

Akkreditierungsbericht

Studiengang
Game Design & Management, B.A.
Berufsbegleitend
Online Campus
Fachbereich Wirtschaft & Medien

Stand: 12.02.2024

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	3
1. Akkreditierungsentscheidung des Präsidiums	4
2. Verfahrensablauf und Fachkommission	6
3. Rahmenangaben und Kurzprofil	7
3.1 Rahmenangaben	7
3.2 Kurzprofil des Studiengangs	7
3.3 Akkreditierungshistorie	8
4. Zusammenfassende Bewertung	9
5. Formale Kriterien (§§ 3 - 8 StakV)	9
6. Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StakV)	9
7. Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 und 13 StakV)	10
7.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1)	10
7.1.1 Eingangsqualifikation	12
7.1.2 Studiengangsbezeichnung und Abschlussgrad	13
7.1.3 Didaktisches Konzept	13
7.1.4 Mobilität	14
7.2 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4)	15
7.3 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5)	16
7.3.1 Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb	16
7.3.2 Arbeitsbelastung	18
7.3.3 Prüfungsorganisation und Prüfungsbelastung	18
7.4 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2)	20
7.5 Räumlich-sächliche Ressourcen (§ 12 Abs. 3)	20
7.6 Besonderer Profilanspruch (§ 12 Abs. 6)	21
8. Fachlich-inhaltliche Gestaltung, Studienerfolg, Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit (§§ 13-15 StakV)	21

Abkürzungsverzeichnis

AZB W&M	Allgemeine Zulassungsbestimmungen für Studiengänge im Fachbereich Wirtschaft & Medien (gültig)
CP	Credit Points gemäß European Credit Transfer System (ECTS)
DS	Diploma Supplement
FB W&M	Fachbereich Wirtschaft & Medien
GO HSF	Grundordnung der Hochschule Fresenius vom 07.02.2022
HessHG	Hessisches Hochschulgesetz vom 14. Dezember 2021
SPO AT	Studien- und Prüfungsordnung Allgemeiner Teil für die Studiengänge an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius im Fachbereich Wirtschaft & Medien vom 01.09.2020, zuletzt geändert am 01.09.2022 (in Kraft).
SPO BT	Studien- und Prüfungsordnung Besonderer Teil für die Bachelorstudiengänge an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius im Fachbereich Wirtschaft & Medien zuletzt geändert am 01.09.2023 (im Entwurf).
QMSL	Qualitätsmanagement Studium und Lehre
StakV Hessen	Studienakkreditierungsverordnung vom 22. Juli 2019 gem. Art. 4 (1-4) Studienakkreditierungsstaatsvertrag

Abbildungsverzeichnis

Abb. 01 – Modulübersicht Game Design & Management, Vollzeit	11
Abb. 02 – Modulübersicht Game Design & Management, berufsbegleitend	11
Abb. 03 – Prüfungsformen Game Design & Management, berufsbegleitend	15
Abb. 04 – Prüfungsformen und Leistungszeiträume.....	19

1. Akkreditierungsentscheidung des Präsidiums

am 21.02.2024

Ressort	Studium & Lehre: QM und Akkreditierung
Beteiligte	QMSL-Kommission, Fachkommission
QMSL-Beschluss am	31.01.2024

1. Gegenstand

Erstakkreditierung des Studiengangs

Game Design & Management (B.A.)
Berufsbegleitend
Online-Campus
Verfahrensnummer WM_2023_13

2. Begründung

Die QMSL-Kommission ist in ihrer Sitzung vom 31.01.2024 zu dem Schluss gekommen, dass der Studiengang Game Design & Management (B.A.) in der berufsbegleitenden Durchführungsform die formalen und die fachlich-inhaltlichen Kriterien für Studiengänge gem. StakV Hessen vom 22.07.2019 mit einer Ausnahme erfüllt. Daher empfiehlt sie die Akkreditierung mit folgender Auflage.

Auflage

A.1 Die Regelung des SPO AT § 5 (3) und der Workload der Semester 1 und 2 sind in Einklang zu bringen. (Vgl. SPO AT § 5 (3) i.V.m. StakV Hessen § 12 (5))

Frist: 28.02.2025

Bei der Auflage handelt es sich um einen Mangel, der die Akkreditierungsentscheidung nicht tangiert.

Weiterentwicklungspotenzial besteht zu folgendem Aspekt:

E.1 Wenngleich die Studiengangsstruktur durch zwei werktägliche Abendveranstaltungen pro Woche und ganztägige Lehrveranstaltungen an jedem zweiten Samstag gut an die Bedürfnisse der berufstätigen Zielgruppe angepasst erscheint, wird empfohlen, die intensiven Samstage hinsichtlich der Praktikabilität für Studierende und Lehrende zu evaluieren (vgl. Kap. 7.3.1).

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

3. Beschluss

Das Präsidium beschließt, den Bachelorstudiengang „Game Design & Management“ (B.A.), berufsbegleitend am Standort Online Campus mit einer Auflage und unter Beibehaltung der Akkreditierungsfrist des Ursprungsstudiengangs Game Design & Management B.A., Vollzeit vom 01.09.2020 bis 31.08.2028 erstmals zu akkreditieren.

2. Verfahrensablauf und Fachkommission

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

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

Der Fachkommission gehörte an:

	Namen der Gutachter:innen	Fachliche Expertise
Externer Professor	Prof. Björn Bartholdy	Professor für Mediendesign, Institutsdirektor, Prodekan, Director Cologne Game Lab an der TH Köln

QMSL-Prüfer:in

Manuela Paelchen-Herbst
Fachbereich Wirtschaft & Medien

3. Rahmenangaben und Kurzprofil

3.1 Rahmenangaben

Evidenzen: Selbstbericht, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch, Prüfungsordnung Besonderer Teil

Fachbereich	Wirtschaft & Medien
Studiengangsbezeichnung	Game Design & Management
Abschlussgrad	Bachelor of Arts (B.A.)
Credit Points (CP) gem. ECTS	180 CP
Regelstudienzeit	7 Semester
Workload in h/CP	25
Durchführungsform	Berufsbegleitend
Sprache	Deutsch
Geplanter Durchführungsort	Online-Campus
Geplanter Studienbeginn	Sommersemester 2024
regelmäßiger Studienstart zum WiSe und/oder SoSe	Jeweils WiSe und SoSe
Geplante Zulassungszahl (pro Kohorte)	40
Akkreditierungsart	Erstakkreditierung - verkürztes Verfahren - einer berufsbegleitenden Variante des Vollzeitstudiengangs

3.2 Kurzprofil des Studiengangs

Die **Zielgruppe** des berufsbegleitenden Studiengangs sind insbesondere Studieninteressierte, die durch ihre Berufstätigkeit zeitlich und/oder örtlich eingeschränkt sind. Der Studiengang eignet sich damit besonders für Berufstätige aus den Bereichen Game und /oder Design, die sich beruflich weiterentwickeln möchten oder für Berufstätige, die in diesen Bereich einsteigen möchten.

