

Akkreditierungsbericht

Akkreditierungsverfahren an der

Hochschule für Kunst, Design und populäre Musik Freiburg (HKDM)

„Informatik für Audiovisuelle Medien“ (B. A.)

I Ablauf des Akkreditierungsverfahrens

Vertragsschluss am: 19. Juli 2013

Eingang der Selbstdokumentation: 12. Juli 2013

Datum der Vor-Ort-Begehung: 24./25. Februar 2014

Fachausschuss: Kunst, Musik und Gestaltung

Begleitung durch die Geschäftsstelle von ACQUIN: Holger Reimann

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission am: 30. September 2014, 29. September 2015

Mitglieder der Gutachtergruppe:

- Thomas Bach, Student der Informatik, Fachhochschule Kaiserslautern
- Jörg Engster, die Informationsgesellschaft mbH Bremen, Vertreter der Berufspraxis
- Professor Dr. Maic Masuch, Abteilung für Informatik und angewandte Kognitionswissenschaften, Universität Duisburg-Essen
- Professor Uli Plank, Institut für Medienforschung, Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
- Professor Dr. Christian Wolff, Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur (I:IMSK), Universität Regensburg

Bewertungsgrundlage der Gutachtergruppe sind die Selbstdokumentation der Hochschule sowie die intensiven Gespräche mit Programmverantwortlichen und Lehrenden, Studierenden und Absolventen sowie Vertretern der Hochschulleitung während der Begehung vor Ort.

Als **Prüfungsgrundlage** dienen die „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ in der zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses gültigen Fassung.

Im vorliegenden Bericht sind Frauen und Männer mit allen Funktionsbezeichnungen in gleicher Weise gemeint und die männliche und weibliche Schreibweise daher nicht nebeneinander aufgeführt. Personenbezogene Aussagen, Amts-, Status-, Funktions- und Berufsbezeichnungen gelten gleichermaßen für Frauen und Männer. Eine sprachliche Differenzierung wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nicht vorgenommen.

Inhaltsverzeichnis

I	Ablauf des Akkreditierungsverfahrens.....	1
II	Ausgangslage	4
1	Kurzportrait der Hochschule.....	4
2	Einbettung des Studiengangs.....	4
III	Darstellung und Bewertung	5
1	Ziele.....	5
1.1	Ziele der Institution(en), übergeordnete Ziele, ggf. (staatliche) Einschränkungen	5
1.2	Qualifikationsziele des Studiengangs.....	6
2	Konzept.....	8
2.1	Studiengangsaufbau	8
2.2	ECTS, Modularisierung und Qualifikationsziele	9
2.3	Lernkontext	9
2.4	Zugangsvoraussetzungen	10
3	Implementierung	10
3.1	Ressourcen	10
3.2	Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation.....	13
3.3	Prüfungssystem.....	13
3.4	Transparenz und Dokumentation	14
3.5	Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	14
4	Qualitätsmanagement.....	14
5	Resümee.....	17
6	Resümee und Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009.....	17
7	Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe.....	17
IV	Beschluss/Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN.....	19
1	Akkreditierungsbeschluss	19
2	Feststellung der Auflagenerfüllung	20

II Ausgangslage

1 Kurzportrait der Hochschule

Die Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg wurde im Jahr 2011 mit den (mittlerweile akkreditierten) Studiengängen Bildende Kunst, Integrierte Gestaltung und Populäre Musik gegründet. Aktuell sind 225 Studierende an der Hochschule immatrikuliert (inkl. Studierende der auslaufenden Vorgängerinstitutionen). Es existieren die Fachbereiche Kunst und Design (mit den Studiengängen Bildende Kunst und Integrierte Gestaltung) und Musik (mit dem Studiengang Populäre Musik).

Es ist das Ziel der Hochschule, ihr Bildungsangebot in den nächsten Jahren auszubauen. Durch weitere Bachelor- und Master-Studiengänge soll das interdisziplinäre Profil weiter vertieft und Weichen für zukünftige Entwicklungen in den Bereichen Kunst und Audiovisuelle Gestaltung gestellt werden.

2 Einbettung des Studiengangs

Der Studiengang Informatik für audiovisuelle Medien stellt eine Erweiterung des Studiengangangebots des Fachbereichs Kunst und Design an der Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg dar und ist fest in deren strategische Planung eingebunden. Zahlreiche künstlerische als auch gestalterische Projekte beinhalten in zunehmenden Maß komplexe digitale Medien, die von Fachleuten programmiert und gesteuert werden müssen. Daher ist es vorteilhaft, wenn auch Programmierer von audiovisuellen Medien sich in ihrem Studium mit künstlerisch/gestalterischen Gegenständen auseinandersetzen.

