild auszubilden. Die Absolventinnen und Absolventen sollen dazu befähigt sein, „mit wissenschaftlichem und praktischem Grundlagenwissen in Grafik- und Mediadesign, Medientechnik und -management sowie Informatik und Unternehmensführung den Beruf des Animation-Designers in vielfältigen Arbeitsgebieten erfolgreich ausüben zu können“. Die Hochschule informiert, dass Absolventinnen und Absolventen „selbstständig an eigenen Animationsfilmprojekten oder in internationalen Produktionsfirmen und Trickfilmstudios“ arbeiten.

Game-Design

Studienziel ist gemäß Studienordnung § 2 (Anlage 04) Absolventinnen und „Absolventen dazu zu befähigen, mit wissenschaftlichem und praktischem Grundlagenwissen in Grafik- und Mediadesign, Medientechnik und -management sowie Informatik und Unternehmensführung den Beruf des Game Designers auf möglichst allen Gebieten und in den verschiedenen Weisen erfolgreich ausüben zu können“. Des Weiteren sollen sie Game-Designprojekte selbstständig durchführen können. „Sie beherrschen technische Grundlagen der Informatik und aktuelle Programmierungstools sowie Analyse, Konzeption und moderne Gestaltungs-, Präsentations- und Dokumentationsmethoden“. Die Hochschule informiert, dass Absolventinnen und Absolventen in den Bereichen Konzeption und Entwicklung in Studios und Unternehmen des Game-Development oder Industrieunternehmen arbeiten, „die sich Innovationen und Methoden aus dem Game-Sektor zu eigen machen wie z. B. die Automobilindustrie. Dort entwickeln sie Game-basierte Anwendungen für Nutzeroberflächen verschiedenster Art. Sie sind im Design- und Innovationsmanagement tätig“.

Industrial-Design

Studienziel für Absolventinnen und Absolventen ist es, gemäß Studienordnung § 2 (Anlage 04), „den Gedanken des Designs selbstständig zu vertreten und den Beruf des Industrial Designers auf möglichst allen Gebieten und in den verschiedenen Weisen erfolgreich ausüben zu können“. Sie können Designprojekte selbstständig durchführen und „beherrschen Analyse, Konzeption und moderne Gestaltungs-, Präsentations- und Dokumentationsmethoden. Die Hochschule informiert darüber, dass Absolventinnen und Absolventen „in den Bereichen Forschung und Entwicklung oder Marketing der Industrieunternehmen oder in Designbüros, mit entsprechender Berufspraxis auch freiberuflich im eigenen Designstudio“ arbeiten. „Dort gestalten sie Produkte der Wohn-, Arbeits- und Freizeitwelt, Halbzeuge der Zulieferindustrie und Investitionsgüter. Sie entwickeln Strategien für Markenidentitäten und sind im Design- und Innovationsmanagement tätig“.

Aus Sicht der Hochschule befindet sich Baden-Württemberg als Medienstandort im Wachstum. Dies wird auch politisch durch Mittel aus Europäischen Fonds für regionale Entwicklung gefördert.

Weiterhin sieht die Hochschule eine hohe Nachfrage nach Fachkräften in Kreativwirtschaftsbereichen Designwirtschaft (ohne Architektur), Filmwirtschaft und Software-/Games-Industrie (Antrag 1.3.2). Diesbezüglich verweist die Hochschule auf das „Trendbarometer Kreativwirtschaft Baden-Württemberg 2015“ (Anlage 13), den „Jahresreport der Computer- und Videospielebranche in Deutschland 2017“ (Anlage 14) und das „Dossier Arbeitsmärkte im Kultur- und Kreativsektor 2018“ (Anlage 15).

Der jeweils erste Jahrgang (Wintersemester 2015/2016) der drei Studiengänge hat im Sommersemester 2018 abgeschlossen.

2.2.3 Modularisierung und Prüfungssystem

Die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind an der Fakultät Design angesiedelt. Für diese Studiengänge steht ein gemeinsames Modulangebot zur Verfügung (115 CP). Hinzu kommen die Bachelor-Thesis (12 CP), das Kolloquium (3 P) und das studiengangsspezifische Modulangebot (jeweils 50 CP). Das Kreativpraxismodul I und II ist studiengangsübergreifend für Animation-Design und Game-Design. Insgesamt sind im jeweiligen Studiengang 23 Module zu absolvieren, drei Module für AD und GD und 2 Module für ID sind Wahlpflichtmodule.

Im fünften Semester befinden sich die Studierenden für drei Monate in der Praxisphase und absolvieren ein Praktikum in einem Unternehmen („Kreativprojekt Unternehmen“ 20 CP). Informationen zu Praxismodulen finden sich in Anlage 04 („Praxismodule“). Während des Praktikums stehen die Studierenden im Kontakt mit der/dem jeweils für den Studiengang zuständigen Professor/in. Diese/r hält auch Kontakt zur/zum Ansprechpartner/in im Praktikumsunternehmen. „Von den zuständigen Betreuern im praktikumsgebenden Unternehmen wird die Qualifikation EQR-Level 6 und mind. 3 – 5 Jahre Berufserfahrung erwartet“ (AoF 7). Die Praktika werden von Studierenden in den Unternehmen durchgeführt, in denen sie je nach Studiengang ihr Wissen anwenden und auch später weiterarbeiten können. So sind dies beispielsweise für AD-Studierende Unternehmen, die im Bereich der Visual Effects arbeiten, für GD-Studierende beispielsweise Spielestudios oder Escape-Room-Betreiber und für ID-Studierende Firmen mit Produktentwicklungsabteilungen“ (Antrag 1.2.6 und AoF 8). Das Praktikum kann auch im Ausland absolviert werden.

Pro Semester sind insgesamt 30 CP vorgesehen. Alle Module werden innerhalb von einem Semester abgeschlossen. Mobilitätsfenster sind entsprechend strukturell gegeben.

Folgende Module werden angeboten:

Nr.	Modulbezeichnung	Sem.	CP
Übergreifendes Modulangebot plus Thesis			130
101	Wissenschaftliches Arbeiten	1	5
102	Medien- und Kulturwissenschaften	3	5
103	Betriebswirtschaft I	1	5
104	Grundlagen Informatik	1	5
105	Technologie	1	5
106	Visuelle Kommunikation	1	5
108	Arbeitstechniken	1	5
	Wahlpflicht Produktionssysteme <i>(3 aus 4)</i>	2	15
112	1. Audio-Video-Technik		
114	2. Systeme des AD		
115	3. Systeme GD		
116	4. Systeme ID		
111	Animation und Visualisierung	2	5
107	Betriebswirtschaft II	2	10
110	Personalwesen	4	5
126	Integriertes wissenschaftliches Design-Projekt	4	10
128	Wissenschaft und Beruf	6	10
135	Kreativprojekt Unternehmen	5	20
136	Bachelor-Thesis (inkl. 3 CP Kolloquium)	6	15
208	Research Seminar	6	5
Studiengangsspezifische Module „Animation-Design“			50
130	Digitales Gestalten I	3	10
134	Animation-Produktion	3	5
129	Animation-Development	3	5
133	Digitales Gestalten II	4	10
209	Praxisprojekt/Businessplan	5	10

120	Wahlpflicht Kreativpraxis I mit Modellwerkstatt (1 aus 2) 1. Animation 2. Game	3	5
121			
120	Wahlpflicht Kreativpraxis II mit Modellwerkstatt (1 aus 2) 1. Film 2. Game	4	5
121			
Studiengangsspezifische Module „Game-Design“			50
133	Digitales Gestalten/Programmieren I	3	15
129	Game-Development	3	5
130	Digitales Gestalten/Programmieren II	4	5
132	GameProduction	4	5
209	Praxisprojekt/Businessplan	5	10
120	Wahlpflicht Kreativpraxis I mit Modellwerkstatt (1 aus 2) 1. Animation 2. Game	3	5
121			
120	Wahlpflicht Kreativpraxis II mit Modellwerkstatt (1 aus 2) 1. Film 2. Game	4	5
121			
Studiengangsspezifische Module „Industrial-Design“			50
130	Produktentwicklung und Produktionsprozesse I	3	10
129	Gebrauchs- und Investitionsgüterdesign	4	5
131	Produktgestaltung	3	5
133	Produktentwicklung und Produktionsprozesse II	4	10
134	Produktion	3	5
119	Wahlpflicht Kreativpraxis	3	5
209	Praxisprojekt/Businessplan	5	10
Gesamt			180

Tabelle 2: Modulübersicht

Das Modulhandbuch (Anlage 01-03) enthält Informationen zu folgenden Punkten: Studiengang, Abschluss, Modulname, Unterrichtssprache, empfohlene Semester, Dauer und Frequenz, Modulnummer, Pflicht (Pflicht oder Wahlpflicht), ECTS Credits, Ausbildungsziele, Lehrinhalte, Lernmethoden, Dozententeam (inkl. Verantwortung), Teilnahmevoraussetzungen, Arbeitslast, Lehrinhaltsformen, empfohlene Literatur, weitere Verwendung.