Ziel des Bachelorstudiums Game Design & Management ist es, den Studierenden wissenschaftlich-kritisches Denken im Bereich Game Design mit fachübergreifenden Bezügen sowie wissenschaftsmethodische und managementbezogene Fertigkeiten zu vermitteln und dies durch berufsfeldbezogene praktische Anwendungen zu vertiefen. Die praktische Schulung gestalterischer Fertigkeiten richtet sich anwendungsbezogen von der Spielidee über die Entwicklung von digitalen Spielen, bis hin zu deren konkreter Produktion. Auch werden künstlerische Fähigkeiten und Kenntnisse der Gamification sowie des Game-Designs zum Zwecke des Entwurfs von digitalen Spielwelten und Spielcharakteren und die gestalterische Umsetzung für konkrete Zielgruppen trainiert. Dadurch wird der wachsenden Bedeutung von virtuellen, spielbasierten Repräsentationen für kulturelle, wirtschaftliche und politische Nutzungen Rechnung getragen. Der Studiengang vermittelt gezielt, mit Hilfe betriebswirtschaftlicher Methoden strategische Entscheidungen zu treffen und Geschäftsmodelle im Bereich Game Design zu entwickeln. Dazu gehört auch, aktuelle Entwicklungen im Game Design durch digitale

Transformation darzustellen und die daraus wachsenden betriebswirtschaftlichen Potentiale zu erkennen. Nicht zuletzt bereiten sich die Studierenden darauf vor, wissenschaftlich Marktforschung zu betreiben sowie Strategien der Vermarktung zu bewerten und in innovative Distributionskanäle umzusetzen. Durch die Wahl eines Schwerpunktes unterstützt das Studium eine individuelle Ausrichtung des Studierenden. Das Curriculum zielt ferner im Rahmen der Persönlichkeitsbildung auf sachfachliche Diskursfähigkeit, Selbstorganisation und die Fähigkeit zur Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse im demokratischen Gemeinsein ab. Die abschließende Bachelorprüfung zielt auf die Befähigung zum kritischen Diskurs über ein eigenes studienfachbezogenes Forschungsvorhaben und zu dessen selbstständiger Bearbeitung nach wissenschaftlichen Methoden.

Ein besonderes Merkmal der berufsbegleitenden Durchführung ist es, dass der Präsenztunterricht ausschließlich online an zwei Abenden in der Woche sowie an jedem zweiten Samstag stattfindet.

Der Studiengang erweitert das **Angebotsportfolio** berufsbegleitender Bachelorstudiengänge der Hochschule um den Bereich Medien & Management mit dem Durchführungsformat virtuelles Live-Studium (digitale Präsenz).

3.3 Akkreditierungshistorie

Der Studiengang Game Design & Management wurde als 6-semesteriger Vollzeit Präsenzstudiengang am 30.07.2019 bis 31.08.2027 für die Standorte Hamburg, Köln, München und Wiesbaden erstakkreditiert. Am 27.05.2020 wurde er vorzeitig im Rahmen einer Clusterakkreditierung bis 31.08.2028 reakkreditiert, wobei eine um ein Semester längere Studiengangsvariante mit integriertem Praxissemester hinzu akkreditiert wurde. Zum WiSe 2021 wurde dann eine Erweiterung auf den Standort Berlin akkreditiert.

Auf der Grundlage des bestehenden Vollzeit-Präsenz-Curriculums wurde nun eine berufsbegleitende Studienvariante in rein digitaler Präsenz entwickelt. Diese berufsbegleitende Studienvariante wird zum SoSe 2024 erstmals akkreditiert, basierend auf Regelwerken des Fachbereichs Wirtschaft & Medien.

Im Zuge der Anpassung wurden Module in den Bereichen Medien-, Strategie-, Management- und überfachliche Kompetenzen durch inhaltsgleiche Module ersetzt, die bereits im Verbund mit anderen berufsbegleitenden Bachelorstudiengängen des Fachbereichs W&M gelehrt werden. Der über die Semester 2-6 verteilte Wahlpflichtbereich wurde umgestellt und verkleinert; einige Module hieraus wurden dem Pflichtbereich zugeordnet; in Semester 6 ist nun nur noch ein Schwerpunkt aus 3 zu wählen. Die Studiendauer wurde von 6 auf 7 Semester verlängert. Die synchronen Kontaktzeiten wurden über nahezu alle Module verringert und der entsprechende Workload ins Selbststudium verlegt. Damit soll den Studierenden mehr Flexibilität beim Lernen ermöglicht werden.

Die Erweiterung um die berufsbegleitende Studienvariante hat keine Auswirkungen auf Qualifikationsprofil, Studiengangsbezeichnung, Abschlussgrad und ECTS-Punkte. Die Zugangsvoraussetzungen, Geschlechtergerechtigkeit, Chancengleichheit, Sicherung des Studienerfolgs und das Qualitätsmanagementsystem bleiben ebenfalls unverändert und werden deshalb in diesem Bericht nicht im Detail dargestellt.

4. Zusammenfassende Bewertung

Ein berufsbegleitendes Bachelor-Programm bietet viele Vorteile für Studierende, die sich weiterqualifizieren wollen, ohne ihren Job aufzugeben. Ein solches Programm ermöglicht es, theoretisches Wissen mit praktischer Erfahrung zu verbinden, ein berufliches Netzwerk aufzubauen und flexibel zu lernen. Die vorliegende Konzeption der berufsbegleitenden Variante des Studiengangs Game Design & Management erfüllt diesen Ansatz umfänglich.

Die Studierbarkeit ist gegeben. Der Workload sollte im laufenden Programm evaluiert werden und ist gegebenenfalls im Kontext einer zukünftigen Reakkreditierung anzupassen.

Online- und hybride Studiengänge sind eine innovative Form der akademischen Bildung, die sich an die Bedürfnisse und Erwartungen der heutigen Studierenden anpasst. Die reine Online-Variante hat im Gegensatz zur Hybriden- oder Präsenz-Form viele Vorteile in Flexibilität und Durchführbarkeit, bringt aber auch Herausforderungen mit sich. Hier ist vor allem der direkte Kontakt unter den Studierenden zu erwähnen, der bezüglich des Austauschs und der Netzworkebildung nur schwer ersetzbar ist. Hier könnte man überlegen, zukünftig optionale Touchpoints mit den in Präsenz studierenden Kommiliton:innen zu ermöglichen. Die Umsetzung des Curriculums ist aus Sicht des Gutachters gut gelungen und eine sinnvolle Ergänzung des Studiengangsportfolios der Hochschule Fresenius.

5. Formale Kriterien (§§ 3 - 8 StakV)

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

6. Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 StakV)

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

Das Qualifikationsprofil des Studiengangs wurde im Rahmen der vorliegenden Änderung zu einer berufsbegleitenden Durchführung in digitaler Präsenz nicht verändert.