Der Bachelorstudiengang umfasst 210 ECTS-Punkte mit einer Regelstudienzeit von 7 Semestern und schließt mit dem Grad Bachelor of Arts (B. A.) ab. Die Studiengebühren im Monat betragen 390,- Euro und das Studium kann halbjährlich aufgenommen werden.

III Darstellung und Bewertung

1 Ziele

1.1 Ziele der Institution(en), übergeordnete Ziele, ggf. (staatliche) Einschränkungen

Die Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg (HKDM) ist eine privatwirtschaftlich finanzierte staatlich anerkannte Hochschule, die ihre Schwerpunkte bislang vorwiegend in künstlerischen Bereichen wie *Bildende Kunst*, *Integrierte Gestaltung* und *Populäre Musik* hat. Die Ausrichtung auf einen Informatik-Abschluss, der diesem Akkreditierungsverfahren zugrunde liegt, stellt eine entscheidende strategische Neuausrichtung der HKDM dar. Da es ein erklärtes Ziel der Hochschule ist, ihr Bildungsangebot in den nächsten Jahren auszubauen und verstärkt interdisziplinär und mit neuen Medien arbeiten zu wollen, erscheint den Gutachtern die strategische Ausrichtung insbesondere hinsichtlich des verstärkt nachgefragten Berufsabschlusses in den MINT-Fächern sinnvoll. Auch die anderen künstlerischen Bereiche sind einer zunehmenden Bedeutung des Einsatzes von Computern unterworfen, so dass die neue Ausrichtung auf Bereiche der Medieninformatik zu begrüßen ist. So ist eine inhaltliche Verzahnung der Studiengänge gegeben, die in den bestehenden Studiengängen, als auch in interdisziplinären Projekten Anwendung findet.

Der neue Studiengang wird durch den zunehmenden Bedarf der künstlerischen Fächer an Fachexpertise im Bereich digitaler Medien profitieren. Durch den neuen Studiengang soll die Beschäftigung mit innovativen Technologien sichergestellt und ein „wesentlicher Wissensbeitrag“ für alle Studiengänge gewährleistet werden. Hier muss die Hochschule darauf achten, dass Studierende des neuen Studiengangs nicht als zuarbeitende IT-Dienstleister verstanden werden. Diese Auffassung ist in der Begehung des Studiengangs auch so verstanden und von den Lehrenden als Ziel benannt worden. Die Ausrichtung von Abschlussarbeiten wird an der HKDM eher nicht in der Forschung liegen, sondern projektbasiert in der Anwendung medieninformatischer Methoden und Techniken auf künstlerische Fragestellungen. Dies ist für ein Studienangebot mit künstlerisch/gestalterischen Schwerpunkten angemessen.

In Ihrer Selbstdarstellung schreibt die Hochschule: „Die Nachfrage seitens Unternehmen und Institutionen an Absolventen mit informatischen und gestalterischen Kenntnissen wird von der Hochschule als außerordentlich hoch eingeschätzt. Schon jetzt besteht ein immer stärker werdendes Interesse an Studierenden mit einem entsprechenden Profil, was sich durch Angebote für Nebenbeschäftigungen und Praktika seitens Agenturen und anderen Unternehmen äußert.“ Diese Einschätzung wird von der Gutachtergruppe vorbehaltlos inhaltlich genau so gesehen und auch regional angesichts der Schwerpunkte der Universität Freiburg als besondere Chance der HDKM verstanden. Als quantitative Zielsetzung strebt die Hochschule auf die Jährliche Zulassung von zunächst 15 Studierenden (2014) und zielt auf einen Endausbau mit 90 Studierenden (2016).

Letzteres ist sicher ambitioniert und angesichts der bestehenden Kapazitäten eine Herausforderung, die nur mit zusätzlichen Personal und Räumen zu schaffen sein wird. Von Vorteil ist hier, dass die HDKM entsprechend flexibler auf Angebot und Nachfrage seitens der Studierenden reagieren kann, als es eine staatliche Hochschule kann. Über die aktuelle Nachfrage, die Auslastung des Studiengangs und die Abbrecherquote können keine belastbaren Aussagen getroffen werden, da es sich um eine Erstakkreditierung handelt.

Nach Ansicht der Gutachtergruppe wurden die verbindlichen Verordnungen (KMK-Vorgaben, spezifische Ländervorgaben, Vorgaben des Akkreditierungsrates, Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse) umfassend berücksichtigt.

1.2 Qualifikationsziele des Studiengangs

Der Studiengang Informatik für audiovisuelle Medien wird als ein praxis- und anwendungsorientiertes Studium angeboten und verknüpft informatische, künstlerisch/gestalterische und berufsbezogene Inhalte. Die Lerninhalte orientieren sich nach den Empfehlungen der Standards zur Akkreditierung von Studiengängen der Informatik und interdisziplinären Informatik-Studiengängen an deutschen Hochschulen der Gesellschaft für Informatik e.V. an einem Typ III Studiengang. Zielgruppe des neuen Studiengangs sind Schulabgänger mit entsprechender Hochschulreife oder einer vergleichbaren Qualifizierung und soll auch über ein geregeltes Zulassungsverfahren für Menschen mit Berufspraxis angeboten werden.

