

Beschluss zur Akkreditierung

des Studiengangs

„3D-Animation for Film & Games“ (Master of Arts)

Technische Hochschule Köln in Kooperation mit der ifs internationale filmschule Köln gGmbH (Franchisemodell entsprechend des Nordrhein-Westfälischen Hochschulgesetzes § 66, Abs. 6)



Auf der Basis des Berichts der Gutachtergruppe und der Beratungen der Akkreditierungskommission in der 73. Sitzung vom 03./04.12.2018 spricht die Akkreditierungskommission folgende Entscheidung aus:

1. Der Studiengang „3D-Animation for Film & Games“ mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ an der **Technischen Hochschule Köln in Kooperation mit der ifs internationale filmschule Köln gGmbH** wird unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Beschluss des Akkreditierungsrates vom 20.02.2013) mit Auflagen akkreditiert.

Der Studiengang entspricht grundsätzlich den Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen, den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen sowie den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse in der aktuell gültigen Fassung. Die im Verfahren festgestellten Mängel sind durch die Hochschule innerhalb von neun Monaten behebbar.

2. Es handelt sich um einen **weiterbildenden** Masterstudiengang.
3. Die Akkreditierung wird mit den unten genannten Auflagen verbunden. Die Auflagen sind umzusetzen. Die Umsetzung der Auflagen ist schriftlich zu dokumentieren und AQAS spätestens **bis zum 30.09.2019** anzuzeigen.
4. Die Akkreditierung wird für eine **Dauer von fünf Jahren** (unter Berücksichtigung des vollen zuletzt betroffenen Studienjahres) ausgesprochen und ist **gültig bis zum 30.09.2024**.

Auflagen:

1. Aus den Modulbeschreibungen muss deutlich werden, welchen Stellenwert das Thema „Audio“ tatsächlich im Studiengang einnimmt.
2. Art und Dauer bzw. Umfang jeder Prüfung, die genutzt wird, müssen im Modulhandbuch oder der Prüfungsordnung definiert werden.
3. Die Workload-Angaben des Moduls „MA.3D.006“ müssen korrigiert werden.
4. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.

Die Auflagen beziehen sich auf im Verfahren festgestellte Mängel hinsichtlich der Erfüllung der Kriterien des Akkreditierungsrates zur Akkreditierung von Studiengängen i. d. F. vom 20.02.2013.

Zur Weiterentwicklung des Studiengangs werden die folgenden **Empfehlungen** gegeben:

1. Die Modulbeschreibungen sollten generell abstrahiert werden. Auf die Nennung von konkreten Software-Tools sollte verzichtet werden.
2. Der Begriff „Informatics“ sollte im Modulhandbuch durch einen passenderen Begriff ersetzt werden.
3. Das Thema „Medien-Ethik“ sollte stärker in das Curriculum integriert werden.
4. Auf die aktive Teilnahme als Studienleistung sollte verzichtet werden.
5. Es sollten für den anvisierten Anwendungsfall im Open-Space-Raum Monitore auf dem aktuellen technischen Stand angeschafft werden.

Zur weiteren Begründung dieser Entscheidung verweist die Akkreditierungskommission auf das Gutachten, das diesem Beschluss als Anlage beiliegt.

Präambel

Gegenstand des Akkreditierungsverfahrens sind Bachelor- und Masterstudiengänge an staatlichen oder staatlich anerkannten Hochschulen. Die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen wird in den Ländergemeinsamen Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz verbindlich vorgeschrieben und in den einzelnen Hochschulgesetzen der Länder auf unterschiedliche Weise als Voraussetzung für die staatliche Genehmigung eingefordert.

Die Begutachtung der Studiengänge erfolgte unter Berücksichtigung der „Regeln des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ in der Fassung vom 20.02.2013.

I. Ablauf des Verfahrens

Die Technische Hochschule Köln (TH Köln) in Kooperation mit der ifs internationale Filmschule Köln gGmbH (ifs) beantragt die Akkreditierung des Studiengangs „3D-Animation for Film & Games“ mit dem Abschluss „Master of Arts“

Es handelt sich um eine erstmalige Akkreditierung.

Das Akkreditierungsverfahren wurde am 20.02.2018 durch die zuständige Akkreditierungskommission von AQAS eröffnet. Am 01./02.10.2018 fand die Begehung am Hochschulstandort Köln durch die oben angeführte Gutachtergruppe statt. Dabei erfolgten unter anderem getrennte Gespräche mit der Hochschulleitung, den Lehrenden und Studierenden.

Das vorliegende Gutachten der Gutachtergruppe basiert auf den schriftlichen Antragsunterlagen der Hochschule und den Ergebnissen der Begehung. Insbesondere beziehen sich die deskriptiven Teile des Gutachtens auf den vorgelegten Antrag.

II. Bewertung des Studiengangs

1. Allgemeine Informationen

Die Technische Hochschule Köln (TH Köln) ist nach eigenen Angaben eine der größten Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Deutschland. Zum Zeitpunkt der Antragsstellung wurden etwa 26.000 Studierende von rund 420 Professorinnen und Professoren unterrichtet. Das Angebot der elf Fakultäten umfasst mehr als 90 Studiengänge aus den Ingenieur-, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften und den Angewandten Naturwissenschaften – verteilt auf fünf Standorte: Kölner Südstadt, Köln-Deutz, Köln-Mühlheim sowie Gummersbach und Leverkusen.

Der Studiengang „3D-Animation for Film & Games“ wird von der Fakultät für Kulturwissenschaften (F02) getragen. Die Durchführung obliegt dem Cologne Game Lab (CGL), das sowohl auf Ebene der Lehre als auch der Forschung mit verschiedenen anderen Instituten und Fakultäten der Hochschule sowie der internationale filmschule köln gGmbH kooperiert.