Der Gutachter konstatiert, dass das übergreifende Qualifikationsprofil im Curriculum der berufsbegleitenden Variante weiterhin gut umgesetzt wird.

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

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

7.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1)

Evidenzen: Selbstbericht, Studienverlaufsplan, Modulhandbuch, ggf. weitere Regelwerke

Der Studiengang Game Design & Management, berufsbegleitend reiht sich in das bestehende Creative Media Cluster (CMC) ein. Der Kompetenzaufbau zum Erreichen der Studiengangsziele folgt der Struktur des Clusters mit seinen vier Studiengängen „Game Design & Management“, „Mediendesign & Management“, „Motion Design & Management“ und „UX Design & Management“. Dies bedeutet, dass Kompetenzen im Anwendungsbereich Game Design über studiengangsspezifische Module aufgebaut werden; über Verbundmodule hingegen gestaltet sich der Management- und Medienkompetenzaufbau. Auch wissenschaftliche Methoden und überfachliche Qualifikationen werden in gemeinsamen Verbundmodulen erworben.

Aus dem Verbund des Creative Media Clusters speist sich ebenfalls der Wahlpflichtbereich: Die Studierenden wählen eines aus drei möglichen Wahlpflichtmodulen (Game Design, Mediendesign, Motion Design).

Im Zuge der Anpassung des Studiengangskonzepts an eine berufsbegleitende Durchführung wurden folgende Veränderungen am Curriculum gegenüber dem Ursprungsstudiengang vorgenommen:

- Insgesamt 6 Module wurden durch thematisch deckungsgleiche Module aus akkreditierten berufsbegleitenden Studiengängen des Fachbereichs ersetzt, um eine Lehre im Verbund zu ermöglichen. Es handelt sich um Module der Kompetenzbereiche Management, Strategie, Medien, überfachliche Qualifikation.
- Der Wahlpflichtbereich wurde umstrukturiert und reduziert: Statt ursprünglich fünf Wahlmöglichkeiten von Semester 2-6 gibt es in der berufsbegleitenden Variante nur noch eine Wahlmöglichkeit im sechsten Semester. Von den insgesamt 15 wählbaren Modulen wurden fünf in den Pflichtbereich integriert, 7 Module sind entfallen, ebenso die drei überfachlichen Wahlpflichtmodule aus dem Gesamtverbund der Bachelorstudiengänge.
- Das Modul „Wissenschaftliches Arbeiten“ wurde überarbeitet und in 2 Lehrveranstaltungen aufgeteilt, die in Semester 1 und 2 angeboten werden.

Der Studiengang bleibt durch die beschriebene Anpassung in seiner Fachspezifik sowie in den begleitenden Kompetenzfeldern im Kern erhalten. Durch die Umstrukturierung des Wahlpflichtbereichs erfährt er jedoch eine Profilierung im Bereich des Game Design, während der inter- und transdisziplinäre Ausbau des individuellen Design-Kompetenzspektrums an den Schnittstellen zur studiengangseigenen Fachspezifik in den Hintergrund tritt.

Die nachfolgenden Abbildungen 01 und 02 zeigen den Aufbau des ursprünglich akkreditierten Vollzeit-Curriculums und verdeutlichen die Änderungen am berufsbegleitenden Curriculum.

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6
Grundlagen des Game Designs	Game Design: Spielemarkt u. Game Engines	Experience Design	Gamification and Serious Games	Data Science & Visualisierung	Social Media & Online Kommunikation
Digital Art	Creative Coding	Level Design	Game Production	Business Planspiel	Online-Redaktion & E-Portfolio
Projektmanagem. & Präsentationstechn.	Wahlpflichtmodul I	Wahlpflichtmodul II	Wahlpflichtmodul III	Wahlpflichtmodul IV	Wahlpflichtmodul V
Visuelle Kommunikation	Medienpraxis Film, Video und Online Medien	Medienkultur	Digitales Marketing & Online Business	Schwerpunkt (1 aus 3 Modulen)	Bachelorkolloquium
Storytelling und Dramaturgie	Wissenschaftliches Arbeiten	Digitales Recht	Wirtschaftsethik & Nachhaltigkeit		Bachelorarbeit
Design Thinking	Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre	Marketing & Marktforschung	Technical Application & Data Analytics		

Legende der Kompetenzfelder

Game Design	Management	Strategie	Medien	Überfachliche Kompetenzen	Schwerpunkt Creative Media
-------------	------------	-----------	--------	---------------------------	----------------------------

Abb. 01 – Modulübersicht Game Design & Management, Vollzeit

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
Grundlagen des Game Designs	Game Design: Spielemarkt u. Game Engines	Level Design	Gamification and Serious Games	Game Production	Social Media & Online Kommunikation	Online-Redaktion & E-Portfolio
Digital Art	Creative Coding	Experience Design	Animation	Compositing/Visual Effects/CGI	Data Science & Visualisierung	Business Planspiel
Einführung in die Betriebswirtschaftslehre	3D-Design: Character Design	Ton & Sound Design	360°-Design: Virtual + Augmented Reality	Technical Applications & Data Analytics	Wahlpflichtbereich (1 aus 3 Modulen)	Bachelorkolloquium
Visuelle Kommunikation	Medienkultur	Projektmanagement	Medienpraxis	Digitales Marketing & Online-Business		Bachelorarbeit
Storytelling und Dramaturgie	Design Thinking	Marketing & Marktforschung	Medienrecht	CSR & nachhaltige Unternehmensführung		
Wissenschaftliches Arbeiten	Wissenschaftliches Arbeiten					

Legende der Kompetenzfelder

Game Design	Management	Strategie	Medien	Überfachliche Kompetenzen	Wahlpflichtbereich Creative Media
-------------	------------	-----------	--------	---------------------------	-----------------------------------

In schwarzer Schrift: Modulaustausch gegen berufsbegleitende Verbundmodule

In gelber Schrift: in Pflichtmodule umgewandelte Wahlpflichtmodule

Abb. 02 – Modulübersicht Game Design & Management, berufsbegleitend

Die Umsetzung des Curriculums ist aus Sicht des Gutachters gut gelungen.

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

7.1.1 Eingangsqualifikation

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

Zugangsvoraussetzungen und Zulassungsbedingungen

Durch die Erweiterungsakkreditierung ergeben sich keine Veränderungen an den Zugangsvoraussetzungen sowie Anerkennungs- und Anrechnungsregeln und -prozessen. Im Rahmen des Bewerbungsverfahrens um einen berufsbegleitenden Studienplatz ist jedoch ggf. eine beglaubigte Kopie des IHK-Zeugnisses vorzulegen.