Der Studiengang richtet sich dabei nicht allein an klassische Designer oder Programmierer, sondern ebenfalls an Künstler, die ihre Arbeiten mit Informatik-Anteilen versehen wollen.

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 zivilgesellschaftlichen Engagement
- und Persönlichkeitsentwicklung.

Ziel der HDKM ist es die im Studium gelehrteten Kompetenzen quantitativ wie folgt zu verteilen:

- Informatische Kenntnisse: 30%
- Künstlerisch Gestalterische Kenntnisse: 30%
- Berufsorientierte Kenntnisse: 20%
- Theoretische Kenntnisse: 20%

Diese Ziele sind mit dem Studiengangskonzept und den im Modulhandbuch dargelegten Veranstaltungen als angemessen und realistisch erreichbar anzusehen (auch wenn einige Veranstaltungen im Modulhandbuch noch überarbeitet werden müssen, es sollte eine dedizierte Mensch-Computer-Interaktion (MCI) Veranstaltung eingeführt werden).

Der zu akkreditierende Studiengang ist unter anderem auf direkte Nachfrage von Agenturen und Unternehmen der Kreativwirtschaft entwickelt worden. Diese suchen vermehrt nicht allein nach Spezialisten, sondern nach Generalisten, deren Kenntnisse sich auf mehrere Disziplinen verteilen.

Die Bandbreite der konkreten fachlichen und überfachlichen zu vermittelnden Kompetenzen ist angesichts der Vielfältigkeit der Medieninformatik groß: Sie umfassen allgemeine Kenntnisse der angewandten (Medien-) Informatik zur Lösung von Fragestellungen und praktischen Aufgaben innerhalb der Produktion audiovisueller und interaktiver Medien. Die Vermittlung von Kompetenzen in den Bereichen gestalterischer, musikalischer oder allgemein kreative Problemlösungsstrategien und soziale Qualifikationen werden angestrebt. Angesichts der Tendenz sowieso viele Projekte als Teamprojekte durchzuführen und den Eindrücken aus den Gesprächen bei der Begehung klingt das realistisch. Die Hochschule profitiert hierbei merklich von ihrer Erfahrung mit IT-nahen Projekten der bereits angebotenen Studiengänge.

Entsprechend den unterschiedlichen Schwerpunkten wird ein enormes Spektrum an beruflichen Tätigkeitsfeldern angestrebt. Diese sind ausreichend und nachvollziehbar definiert. Die Anforderungen der Berufspraxis werden sehr gut reflektiert.

Im Studium wird auch die Weiterentwicklung persönlicher Qualitäten der Studierenden angestrebt. Dieses Ziel wird durch zahlreiche Veranstaltungen unterstützt, die entweder direkt den Bereich der Persönlichkeitsentwicklung adressieren (z.B. Seminar Berufliche Praxis, s. Modulkatalog, IAVM.402.1) oder durch künstlerische Gruppenarbeit alternative Blickwinkel auf sich selbst generieren (z.B. Rhythmik, s. Modulkatalog, IAVM.105.4).

Die Vermittlung von Soft-Skills ist somit ein fester Bestandteil des Curriculums. Zum einen durch die so genannten BKT-Kurse, zum anderen durch verschiedene Formate wie das von den Studierenden selbst organisierte „Game-Lab“ oder zum anderen durch die „Werkstattwoche“. In letzt genannter beträgt der Anteil interdisziplinärer Arbeit laut Auskunft der Hochschulleitung etwa 70%, die restlichen Anteile widmen sich der Vertiefung individueller Fähigkeiten.

Eine Stärkung des Team-Gedankens findet sich auch in der räumlichen Struktur der Hochschule: So wird der Team-Raum, hochschulintern auch „Bastelstube“ genannt, durch die Studierenden selbst organisiert.

Ein weiteres Element besteht in der internen Agentur, deren vorrangige Aufgabe nicht allein in der Arbeit an Projekten aus der Praxis besteht, sondern die gezielt auch der Team-Bildung dient. Ebenfalls positiv hervorzuheben sind weitere Formate, die der Praxisorientierung dienen. Dazu

zählt auch die Kooperation mit Partnern aus der Wirtschaft. Aus berufspraktischer Sicht sind gerade diese persönlichkeitsbildenden Elemente positiv hervorzuheben.