Das didaktische Konzept mit veranschaulichenden Beispielen befindet sich in Anlage 08. Die Selbststudienzeit ist laut Hochschule „fester Bestandteil des Studiums und wird von Professoren und Lehrbeauftragten über den jeweiligen Vorlesungs- und Seminarablauf der Module strukturiert. Aufgabenstellungen der Professoren und Lehrbeauftragten, mit Ergebniserörterungen in folgenden Veranstaltungen, (gegebenenfalls Zwischen-)Präsentationen und individuellen Konsultationen während der Sprechzeiten und auch darüber hinaus (z. B. Email-Anfragen), begleiten die Veranstaltungen. Darüber hinaus liegt die Ausgestaltung der Selbststudienzeit in der Eigenverantwortung der Studierenden. Dies betrifft insbesondere die Nachbereitung der Veranstaltungen (insbesondere Vorlesungen), die Vorbereitung auf Prüfungen sowie schriftliche Ausarbeitungen wie Hausarbeiten/Dokumentationen und das Verfassen der Bachelor-Thesis“ (AoF 5).

Gemäß Studienordnung § 2 (Anlage 04) ist die Lehrform in allen Studiengängen „interdisziplinär und bildet den Bereich der Technologie, der Analyse, der Reflexion und ihrer Anwendung sowie die kreativ-gestalterische sowie die organisatorische Seite des Berufs- und Studieninhaltes gleichwertig ab. [...] Ihre Teamfähigkeit sowie die Fähigkeit vernetzt und interdisziplinär zu arbeiten“ erlernen Studierende in Praxisprojekten.

Die Hochschule bietet zum Hoch- und Runterladen von Dateien die Lernplattform moodle an.

Nach Aussagen der Hochschule sind die studiengangsspezifischen Module aufgrund ihres Fachgebietes international angelegt. Zusätzlich finden auch Vorlesungen und Gastvorträge auf Englisch statt (Antrag 1.2.8). Dabei wird von der Hochschule „von einem Sprachniveau ausgegangen, das dem Sprachniveau entspricht, welches für die Erlangung der (Fach-)Hochschulreife erforderlich ist.

Der Schwerpunkt der Veranstaltungen liegt auf der Vermittlung wesentlicher und gängiger Fachbegriffe. Sollten keine Englischkenntnisse vorhanden sein (z.B. bei ausländischen Abschlüssen), kann auf Antrag der Unterricht alternativ auf Deutsch stattfinden“ (AoF 9).

Derzeit findet noch keine Integration der Forschung in den Studienverlauf statt (Antrag 1.2.7).

Pro Semester und Studiengang (AD, GD, ID) werden folgende Prüfungen abgelegt: im ersten Semester drei schriftliche Prüfungen und drei Projektarbeiten, im zweiten Semester sechs Projektarbeiten, im dritten Semester zwei schriftliche Prüfungen und vier Projektarbeiten, im vierten Semester vier Projektarbeiten, im fünften Semester eine schriftliche Prüfung, eine mündliche Prüfung und vier Projektarbeiten sowie im sechsten Semester die Bachelorarbeit, eine mündlichen Prüfung (Kolloquium) und eine Projektarbeit. Insgesamt werden damit 31 Prüfungen abgelegt (sieben schriftliche Prüfungen, zwei mündliche Prüfungen und 22 Projektarbeiten; vgl. Antrag 1.2.3).

In Projektarbeiten „sollen insbesondere die Entwicklung, Durchsetzung und Präsentation von Konzepten sowie die Teamfähigkeit nachgewiesen werden. Hierbei soll der Student die Kompetenz nachweisen, dass er an einer größeren Aufgabe, Ziele definieren sowie interdisziplinäre Lösungsansätze und Konzepte erarbeiten kann. Projektarbeiten können mit einem Kurzvortrag (Dauer 10 bis 15 Minuten) zu Konzeption und Ergebnissen in der Lehrveranstaltung verbunden werden. Projektarbeiten können in Gruppen von bis zu acht Studenten erbracht werden“ (Anlage 04, Prüfungsordnung § 10 Abs. 2).

Durch die Bachelorprüfung soll festgestellt werden, „ob der Prüfling die für den Übergang in die Berufspraxis notwendigen gründlichen Fachkenntnisse erworben hat, die Zusammenhänge seines Fachgebietes überblickt und die Fähigkeit besitzt, selbstständig wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse anzuwenden“ (Anlage 04, Prüfungsordnung § 1).

Die Prüfungsformen sind in der Prüfungsordnung unter § 7 geregelt (Anlage 04, „Prüfungsordnung“). Eine Wiederholung der Prüfungen ist gemäß § 23 möglich. Die ECTS-Einstufung entsprechend den Vorgaben des ECTS Users' Guide ist in § 21 Abs. 5 geregelt.

Die Anerkennung von in anderen Studiengängen erbrachten Leistungen ist in § 27 der Prüfungsordnung gemäß den Vorgaben der Lissabon-Konvention geregelt. Die Begründungspflicht ist nicht geregelt. Regelungen zur Anrechnung von außerhochschulisch erworbenen Leistungen finden sich in § 28.

Regelungen zum Nachteilsausgleich von Studierenden mit Behinderung und chronischer Krankheit hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium finden sich in § 7 Abs. 5 der Prüfungsordnung.

2.2.4 Zulassungsvoraussetzungen

Die Zulassungsvoraussetzungen inkl. Auswahlverfahren und -kriterien sind in der „Ordnung Zulassung“ (Anlage 04) unter § 2 geregelt. Neben der Hochschulzugangsberechtigung sind eine besondere gestalterische Begabung gemäß „Ordnung Einstellungsverfahren und Auswahlverfahren“ (Anlage 04) und Deutschkenntnisse nachzuweisen. Der Zugang von beruflich Qualifizierten ist gemäß LHG in § 1 der „Ordnung Zulassung“ ausgewiesen.

2.3 Studienbedingungen und Qualitätssicherung

2.3.1 Personelle Ausstattung

An der media-Akademie – Hochschule Stuttgart sind vier hauptamtlich lehrende Professoren tätig (4 VZÄ). Die Denominationen umfassen Animation-Design, BWL, Game-Design und Industrial-Design. Sie sind in alle drei Bachelorstudiengänge eingebunden. Näheres kann der Lehrverflechtungsmatrix in Anlage 05 entnommen werden.

Der Gesamtbedarf an Lehre für den Studiengang „**Animation-Design**“ bei Vollauslastung beträgt 130 SWS pro Semester. Die Summe der Lehre die von hauptamtlichem, professoralem Personal übernommen wird beträgt 62%. Weitere 38 % der Lehre werden von Lehrbeauftragten erbracht.

Der Gesamtbedarf an Lehre für den Studiengang „**Game-Design**“ bei Vollausslastung beträgt 130 SWS pro Semester. Die Summe der Lehre die von hauptamtlichem, professoralem Personal übernommen wird beträgt 55 %. Weitere 45 % der Lehre werden von Lehrbeauftragten erbracht.