Die Allgemeinen Zulassungsbestimmungen (AZB) des Fachbereichs Wirtschaft & Medien an der Hochschule Fresenius (i. d. F. vom 01.01.2022) fordern auch für die berufsbegleitende Durchführung als wesentliche Zulassungsvoraussetzung zum Studium unter § 1 den Nachweis einer Hochschulzugangsberechtigung gem. Hess HG; zudem sollen Bewerber:innen um einen Studienplatz in einem Bachelor-Studiengang gemäß § 2 (4) an einem persönlichen Informations- und Beratungsgespräch teilnehmen, das i.d.R. im Rahmen eines Aufnahmetages stattfindet.

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

Anerkennungs-/Anrechnungsregelungen

Die Regelungen zur Anerkennung von extern erworbenen Kompetenzen sind in § 17 (1) der SPO AT verankert und entsprechen insgesamt der Lissabon-Konvention, den Erfordernissen von § 22 (5) HessHG sowie den einschlägigen Vorgaben der StakV Hessen bzw. des Studienakkreditierungsstaatsvertrags. Die Regelungen schaffen somit auch die formalen Rahmenbedingungen zur Förderung studentischer Mobilität entsprechend § 12 (1) Satz 4 StakV Hessen. Der Studienverlaufsplan weist zwar im Gegensatz zum Ursprungsstudiengang kein Mobilitätsfenster aus, gleichwohl bestehen im Einklang mit § 12 (1) StakV Hessen nach wie vor geeignete Rahmenbedingungen, die einer Mobilität prinzipiell förderlich sind.

Anrechnungsregelungen für außerhalb des Hochschulbereichs erworbene Kompetenzen, die die Vorgaben von § 22 (6) HessHG umsetzen, sind in § 17 (2) SPO AT verankert. Demnach werden außerhalb des Hochschulbereichs erworbene Kompetenzen im Umfang von maximal 50 Prozent der in einem Studiengang vorgesehenen Credit Points auf Antrag angerechnet, wenn die Kompetenzen Teilen des Studiums „nach Inhalt und Niveau gleichwertig“ sind. Anerkennungen und Anrechnungen erfolgen gemäß § 17 (4) SPO AT in der Regel auf Modulebene.

Laut SPO BT § 5 kann auch in der berufsbegleitenden Studiengangsvariante Bewerber:innen, welche über den Abschluss eines kaufmännischen Ausbildungsberufs verfügen, nach vorheriger Äquivalenzprüfung durch die Hochschule auf Antrag im Rahmen eines pauschalen Verfahrens das Modul „Einführung in die Betriebswirtschaftslehre“ angerechnet werden.

Die Anforderungen hinsichtlich der Anerkennung und Anrechnung gemäß § 12 Abs. 1 StakV Hessen i. V. m. § 22 Abs. 5 und Abs. 6 HessHG sind somit weiterhin erfüllt.

7.1.2 Studiengangsbezeichnung und Abschlussgrad

Evidenzen: Studien- und Prüfungsordnung - Besonderer Teil

Die Studiengangsbezeichnung und der Abschlussgrad der berufsbegleitenden Variante wurden inhaltlich nicht verändert.

Der Fachgutachter stellt insofern fest, dass die Bezeichnung des Studiengangs, erweitert um die Definition „berufsbegleitend“ klar verständlich ist. Der USP des Studiengangs könnte in der Kommunikation deutlicher hervorgehoben werden, indem herausgestellt wird, dass es sich um ein berufsbegleitendes Teilzeitstudium handelt.

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

7.1.3 Didaktisches Konzept

Evidenzen: Didaktisches Konzept, Modulhandbuch

Aus den Zielen der Hochschule Fresenius hat der Fachbereich Wirtschaft & Medien ein didaktisches Konzept für die Bachelorstudiengänge abgeleitet, das zusammen mit einer Beschreibung der Umsetzung als Anlage zur Selbstdokumentation dargelegt wurde.

Das didaktische Konzept des Fachbereichs Wirtschaft & Medien berücksichtigt die hochschulisch formulierten Ansprüche und Vorgaben des Leitbildes der Hochschule Fresenius sowie des Leitbildes Lehre vom März 2020. Demzufolge sind die Lernergebnisse, Lehr-/Lernformen und Prüfungsformen innerhalb einzelner Module und über einen ganzen Studiengang hinweg aufeinander abgestimmt. Das didaktische Konzept der Präsenzstudiengänge teilt den Workload auf vier Bereiche auf: synchrone Kontaktzeit Präsenz, synchrone Kontaktzeit online, angeleitetes Selbststudium und (individuelles) Selbststudium. Wie hoch der Anteil der einzelnen Bereiche ist, hängt von dem im Qualifikationsprofil beschriebenen Kompetenzaufbau ab. Für den vorliegenden Studiengang wurde auf die synchrone Kontaktzeit in physischer Präsenz verzichtet und die Lehrveranstaltungen finden komplett in synchroner Online-Präsenz statt, um den berufsbegleitend Studierenden mehr Flexibilität beim Lernen zu bieten.

Kontaktzeit (online): Der Fokus liegt auf dem diskursiven Austausch zwischen Dozierenden und Studierenden. Es erfolgt ein planvoller Wechsel zwischen Wissens- und Kompetenzvermittlung. Hierzu zählen u.a. Vorlesungen, Übungen, Webinare.

Angeleitetes Selbststudium: Umfasst konkrete Lern- und Arbeitsaufträge der Dozierenden, die selbstorganisiert durch die Studierenden durchgeführt werden und worauf die Reflexion der Ergebnisse folgt. Inhalte und Materialien werden über die hochschuleigene Online-Lernplattform ILIAS bereitgestellt. Das angeleitete Selbststudium umfasst bereitgestellte Unterrichtsmaterialien (E-Lectures, Lehrvideos), weiterführende Literatur, Übungen oder Online-tests zur Selbstreflexion und Lernfortschrittskontrolle sowie die Vergabe kleinerer Arbeitsaufträge zur Vorbereitung auf Präsenzveranstaltungen. Darüber hinaus bietet das angeleitete Selbststudium in Verbundmodulen die Möglichkeit, studiengangsspezifische Besonderheiten zu berücksichtigen.

(Individuelles) Selbststudium: individuelle Aufarbeitung von Inhalten der Kontaktzeit, schließt die individuelle Prüfungsvorbereitung mit ein.

Durch dieses didaktische Konzept wird der Zugang zum Hochschulstudium erleichtert sowie ein hoher Grad an Individualisierung und Flexibilisierung ermöglicht. Die enge Verzahnung von Kontaktzeit und angeleitetem Selbststudium ermöglicht flexible Lernmodelle und fördert das selbstgesteuerte Lernen. So soll die individuelle Förderung jedes einzelnen Studierenden ermöglicht werden, die die verschiedenen Lerntypen und -tempi berücksichtigt. Um das Ziel der praxisnahen Wissens- und Kompetenzvermittlung zu unterstützen, werden Gastvorträge, Exkursionen und Projekte mit Praxispartnern der Hochschule in die Lehre integriert. Dies kann entweder modulbezogen oder über öffentliche Vorträge im Fachbereich Wirtschaft & Medien erfolgen.