Auch die fachspezifischen Studienanteile tragen – nicht zuletzt durch die eingesetzten Lehr- und Lernformen – zum Erwerb von persönlichkeitsbildenden Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikations- und Präsentationskompetenz bei.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass das Thema Persönlichkeitsentwicklung und zivilgesellschaftliches Engagement in der Zielsetzung des Studiengangs zwar nicht explizit angesprochen, in den Studienprogrammen aber angemessen berücksichtigt wird.

Absolventen des Bachelorstudiengangs Informatik für audiovisuelle Medien werden vorwiegend angewandt und praxisbezogen arbeiten, beispielsweise in Marketing-Agenturen, Medienunternehmen, Werbe- und Designagenturen, Game Agenturen, Verlagen und Instituten.

Das Game-Design selbst ist dabei nicht das Hauptstudienziel, sondern ein Paradebeispiel dafür, wie die unterschiedlichen Kompetenzen zusammengeführt werden können. Ob sie wie in dem Antrag zur Programmakkreditierung als Software-Entwickler arbeiten können darf angesichts der geringen Inhalte bezüglich der fachlichen Vertiefung von Software-Engineering Kenntnissen bezweifelt werden, aber zweifelsohne gibt es noch viel Bedarf an Spielentwicklern, Web-Entwicklern, App-Entwicklern, Content Managern und vielen weiteren medialen IT-Berufen.

Das Studium zielt somit auch auf die Ausbildung von Multimedia-Producern: also Menschen, die – wie während des Gesprächs von der Hochschulleitung treffend formuliert – „Dinge zusammenbringen“. Diesem direkt aus der Berufspraxis geäußertem Wunsch wird der Studiengang durch die ihm innewohnenden Interdisziplinarität gerecht. Letztlich bietet der Wahlpflichtbereich genügend Möglichkeiten, das fächerübergreifende Studium mit individuellen, die eigene Profilbildung fördernden Studieninhalten genügend anzureichern.

Ein Ziel des Curriculums ist die Förderung von cross-kulturellem Verständnis. Dieses ist – gerade im Bereich des Game Development – von zentraler Bedeutung und entspricht somit den späteren beruflichen Anforderungen. Die Medienbranche befindet sich im stetigen Wandel. Dem wird im Studiengang durch ausgeprägte Praxisnähe und dem Einbezug externer Partner begegnet. Die Studierenden werden in einer aktuellen, praxisnahen und technisch professionellen Umgebung ausgebildet.

2 Konzept

2.1 Studiengangsaufbau

Das Studiengangskonzept des Studiengangs Informatik für audiovisuelle Medien umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen methodischen und generischen Kompetenzen.

Das Studium gliedert sich in vier Teile:

- Einführungsphase/Orientierung
- Integrationsphase
- Praktikum
- Praxis- und Berufsvorbereitung

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.

Die Hochschulleitung gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzeptes.

2.2 ECTS, Modularisierung und Qualifikationsziele

Der Studiengang ist vollständig modularisiert und umfasst sieben Semester mit 210 ECTS-Punkten. Ein ECTS-Punkt umfasst hier 30 Stunden. Der Umfang der Bachelor-Thesis sind 12 ECTS-Punkte. Der Studiengang erscheint den Gutachten als angemessen strukturiert und weitestgehend sinnvoll durch eine geeignete Studienplangestaltung. Aus der Sicht der Gutachtergruppe ist er so angelegt, dass er innerhalb der Regelstudienzeit studiert werden kann. Insgesamt erscheint das Studiengangskonzept geeignet, die mit dem Studiengang verbundenen angestrebte Berufsqualifikation und -kompetenz zu erreichen.

Das Modulhandbuch zeichnet sich vor allem durch eine kleinteilige Modularisierung aus (10 von 35 Module < 5 ECTS-Punkten). Zur Vereinfachung von Fragen der Anerkennung und Erhöhung der Transparenz sollten die z. T. generischen Modultitel (z.B. Informatik I, Informatik II, Informatik III) vermieden werden, die Spiel-bezogenen Modulbeschreibungen sollten nach der Besetzung der Professur überarbeitet werden. Die Modulgrößen variieren zwischen zwei und 10 ECTS-Punkten, wobei die Module mit zwei ECTS-Punkten eher die Ausnahme und Module im Umfang von vier und fünf vielmehr die Regel sind. Der Praktikumsanteil umfasst 25 ECTS-Punkte. Die Definition des Studiengangs hinsichtlich der Studierbarkeit und des damit verbundenen Arbeitsaufwands der Studierenden fußt nach eigenen Aussagen der Hochschule wesentlich auf Erfahrungswerten mit den bereits existierenden Studiengängen.