Der Gesamtbedarf an Lehre für den Studiengang „**Industrial-Design**“ bei Vollausslastung beträgt 130 SWS pro Semester. Die Summe der Lehre die von hauptamtlichem, professoralem Personal übernommen wird beträgt 63 %. Weitere 37 % der Lehre werden von Lehrbeauftragten erbracht.

Die Betreuungsrelation des Studiengangs bei Vollausslastung sieht „26 Studierenden pro vollzeitprofessorale Lehrkraft“ (AoF 12) vor.

Die Unterlagen für Lehrbeauftragte befinden sich in Anlage 17.

Hinsichtlich der Personalentwicklung und -qualifizierung und Möglichkeiten der hochschuldidaktischen Weiterbildung für Lehrende gibt die Hochschule an, dass für die Lehrenden pädagogische Tage angeboten werden. „Darüber hinaus ist es in den Design-Branchen üblich, sich ständig selbst weiterzubilden um auf dem aktuellen Stand zu bleiben. Dies erwarten wir auch von unseren Honorarlehrkräften“ (Antrag 2.1.3).

Für die Praxis- und Studiengangskoordination steht eine Person (Stellenumfang 20 Stunden/Woche) zur Verfügung.

2.3.2 Sächliche und räumliche Ausstattung

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart umfasst zwei Hörsäle, vier Seminarräume (mit Beamern und Präsentations-PCs), eine Werkstatt (Werkmaterial und 3-D-Drucker), zwei Arbeitsräume ohne Technik und insgesamt 78 studentische Arbeitsplätze mit Workstations. Die Workstations sind in den Seminarräumen aufgestellt.

Den Studierenden steht die Designbibliothek des Design-Centers Baden-Württemberg zur Verfügung. Die Designbibliothek ist Dienstag, Mittwoch und Donnerstag von 9.00 Uhr bis 16.00 Uhr und Freitag von 9.00 Uhr bis 13.00 Uhr geöffnet. Außerdem befindet sich ein Handapparat in der Institutionsbibliothek der Hochschule.

Finanzmittel für Hilfskräfte sind derzeit nicht geplant. Sach- und Investitionsmittel werden in Geschäftsjahren vom Rektor mit dem Kanzler geplant und durch die Trägergesellschaft freigegeben. Drittmittel zur Förderung neuer Studiengänge wurden vom Land Baden-Württemberg bezogen.

2.3.3 Qualitätssicherung im Studiengang

Die Hochschule strebt bis 2019 eine Zertifizierung nach DIN ISO 9001:2015 an. Die media Akademie – Hochschule Stuttgart hat einen externen Qualitätsmanagement-Berater beauftragt. Näheres zum Qualitätsmanagement kann Anlage 11 (Handbuch) entnommen werden. Die Ordnung „Evaluation“ befindet sich in Anlage 04. „Im Laufe eines jeden Semesters wird jedes Modul in der Regel zweifach evaluiert: Einmal durch Fragebögen der Studierenden und einmal durch Hospitationen der Lehrenden durch die für den Studiengang verantwortlichen Professoren. Die Auswertungen und Ergebnisse bespricht der jeweilige Ansprechpartner für den Lehrenden mit diesem und sorgt so für Erfahrungsaustausch und Verbesserungsmöglichkeiten. Außerdem fließt Feedback aus Fragebögen der Studierenden, den Hospitationen und die Arbeit der lehrenden Professoren in die Weiterentwicklung der Studiengänge ein, z.B. bei der Weiterentwicklung der Modulkataloge“.

Eine Liste der Evaluationsergebnisse inklusive der abgeleiteten Maßnahmen findet sich in Anlage 12.

Informationen zu den Studiengängen werden über die Homepage www.media-hs.de veröffentlicht. Dort finden sich alle allgemeinen Informationen sowie z. B. Ordnungen zum Studium im hochschulinternen mediaCampus.

Für die Studierenden stehen neben einer allgemeinen Ansprechpartnerin auch das professorale Lehrpersonal für Sprechzeiten zur Verfügung.

Die Hochschule verfügt über ein Konzept zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit (Anlage 18 und AoF 16). Mit der Aufnahme des Studienbetriebs wurden eine Gleichstellungsbeauftragte und ein Beauftragter für Gesundheit, Integration und Sicherheit benannt. Die enge Zusammenarbeit der Selbstverwaltung der Studierenden wird laut Aussagen der Hochschule durch regelmäßig stattfindende Treffen zwischen studentischen Vertretern und Vertretern der Hochschule gelebt (Semestersprecher-Meeting) (AoF 16).

2.4 Institutioneller Kontext

Die media Akademie - Hochschule Stuttgart wurde, nach erfolgreicher Konzeptprüfung durch den Wissenschaftsrat im 2014, durch Ministerratsbeschluss vom 21.07.2015 staatlich anerkannt. Derzeit sind 115 Studierende an der Hochschule bzw. Fakultät Design immatrikuliert.

Die staatliche Anerkennung der media Akademie – Hochschule Stuttgart, und damit auch für die drei Bachelorstudiengänge, gilt befristet bis zum 31.03.2020. Eine erneute staatliche Anerkennung ist spätestens zum 01.12.2018 beim Wissenschaftsministerium zu beantragen. Die Beantragung befindet sich in Vorbereitung (AoF 14).

3 Gutachten

3.1 Vorbemerkung

Die Vor-Ort-Begutachtung der von der media Akademie – Hochschule Stuttgart, Fakultät Design zur Akkreditierung eingereichten Bachelorstudiengänge „Animation-Design“ (B.A.), „Game-Design“ (B.A.) und Industrial-Design (B.A.) fand am 12.04.2019 an der media Akademie – Hochschule Stuttgart statt.

Die Akkreditierungskommission hat folgende Gutachterinnen und Gutachter berufen:

als Vertreterinnen und Vertreter der Hochschulen:

Herr Prof. Dr. Wolfgang Müller, Pädagogische Hochschule Weingarten

Herr Prof. Alexander Luckow, Hochschule Macromedia – University of Applied Sciences, Stuttgart

Frau Prof. Dr. Linda Breitlauch, Hochschule Trier (konnte kurzfristig an der Vor-Ort-Begutachtung nicht teilnehmen)

als Vertreter der Berufspraxis:

Herr Heiko Burkardsmaier, Mackevision Medien Design GmbH, Stuttgart

als Vertreter der Studierenden:

Herr Marius Seufzer, Code University of Applied Sciences, Berlin

Gemäß den vom Akkreditierungsrat beschlossenen „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 08.12.2009 i. d. F. vom 20.02.2013; Drs. AR 20/2013) besteht die Aufgabe der Gutachterinnen und Gutachter im Akkreditierungsprozess in der Beurteilung des Studiengangskonzeptes und der Plausibilität der vorgesehenen Umsetzung. Insbesondere geht es dabei um die Qualifikationsziele des Studiengangs, die konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem, das Studiengangskonzept, die Studierbarkeit, das Prüfungssystem, studiengangsbezogene Kooperationen, die (personelle, sächliche und räumliche) Ausstattung, Transparenz und Dokumentation, die Umsetzung von Ergebnissen der Qualitätssicherung im Hinblick auf die Weiterentwicklung des Studienganges (insbesondere sind Evaluationsergebnisse und Untersuchungen zur studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs vorzulegen und im Rahmen der Weiterentwicklung des Studienganges zu berücksichtigen und zu dokumentieren) sowie die Umsetzung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit. Bei Studiengängen mit besonderem

Profilanspruch sind zudem die damit verbundenen Kriterien und Anforderungen zu berücksichtigen und zu überprüfen.

Der Vor-Ort-Bericht der Gutachtenden gliedert sich nach den vom Akkreditierungsrat vorgegebenen „Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen“ gemäß den „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 08.12.2009 i. d. F. vom 20.02.2013; Drs. AR 20/2013) und wird nach der Beschlussfassung durch die Akkreditierungskommission als Teil des Bewertungsberichts veröffentlicht.