Die Umsetzung des didaktischen Konzeptes im vorliegenden Studiengang berücksichtigt die Entwicklung der Inhalte vom Allgemeinen zum Speziellen. So werden die betriebswirtschaftlichen, methodischen und fachbezogenen Grundlagen in den ersten Semestern durch digitale Elemente mit einem erhöhten Maß an Anleitung und Unterstützung vermittelt. Diese Grundlagen werden in den Folgesemestern spezifiziert und münden in der anwendungsbezogenen Bearbeitung von Projekten und praktischen Arbeiten. Um in der Kontaktzeit diskursive Formate zu ermöglichen und Raum für die kritische Reflexion zu schaffen, wird die Wissensvermittlung vermehrt in das angeleitete Selbststudium überführt. Die Nutzung virtueller Klassenräume während des Studiums führt die Studierenden gezielt an digitale Kollaborations- und Kommunikationstools heran, womit überfachliche Kompetenzen gefördert und ausgebildet werden.

Das didaktische Konzept des berufsbegleitenden Studiengangs wurde auf die Bedürfnisse berufstätiger Studierender dergestalt angepasst, dass die Lehrveranstaltungen i.d.R. an ein bis zwei Abenden pro Woche sowie in zweiwöchentlichem Rhythmus samstags durchgeführt werden, sodass der Besuch neben dem Beruf zeitlich ermöglicht wird. Alle Lehrveranstaltungen werden zudem in Online-Präsenz abgehalten, womit Anfahrtszeiten und -wege für die Studierenden entfallen.

Aus Sicht des Fachgutachters ist das didaktische Konzept überzeugend auf die berufsbegleitende Variante angepasst worden.

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

7.1.4 Mobilität

Evidenzen: Studienverlaufsplan, Modulhandbuch, Selbstbericht

Hinsichtlich der Mobilitätsanforderungen gibt es mit einer Ausnahme keine Abweichungen zum Ursprungsstudiengang. So weist der Studienverlaufsplan zwar kein Mobilitätsfenster aus, gleichwohl bestehen wie im Vollzeitstudiengang im Einklang mit § 12 (1) StakV Hessen geeignete Rahmenbedingungen, die einer Mobilität prinzipiell förderlich sind: Zum einen werden Kompetenzen aus anderen Hochschulen bei nicht wesentlichen Unterschieden gemäß der Lisbon Konvention anerkannt (vgl. § 17 (1) SPO AT); zum anderen können – bis auf das Modul „Wissenschaftliches Arbeiten“, das sich über Semester 1 und 2 erstreckt – alle Module innerhalb eines Semesters abgeschlossen werden.

Darüber hinaus ist es allen Studierenden im Fachbereich freigestellt, im Rahmen des Freemover- oder ERASMUS+ Programms ein Semester im Ausland zu studieren. Umfangreiche Informationen und Unterstützung bietet das Team International Studies persönlich und durch Informationen auf der Homepage der Hochschule (<https://international.hs-fresenius.de/>). Zudem beraten auch alle Studiengangsleitungen der Hochschule Fresenius die Studierenden individuell und jederzeit zu möglichen Auslandsaufenthalten.

Damit erfüllt die Modulstruktur der berufsbegleitenden Variante ebenfalls grundsätzlich die Mobilitätsanforderungen gemäß § 12 Abs. 1 Satz 4 StakV Hessen.

7.2 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4)

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

Die Studien- und Prüfungsordnung – Allgemeiner Teil legt mögliche schriftliche und mündliche Formen der Lernergebniskontrolle fest, die ein kompetenzorientiertes Prüfen ermöglichen. In den dortigen Definitionen sind die Mindestanforderungen und -vorgaben für die jeweilige Prüfungsform beschrieben. Detaillierte Informationen zu den formalen und inhaltlichen Anforderungen finden sich innerhalb der Modulbeschreibungen. Darüber hinaus sind die Anforderungen und Bewertungskriterien für Portfolioprüfungen in zugehörigen Leitfäden definiert, auf die in der jeweiligen Modulbeschreibung verwiesen wird.

Zum Einsatz kommen folgende Prüfungsformen:

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
Grundlagen des Game Designs Referat	Game Design: Spielmarkt u. Game Engines Praktische Arbeit	Experience Design Referat	Gamification and Serious Games Praktische Arbeit	Game Production Praktische Arbeit	Social Media & Online Kommunikation Projektarbeit	Online-Redaktion & E-Portfolio Präsentation
Digital Art Praktische Arbeit	Creative Coding Projektarbeit	Level Design Praktische Arbeit	Animation Praktische Arbeit	Compositing/Visual Effects/CGI Praktische Arbeit	Data Science & Visualisierung Projektarbeit	Business Planspiel Portfolio
Einführung in die Betriebswirtschaftslehre Klausur	3D-Design: Character Design Praktische Arbeit	Ton & Sound Design Praktische Arbeit	360°-Design: Virtual + Augmented Reality Praktische Arbeit	Technical Applications & Data Analytics Wiss. Hausarbeit	Schwerpunkt: Präsentation	Bachelorkolloquium Präsentation
Visuelle Kommunikation Praktische Arbeit	Medienkultur Wiss. Hausarbeit	Projektmanagement Projektarbeit	Medienpraxis Projektarbeit	Digitales Marketing & Online-Business Klausur	+ Praktische Arbeit	Bachelorarbeit Abschlussarbeit + Praktische Arbeit
Storytelling und Dramaturgie Präsentation	Design Thinking Posterpräsentation	Marketing & Marktforschung Klausur	Medienrecht Projektarbeit*	CSR & nachhaltige Unternehmensführung Portfolio*		
Wissenschaftliches Arbeiten Wiss. Hausarbeit	Wissenschaftliches Arbeiten Hausarbeit					

*Prüfungsform mit Modulaustausch geändert

Abb. 03 – Prüfungsformen Game Design & Management, berufsbegleitend

Durch den Modulaustausch fand bei zwei Modulen ein Wechsel der Prüfungsform statt, sodass im berufsbegleitenden Studium zwei Klausuren weniger vertreten sind, dafür mit Projektarbeiten und Portfolio nun mehr Transferaufgaben zu bewältigen sind. Die Verschiebung von Wahlpflichtmodulen in den Pflichtbereich führte zudem zu mehr praktischen Arbeiten.

Folgende Prüfungsformen sind im Studiengang vertreten:

13 Praktische Arbeiten	4 Präsentationen
6 Projektarbeiten (Bericht + Präsentation)	2 Referate
3 Klausuren	2 Portfolios
3 Wissenschaftliche Hausarbeiten	1 Posterpräsentation

Entsprechend den Anforderungen des Fachs findet sich eine breite Varianz an Prüfungsformen; der Schwerpunkt liegt jedoch auf anwendungsbezogenen praktischen und Projektarbeiten. Dennoch gibt es ausreichend Gelegenheiten, die Fähigkeiten zur wissenschaftlichen Bearbeitung von Themen in Klausuren und Hausarbeiten darzulegen und sie im Rahmen mündlicher Prüfungen vor einem Publikum zu präsentieren.