2.3 Lernkontext

Im Rahmen des Studiengangs Informatik für audiovisuelle Medien sind die üblichen Lernveranstaltungsformen (Vorlesung, Seminar, Seminaristischer Unterricht, Übung, Projekt) und Prüfungsformen (Klausur, Referat, Präsentation, Hausarbeit, Kolloquium, Mündliche Prüfung) vorgesehen. Die Lehrenden haben im Gespräch mit der Gutachtergruppe überzeugend erläutert, dass die Lehr-

und Prüfungsformen in den bestehenden Studiengängen angemessen umgesetzt werden um die Studierenden mit berufsadäquaten Handlungskompetenzen in ihrem Fachgebiet auszustatten.

Das Studium zeichnet sich durch einen hohen praktischen und anwendungsbezogenen Anteil aus (Schwerpunkt künstlerisch-gestalterisch-musikalisch). Es sieht im vierten Semester ein Praktikum vor, welches in der Regel außerhalb der Hochschule in einer Firma im realen beruflichen Umfeld durchgeführt werden soll. Praktika werden individuell vergeben und die Hochschulleitung hat sich zuversichtlich geäußert, auch für kommende Studierende immer ausreichend Praktika gewährleisten zu können.

2.4 Zugangsvoraussetzungen

Die Zugangsvoraussetzungen zum Studium ergeben sich aus dem LHG und sind in einer Zulassungsordnung geregelt. Zugangsvoraussetzung zum Studiengang ist der Nachweis der allgemeinen oder fachgebundenen Hochschulreife oder einer vom Kultusministerium als gleichwertig anerkannten Vorbildung.

Das Studiengangskonzept legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest. Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon Konvention sind nicht in der Prüfungsordnung verankert. Diese muss gemäß den Vorgaben in der Prüfungsordnung geregelt sein.

3 Implementierung

3.1 Ressourcen

Personelle Ressourcen

Bei den bereits vorhandenen Professuren, bzw. nahezu abgeschlossenen Besetzungen, die im Curriculum noch weitgehend unter dem Begriff "Fotografie" oder allgemein gehaltenen Begriffen wie "Studiotechnik visuell" geführt werden, wäre im Kontext des neuen Studiengangs auf die Qualifikation im Bereich des bewegten Bildes (der Kinematographie) zu achten.

Auf Rückfrage wurden hierzu von der HKDM die CVs der beiden zur berufenden Professorinnen zur Verfügung gestellt, die erfreulicherweise beide einschlägig qualifiziert sind. Hier bestehen bei der Gutachtergruppe keine Bedenken, dass die gestalterische Lehre im für die AV-Medien unverzichtbaren Bewegtbild abgesichert und gut aufgestellt ist.

Die bisherigen personellen Ressourcen der HKDM decken jedoch noch nicht alle vorgesehenen Lehrangebote ab. Bei den vorgesehenen Berufungen im Sommer 2014 kommt der Stelle "Medieninformatik" eine Schlüsselrolle zu, denn diese Professur wird den geplanten Studiengang nicht nur in wesentlichen Lehrinhalten tragen, sondern auch noch erhebliche Anteile der Detailplanung

übernehmen müssen (u. a. sind die Literaturempfehlungen in der derzeitigen Liste der Lehrveranstaltungen häufig noch weitgehend als 'Platzhalter' zu verstehen).

Zudem kommt dieser Stelle im Studium, neben den Aufgaben des Rektors, die zentrale Rolle der Integration und Koordination von eher kognitiv-wissenschaftlichen Anteilen in Informatik und Medientechnologie sowie der gestalterisch-künstlerischen Aspekte des neuen Studiengangs zu. Dies erscheint insbesondere deshalb notwendig, da der Lehreintrag der übrigen gestalterischen Positionen zu erheblichen Anteilen aus der Verzahnung mit den künstlerisch ausgerichteten Studiengängen stammt. Die vorgelegte Ausschreibung berücksichtigt das: "Das Konzept der Hochschule erfordert die Kompetenz und Bereitschaft zu einer intensiven interdisziplinären Zusammenarbeit."

Diese Stelle hat eine solch grundlegende Bedeutung, dass eine längere Vakanz, z. B. durch Besetzungsschwierigkeiten, Krankheit oder Abwerbung die Durchführbarkeit des Studiengangs erheblich in Frage stellen könnte. Die Hochschule sollte daher bei den Qualifikationen der übrigen Stellen auf geeignete Teilqualifikationen achten und ggf. für vorhandene Professuren und Mittelbaustellen Weiterbildungsmaßnahmen etablieren, um den Studiengang zusätzlich umfassend abzusichern.