3.2 Eckdaten zum Studiengang

Die von der media Akademie – Hochschule Stuttgart, Fakultät Design, angebotenen Studiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind Bachelor-Studiengänge, in denen insgesamt jeweils 180 Credit Points (CP) nach dem European Credit Transfer System (ECTS) vergeben werden. Ein CP entspricht einem Workload von 30 Stunden. Das Studium ist jeweils als ein sechs Semester Regelstudienzeit umfassendes Vollzeitstudium konzipiert. Der gesamte Workload beträgt jeweils 5,400 Stunden. Er gliedert sich jeweils in 1,950 Stunden Präsenzstudium und 3,450 Stunden Selbststudium, inklusive 450 Stunden Praxisprojekt. Die Studiengänge sind jeweils in 23 Module gegliedert, von denen alle erfolgreich absolviert werden müssen. Das Studium wird jeweils mit dem Hochschulgrad „Bachelor of Arts“ (B.A.) abgeschlossen. Zulassungsvoraussetzung für die Studiengänge ist in der Regel die allgemeine Hochschulreife, die fachgebundene Hochschulreife oder die Fachhochschulreife nach dem baden-württembergischen Landeshochschulgesetz (LHG BW) bzw. eine berufliche Qualifizierung nach § 58 des LHG BW. Außerdem werden Deutschkenntnisse sowie eine besondere gestalterische Begabung gemäß der Ordnung Einstellungsverfahren und Auswahlverfahren vorausgesetzt. Jedem Studiengang stehen jeweils insgesamt 40 Studienplätze pro Jahr zur Verfügung. Die Zulassung erfolgt jeweils zum Winter- und Sommersemester. Die erstmalige Immatrikulation von Studierenden erfolgte jeweils zum Wintersemester 2015/2016. Im Studiengang werden Gebühren erhoben.

3.3 Vor-Ort-Bericht der Gruppe der Gutachtenden

Die Gruppe der Gutachtenden traf sich am 11.04.2019 zu einer Vorbesprechung. Dabei wurden die zuvor versandten Unterlagen und die sich daraus ergebenden Fragen diskutiert. Des Weiteren wurde die am folgenden Tag stattfindende Vor-Ort-Begutachtung an der Hochschule strukturiert.

Die Vor-Ort-Begutachtung am 12.04.2019 wurde nach dem vorgegebenen Zeitplan durchgeführt. Die Gruppe der Gutachtenden wurde von Mitarbeitenden der AHPGS begleitet.

Die Gutachtenden führten Gespräche mit der Hochschulleitung, der Fakultätsleitung, den Programmverantwortlichen und Lehrenden sowie mit einer Gruppe von Studierenden. Außerdem erhielten die Gutachtenden noch eine Führung durch die Institution um sich zu vergewissern, dass hinreichend gute Bedingungen für die Realisierung des Studienangebots vorhanden sind.

Im Rahmen der Vor-Ort-Begutachtung wurde den Gutachtenden auf Wunsch der Gruppe der Gutachtenden die folgende weitere Unterlage zur Einsichtnahme zur Verfügung gestellt:

- Liste der Studienabbrecher in den drei Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ vom Wintersemester 2015 – Wintersemester 2018

3.3.1 Qualifikationsziele

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart ist eine staatlich anerkannte Hochschule (Trägersgesellschaft: media Hochschule GmbH) deren übergreifendes Ziel es ist, die Studierenden sowohl als kritisch-visionäre Denker als auch ethisch pflichtbewusste Praktiker in ihrem Design- und Wirtschaftsbereich auszubilden. Die Studierenden sollen Anschluss als qualifizierte Fachleute in den vielfältigen Bereichen der Kreativwirtschaft finden.

Die drei Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind an der bisher einzigen Fakultät Design an der Hochschule angesiedelt. Für das Wintersemester 2019/2020 ist geplant, die zwei weiteren Bachelorgänge „Kommunikationsdesign“ und „Management“ zu etablieren.

Gemäß § 2 der jeweiligen Studienordnung für die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ ist das intendierte Studienziel „neben den wissenschaftlichen Ansprüchen des Fachs eine anwendungsorientierte Ausbildung für die berufliche Praxis von Absolventen zu vermitteln, die in unterschiedlichen Bereichen verantwortliche Aufgaben wahrnehmen. Auf der Basis eines breiten Fachwissens und verschiedenen Schlüsselkompetenzen sind die Absolventen befähigt, die komplexen Aufgaben des jeweiligen Berufsfeldes in ihren ökonomischen, gestalterischen und medientechnischen Dimensionen zu bewältigen und sich an integrierten Designproduktions- und Vermarktungsprozessen im Unternehmen team- und erfolgsorientiert selbstständig zu beteiligen.“

Die Qualifizierung im Bachelorstudiengang „Animation-Design“ soll dabei für Gestalter und Gestalterinnen und Regisseure und Regisseurinnen für das animierte Bild erfolgen. Die Absolvierenden sollen dazu befähigt werden, mit wissenschaftlichem und praktischem Grundwissen in Grafik- und Mediadesign, Medientechnik und –management sowie Informatik und Unternehmensführung den Beruf des Animation-Designers oder der Animation-Designerin in vielfältigen Arbeitsgebieten erfolgreich auszuüben.

Die Absolvierenden des Bachelorstudiengangs „Game-Design“ sollen dazu befähigt werden, Game-Designprojekte selbstständig durchzuführen. Hierzu erlernen sie während des Studiums technische Grundlagen der Informatik und aktuelle Programmierungstools sowie Analyse, Konzeption und moderne Gestaltungs-, Präsentations- und Dokumentationsmethoden.

Anschluss finden sie in den Bereichen Konzeption und Entwicklung in Studios und Unternehmen des Game-Developments oder in Industrieunternehmen, die sich Innovation und Methoden aus dem Game-Sektor zu eigen machen. Ebenso können sie im Design- und Innovationsmanagement tätig sein.

Qualifikationsziel des Studiengangs Industrial-Design ist es, die Absolvierenden dazu zu befähigen, in den Bereichen Forschung und Entwicklung oder Marketing in Industrieunternehmen oder in Designbüros, mit entsprechender Berufspraxis auch freiberuflich im eigenen Designstudio, zu arbeiten. Hier gestalten sie insbesondere Produkte der Wohn-, Arbeits- und Freizeitwelt, Halbzeug der Zulieferindustrie und Investitionsgüter und entwickeln Strategien für Markenidentitäten. Außerdem sind sie im Design- und Innovationsmanagement tätig.

Entgegen der Papierlage wurde während der Gesprächsrunden deutlich, dass die Studiengangskonzepte der Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ zwar aufeinander abgestimmt sind, sich aber dennoch auch an den jeweiligen spezifischen Qualifikationszielen orientieren und diese sowohl fachliche, als auch wissenschaftliche Befähigungen umfassen. Die Gutachtenden sind der Ansicht, dass die in den Studienordnungen § 2 beschriebenen Kompetenzen im jeweiligen Studium erworben werden können, dies aber in den jeweiligen Modulhandbüchern deutlicher herausgearbeitet werden muss (*siehe dazu auch Kriterium 2 und 3*). Insbesondere sollten aus Sicht der Gutachtenden auch die Kernkompetenzen der jeweiligen studiengangsspezifischen Module in den Modulhandbüchern abgebildet werden. Sie schätzen die Qualifikationsziele als jeweils adäquat ein und vertreten die Auffassung, dass die Studiengänge zur Aufnahme einer qualifizierten Erwerbstätigkeit befähigen.

Darüber hinaus wird aus Sicht der Gutachtenden auch die Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement und zur Persönlichkeitsentwicklung in den Curricula avisiert, d.h. die Studierenden werden dazu befähigt, ein Selbstverständnis für ihr akademisch fundiertes berufliches Handeln und ihre Berufsethik zu erlangen.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.2 Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind vollständig modularisiert. Die Anwendung des European Credit Transfer Systems (ECTS) ist gegeben. Ein ECTS-Punkt entspricht einem Workload von 30 Stunden. Der Workload für die drei Studiengänge beträgt jeweils 5,400 Stunden. In den Bachelorstudiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind jeweils 23 Pflichtmodule vorgesehen. Pro Semester werden insgesamt 30 CP erworben. Alle Module werden innerhalb eines Studienjahres abgeschlossen. Mobilitätsfenster sind daher strukturell gegeben, jedoch nicht explizit vorgesehen. Es ist aber möglich, das Praktikum im Ausland zu absolvieren. Insgesamt werden neun Module studiengangsspezifisch angeboten, die restlichen 19 Module werden auf dem Papier übergreifend für die drei Bachelorstudiengänge unterrichtet. Während der Gesprächsrunde mit den Lehrenden wurde jedoch deutlich, dass ab dem dritten Semester studiengangsspezifisch gelehrt wird und die Differenzierung zwischen den Studiengängen somit

höher ist, als es die Modulhandbücher darstellen. Dies bestätigten auch die Studierenden (*siehe dazu auch Kriterium 3*).