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

Aus Sicht des Fachgutachters ist die Konzeption der Prüfungen gut auf die Situation der berufsbegleitend studierenden Klientel abgestimmt.

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

7.3 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5)

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

7.3.1 Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb

Für den planbaren Studienbetrieb werden den Studierenden der Studienverlaufsplan und das Modulhandbuch zur Verfügung gestellt, woraus hervorgeht, wann welche Module vorgesehen sind und wie sich der Workload entsprechend verteilt. Die rechtlichen Regelungen dazu finden sich zum einen in § 5 SPO AT; zum anderen enthält die SPO BT in Abschnitt IV den Hinweis darauf, dass der Studienverlaufsplan und das Modulhandbuch des im Geltungsbereich dieser SPO genannten Bachelorstudiengangs „Mitgeltende Dokumente“ sind.

Erste Semesterhälfte										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Vorlesungs- freie Zeit	Vorlesungszeit - 8 Wochen								Prüfungstermine	
	1-2 Abende / Woche à digitale Präsenz, 18-21:15 Uhr									
	2 Samstage / Monat à physische Präsenz 8-16:30 Uhr									
Zweite Semesterhälfte										
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22 - 26
Vorlesungszeit - 7 Wochen							Vorbereitungs- woche	Prüfungstermine		Vorlesungs- freie Zeit
1-2 Abende / Woche à digitale Präsenz, 18-21:15 Uhr										
2 Samstage / Monat à physische Präsenz 8-16:30 Uhr										

Abb. 04 - Semesterstruktur des berufsbegleitenden Studiums mit digitalen physischen Präsenzen

Die Semesterstruktur ist für alle Standorte des Fachbereichs Wirtschaft & Medien gleich. Die 26 Wochen eines Semesters sind im Fachbereich Wirtschaft & Medien regulär in Präsenzphasen (i. d. R. 15 Wochen), Prüfungsvorbereitung (i.d.R. 1 Woche), Prüfungsphasen (i.d.R. 2 Wochen) und vorlesungsfreien Wochen organisiert, sodass sich Lehrveranstaltungen und Prüfungen nicht überschneiden.

Lehrveranstaltungen werden ausschließlich in digitaler Präsenz durchgeführt und finden an zwei festen Werktagen pro Woche von 18 bis 21.15 Uhr statt sowie in zweiwöchentlichem Rhythmus samstags von 8 bis 16.30 Uhr. Die Planbarkeit einzelner Semester wird gewährleistet, indem die Termine der synchronen Online-Präsenzveranstaltungen jeweils vor Semesterbeginn bekanntgegeben werden.

Die pro Semester zu erteilenden Unterrichtseinheiten (UE) verteilen sich gleichmäßig auf die 15 Vorlesungswochen, sodass an etwa 30 Abenden (je 4 UE) und 8 Samstagen (je 8 UE) im Semester Lehrveranstaltungen stattfinden. Es ist damit festzustellen, dass die laut Curriculum zu erteilenden maximal 180 Unterrichtseinheiten je Semester sich rechnerisch in der Vorlesungszeit umsetzen lassen.

Nicht nur die standortübergreifende Semesterstruktur und die Prüfungsorganisation, die den Studierenden insgesamt vier Prüfungszeiträume pro Jahr ermöglicht, sollen aus organisatorischer Sicht das Einhalten der Regelstudienzeit unterstützen und gewährleisten, sondern auch die enge Betreuung und Beratung der Studierenden durch die verantwortlichen Studiendekan:innen. Für den Online Campus sind zwei Studiendekane benannt; des Weiteren sollen die Dozierenden die fachliche Betreuung übernehmen.

Ferner trägt ein umfassendes Beratungs- und Unterstützungsangebot für berufsbegleitend Studierende an der HS Fresenius dafür Sorge, dass zur Betreuung der Studierenden ausreichend Mitarbeitende (digital, telefonisch und persönlich am nächstgelegenen Präsenzstandort) zur Verfügung stehen. Die überfachliche Betreuung leistet insbesondere das nichtwissenschaftliche Personal. Die Bedürfnisse der berufsbegleitenden Studierenden sollen bei der Erweiterung des Angebotsformats berücksichtigt und u.a. das bestehende Beratungsdienst- und Betreuungsangebot um besondere Sprechzeiten in den Abendstunden bzw. an Samstagen erweitert werden, sodass eine angemessene Betreuung sichergestellt werden kann. Eigenständige Strukturen für den neuen Standort Online Campus sind im Aufbau. Verantwortungsbereiche vom Prüfungsamt bis hin zum Career Service finden sich samt Zuständigkeiten, Ansprechpersonen und Erreichbarkeit in vollem Umfang auf der Lernplattform ILIAS fachbereichs- und standortweise und auch für den Online Campus veröffentlicht.

Hochschulischen Prozessen folgend werden rechtzeitig zum Semesterstart sämtliche (d.h. auch die neuen rechtsgeprüften und vom Präsidium in Kraft gesetzten) Prüfungsordnungen, Studienverlaufspläne und Modulhandbücher intern auf der Plattform ILIAS veröffentlicht und somit allen immatrikulierten Studierenden und Hochschulangehörigen zugänglich gemacht. Auf Anfrage von externen Interessent:innen sind ggf. auch Vorabexemplare erhältlich.

*Der Fachgutachter bewertet die Dokumentation des Studiengangs als sehr gut. Die Anpassung der Studiengangsstruktur an die Bedürfnisse der Zielgruppe wird als gut eingeschätzt, wenngleich die intensiven Samstage als Herausforderung für die Studierenden und die Lehrenden erachtet werden. Der Gutachter empfiehlt hierzu Erfahrungen bezüglich der Praktikabilität zu sammeln und zu evaluieren (**Empfehlung 1**).*

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

7.3.2 Arbeitsbelastung

Die Studiendauer wurde im berufsbegleitenden Studiengang gegenüber dem Vollzeitstudium auf 7 Semester verlängert, sodass i.d.R. nur 5 Module pro Semester zu absolvieren sind. Nur das Modul „Wissenschaftliches Arbeiten“ erstreckt sich über 2 Semester, sodass in den ersten beiden Semestern ausnahmsweise 5,5 Module zu bearbeiten sind, wobei die Prüfungsleistung des Moduls im zweiten Semester abzulegen ist (vgl. Abb. 02). Aus der Studiengangsdocumentation und insbesondere aus dem Studienverlaufsplan geht hervor, dass sich die für den Studiengang insgesamt vorgesehene Arbeitsbelastung von 180 CP im Sinne der Akkreditierungskriterien - mit Ausnahme von Semester 1 und 2 (28 und 27 CP) - gleichmäßig mit 25 CP pro Semester über den Studienverlauf verteilt.