Auch die noch zu besetzende Stelle "Game Design" ist, wenn auch mit halber Lehrkapazität geplant, von wesentlicher Bedeutung. Sie kann im besten Fall zu einer hervorragenden Anbindung an die Berufspraxis führen, aber bei unvoreilhaftem Verlauf des Berufungsverfahrens auch schwer zu besetzen sein. Wichtig scheint hier, dass die Qualifikation und Berufserfahrung im Kern eher auf den Bereich der so genannten "Serious Games" im weitesten Sinne – also der informationsvermittelnden spielerischen Computeranwendungen – zielen sollte, weil eine Ausbildung für den Bereich der im heutigen Markt technisch hoch anspruchsvollen, reinen Unterhaltungssoftware im Rahmen dieses Studiengangs kaum zu leisten sein dürfte. Der vorgelegte Ausschreibungstext berücksichtigt dies, ebenso auch die Kompetenz und Bereitschaft zur interdisziplinären Zusammenarbeit.

Da es jedoch bei der Berufung keine Verpflichtung zur Einbeziehung des Ministeriums zu geben scheint, betrachtet die Gutachtergruppe den Zeitplan der Hochschule als schlüssig, sodass der Nachweis der Besetzung genügen sollte. Im Übrigen ist die Betreuungsrelation gut, hier wird eine sinnvolle Verteilung zwischen den notwendig kleinen Gruppengrößen in gestalterischen Studienanteilen und den größeren Gruppen in der reinen Wissensvermittlung dokumentiert. Eine ausreichende bis umfassende Lehrerfahrung bei bereits berufenen und in Berufung befindlichen Stellen ist gegeben (z. T. sogar mit zusätzlicher Qualifikation wie dem Staatsexamen für das Lehramt).

Die Verflechtung mit den übrigen Studiengängen der HKDM ist gut dokumentiert. Sie stellt sich als umfassend und vorteilhaft für den zu akkreditierenden Studiengang dar. Importleistungen sowohl aus den Bildenden Künsten als auch der Musik bzw. Tongestaltung bieten sich in dieser

Breite für vergleichbare Studiengänge an anderen Standorten nur selten und dürfen durchaus als Stärke der HKDM angesehen werden.

Sächliche Ressourcen

Die räumliche Ausstattung der Hochschule ist gut und bei effizienter Stundenplanung auch ohne Probleme für den neuen Studiengang ausreichend. Der Studiengang erfordert jedoch umfangreiche und technisch anspruchsvolle Ressourcen in den Bereichen Bild- und Tonaufnahme, dazu Computerarbeitsplätze wie auch allgemeine Rechenleistung (ibs. für die Computeranimation).

Als problematisch wird die derzeitige Ausstattung mit professionellem Filmlicht und Videokameras gesehen, die für Chroma-Keying (Greenscreen) geeignet sind. Die Beherrschung des "Compositings" – der glaubwürdigen Kombination computergenerierter und von einer Kamera aufgezeichneter Bilder – wird jedoch eine wichtige Rolle für die Qualifikation der Studierenden spielen. Derzeit sind noch keine Kameras vorhanden, die mit einer entsprechend präzisen Farbauflösung (mindestens 4:2:2) aufzeichnen können. Zur Unterstützung des umfassenden Lehrangebots im Bereich der Tongestaltung sollte neben der bereits umfassend vorhandenen stationären Tonausrüstung zudem auf professionelles, portables Tonequipment geachtet werden, dass in den vorliegenden Unterlagen noch nicht erwähnt wird.

Hier plant die Hochschule nach eigenem Bekunden eine Umsteuerung der bisher noch in den vorgelegten Unterlagen erwähnten Investition in eine Motion Tracking Anlage zugunsten entsprechender Licht- und Kameraausstattung. Das ist sinnvoll und nachvollziehbar, denn eine Motion Tracking Anlage ist teuer und wartungsintensiv und an einer Hochschule kaum intensiv genug nutzbar (auch in der Industrie sind solche Anlagen eher bei Dienstleistern als bei Produktionsfirmen angesiedelt). Es erscheint im Rahmen eines Studiums angemessen, exemplarisch auf bereits vorhandene Bewegungsdaten zurückzugreifen und ergänzend in Übungen mit den Möglichkeiten modifizierter Hardware aus dem Massenmarkt (wie z. B. Kinect) zu arbeiten. Stattdessen soll die Lichtausstattung im Film- und Fotostudio erneuert und geeignete Kameras angeschafft werden. Wenn diese Planung umgesetzt wird, sind die oben genannten Forderungen erfüllt.

Im Bereich der Computerausstattung ist der Ansatz der Hochschule richtig, beim heutigen Stand der Technik für die individuelle Arbeit der Studierenden überwiegend auf deren eigene Laptops zu setzen. Trotzdem ist eine hinreichende Anzahl leistungsfähiger Desktop-Computer notwendig, um die Berechnung längerer Bildsequenzen in der 3D-Animation zu unterstützen. Die für die Lehre überwiegend vorgesehene Software Cinema4D unterstützt ein solches Net-Rendering sehr effizient. Hier sollte es ausreichen, auf den vorhandenen 40 Computern (je 20 PC und Mac) in Zeiten geringerer Nutzung durch Studierende entsprechende Prozesse aufzusetzen. Softwareseitig sind diese Geräte bereits mit der für Designer unverzichtbaren Adobe Mastercollection ausgestattet. Selbstverständlich muss für die Betreuung dieser Installationen auch die notwendige Qualifikation und hinreichende Zeitannteile beim Mittelbau bzw. einer Technikstelle vorgesehen werden.