Aus Sicht der Gutachtenden entsprechen die Studiengänge den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 16.02.2017. Die Hochschule stellte den Gutachtenden diverse Bachelorarbeiten der Studiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ zur Verfügung, die aus Sicht der Gutachtenden ein angemessenes Qualifikationsniveau abbildeten. Der Studiengang entspricht darüber hinaus den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 in der jeweils gültigen Fassung, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen und damit insgesamt der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung der vorgenannten Dokumente durch den Akkreditierungsrat.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.3 Studiengangskonzept

Der jeweilige gesamte Workload für die drei Studiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ beläuft sich auf 180 CP (5,400 Stunden). Der Workload gliedert sich in 1,950 Stunden Kontaktzeit und 3,450 Stunden Selbststudium, in denen auch 450 Stunden für das Praxisprojekt enthalten sind. Die Studiengänge sind laut Hochschule an die Bedarfe der Industrie angepasst und sollen den Absolvierenden einen direkten Einstieg ins Berufsleben ermöglichen.

Die ersten beiden Semester (60 CP) werden studiengangübergreifend für die drei Bachelorstudiengänge studiert. In den darauffolgenden Semestern wird vornehmlich studiengangsspezifisch studiert, einige Module werden jedoch immer noch gemeinsam absolviert (*siehe Kriterium 8*). Im fünften Semester absolvieren die Studierenden ein Praktikum (20 CP) in einem Unternehmen aus der Kreativwirtschaft. Im Abschlusssemester schreiben die Studierenden eine Bachelorthesis (15 CP inklusive Kolloquium für 3 CP).

In den ersten beiden Semestern werden grundlegende Kompetenzen in den Modulen „Wissenschaftliches Arbeiten“, „Betriebswirtschaft I“, „Arbeitstechni-

ken“, „Visuelle Kommunikation“, „Grundlagen Informatik“, „Technologie“, „Betriebswirtschaft II“ und „Animation und Visualisierung“ sowie dem Wahlpflichtmodul „Produktionssysteme“ übergreifend für alle drei Bachelorstudiengänge vermittelt. Anschließend lernen die Studierenden mehr studiengangsspezifische Inhalte. Da die Studiengänge aufeinander abgestimmt sind, ist es möglich, aufgrund der geringen Studierendenzahl Module studiengangsübergreifend zu lehren. Die Hochschule konnte während der Gespräche überzeugend erläutern, dass die Lehrenden individuell auf die Konstellation und Bedürfnisse der Studierenden reagieren und dadurch sichergestellt wird, dass genügend studienspezifische Inhalte vermittelt werden. Auch die Projekte werden individuell an den Interessenschwerpunkten der Studierenden angepasst. Die Studierenden bestätigen diese Aussage.

Aus Sicht der Gutachtenden umfassen die Studiengangskonzepte die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen und methodischen Kompetenzen. Insbesondere die Vermittlung ausreichender studiengangsspezifischer Kompetenzen stellte sich jedoch erst im Laufe der Gesprächsrunden heraus.

Die Modulhandbücher der drei Bachelorstudiengänge vermitteln den Eindruck eines aus Sicht der Gutachtenden zu hohen studiengangsübergreifenden Angebots. Die studiengangsverantwortlichen Lehrenden konnten jedoch plausibel vermitteln, dass die Lerninhalte und Kompetenzerwartungen der Module an den jeweiligen Studiengang angepasst und dementsprechend vermittelt werden. Beispielsweise ist das Modul „Integriertes Designprojekt“ zwar unspezifisch formuliert, wird jedoch je nach Studiengang mit studiengangsspezifischem Inhalt gefüllt. Auch der zu erstellende „Businessplan“ in Modul 209 muss den jeweiligen Schwerpunkt der Studierenden widerspiegeln, hierzu findet eine enge Betreuung statt. Dies wurde auch von den Studierenden bestätigt. Die Gutachtenden sind der Ansicht, dass die Studiengangsleiter und Lehrenden gut zusammenarbeiten und alle relevanten Inhalte vermittelt werden. Dies muss sich jedoch aus Sicht der Gutachtenden auch aus der Papierlage abbilden, so dass deutlich wird, inwiefern sich die Module in den Studiengängen unterscheiden bzw. welche Erwartungen je nach Studiengang an die Studierenden gestellt wird. Im Modulhandbuch sind daher die erwarteten Kompetenzen, Lernziele und Lerninhalte der studiengangsspezifischen Module differenziert auszuweisen. Darüber hinaus ist

das didaktische Konzept um die kompetenzorientierte Ausrichtung der Modulbeschreibungen zu ergänzen. Die Gutachtenden empfehlen dies in Form eines Spiralcurriculums vorzunehmen.

In den Modulen werden adäquate Lehr- und Lernformen praktiziert. Die Zugangsvoraussetzungen sind nach Ansicht der Gutachtenden einem grundständigen Bachelorstudium in den jeweiligen Studiengängen adäquat geregelt. Die Anerkennung von Studien- und Prüfungsleistungen, Studienmodulen und Studienzeiten gemäß der Lissabon-Konvention sowie die Anrechnung außerhochschulisch erworbener Leistungen sind in den Allgemeinen Bestimmungen unter § 27 und § 28 der Prüfungsordnungen geregelt.

Die Praxisvernetzung erfolgt über die aktive Einbindung von Headhuntern und Firmen. Beispielsweise lädt die Hochschule zu organisierten Events zu Beginn und während des Semesters ein. Außerdem findet eine aktive Betreuung und Beratung der Studierenden bei der Suche nach Praktikumsplätzen statt. Die Hochschule berichtet, dass alle Studierenden bisher einen Praktikumsplatz in der Industrie gefunden haben.

Regelungen zum Nachteilsausgleich von Studierenden mit Behinderung und chronischer Krankheit hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium finden sich in § 7 Abs. 5 der Prüfungsordnungen.

Aus Sicht der Gutachtenden gewährleistet die Studienorganisation in den Studiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ die Umsetzung der Studiengangskonzepte.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen an das Kriterium teilweise erfüllt.

Im Modulhandbuch sind die erwarteten Kompetenzen, Lernziele und Lerninhalte der studiengangsspezifischen Module differenziert auszuweisen. Darüber hinaus ist das didaktische Konzept um die kompetenzorientierte Ausrichtung der Modulbeschreibungen zu ergänzen.

3.3.4 Studierbarkeit

Die auf 180 CP ausgelegten Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ werden als Vollzeitstudiengänge angeboten. Die Regelstudienzeit beträgt jeweils sechs Semester. Die Zulassungsvoraussetzungen sind nach Einschätzung der Gutachtenden adäquat. Die Gutachtenden

begrüßen die enge Begleitung und Beratung (bei fachlichen und überfachlichen Fragen), die von den Studierenden hervorgehoben wird.

In den drei Bachelorstudiengängen werden insgesamt 36 Module angeboten, davon sind vier Wahlpflichtmodule. Bei einem Wahlpflichtmodul werden aus fünf Untermodulen mindestens drei besucht, bei den drei weiteren Wahlpflichtmodulen aus jeweils drei Untermodulen mindestens eines. Für den erfolgreichen Studienabschluss müssen mindestens 23 Module erfolgreich absolviert werden. In der Summe schließen die Studierenden mit 26 Prüfungsleistungen ihre Module ab, d.h. in drei Modulen sind Teilprüfungsleistungen vorgesehen, die aus Sicht der Gutachtenden adäquat in Bezug auf den Workload der Studierenden eingeschätzt werden. Für die Erstellung der Bachelorarbeit ist das sechste Semester vorgesehen. Die Gutachtenden erachten die Prüfungsdichte und -organisation als adäquat. Das intendierte Ziel einer angemessenen Prüfungsbelastung wird, unter Wahrung der Grundsätze kompetenzorientierten Prüfens, erreicht.