Das CGL existiert seit 2010 als Institut der TH Köln und zählt neben digitalen Spielen auch nonlineare Bildungsinhalte und populäres Edutainment wie interaktive Simulationen zu Unterhaltungs- und Trainingszwecken, interaktive Film- TV- und Werbeformate, Online-Kunst und interaktive Offline-Installationen zu seinen Arbeitsgebieten. Es verfolgt dabei nach eigenen Angaben sowohl medienpraktische als auch medientheoretische Schwerpunkte.

Die internationale filmschule köln gGmbH (im Folgenden „ifs“) bietet Aus- und Weiterbildungsprogramme für den Mediennachwuchs an. Sie ist als private Bildungseinrichtung aus einer Initiative

der Landesregierung Nordrhein-Westfalen und der Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen GmbH hervorgegangen, die alleinige Gesellschafterin ist. Seit 2004 bietet sie im Rahmen eines Kooperationsvertrags mit der TH Köln auch praxisorientierte Studiengänge im Bereich der audiovisuellen Medien an.

Seit 2011 versteht sich die Kooperation zwischen TH Köln und ifs als Franchising im Sinne § 66 Absatz 5 des Gesetzes über die Hochschulen des Landes Nordrhein-Westfalen (i. F. 2006). Die ifs ist auf dieser Basis verpflichtet genehmigte Studiengänge auf dem Gebiet der Filmbildung zu installieren und vollständig durchzuführen, während die TH Köln Akkreditierungs- und Genehmigungsverfahren einleitet, fortlaufend die Gleichwertigkeit der Studiengänge überprüft und die jeweiligen Hochschulgrade verleiht. Die Professuren der ifs entsprechen in ihren Qualifikationsanforderungen den für die TH Köln geltenden Bestimmungen und werden von der TH Köln zur Dienstleistung der ifs zugewiesen.

Für den vorliegenden Studiengang „3D-Animation für Film & Games“ wurde ein ergänzender Kooperationsvertrag zwischen CGL und ifs erstellt. Diesem zufolge teilen sich CGL und ifs die inhaltliche und wirtschaftliche Verantwortung für das Programm paritätisch. Zudem sollen Aufgabenfelder wie Studiengangsmarketing, Vertragswesen und Studierendenverwaltung durch Servicestellen oder zentrale Einrichtungen der TH Köln übernommen werden.

Die Technische Hochschule Köln verfügt über ein Konzept zur Förderung der Geschlechtergerechtigkeit und ist als familiengerechte Hochschule zertifiziert sowie eine nach den europäischen Öko-Management-Richtlinien EMAS und ISO 14001 geprüfte umweltorientierte Einrichtung. Das CGL und die ifs schließen gleichsam jedwede Benachteiligung aufgrund von ethnischer Herkunft, Geschlecht, Klasse, Religionszugehörigkeit oder Weltanschauung, Behinderung, Alter oder sexueller Identität aus und unterstützen nach eigenen Angaben die Entwicklung der Film- und Gamebranche hin zu einem ausgewogenen Geschlechterverhältnis aktiv mit mehreren Maßnahmen.

Bewertung

Der Kooperation entsprechend werden die Studentinnen und Studenten an der TH Köln immatrikuliert, doch die Lehre und deren Ausgestaltung wird von der ifs und dem CGL übernommen. Durch die Immatrikulation an der TH Köln stehen den Studierenden des Studiengangs sämtliche Beratungsangebote sowie alle weiteren Angebote/Service zur Verfügung. Dies trifft ebenso auf die Konzepte bezüglich Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit zu. Seit Juni 2018 hat die TH Köln einen neuen Gleichstellungsplan, der im Juli 2018 veröffentlicht wurde.

Das Besondere für die Studierenden dieses Studiengangs ist es, dass auch die ifs einen Gleichstellungsplan hat. Dieser ist nicht nur in vielen Punkten deckungsgleich mit dem der TH Köln, sondern erweitert diesen auch um für das spezielle Profil der ifs wichtige Punkte. Beispielhaft sei hier genannt, dass es Ziel ist, in entsprechenden Seminaren die Darstellung von Frauen im Film/Games kritisch aufzuarbeiten.

Im Gespräch mit den Studierenden im Rahmen der Begehung wurde deutlich, dass Chancengleichheit und Geschlechtergerechtigkeit nicht nur theoretische Überlegungen, sondern auch gelebter Alltag sind.

2. Profil und Ziele

Der weiterbildende Masterstudiengang „3D-Animation for Film & Games“ soll Studierende mit einschlägigen Vorkenntnissen die Gelegenheit geben, ihre bestehenden Kenntnisse des 3D-Prozesses zu vertiefen, zu professionalisieren und um Aspekte wie Autorenschaft sowie Arbeit mit immersiven Technologien (bspw. Virtual Reality und Augmented Reality) zu erweitern. Insgesamt soll dabei die Rolle des „Technical Director / Artist“ als Schnittstelle zwischen künstlerischer Gestaltung und technischer Umsetzung als Leitidee stehen und es sollen sowohl lineare Medien-

produktion (Animationsfilm, Visual Effects) als auch non-lineare Ansätze (digitale Spiele) vertreten werden. Gegenstände des Studienganges sollen entsprechend medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Audiovisualität der Moderne sowie die Geschichte der Animation für Film und Games sowie verschiedene Kompetenzbereiche der Informatik sowie Medienökonomie bilden.