Engpässe sind dagegen bereits jetzt beim Internet-Zugriff auf dem Campus zu beobachten, diese müssten sich nach Anlaufen des neuen Studiengangs noch verschärfen. Die Hochschule hat jedoch dargelegt, dass sie bisher nur über eine Funkstrecke von begrenzter Kapazität versorgt wird. In naher Zukunft soll im gesamten Bereich des Standorts eine wesentlich bessere Versorgung durch Verkabelung seitens externer Dienstleister erfolgen, so dass eine gute Netzanbindung zu erwarten ist. Sobald diese Planungen vertraglich abgesichert sind, sollte der Betrieb des neuen Studiengangs auch in dieser Hinsicht gewährleistet sein.

3.2 Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation

Die Struktur der Gremien ist in der Grundordnung der Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg festgeschrieben und orientiert sich an den Vorgaben des Landeshochschulgesetzes Baden-Württemberg. Aus der Grundordnung geht hervor, dass die Verantwortung für den Studiengang Informatik für audiovisuelle Medien bei der Fakultät für Kunst und Design liegt. Zentrales Entscheidungsgremium ist dabei der Fakultätsrat, in dem auch zwei studentische Mitglieder stimmberechtigt sind. Obliegenheiten im Bereich der Studiengangangebote und der Lehre, die von übergreifender Bedeutung sind, werden im Senat der Hochschule behandelt. Auch hier sind Studierende beteiligt sowie der Gleichstellungsbeauftragte.

Der Hochschulbeirat berät und unterstützt die Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg in allen Entwicklungsfragen und sorgt für Kontakte in Wissenschaft, Wirtschaft, Kultur und Politik. Er besteht aus Personen des öffentlichen Lebens, aus Wirtschaft, Politik, Medien, Kunst, Kultur, des Musiklebens und Wissenschaft, die die Ziele und die Entwicklung der Hochschule aktiv unterstützen und zu ihrem Erfolg beitragen sowie dem Rektor.

Aus Sicht der Gutachtergruppe unterstützt diese Organisation die Zielerreichung des Studiengangs.

3.3 Prüfungssystem

Alle Prüfungen erfolgen studienbegleitend. Die Module schließen in der Regel mit einer Prüfung ab. Umfang und Modalitäten sind im besonderen Teil der Studien- und Prüfungsordnung festgelegt. Die Modulprüfungen sind so gestaltet, dass sie die Erreichung der modulspezifischen Kompetenzziele unterstützen. Dies gilt im besonderen Maße im Bereich der gestaltungspraktischen Module, die besondere Prüfungsformen (wie z. B. die Bearbeitung einer Gestaltungsaufgabe) erfordern. U.a. durch die Kleinteiligkeit der Module ergibt sich nach Ansicht der Gutachtergruppe eine erhöhte Prüfungsdichte (im Durchschnitt 9 pro Semester). Daher muss entsprechend den Vorgaben die Anzahl der Prüfungen reduziert werden.

Der Prüfungsausschuss als das zentrale Gremium für Prüfungsfragen erstattet dem Senat regelmäßig Bericht und kann auf diesem Weg im Sinne der Qualitätssicherung und der Optimierung

der Zielerreichung Veränderungen im Kontext der Studiengänge und des Prüfungswesens anregen. Die Studien- und Prüfungsordnung legt weiterhin fest, dass den Studierenden nach dem Abschluss ihres Studiums ein Bachelor-Zeugnis, ein Diploma-Supplement und ein Transcript of Records ausgehändigt wird. Ein deutsches Diploma Supplement hat der Gutachtergruppe vorgelegen. Sie empfiehlt der Hochschule aber auch ein Englischsprachiges auszustellen.

Eine Nachteilsregelung für Studierende mit Behinderung und in besonderen Lebenslagen ist in der Studien- und Prüfungsordnung in § 8 verankert.

3.4 Transparenz und Dokumentation

Alle wesentlichen Studiengangunterlagen liegen in rechtlich geprüfter und veröffentlichter Form vor. Dies gilt für das Transcript of Records, das Diploma Supplement wie auch die Studien- und Prüfungsordnung des Studiengangs.

Die relevanten Studiengangdokumente (insbesondere Studienplan, Modulbeschreibungen, Studien- und Prüfungsordnungen) werden den Studierenden auf elektronischem Wege über den Webserver der Hochschule und die Homepage der Fakultät und des Prüfungsamtes zugänglich gemacht. Darüber hinaus sind gedruckte Fassungen dieser Dokumente im Sekretariat der Fakultät und beim Prüfungsamt erhältlich.