Die Studierbarkeit des Studiengangs wird nach Ansicht der Gutachtenden durch angemessene formale Zulassungskriterien gewährleistet.

Zudem wird die Studierbarkeit durch eine adäquate Studienplangestaltung in Bezug auf die organisatorische Durchführung gewährleistet.

Die vor Ort anwesenden Studierenden zeigten sich sehr zufrieden mit der Wahl ihres jeweiligen Studiengangs und der ihnen gebotenen Lernumgebung. Sie betonen, dass stets eine sehr enge und umgehende Betreuung bei Rückfragen angeboten wird und die Lehrenden auch außerhalb ihrer Sprechstunden zur Verfügung stehen. Angebote für die fachliche und überfachliche Studienberatung sind an der Hochschule ausreichend vorhanden. Ferner berichten die Studierenden, dass Evaluationen regelmäßig stattfinden und sie aufgrund ihrer Rückmeldungen auch Veränderungen und Verbesserungen bezüglich der Studiengangskonzepte und Inhalte der einzelnen Module feststellen konnten. Dies nehmen die Gutachtenden positiv zur Kenntnis.

Die Gutachtenden erhielten während der Vor-Ort Begehung eine Liste zu den Studienabbrechern in den drei Bachelorstudiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ vom Wintersemester 2015 – Wintersemester 2018. Diese zeigt aus Sicht der Gutachtenden eine normale Abbrecherquote.

Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt (§ 7 Abs. 5 der jeweiligen Prüfungsordnung).

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart erhebt Studienbeiträge. Für die Studierenden besteht die Möglichkeit, neben den üblichen BAföG-Möglichkeiten und Bildungskrediten, die Kosten in Raten zu begleichen (jährlich, semesterweise, monatlich). Außerdem bietet die Hochschule an, individuelle und flexible Zahlungsvarianten nach eingehender Beratung zu vereinbaren.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.5 Prüfungssystem

In den Bachelorstudiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ schließt in der Regel jedes Modul mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Die Prüfungsformen sind in der Prüfungsordnung der media Akademie – Hochschule Stuttgart unter §§ 8, 9 und 10 geregelt. Die Studierenden absolvieren in den jeweiligen Studiengängen sechs schriftliche Prüfungen, zwei mündliche Prüfungen, 22 Projektarbeiten sowie eine Bachelor-Arbeit. Die Prüfungen finden in der Regel am Ende des Semesters statt.

Eine Wiederholung der Prüfungen ist gemäß § 23 Absatz 1 der Prüfungsordnung zweimal möglich. Die Thesis kann einmal wiederholt werden.

Die hohe Anzahl an Projektarbeiten dienen nach Einschätzung der Gutachtenden der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert und stellen aus Sicht der Gutachtenden eine adäquate Mischung aus unterschiedlichen Prüfungsformen dar. Aus Sicht der Gutachtenden sollten sich die Projekte an einem Kompetenzraster orientieren, um den Lernfortschritt zu dokumentieren. Zusätzlich zur Bachelorthesis sollen die Studierenden im Rahmen eines Kolloquiums die Ergebnisse der Arbeit gegenüber fachlicher Kritik vertreten (Prüfer/innen der Abschlussarbeit).

Der Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderungen hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt (§ 7 Abs. 5 der Prüfungsordnungen).

Die Prüfungsordnungen wurden einer Rechtsprüfung unterzogen und vom Senat genehmigt.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.6 Studiengangsbezogene Kooperationen

Die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ werden in alleiniger Verantwortung der media Akademie – Hochschule Stuttgart angeboten. Das Kriterium hat daher keine Relevanz.

3.3.7 Ausstattung

Für die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ liegt eine förmliche Erklärung der Hochschulleitung über die Sicherung der räumlichen, apparativen und sächlichen Ausstattung vor.

Die Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ sind momentan die einzigen angebotenen Studiengänge an der media Akademie – Hochschule Stuttgart und an der Fakultät Design angesiedelt. Die Hochschule verfügt über zwei Hörsäle, vier Seminarräume, eine Werkstatt, zwei Arbeitsräume ohne Technik und insgesamt 78 studentische Arbeitsplätze mit Workstations. Zusätzlich können die Studierenden die offene Werkstatt „Hobbyhimmel“ nutzen, in der unter anderem ein 3D-Drucker, ein Lasercutter und eine CNC-Fräse stehen.

Die Studierenden erläutern in den Gesprächen, viele Tools zur Verfügung gestellt zu bekommen. Die entsprechenden Lizenzen sind an allen Rechnern der Hochschule freigeschaltet, können aber auch auf dem eigenen Laptop genutzt werden, sofern diese mit dem Uni WLAN verbunden sind. Die Studierenden merken Vor-Ort an, dass es hilfreich wäre, eine Renderfarm an der Hochschule zu etablieren. Außerdem wünschen sich sowohl die Studierenden als auch die Lehrenden, dass die Räume besser abgedunkelt werden können und qualitativ hochwertigere Videobeamer zur Verfügung stehen. Diese Ansicht teilen die Gutachtenden.

Die drei Studiengänge laufen alle nicht unter Volllast, dennoch versichert die Hochschule, dass die Studiengänge rentabel sind und der Studienbetrieb trotz geringer Auslastung für alle drei Studiengänge aufrechterhalten wird. Perspektivisch soll laut Hochschule zum Wintersemester 2019/2020 eine neue Fakultät

BWL mit dem Studiengang Management sowie der Studiengang Kommunikationsdesign an der Hochschule etabliert werden. Außerdem plant die Hochschule, anschließende Masterprogramme für die ersten Absolvierendenkohorten der kommenden Studiengänge einzurichten. Durch das erweiterte Angebot verspricht sich die Hochschule auch steigende Studierendenzahlen in den Studiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“. Laut der Hochschule wurden ebenso das Marketing und Sales überdacht. Liefen diese bisher nur über Messen, werden nun Schüler und Industriepartner in die Hochschule eingeladen, gemeinsame Lan-Partys veranstaltet und Akquise über bereits eingeschriebene Studierende betrieben. Diese Art der Theorie-Praxis Vernetzung über die dafür vorgesehenen Module hinaus, nehmen die Gutachtenden positiv zur Kenntnis.

Bezüglich der personellen Ausstattung ist eine neue Professur für den Studiengang „Game-Design“ eingerichtet worden. Im Zuge der Neubesetzung soll ein Games-Lab eingerichtet werden und so die Forschungskultur ausgebaut werden. Dies wird von den Gutachtenden begrüßt. Außerdem soll zum Start des neuen „Management“ Studiengangs eine Professur, die für Unternehmensanierung und die Restrukturierung des neuen Studiengangs zuständig ist, eingerichtet werden. Diese Professur soll die Bereiche Controlling und Unternehmensstrategie in den hier zu Akkreditierung vorliegenden Studiengängen abdecken.

Im Nachgang zur Vor-Ort Begutachtung hat die Hochschule eine überarbeitete Lehrverflechtungsmatrix eingereicht. Aus Sicht der Gutachtenden ist diese als adäquat zu bewerten.

Den Studierenden steht die Designbibliothek des Design-Centers Baden-Württemberg sowie die Württembergische Landesbibliothek in Stuttgart zur Verfügung. Dadurch ist nach Einschätzung der Gutachtenden die mediale Ausstattung zu den Design-Themen der Studiengänge gesichert. Außerdem befindet sich ein Handapparat in der Institutionsbibliothek der Hochschule.

Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist nach Meinung der Gutachtenden hinsichtlich der qualitativen und quantitativen sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.8 Transparenz und Dokumentation

Informationen zu den Bachelorstudiengängen „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“, zu den Studienverläufen, den Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und können auf der Website kostenlos angefordert werden.