Darüber hinaus sollen die Studierenden auch in die Lage versetzt werden, die kulturellen und sozialen Wirkungen ihrer Arbeit kritisch zu beurteilen, eine engagierte Haltung zu künstlerisch-wissenschaftlichem Handeln zu entwickeln und in interkulturellen Teams zusammen zu arbeiten. Hierdurch soll auch für gesellschaftliches Engagement befähigt und die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden begünstigt werden.

Das Programm soll nach Angaben des CGL und der ifs starken Wert auf Internationalität legen. Es wird vollständig in englischer Sprache angeboten. Zudem soll durch internationale Themen, den Einsatz von Lehrbeauftragten mit internationalem Hintergrund und einen hohen Anteil von Studierenden aus anderen Kulturkreisen die Internationalität der Studierenden gefördert werden. Zudem stehen verschiedene Kontakte zur Verfügung, die im Sinne der Mobilitätsförderung und des Austausches genutzt werden können sollen, bspw. ist die ifs Mitglied in CILECT und GEECT und verfügt über Kontakte zu Hochschulen in Prag, Brüssel, Budapest, London, Kopenhagen, Pune, Amsterdam, Jerusalem, Los Angeles, Lissabon und Ghent.

Der Zugang zum Studiengang setzt den Nachweis eines ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschlusses, einer für das Studium relevanten praktischen Tätigkeit von mindestens 12 Monaten Dauer sowie einer besonderen studienbezogenen künstlerischen Eignung voraus. Es soll ein Assessment-Verfahren auf Basis einer Dokumentation mit Projektentwurf und mündlichen Prüfungsanteilen durchgeführt werden. Die Entscheidung bzgl. der Zulassung obliegt dem Prüfungsausschuss. Näheres regelt die Prüfungsordnung.

Bewertung

Das Studium zielt darauf ab, Studierenden mit praktischer Erfahrung auf „das nächste Level“ zu heben. Dazu bekommen die Studenten und Studentinnen ein sehr breites Studienangebot, welches hilft die verschiedenen Aspekte des Berufsfelds zu verstehen. Die internationale Ausrichtung des Studiengangs, so wie die beiden Aspekte „Film“ und „Game“ helfen ebenfalls die gesamte Bandbreite aufzuzeigen. Studierende bekommen die Möglichkeit, ihre praktischen Skills in Form von Projekten zu vertiefen. Gleichzeitig erhalten Sie eine grundlegende wissenschaftliche Komponente. Dieser Aufbau scheint ideal geeignet zu sein, um Studierende auf die Arbeitswelt in diesem volatilen Bereich vorzubereiten.

Die Persönlichkeitsentwicklungen und die Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement werden durch das Studienprogramm gefördert.

Die Zulassung zum Studium erfolgt über einen Eingangstest und setzt entsprechende Berufspraxis voraus. Dies wird im Vorfeld klar kommuniziert. Der damit verbundene, teils erhebliche, Aufwand geht als Leistung in das Studium mit ein. Ein solches Assessment-Verfahren ist die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Medien-Hochschule und wird daher ähnlich bei vergleichbaren Hochschulen durchgeführt. Die eher unübliche Variante dies bereits als Leistung anzuerkennen ist sehr fair.

Die Zulassungsvoraussetzungen sind klar formuliert, dokumentiert und veröffentlicht. Die Studierenden werden die Anforderungen des Studienprogrammes erfüllen können.

Das Auswahlverfahren ist transparent und angemessen für die zur Anwendung kommenden Kriterien des Studienprogrammes.

3. Qualität des Curriculums

Der Studiengang umfasst 120 Leistungspunkte in vier Semestern Regelstudienzeit. Er setzt sich aus Modulen zusammen für die 8, 14, 24 und 30 Leistungspunkte vergeben werden.

Auf Basis der im Rahmen der Zugangsvoraussetzung geforderten Vorkenntnisse ist ein Anerkennungsverfahren für medienpraktische Fertigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen, die Fähigkeit zu eigenverantwortlicher und teamorientierter gestalterischer Projektarbeit sowie medientheoretischer Befähigung vorgesehen, für die 30 Leistungspunkte bei Studienbeginn angerechnet werden sollen. Die übrigen 90 Leistungspunkte sollen in den vier vorgesehenen Semestern erworben werden. Das Curriculum gliedert sich dabei in drei Projektmodule („Project I: Virtual Character Creation“, „Project II: Story & Performance“ und „Project III: Immersive Animation“) und drei Module „Animation in Film & Games: History & Theory I-III“, die jeweils aufeinander aufbauen und von denen je eines pro Semester studiert werden soll, bevor im vierten Semester das „Master's Project“ angedacht ist. Dieses soll künstlerisch-praktisches und wissenschaftliches Arbeiten vereinen, wobei der minimale Anteil eines der beiden Aspekte bei mindestens 20% liegen soll.

Der Studiengang nimmt ein berufsbegleitendes Profil in Anspruch. Um dies zu erreichen sollen alle Präsenzveranstaltungen des Studienganges in der Regel in anderthalb Tagen (Montag 10:00-22:00 und Mittwoch ab 18:00) geblockt werden und der pro Semester zu erbringende Workload soll in der Regel 22, im vierten Semester 24 Leistungspunkte umfassen. Die Hochschule empfiehlt zudem, den Studiengang maximal parallel zu einer 50% Tätigkeit zu studieren.

Hinsichtlich der Lehr- und Lernformen legen CGL und ifs nach eigenen Angaben Wert auf lernerzentrierte Lehre, was sich bspw. in einem hohen Anteil an Übungen, Workshops, Projektarbeiten, Seminaren und Eigenarbeit äußern soll. An Prüfungsformen sind Klausuren, Dokumentationen, mündliche Prüfungen, Arbeitsproben oder Präsentationen vorgesehen.