Laut Selbstbericht verteilt sich der Workload insgesamt (ohne Berücksichtigung der Abschlussprüfung) auf rund 23 % Kontaktzeit, 13 % angeleitetes Selbststudium und 64 % (individuelles) Selbststudium. Die synchronen Kontaktzeiten sind gegenüber einem Vollzeitstudium in nahezu allen Modulen verringert und der entsprechende Workload ins Selbststudium verlegt worden. Damit soll den Studierenden mehr Flexibilität beim Lernen ermöglicht werden. Entsprechend der zunehmend selbstständigen Arbeitsweise der Studierenden steigt der Selbststudienanteil ab dem fünften Semester. Dies ist insbesondere im hohen Selbststudienanteil des Wahlpflichtmoduls (Semester 6) und der Bachelorarbeit (Semester 7) begründet.

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

Die SPO AT § 5 (3) normiert in berufsbegleitenden Studiengängen einen Workload pro Studienjahr von 1000 bis 1350 Stunden. Im beantragten Studiengang liegt der Workload im ersten Studienjahr mit 1375 Stunden leicht über diesem Wert. Die Regelung des SPO AT § 5 (3) und der Workload der Semester 1 und 2 sind in Einklang zu bringen. (**Auflage 1**, Vgl. SPO AT § 5 (3) i.V.m. StakV Hessen § 12 (5)) **Frist: 28.02.2025**

Der Fachgutachter schließt sich der Beurteilung der QMSL-Kommission an.

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

7.3.3 Prüfungsorganisation und Prüfungsbelastung

Die Prüfungsorganisation wird verbindlich durch die SPO AT und SPO BT samt Studienverlaufsplan und das Modulhandbuch geregelt. In der SPO AT werden die Zeiträume von Prüfungen und Wiederholungsprüfungen festgelegt und eine strukturelle Überschneidungsfreiheit von Lehre und Prüfungen gewährleistet.

Die Prüfungsdichte wird prinzipiell dadurch reguliert, dass zum einen verschiedene Prüfungsformen insgesamt und pro Semester eingesetzt werden und zum anderen deren Umsetzungsleistungen zu unterschiedlichen Zeitpunkten zu erbringen sind (vgl. Abb. 03 und 05). Der in den Abbildungen verwendete Farbcode gibt Aufschluss über die Lage der Prüfungsleistungen im Semester. Die durchschnittlich 5 vorgesehenen Prüfungsleistungen pro Semester lassen sich durch den hohen Anteil an Praktischen Arbeiten, Projektarbeiten und mündlichen Prüfungsformen gut über den Semesterlauf verteilen und für die Studierenden verlässlich planen. Lediglich im zweiten Semester sind einmalig 6 Prüfungen abzulegen; in Semester 6 und 7 dagegen nur 3 bzw. 4 Prüfungen.

Prüfungsformen	Leistungszeitraum
Posterpräsentationen	semesterbegleitend
Präsentationen	
Referate	
Portfolio	semesterbegleitend/Abgabe 2 Wo nach HP
Projektarbeiten	
Praktische Arbeiten	
Wiss. Hausarbeiten	
Klausuren	Hauptprüfungsphase (HP) am Ende der Vorlesungszeit
Abschlussarbeit	Abschlusssemester
Kolloquium	Abschlusssemester

Abb. 05 – Prüfungsformen und Leistungszeiträume

Wie im Abschnitt 7 Prüfungssystem beschrieben, wird in der Regel gem. § 12 (5) Punkt 4 StakV Hessen pro Modul eine Prüfung angesetzt. Nur vereinzelt bestehen Prüfungsformen aus zwei Teilleistungen, wie bspw. Projektarbeiten und Referate. Diese kombinierten Prüfungsleistungen lassen sich aus dem angestrebten differenzierten Kompetenzerwerb des Moduls ableiten und stellen keine Abweichung gemäß StakV Hessen dar. Module mit mehr als einer Prüfungsleistung sind die Schwerpunktmodule, die mit einer Praktischen Arbeit abgeschlossen werden, der Entwurf wird in einer Präsentation dargestellt. Diese Vorgehensweise ist inhaltlich nachvollziehbar begründet und angesichts des Umfangs des Moduls von 15 CP nicht zu beanstanden. Als Besonderheit im Creative Media Cluster ist die Bachelorarbeit so ausgestaltet, dass sie 2 Leistungen umfasst, nämlich die Erstellung einer Praktischen Arbeit und einer damit verbundenen wissenschaftlichen Ausarbeitung. Die Modalitäten der Bachelorarbeit sind in der SPO BT beschrieben und geregelt.

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

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

Aus Sicht des Fachgutachters ist die Reduktion der Prüfungsmenge- und -dichte im Vergleich zur Vollzeit Variante sinnvoll umgesetzt. Die Studierbarkeit ist gegeben, der Workload ist im laufenden Programm zu evaluieren und gegebenenfalls im Kontext einer zukünftigen Reakkreditierung anzupassen.

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

7.4 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2)

Evidenzen: Selbstbericht, Übersicht zur Ausstattung

Die grundsätzlichen Regelungen an der Hochschule Fresenius betreffend Maßnahmen zur Personalauswahl, die Aufgaben weiteren wissenschaftlichen Personals, zur Zusammenarbeit mit externen Lehrbeauftragten und die typischen Maßnahmen zur Personalqualifizierung sind festgelegt und im Rahmen des Akkreditierungsverfahrens dargestellt. Gemäß den Angaben im Selbstbericht ist das hochschuldidaktische Angebot der Hochschule Fresenius breit gefächert und wird kontinuierlich weiterentwickelt. Die Veränderungsprozesse für den Studientag – insbesondere durch die Digitalisierung – werden hierbei durch hausinterne Weiterbildungen im Präsidiumsressort Studium & Lehre koordiniert. Der Fokus liegt derzeit auf der Vorbereitung und Durchführung digitaler Lehr- und Lernformate und der darin verankerten Prüfungsformate.

Die Anlage „Übersicht zur Ausstattung“ weist entsprechend hochschulinterner Festlegung vor dem Studienstart des erstmals zu akkreditierenden Studiengangs aus, ob bzw. dass das Curriculum des ersten Studienjahres durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt wird¹. Die „Personaltabelle für das erste Studienjahr“ zeigt für den Studiengang auf, welche hauptberuflichen Professor:innen sowie Dozent:innen und welche nebenberuflichen Dozent:innen im ersten Studienjahr eingeplant sind.

Der Fachgutachter erachtet die vorhandenen personellen Ressourcen als für die Durchführung des Programms quantitativ ausreichend und fachlich geeignet.

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

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

Evidenzen: Selbstbericht, Übersicht zur Ausstattung

Aufgrund der Durchführung am Online-Campus sind keine Raumkapazitäten notwendig. Den berufsbegleitend Studierenden stehen neben der Online-Bibliothek auch die Bibliotheken der Präsenzstandorte zur Verfügung.