In Bezug auf die Studienverlaufspläne stellen die Gutachtenden fest, dass deutlicher herausgearbeitet werden muss, dass die Studierenden der drei Studiengänge ab dem dritten Semester weitestgehend studiengangspezifisch studieren.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums teilweise erfüllt.

Es ist in allen relevanten Dokumenten deutlich herauszuarbeiten, dass die Studierenden ab dem dritten Semester weitestgehend studiengangspezifisch studieren. Im Zuge dessen ist jeweils ein Studienverlaufplan zu erstellen, in dem ersichtlich wird, welche Module studiengangsübergreifend und welche Module studiengangspezifisch studiert werden.

3.3.9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

Die Hochschule verfügt über ein Qualitätsmanagement Handbuch nach DIN ISO 9001:2008, strebt jedoch eine Zertifizierung nach DIN ISO 9001:2015 an. Außerdem hat die Hochschule einen externen Qualitätsmanagement-Berater. Die Qualitätssicherung innerhalb der Lehre erfolgt für jedes Modul in der Regel zweimal pro Semester. Die Evaluation erfolgt zum einen durch Hospitationen der Lehrenden durch die für den Studiengang verantwortlichen Professoren und Professorinnen sowie durch Fragebögen der Studierenden in denen auch die Workload-Erhebung stattfindet. Die Hochschule erläutert, dass durch diese Evaluationen zukünftig der Kompetenzaufbau abgefragt werden soll. Dies befürworten die Gutachtenden. Zwischen den Lehrenden findet außerdem ein regelmäßiger informeller Austausch statt, um das Curriculum kontinuierlich zu verbessern. Die Studierenden erläutern, dass auf individuelle und spezifische Interessen reagiert wird und die Lehrveranstaltungen dementsprechend angepasst werden. Die Studierenden werden sowohl in die Gestaltung des Lehrplans, als auch die Bildung des Curriculums miteingebunden.

Während der Projekte finden laut den Studierenden regelmäßig Evaluationsgespräche statt, zusätzlich müssen die Studierenden eine Dokumentation über das gesamte Projekt erstellen. In den Vorlesungen selbst gibt es jeweils ein geplantes Zeitfenster, in dem jeder Studierende seinen Fortschritt vorstellt und dieser dann im Plenum diskutiert wird. Dies nehmen die Gutachtenden positiv zur Kenntnis.

Die Lehrenden werden ermutigt, an Fortbildungen zu didaktischen Methoden in Baden-Württemberg teilzunehmen, zusätzlich bietet der Deutsche Hochschulverband viele Möglichkeiten zur Weiterbildung an. Bei Bedarf bietet die Hochschule auch interne Weiterbildungsmöglichkeiten an. Für die Teilnahme an Konferenzen erteilt die Hochschule finanzielle Unterstützung, an der Hochschule selbst werden jedoch keine didaktischen Weiterbildungen angeboten.

Laut Hochschule gibt es keine Gesetzmäßigkeiten zur Anzahl der Studierenden verteilt auf die drei verschiedenen Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“. Es schreiben sich circa 30 Studierende verteilt auf die drei Studiengänge im Wintersemester ein und circa zehn im Sommersemester. Bei einer geringen Auslastung werden Module zusammengelegt und somit teilweise sowohl studiengang- als auch kohortenübergreifend studiert.

Zum Absolventenverbleib berichtet die Hochschule, dass circa ein Drittel der Studierenden in dem Unternehmen in dem das Praxismodul absolviert wurde bleibt, ein knappes Drittel macht sich selbstständig und ein weiteres Drittel nimmt ein Masterstudium auf. Durch den engen Kontakt der Hochschule zu den Praxiseinrichtungen und aufgrund der geringen Auslastung ist der Hochschule die Berufseinmündung der Absolvierenden bekannt. Die Gutachtenden empfehlen jedoch insbesondere vor dem Hintergrund eines geplanten Studierendenaufwuchses, den Verbleib der Absolvierenden systematisch abzufragen.

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.3.10 Studiengänge mit besonderem Profilerspruch

Die Bachelor-Studiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ umfassen 180 CP und werden in sechs Semester Vollzeitstudium angeboten.

Das Kriterium trifft damit auf die vorliegenden Studiengänge nicht zu.

3.3.11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Die media Akademie – Hochschule Stuttgart verfügt über ein Konzept zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit für Studierende in besonderen Lebenslagen. Die Gleichheit der Geschlechter, Integration von unterschiedlichen Nationalitäten und Förderung von Familienfreundlichkeit werden an der Hochschule mit Jahresprogrammen und konkreten Festlegungen jährlich öffentlich abgerechnet und durch Vertreter des Lehrkörpers sowie der Studierenden begleitet.

Auf Ebene der Studiengänge werden nach Ansicht der Gutachtenden das Konzept der Hochschule zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit für Studierende in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende etc. umgesetzt.

Zum Thema Chancengleichheit unter dem Aspekt der Studiengebühren verweisen die Gutachtenden auf die individuellen Zahlungsmöglichkeiten (*siehe Kriterium 4*).

Nach Auffassung der Gutachtenden sind die Anforderungen des Kriteriums erfüllt.

3.4 Zusammenfassende Bewertung

Die Gespräche vor Ort waren gekennzeichnet durch eine informative und konstruktive Atmosphäre. Besonders positiv ist aus Sicht der Gutachtenden die durchweg hohe Kompetenz und Motivation der Professoren und Professorinnen und Lehrenden in allen drei Studiengängen zu nennen. Auch die Studierenden bestätigen diesen positiven Eindruck und konstatieren eine gute Betreuung sowie die gute Erreichbarkeit der Lehrenden. Die vorhandene Technik erscheint den Gutachtenden als im Wesentlichen ausreichend. Viele Fragen der Gutachtenden konnten sich im Laufe der Gesprächsrunden aufklären, die Realität stellte sich als weitaus positiver heraus, als es die Papierlage hergab. Diese Divergenz gilt es im Nachgang zu beheben.

Zusammenfassend kommen die Gutachtenden zu dem Ergebnis, der Akkreditierungskommission der AHPGS die Akkreditierung der Bachelorstudiengänge „Animation-Design“, „Game-Design“ und „Industrial-Design“ zu empfehlen.

Zur Erfüllung der „Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen“ gemäß den „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 08.12.2009 i.d.F. vom 20.02.2013; Drs. AR 20/2013) empfehlen die Gutachtenden der Akkreditierungskommission der AHPGS, folgende Auflagen auszusprechen:

- Im Modulhandbuch sind die erwarteten Kompetenzen (insbesondere Kernkompetenzen), Lernziele und Lerninhalte der studiengangsspezifischen Module differenziert auszuweisen (Kriterium 3).
- Das didaktische Konzept ist um die kompetenzorientierte Ausrichtung der Modulbeschreibungen zu ergänzen (Kriterium 3).
- Es ist in allen relevanten Dokumenten deutlich herauszuarbeiten, dass die Studierenden ab dem dritten Semester weitestgehend studiengangsspezifisch studieren. Im Zuge dessen ist jeweils ein Studienverlaufsplan zu erstellen, in dem ersichtlich wird, welche Module studiengangsübergreifend und welche Module studiengangsspezifisch studiert werden (Kriterium 7).
- Eine überarbeitete Lehrverflechtungsmatrix für die jeweiligen Studiengänge ist einzureichen (Kriterium 8).

Nach Ansicht der Gutachtenden sind die aufgezeigten Mängel (Auflagen) voraussichtlich innerhalb von neun Monaten behebbar.

Zur weiteren Entwicklung und Verbesserung des Studiengangskonzepts sowie der Studienbedingungen empfehlen die Gutachtenden Folgendes:

- Bezüglich der Ausstattung empfehlen die Gutachtenden, eine Renderfarm sowie hochwertigere Videobeamer an der Hochschule zu etablieren.
- Zur Überarbeitung der Modulhandbücher bzw. der studiengangsspezifischen Modulbeschreibungen der jeweiligen Studiengänge empfehlen die Gutachtenden, externe Hilfe zu holen.
- Projekte sollten sich an einem Kompetenzraster orientieren, um den Lernfortschritt zu dokumentieren.
- Die Gutachtenden empfehlen, sich bei der Ergänzung des didaktischen Konzepts an einem Spiralcurriculum zu orientieren.