Bewertung

Das Curriculum zeichnet sich durch eine sehr gute Themenauswahl aus und die Module bauen sinnvoll aufeinander auf. Die Inhalte sind sehr praxisnah gewählt und insgesamt von hoher fachlicher Relevanz. Auf den Einsatz moderner Technologien, theoretisch sowie praktisch, wird großen Wert gelegt. Es ist jedoch darauf zu achten, dass bestimmte Software-Tools in der Lehre nicht zu sehr zum Fokus werden, sondern stattdessen Prinzipien und allgemein gültige wissenschaftliche Aspekte vermittelt werden. Dies wurde von den beteiligten Lehrenden sehr ähnlich eingeschätzt (**Monitum 1**).

Es wurde im Rahmen der Begehung ausgiebig diskutiert, warum das erste Semester sich größtenteils mit Abfrage/Vertiefung des aktuellen Wissensstands der Studierenden beschäftigt. Die Verantwortlichen erklärten hierzu, dass das Konzept des Studiengangs u.a. ein Mitbringen und Weiterführen von vorhandenen Projekten der Studierenden vorsieht. Dementsprechend gliedert sich das erste Semester sinnvoll in das Konzept ein. Die Gutachtergruppe begrüßt diesen Ansatz.

Zwei konkrete Inhaltspunkte wurden in Frage gestellt: Das durchaus wichtige Thema „Audio“ wird in mehreren Modulen nebenläufig erwähnt und kann nach Einschätzung der Gutachtergruppe so nicht ausreichend abgedeckt werden. Folgende Lösungsvorschläge wurden erarbeitet: a) Das Thema „Audio“ bekommt einen größeren, konkreteren Stellenwert in einem der Module. b) Das Thema „Audio“ wird aus den Modulbeschreibungen gestrichen (**Monitum 2**).

Das zweite fragliche Thema ist „Informatics“: Der im Modulhandbuch verwendete Begriff „Informatics“ sollte überdacht und ersetzt werden, da hier keinesfalls ein Informatikstudium angeboten wird (**Monitum 3**).

Hinzu kommt darüber hinaus, dass sich aus Sicht der Gutachtergruppe das Thema „Medien-Ethik“ im Curriculum nicht in ausreichender Form widerspiegelt (**Monitum 4**).

Das Curriculum erfüllt jedoch aus Sicht der Gutachtergruppe die allgemeinen Anforderungen, welche im „Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse“ für das Master-Niveau definiert sind.

Die Lehr-, sowie Prüfungsformen sind angemessen. Praktische Abgaben, Ausarbeitungen, Klausuren, Vorträge, usw. sind an den jeweils geeigneten Stellen vorgesehen. Jedoch müssen einige Prüfungsformen, in Ablauf, Zeitumfang und Arbeitsaufwand wesentlich genauer definiert werden. Beispielsweise die Dauer einer Klausur oder der Umfang einer Ausarbeitung müssen klar erkennbar sein (**Monitum 5**).

Große Bedenken hat die Gutachtergruppe in Bezug auf die Studienleistungsform „Aktive Teilnahme“, da diese nur sehr schwer gerecht und nachvollziehbar bewertet werden kann und kaum quantifizierbar ist. Es wird darum vorgeschlagen diese Studienleistungen ersatzlos zu streichen (**Monitum 6**).

Die Workload-Angaben des Moduls „MA.3D.006“ müssen im Modulhandbuch stimmig korrigiert werden, da hier aktuell 180 Stunden zu acht CP (wobei für den gesamten Studiengang ein Verhältnis von 30h zu 1 CP gilt) für das gesamte Modul vorgesehen werden. Zählt man jedoch Präsenz- und Selbststudium der einzelnen Lehrveranstaltungen zusammen, so kommt man auf 210 Stunden (also entsprechend sieben CP) (**Monitum 7**).

Ansonsten sind die Modulbeschreibungen vollständig und den Studierenden zugänglich.

4. Studierbarkeit

Die Verantwortung für die Organisation des Studienganges ist zwischen den Studiengangsverantwortlichen, Studiengangsmanagement, Modulverantwortlichen und Prüfungsausschuss aufgeteilt. Im Rahmen von regelmäßigen Semesterplanungssitzungen soll dabei Vollständigkeit und Überschneidungsfreiheit des Lehrangebotes sichergestellt werden.

Beratungsangebote stehen von zentraler wie auch dezentraler Seite zur Verfügung. Dabei sollen sowohl verschiedene allgemeine Beratungsangebote, wie bspw. im Kontext der Studieneingangsphase oder durch regelmäßiges Mentoring, als auch spezifische Themenkomplexe, wie bspw. durch Angebote des International Office, vorgehalten werden.

Pro Leistungspunkt werden 30 Arbeitsstunden zugrunde gelegt. Der in den Modulen vorgesehene Workload sieht eigenständige Zeiten für Präsenzphasen, Eigenarbeitsphasen sowie ggf. Praxis- bzw. Projektelemente vor. Die Werte wurden nach Angaben des CGL und der ifs auf Basis von Erfahrungswerten aus anderen Studiengängen veranschlagt. Die Angemessenheit der Werte soll im Rahmen der Evaluationen überprüft werden.

Verantwortlich für die zeitliche Organisation und ordnungsgemäße Durchführung der Prüfungen ist der Prüfungsausschuss. Anforderungen und Termine sollen zu Beginn des Semesters veröffentlicht werden. Wiederholungen von Prüfungsversuchen sollen spätestens zum nächsten regulären Angebotstermin möglich sein.