Laut Selbstbericht sollen Studieninteressierte über die technischen Voraussetzungen der für das Online-Studium notwendigen EDV-Ausstattung bereits vor Studienbeginn informiert werden. Darüber hinaus wird die Möglichkeit des (ggf. modulbezogenen) Verleihs entsprechender Ausstattung für bspw. Semesterprojekte durch die Hochschulstandorte des Creative Media Clusters von der Studiengangsleitung im Austausch mit dem Dekanat des Fachbereichs Wirtschaft & Medien eruiert.

Da es sich um ein Online-Programm handelt, steht aus Sicht des Fachgutachters hier die technische Ausstattung für Durchführung im Vordergrund. Die Gewährleistung der Interaktivität und Kommunikation, die Anpassung der Inhalte und Methoden an das digitale Format, die Sicherung der Datenschutz- und IT-Sicherheit sind hiervon abhängig.

¹ Die Hochschule Fresenius hat als staatlich anerkannte Hochschule gemäß § 115 (3) Punkt 3a) HessHG das Lehrangebot zu angemessenen Anteilen von hauptberuflich beschäftigten Professorinnen und Professoren und nichtprofessoralem Lehrpersonal zu erbringen.

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

7.6 Besonderer Profilerspruch (§ 12 Abs. 6)

Evidenzen: Selbstbericht, Didaktisches Konzept

Der Studiengang richtet sich an den Anforderungen berufsbegleitend Studierender aus, indem die Zahl der zu erwerbenden Kreditpunkte pro Semester auf 25 reduziert wurde, bei gleichzeitig um ein Semester verlängerter Studiendauer. Der wöchentliche Workload beträgt durchschnittlich ca. 25 Stunden. Die Präsenzzeiten wurden verringert und finden ausschließlich am Online-Campus statt, sodass Wegezeiten entfallen und ein Studium an jedem Ort möglich ist. Der erhöhte Selbststudienanteil fordert ein erhebliches Maß an Selbststeuerung und Disziplin. Die Studierenden sollen hierbei durch umfassende Beratungs- und Betreuungsleistungen unterstützt werden, um dies zu bewältigen. Weitere Ausführungen dazu finden sich in Kap. 7.3.1 und 7.3.3.

Der Fachgutachter konstatiert, dass ein berufsbegleitendes Bachelor Programm viele Vorteile für Studierende bietet, die sich weiterqualifizieren wollen, ohne ihren Job aufzugeben. Ein solches Programm ermöglicht es, theoretisches Wissen mit praktischer Erfahrung zu verbinden, ein berufliches Netzwerk aufzubauen und flexibel zu lernen. Die vorliegende Konzeption der berufsbegleitenden Variante des Studiengangs Game Design & Management erfüllt diesen Ansatz umfänglich.

Online- und Hybride Studiengänge sind eine innovative Form der akademischen Bildung, die sich an die Bedürfnisse und Erwartungen der heutigen Studierenden anpasst. Die reine Online Variante hat im Gegensatz zur Hybriden- oder Präsenz Form viele Vorteile in Flexibilität und Durchführbarkeit, bringt aber auch Herausforderungen mit sich. Hier ist vor allem der direkte Kontakt unter den Studierenden zu erwähnen, der bezüglich des Austauschs und der Netzwerkbildung nur schwer ersetzbar ist. Hier könnte man überlegen, zukünftig optionale Touchpoints mit den in Präsenz studierenden Kommilitonen zu ermöglichen.

Die Fachkommission stellt fest, dass die Anforderungen im Sinne von § 12 Abs. 6 StakV dahingehend erfüllt sind, dass ein in sich geschlossenes Studiengangskonzept vorliegt, das die besonderen Charakteristika des Profils des berufsbegleitenden Studiengangs angemessen darstellt.

8. Sicherung des Studienerfolgs, Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit (§§ 13-15 StakV)

Hinsichtlich der Sicherung des Studienerfolgs und des Qualitätsmanagement sowie der Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit ergeben sich keine Veränderungen zum Ursprungsstudiengang.

Manuela Paelchen-Herbst
QMSL-Referent:in im FB W&M

Berlin, 12.02.2024

Beschlussvorlage zur Auflagenerfüllung

Studiengang
Game Design & Management, B.A.
berufsbegleitend
Online-Campus
Fachbereich Wirtschaft & Medien

Entscheidung Auflagenerfüllung

am 25.04.2024

Ressort	Studium & Lehre: QM und Akkreditierung
Bearbeitet von	QMSL-Kommission
QMSL-Beschluss am	28.03.2024

1. Gegenstand

Auflagenerfüllung des Studiengangs:

Game Design & Management (B.A.)
Berufsbegleitend
Online-Campus
Verfahren: WM_2023_13

2. Begründung

Die QMSL-Kommission ist in ihrer Sitzung vom 28.03.2024 zu dem Schluss gekommen, dass der Studiengang Game Design & Management (B.A.) (berufsbegleitend) die folgende Auflage gemäß Akkreditierungskriterien der StakV Hessen vom 22.07.2019 fristgerecht erfüllt:

Auflage

Auflage 1:

Die Regelung des SPO AT § 5 (3) und der Workload der Semester 1 und 2 sind in Einklang zu bringen. (Vgl. SPO AT § 5 (3) i.V.m. StakV Hessen § 12 (5))

Frist zur Erfüllung: 28.02.2025

3. Beschluss

Das Präsidium beschließt, dass die Auflage für den Bachelorstudiengang „Game Design & Management“ (B.A.) (berufsbegleitend) erfüllt ist.

Bewertungsbericht zur Auflagenerfüllung

Fachbereich WM
Game Design & Management (B.A.), berufsbegleitend
Verfahren: WM_2023_13

Die Akkreditierung ist mit einer Auflage verbunden.

Der Nachweis über die Erfüllung der Auflage ist fristwährend vom Antragsteller eingereicht worden.

Auflage		Bewertung / Ergebnis
(1)	Die Regelung des SPO AT § 5 (3) und der Workload der Semester 1 und 2 sind in Einklang zu bringen. (Vgl. SPO AT § 5 (3) i.V.m. StakV Hessen § 12 (5)) Frist: 28.02.2025	Darstellung der Auflagenerfüllung. Durch das Inkrafttreten der neuen <i>Studien- und Prüfungsordnung Allgemeiner Teil für sämtliche Bachelor- und Masterstudiengänge an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius</i> wird der § 5 (3) der bisherigen Prüfungsordnung durch § 5 (4) ersetzt. Der Workload der genannten Semester ist mit der SPO AT in der nun geltenden Fassung in Einklang. Anlage Studien- und Prüfungsordnung Allgemeiner Teil für sämtliche Bachelor- und Masterstudiengänge an der staatlich anerkannten, privaten Hochschule Fresenius vom 01.03.2024

Berlin, den 20.03.2024

Manuela Paelchen-Herbst
Referentin QMSL
Qualitätsmanagement Studium & Lehre, Fachbereich WM