4 Beschluss der Akkreditierungskommission

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission vom 25.06.2019

Bachelorstudiengang „Animation-Design“

Beschlussfassung vom 25.06.2019 auf Grundlage der Antragsunterlagen und des Bewertungsberichts, inklusive Gutachten der Vor-Ort-Begutachtung, die am 12.04.2019 stattfand.

Die Akkreditierungskommission der AHPGS diskutiert die Verfahrensunterlagen und das Votum der Gutachtenden. Zur Klarstellung des studiengangsspezifischen Studienverlaufs genügt es nach Einschätzung der Akkreditierungskommission, einen entsprechenden Studienverlaufsplan zu erstellen. Die Auflage wird daher nur teilweise wie von den Gutachtenden vorgeschlagen ausgesprochen.

Die Akkreditierungskommission fasst folgenden Beschluss:

Akkreditiert wird der in Vollzeit angebotene Bachelorstudiengang „Animation-Design“, der mit dem Hochschulgrad „Bachelor of Arts“ (B.A.) abgeschlossen wird. Der erstmals zum Wintersemester 2015/2016 angebotene Studiengang umfasst 180 Credit Points (CP) nach dem ECTS (European Credit Transfer System) und sieht eine Regelstudienzeit von sechs Semestern vor.

Die Akkreditierung erfolgt für die Dauer von sieben Jahren und endet gemäß Ziff. 3.2.1 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) am 30.09.2025.

Die Dauer der vorläufigen Akkreditierung vom 24.07.2018 ist gemäß Ziff. 3.3.1 bei der Akkreditierungsfrist mit eingerechnet.

Für den Bachelorstudiengang werden folgende Auflagen ausgesprochen:

1. Im Modulhandbuch sind die erwarteten Kompetenzen (insbesondere Kernkompetenzen) der studiengangsspezifischen Module differenzierter auszuweisen. (Kriterium 2.3)
2. Das didaktische Konzept ist studiengangsspezifisch differenzierter und kompetenzorientierter auszugestalten. (Kriterium 2.3)

3. Es ist ein Studienverlaufsplan zu erstellen, in dem ersichtlich wird, welche Module studiengangübergreifend und welche Module studiengangsspezifisch studiert werden. (Kriterium 2.8)

Rechtsgrundlage der Auflagenerteilung sind die „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013).

Die Umsetzung der Auflagen muss gemäß Ziff. 3.1.2 bis zum 25.03.2020 erfolgt und entsprechend nachgewiesen sein.

Gemäß Ziff. 3.5.2 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) wird die Hochschule darauf hingewiesen, dass der mangelnde Nachweis der Auflagenenerfüllung zum Widerruf der Akkreditierung führen kann.

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission vom 25.06.2019

Bachelorstudiengang „Game-Design“

Beschlussfassung vom 25.06.2019 auf Grundlage der Antragsunterlagen und des Bewertungsberichts, inklusive Gutachten der Vor-Ort-Begutachtung, die am 12.04.2019 stattfand.

Die Akkreditierungskommission der AHPGS diskutiert die Verfahrensunterlagen und das Votum der Gutachtenden. Zur Klarstellung des studiengangsspezifischen Studienverlaufs genügt es nach Einschätzung der Akkreditierungskommission, einen entsprechenden Studienverlaufsplan zu erstellen. Die Auflage wird daher nur teilweise wie von den Gutachtenden vorgeschlagen ausgesprochen.

Die Akkreditierungskommission fasst folgenden Beschluss:

Akkreditiert wird der in Vollzeit angebotene Bachelorstudiengang „Game-Design“, der mit dem Hochschulgrad „Bachelor of Arts“ (B.A.) abgeschlossen wird. Der erstmals zum Wintersemester 2015/2016 angebotene Studiengang umfasst 180 Credit Points (CP) nach dem ECTS (European Credit Transfer System) und sieht eine Regelstudienzeit von sechs Semestern vor.

Die Akkreditierung erfolgt für die Dauer von sieben Jahren und endet gemäß Ziff. 3.2.1 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) am 30.09.2025.

Die Dauer der vorläufigen Akkreditierung vom 24.07.2018 ist gemäß Ziff. 3.3.1 bei der Akkreditierungsfrist mit eingerechnet.

Für den Bachelorstudiengang werden folgende Auflagen ausgesprochen:

1. Im Modulhandbuch sind die erwarteten Kompetenzen (insbesondere Kernkompetenzen) der studiengangsspezifischen Module differenzierter auszuweisen. (Kriterium 2.3)
2. Das didaktische Konzept ist studiengangsspezifisch differenzierter und kompetenzorientierter auszugestalten. (Kriterium 2.3)
3. Es ist ein Studienverlaufsplan zu erstellen, in dem ersichtlich wird, welche Module studiengangsübergreifend und welche Module studiengangsspezifisch studiert werden. (Kriterium 2.8)

Rechtsgrundlage der Auflagenerteilung sind die „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013).

Die Umsetzung der Auflagen muss gemäß Ziff. 3.1.2 bis zum 25.03.2020 erfolgt und entsprechend nachgewiesen sein.

Gemäß Ziff. 3.5.2 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) wird die Hochschule darauf hingewiesen, dass der mangelnde Nachweis der Auflagenenerfüllung zum Widerruf der Akkreditierung führen kann.

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission vom 25.06.2019

Bachelorstudiengang „Industrial-Design“

Beschlussfassung vom 25.06.2019 auf Grundlage der Antragsunterlagen und des Bewertungsberichts, inklusive Gutachten der Vor-Ort-Begutachtung, die am 12.04.2019 stattfand.

Die Akkreditierungskommission der AHPGS diskutiert die Verfahrensunterlagen und das Votum der Gutachtenden. Zur Klarstellung des studiengangsspezifischen Studienverlaufs genügt es nach Einschätzung der Akkreditierungskommission, einen entsprechenden Studienverlaufsplan zu erstellen. Die Auflage wird daher nur teilweise wie von den Gutachtenden vorgeschlagen ausgesprochen.

Die Akkreditierungskommission fasst folgenden Beschluss:

Akkreditiert wird der in Vollzeit angebotene Bachelorstudiengang „Industrial-Design“, der mit dem Hochschulgrad „Bachelor of Arts“ (B.A.) abgeschlossen wird. Der erstmals zum Wintersemester 2015/2016 angebotene Studiengang umfasst 180 Credit Points (CP) nach dem ECTS (European Credit Transfer System) und sieht eine Regelstudienzeit von sechs Semestern vor.

Die Akkreditierung erfolgt für die Dauer von sieben Jahren und endet gemäß Ziff. 3.2.1 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) am 30.09.2025.

Die Dauer der vorläufigen Akkreditierung vom 24.07.2018 ist gemäß Ziff. 3.3.1 bei der Akkreditierungsfrist mit eingerechnet.

Für den Bachelorstudiengang werden folgende Auflagen ausgesprochen:

1. Im Modulhandbuch sind die erwarteten Kompetenzen (insbesondere Kernkompetenzen) der studiengangsspezifischen Module differenzierter auszuweisen. (Kriterium 2.3)
2. Das didaktische Konzept ist studiengangsspezifisch differenzierter und kompetenzorientierter auszugestalten. (Kriterium 2.3)
3. Es ist ein Studienverlaufsplan zu erstellen, in dem ersichtlich wird, welche Module studiengangsübergreifend und welche Module studiengangsspezifisch studiert werden. (Kriterium 2.8)

Rechtsgrundlage der Auflagenerteilung sind die „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013).

Die Umsetzung der Auflagen muss gemäß Ziff. 3.1.2 bis zum 25.03.2020 erfolgt und entsprechend nachgewiesen sein.

Gemäß Ziff. 3.5.2 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013 i. d. F. vom 20.02.2013) wird die Hochschule darauf hingewiesen, dass der mangelnde Nachweis der Auflagenbefreiung zum Widerruf der Akkreditierung führen kann.