Der Nachteilsausgleich ist in § 18, Absatz 4 der Prüfungsordnung geregelt. Gemäß einer Bestätigung der Hochschulleitung wurde die Prüfungsordnung rechtsgeprüft und die in § 10 enthaltenen Regeln für die Anrechnung und Anerkennung an anderen Hochschulen erbrachter Kompetenzen berücksichtigen die Vorgaben der Lissabon-Konvention. Ebenfalls dort geregelt ist die Anerkennung von Kompetenzen, die außerhalb von Hochschulen erbracht wurde

Bewertung

In den Gesprächen mit den Lehrenden, als auch mit den Studierenden wurde klar, dass an der ifs allgemein, aber auch besonders am CGL eine familiäre Atmosphäre herrscht. Dozierende pflegen eine „Open-door-Politik“, sind schnell und einfach via Mail oder Telefon zu erreichen.

Informationen bzgl. des Studiengangs sind auf der Homepage zu finden, werden aber auch in der ersten Woche des Studiums vorgestellt. Des Weiteren gibt es Beratungsstellen an der ifs an die sich mit Problemen gewendet werden kann. Auch sind die Dozierenden sehr hilfsbereit. Allgemein entstand der Eindruck, dass alle sehr bemüht sind, Lösungen für die individuellen Probleme der Studentinnen und Studenten zu finden. Weiterhin stehen den Studierenden als Mitglieder der TH Köln sämtliche Beratungsangebote zur Verfügung. Dies umfasst auch Angebote für Studentinnen und Studenten in besonderen Lebenssituationen und für Studierende mit Behinderung.

Die Verantwortlichkeiten für den Studiengang sind klar geregelt und der Studierendenschaft bekannt. Es ist sichergestellt, dass die Lehrangebote inhaltlich und organisatorisch aufeinander abgestimmt sind.

Die Leistungspunkte-Vergabe war ein viel diskutiertes Thema in der Gutachtergruppe. Die in den Modulbeschreibungen ausgewiesene Workloads und deren Zuordnung von Leistungspunkten scheinen auf dem Papier plausibel. Die Praxis muss zeigen, ob diese tatsächlich realistisch sind. Der Studiengang baut stark auf Praxiselementen auf und diese ziehen sich durch das gesamte Studium. Bereits während der Aufnahmeprüfung wird verlangt, ein Projekt durchzuführen. Die Idee ist, dass die Studierenden in ihrem Studium und vielleicht darüber hinaus an diesem Projekt arbeiten, so dass sich hier eine Art roter Faden bildet, an dem erlernte Studieninhalte angewandt werden können. Da es sich bei diesem Masterstudiengang nicht um ein konsekutives Masterstudium handelt, haben die Studierenden mindestens ein Jahr Berufserfahrung. Diese werden anerkannt und gehen mit 900 Stunden, also 30 CP pauschal in das Studium ein. Es wird dem Studium vorangestellt und als eine Art 0. Semester gewertet. Besonders kontrovers wurde hier die Größe und somit Anzahl der CP diskutiert. Bei einem Masterstudium mit 120 CP bleiben somit für das Studium nur 90 CP die mit neuen Lehrinhalten zu füllen sind. Natürlich obliegt es hier den Studiengangsverantwortlichen, der ifs und der TH Köln zu entscheiden, ob 90 CP reichen, um am Ende ein Masterstudium zu bieten, das Absolventinnen und Absolventen hervorbringt, die den Studiengangszielen entsprechen. Vorteil der Praktik des 0. Semesters ist, dass die Prüfungsdichte für die vier Semester angemessen ist. Die Gutachtergruppe sieht hierinsgesamt kein Monitum.

Aufgrund der doch kleinen Größe des Studiengangs, sollte die Prüfungsorganisation kein Problem darstellen. Dies bestätigen die Studierenden aus anliegenden Studiengängen.

Der Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung ist vorgesehen und wird durch die TH Köln abgedeckt. Die Informationen, Formulare und entsprechende Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner sind leicht auf der Homepage zugänglich.

Zum Zeitpunkt der Begehung war die juristisch geprüfte Prüfungsordnung noch nicht veröffentlicht (**Monitum 8**).

Insgesamt ist das Studium so gestaltet, dass den Studierenden die Möglichkeit geboten wird, in geringem Umfang neben dem Studium zu arbeiten. Die Studierenden werden dazu angehalten dies auch zu tun, haben aber auch, aufgrund ihrer bereits vorangegangenen Berufserfahrung, eine intrinsische Motivation dazu.

Der besondere Profilanspruch des Studiengangs als auch das besondere Aufnahmeverfahren sind mehrmals auf den Websites des CGL, der ifs und der TH Köln kommuniziert.

5. Berufsfeldorientierung

Der Studiengang „3D-Animation for Films & Games“ soll die Absolventinnen und Absolventen hauptsächlich qualifizieren einer Beschäftigung als Animatorin bzw. Animator im Bereich Film und Games nachzugehen. Als mögliche Tätigkeitsprofile werden dabei Character Animator, Animation

Supervisor, Motion Capture Artist / Director, Environment Artist, Technical Artist / Director, 3D Character Artist, Concept Artist, VFX Artist, 3D Animator, 3D Artist (Generalist), Lighting Artist, Lead Artist/Art Director, 3D Generalist, Hard Surface Modeler, Texture Artist, Cinematic Artist, Gameplay Animator, Previz & Layout Artist, Props/Asset Artist, Motion Designer, Technical Artist, 3D Vehicle Artist, Level Artist, Motion Designer, Maya Generalist, CG Supervisor, Facial Animator, Motioncapture Animator und Shader Artist beschrieben. Ebenfalls denkbar sollen Beschäftigungen als Animation Director, Character Rigging Artist, Technical Animation Artist oder Previz / Layout Supervisor denkbar sein.

Der Studiengang sieht mehrere Merkmale vor, die eine Orientierung im Berufsfeld begünstigen sollen. Hierunter verstehen CGL und ifs bspw. projektorientierte Studienphasen, den Einsatz externer Expertinnen und Experten aus dem Feld sowie den Einsatz praxiserfahrener hauptamtlicher Lehrkräfte. Zudem verfügt das CGL über ein „Advisory Board“ mit Persönlichkeiten aus Industrie und Forschung, das bezüglich Ausgestaltung und Weiterentwicklung der Ausbildungsmaßnahmen beraten soll. Der Verbleib der Absolventinnen und Absolventen soll für die Weiterentwicklung des Studienganges nutzbar gemacht werden.

Bewertung

Es gibt gute Möglichkeiten, in den oben genannten Berufsfeldern einen Job zu bekommen in und um Köln, daher ist der Standort dieses Studienganges genau richtig gewählt. Aber auch deutschlandweit sind gut ausgebildete Absolventinnen und Absolventen noch auf lange Zeit hochgradig gefragt.

Die technischen und künstlerischen Fähigkeiten können bei diesem Studienkonzept entdeckt, gefördert und professionalisiert werden.

Die Liste der möglichen Tätigkeitsprofile der Hochschule ist sehr lang, und grundsätzlich richtig. Eine so lange Liste impliziert aber auch, dass es sich um ein sehr „breites“ Studium handelt. Man könnte daher kritisieren, dass das Studium mehr auf einen Bereich zugespitzt werden müsste. Durch das enorme Wachstum der Branche, entstehen auch zunehmend Arbeitsplätze für hochspezialisierte Arbeitskräfte. Viele vertreten daher die Meinung, wir haben einen Mangel an eben diesen Kräften. Die Gutachtergruppe ist jedoch der Auffassung, dass dies nicht die Aufgabe eines Hochschulstudiums sein kann und findet daher das Konzept der Hochschule richtig. Ein breites Wissen, kombiniert mit wissenschaftlichem und kulturellem Anspruch ist genau richtig für Führungskräfte in der Branche, welche auch mit enormen technischen Veränderungen zurechtkommen müssen.

Das Studium hat einen hohen Praxisbezug, was für dieses Berufsfeld essentiell ist. Ein Medienstudium dieser Art sollte den Studierenden, in einem sicheren Umfeld (ohne kommerziellen Druck) die Möglichkeiten geben, sich selbst ausprobieren zu können und eine eigene Handschrift zu entwickeln. Dies wird mit den Praxismodulen erreicht. Diese dienen auch zum Aufbau eines Portfolios, welches die Voraussetzung für jede berufliche Tätigkeit in diesem Bereich darstellt.

6. Personelle und sächliche Ressourcen

An der Durchführung des Studienganges sind sechs Professuren beteiligt. Der überwiegende Teil der Lehre soll ausschließlich für den vorliegenden Studiengang Einsatz finden. Es sollen regelmäßig Lehraufträge an qualifizierte Branchenvertreterinnen und -vertreter vergeben werden, um den Kontakt zur Branche zu halten und den Studierenden stärkere Einsicht in den beruflichen Alltag zu ermöglichen. Pro Studienjahr sollen zwischen 6 und 24 Studierende immatrikuliert werden.

Zur weiteren Qualifizierung des Personals werden fachliche Weiterbildungsangebote durch das CGL und die ifs realisiert. Bezüglich allgemeiner und hochschuldidaktischer Weiterbildung stehen

die Angebote der Technischen Hochschule Köln zur Verfügung. Diese umfassen neben den Programmen des Netzwerkes für hochschuldidaktische Weiterbildung NRW auch verschiedene „in-house“-Programme.

Der Studiengang greift auf sächliche Mittel und räumliche Ausstattung des CGL und der ifs zurück. Hierunter fallen u.a. eine gemeinsame Mediathek, Ateliers, Workshop- und Funktionsräume, Filmstudios, Produktions- und Schneideräume sowie einschlägige Technik und IT-Infrastruktur. Die Angebote der Bibliothek der Technischen Hochschule sowie der Stadt Köln können durch die Studierenden ebenfalls in Anspruch genommen werden. Für das Frühjahr 2019 ist zudem die Einrichtung einer Motion Capture Stage geplant.

Bewertung

Die personellen Ressourcen warfen bei der Gutachtergruppe nach der ersten Sichtung der Modulbeschreibungen kleine Sorgen auf, weil zwei Professuren praktisch bei jedem Modul auftauchen. Es muss darauf geachtet werden, dass diese beiden nicht zeitlich überlastet werden. Bei der Begehung stellte sich aber heraus, dass dieses potentielle Problem durch die geringe Studierendenzahl weitestgehend minimiert wird. Ebenso berichteten die Studierenden im direkten Gespräch, dass aktuell alle Dozierenden sehr gut, schnell, und direkt erreichbar seien. Die Gutachtergruppe hatte letztendlich keine weiteren Bedenken bezüglich der personellen Auslastung.

Maßnahmen zur Personalentwicklung und –qualifizierung wurden im Rahmen der Begehung nicht explizit erwähnt. Es ist trotzdem davon auszugehen, dass eine angemessene Qualifizierung der Dozierenden gewährleistet ist. Die dauerhaft beschäftigten Professuren sind alle in Forschungs- und Industrieprojekten aktiv und somit nah an aktuellen Entwicklungen und Neuerungen dran. Ebenso bringen praxisnahe Gastdozierende immer wieder aktuelles Wissen aus der Industrie mit in die Lehre. Beide Parteien profitieren zudem von existierenden Weiterbildungsprogrammen der TH Köln. Die Bewertung fällt darum positiv aus.

Die zur Verfügung stehenden Sachmittel (Labore, Gerätschaften, Software, usw.) sind modern, dem Studienthema angemessen und umfangreich. Bei der Begehung wurde eine inspirierende, motivierende und einladende Arbeitsatmosphäre festgestellt. Als einziger kleiner Kritikpunkt wurden zu kleine, veraltete Monitore im Open-Space-Raum angemerkt (**Monitum 9**). Alle Ausstattung wird zudem von qualifizierten Labormitarbeitern betreut, welche den Studierenden mit Rat und Tat zur Seite stehen. Die Studierenden haben direkten und uneingeschränkten Zugang zu den Geräten und Räumlichkeiten und finden eine professionelle Arbeitsumgebung vor. Dies wurde auch im Gespräch mit Studierenden durchweg bestätigt. Die Bewertung der Sachmittel fällt überaus positiv aus. Die Gutachtergruppe ist sogar der Meinung, dass die gute Ausstattung ein maßgeblicher Faktor ist, welcher Studienbewerber und -bewerberinnen an die ifs lockt.

Die Nachhaltigkeit des Studiengangs ist gewährleistet. Lediglich der umfangreiche Einsatz von Gastdozierenden könnte, wegen der potentiell schweren langfristigen Planbarkeit, zum Fallstrick werden. Es wurde jedoch mehrfach von Seiten der Hochschule versichert, dass die Gastdozierenden intensiv durch das Studiengangsmanagement betreut werden und viele von ihnen längerfristig beschäftigt sind. Die Bewertung fällt hier neutral ohne ein Monitum aus.

7. Qualitätssicherung

Gemäß der Evaluationsordnung der Technischen Hochschule Köln sind alle hauptamtlich Lehrenden sowie Lehrbeauftragten verpflichtet am Verfahren zur Bewertung von Lehrveranstaltungen teilzunehmen. Pro Studienjahr muss dabei mindestens eine Lehrveranstaltung bewertet werden. Der Prozess soll im Studiengang „3D-Animation for Films & Games“ durch die Studiengangsverantwortlichen in Zusammenarbeit mit einer Studiengangskommission getragen werden. Es sind u.a. Befragungen aller Studierenden zu Lehre, Studienangebot und Studienbedingungen sowie

die Lehrveranstaltungsbewertungen inklusive der Workload-Erhebungen und Absolventenstudien angedacht.

Bewertung

Es wurde im Rahmen der Begehung kritisch diskutiert, ob die Evaluation nur einer einzigen Veranstaltung eines Dozierenden pro Semester ausreichend ist. Dafür sprechen zum einen die relativ geringe Anzahl Studierender, was eine sehr intensive Betreuung durch und Kommunikation mit den Lehrenden ermöglicht. Somit können Kritik und Verbesserungsvorschläge direkt angebracht werden. Zum anderen ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass alle Lehrenden im Mittel zumindest einmal pro Semester evaluiert werden, da sie mehrere Lehrveranstaltungen betreuen. Das so erhaltene Feedback über eine bestimmte Lehrveranstaltung sollte sich direkt auf die jeweils anderen Lehrveranstaltungen des Lehrenden übertragen lassen. Dies trifft ebenfalls auf Gastdozierende zu, da angestrebt wird, mit diesen auch längerfristig zusammenzuarbeiten. Zuletzt orientiert sich die geplante Evaluation an den Richtlinien der TH Köln, welche sich in der Vergangenheit bereits in der Praxis bewährt haben. Die Bewertung über die Evaluationsmaßnahmen fällt somit insgesamt positiv aus.

Studienerfolg und Verbleib der Absolventinnen und Absolventen stellen kein nennenswertes Problem dar, da sich der Studiengang ausschließlich an Professionals mit Berufserfahrung richtet. Es ist darum davon auszugehen, dass die Studierenden den Anforderungen des Studiums gewachsen sind und nach Abschluss direkt wieder ins Vollzeit-Berufsleben einsteigen können.

Der Workload der Studierenden muss genauestens im Auge behalten werden, da es sich um einen berufsbegleitenden Studiengang handelt, der zudem sehr projektorientiert gestaltet ist. Erfahrungsgemäß tendieren Studierende dazu, den geplanten Workload bei Projekten um ein Vielfaches zu sprengen, was hier dringend verhindert werden sollte. Geplante Maßnahmen hierzu sind regelmäßige, überschaubare Meilensteine innerhalb der Projekte, sowie der konsequente Einsatz von Projektplanungs- und Management-Software. Diese Maßnahmen betrachtet die Gutachtergruppe als angemessen und kommt darum zu einer positiven Bewertung.

8. Zusammenfassung der Monita

Monita:

1. Die Modulbeschreibungen sollten generell abstrahiert werden. Auf die Nennung von konkreten Software-Tools sollte verzichtet werden.
2. Das Thema „Audio“ muss entsprechend den realen Gegebenheiten im Modulhandbuch ausgewiesen werden.
3. Der Begriff „Informatics“ sollte im Modulhandbuch durch einen passenderen Begriff ersetzt werden.
4. Das Thema „Medien-Ethik“ sollte stärker in das Curriculum integriert werden.
5. Art, Dauer und Umfang jeder Prüfungsform, die genutzt wird, müssen im Modulhandbuch oder der Prüfungsordnung definiert werden.
6. Auf die aktive Teilnahme als Studienleistung sollte verzichtet werden, da hiermit eine generelle Anwesenheitspflicht gefordert wird.
7. Die Workload-Angaben des Moduls „MA.3D.006“ müssen stimmig korrigiert werden.
8. Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.
9. Es sollten für den anvisierten Anwendungsfall im Open-Space-Raum aktuelle Monitore angeschafft werden.

III. Beschlussempfehlung

Kriterium 2.1: Qualifikationsziele des Studiengangskonzepts

Das Studiengangskonzept orientiert sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte und beziehen sich insbesondere auf die Bereiche

- *wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung,*
- *Befähigung, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen,*
- *Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement*
- *und Persönlichkeitsentwicklung.*

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.2: Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Der Studiengang entspricht

(1) den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 21.04.2005 in der jeweils gültigen Fassung,

(2) den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 in der jeweils gültigen Fassung,

(3) landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen,

(4) der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung von (1) bis (3) durch den Akkreditierungsrat.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Hinsichtlich des Veränderungsbedarfs wird auf Kriterium 2.8 verwiesen.

Kriterium 2.3: Studiengangskonzept

Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen, methodischen und generischen Kompetenzen.

Es ist in der Kombination der einzelnen Module stimmig im Hinblick auf formulierte Qualifikationsziele aufgebaut und sieht adäquate Lehr- und Lernformen vor. Gegebenenfalls vorgesehene Praxisanteile werden so ausgestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können.

Es legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon-Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Dabei werden Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung getroffen. Gegebenenfalls vorgesehene Mobilitätsfenster werden curricular eingebunden.

Die Studienorganisation gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzepts.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.4: Studierbarkeit

Die Studierbarkeit des Studiengangs wird gewährleistet durch:

- *die Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikationen,*
- *eine geeignete Studienplangestaltung*
- *die auf Plausibilität hin überprüfte (bzw. im Falle der Erstakkreditierung nach Erfahrungswerten geschätzte) Angabe der studentischen Arbeitsbelastung,*
- *eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation,*
- *entsprechende Betreuungsangebote sowie*
- *fachliche und überfachliche Studienberatung.*

Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.5: Prüfungssystem

Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert. Jedes Modul schließt in der Regel mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Der Nachteilsausgleich für behinderte Studierende hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt. Die Prüfungsordnung wurde einer Rechtsprüfung unterzogen.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.6: Studiengangsbezogene Kooperationen

Beteiligt oder beauftragt die Hochschule andere Organisationen mit der Durchführung von Teilen des Studiengangs, gewährleistet sie die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzepts. Umfang und Art bestehender Kooperationen mit anderen Hochschulen, Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.7: Ausstattung

Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist hinsichtlich der qualitativen und quantitativen personellen, sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert. Dabei werden Verflechtungen mit anderen Studiengängen berücksichtigt. Maßnahmen zur Personalentwicklung und -qualifizierung sind vorhanden.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.8: Transparenz und Dokumentation

Studiengang, Studienverlauf, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und veröffentlicht.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium mit Einschränkungen als erfüllt angesehen.

Die Gutachtergruppe konstatiert folgenden Veränderungsbedarf:

- Das Thema „Audio“ muss entsprechend den realen Gegebenheiten im Modulhandbuch ausgewiesen werden.
- Die Workload-Angaben des Moduls „MA.3D.006“ müssen stimmig korrigiert werden.
- Art, Dauer und Umfang jeder Prüfungsform, die genutzt wird, müssen im Modulhandbuch oder der Prüfungsordnung definiert werden.
- Die Prüfungsordnung muss veröffentlicht werden.

Kriterium 2.9: Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements werden bei den Weiterentwicklungen des Studienganges berücksichtigt. Dabei berücksichtigt die Hochschule Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.10: Studiengänge mit besonderem Profilanspruch

Studiengänge mit besonderem Profilanspruch entsprechen besonderen Anforderungen. Die vorgenannten Kriterien und Verfahrensregeln sind unter Berücksichtigung dieser Anforderungen anzuwenden.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Kriterium 2.11: Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Auf der Ebene des Studiengangs werden die Konzepte der Hochschule zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende, Studierende mit Migrationshintergrund und/oder aus sogenannten bildungsfernen Schichten umgesetzt.

Auf Grundlage der obigen Bewertung wird das Kriterium als erfüllt angesehen.

Zur Weiterentwicklung des Studiengangs gibt die Gutachtergruppe folgende Empfehlungen:

- Das Thema „Medien-Ethik“ sollte stärker in das Curriculum integriert werden.
- Der Begriff „Informatics“ sollte im Modulhandbuch durch einen passenderen Begriff ersetzt werden.
- Die Modulbeschreibungen sollten generell abstrahiert werden. Auf die Nennung von konkreten Software-Tools sollte z.B. verzichtet werden.
- Auf die aktive Teilnahme als Studienleistung sollte verzichtet werden, da hiermit eine generelle Anwesenheitspflicht gefordert wird.
- Es sollten für den anvisierten Anwendungsfall im Open-Space-Raum aktuelle Monitore angeschafft werden.

Die Gutachtergruppe empfiehlt der Akkreditierungskommission von AQAS, den Studiengang „**3D-Animation for Film & Games**“ an der **Technische Hochschule Köln in Kooperation mit der ifs internationalen Filmschule Köln gGmbH** mit dem Abschluss „**Master of Arts**“ unter Berücksichtigung des oben genannten Veränderungsbedarfs.