Im Rahmen der Lehrveranstaltungen und der Sprechstunden der Lehrenden findet eine intensive Betreuung und Unterstützung der Studierenden statt, die durch den geeigneten professoralen Betreuungsschlüssel gegeben ist.

3.5 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Durch die langjährige Erfahrung der Hochschule mit informatisch/technischen Lehrangeboten im Rahmen der Vorgängerinstitutionen ist bekannt, dass Frauen seltener entsprechende Studienangebote wählen. Dieser Situation soll durch mehrere Maßnahmen entgegengetreten werden. Zunächst soll in den kommenden Jahren der Anteil an weiblichen Lehrkräften sukzessive auf mindestens 50% erhöht werden. Darüber hinaus plant die Hochschule spezielle Angebote für weibliche Studierende (u. a. gleichgeschlechtliche Studierendengruppen sowie Informationstage für Frauen).

4 Qualitätsmanagement

Die Hochschule wurde im Jahr 2011 gegründet und verfügt als Gesamtinstitution über einen bisher geringen Erfahrungsschatz im Qualitätsmanagement. Sie greift auf die Erfahrungen der Vorgängerinstitutionen zurück und wendet anerkannte gebräuchliche Standards an. Zur Akkreditierung durch den Wissenschaftsrat wurde ein Konzept für Eckpunkte der Qualitätssicherung und

Qualitätsentwicklung erstellt. Die Gutachtergruppe bewertet die geplanten Instrumente und Maßnahmen unter diesen Rahmenbedingungen und weist darauf hin dass die Wirksamkeit und Erfahrungen zur Reakkreditierung geprüft und diskutiert werden.

Im Konzept zur Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung erkennt die Hochschule das Qualitätsmanagement als einen wesentlichen Bestandteil zur Sicherung der Angebotsqualität an und verankert die Verantwortung direkt im Rektorat durch einen zuständigen Prorektor. Auf Rektoratebene werden die strategischen Zielsetzungen, Entwicklungsplanung, Anreizsysteme, Fristen/Konsequenzen/Verfahren, Überprüfungen von Strukturen und externe Vernetzung zugeordnet. Konkrete Aufgaben des Prorektors für Lehre sind die Evaluation der Lehrveranstaltungen, Überprüfung des Zulassungssystems, Überprüfung der Qualität und inhaltlicher Orientierung von Abschlussarbeiten und Information des Senats. Der Senat diskutiert die Ergebnisse und beteiligt sich an der Strategieentwicklung, ebenso obliegt ihm die Änderung von Studienplänen, Ordnungen und Verfahren. Eingebunden in den Senat sind auch Studierende, welche darüber hinaus durch Diskussionen mit den Lehrenden, Teilnahme an Evaluationen und einen Lehrpreis an der Qualitätsentwicklung mitwirken können. Ehemals Studierende sind durch Alumninetzwerke eingebunden, Workshops und Befragungen sind geplant.

Die Hochschule hat verschiedene Instrumente für die Qualitätssicherung vorgesehen. Dazu gehören Evaluationen der Lehrveranstaltung, direkte Gespräche, Kohortenanalysen und Alumninetzwerke.

Die Evaluation der Lehrveranstaltungen findet jedes Semester statt und wird mittels üblichen Evaluierungsbögen durchgeführt. Die Ergebnisse werden den Studierenden zur Verfügung gestellt und sollen durch die Lehrenden am Ende der Veranstaltung mit den Studierenden diskutiert werden. Weitergehende Maßnahmen obliegen wie einleitend beschrieben dem zuständigen Prorektor. Aus Sicht der Gutachtergruppe könnte die Hochschule nach einer gewissen Erfahrungsphase prüfen, ob die Evaluation aller Veranstaltungen jedes Semester in dieser Quantität notwendig ist. Bei etablierten und gefestigten Konzepten könnte beispielsweise auf eine gängige Drittevaluation reduziert werden um den Aufwand für alle Beteiligte bei gleichem Ergebnis zu reduzieren. Den Lehrenden und Studierenden wird dabei die Option eingeräumt jederzeit auf Nachfrage auch außerhalb des Rhythmus zu evaluieren. Ebenso könnte es für die zukünftige Entwicklung hilfreich sein die Evaluationsgrundsätze in einem eigenständigen Dokument zu verankern. Insbesondere bei der geplanten Steigerung der Anzahl von Studierenden und Studiengängen gewinnt eine institutionalisierte Vorgehensweise für die Hochschulleitung an Bedeutung.

Ergänzend zur Evaluation steht der direkte Kontakt mit den Studierenden im Vordergrund. Größe und Situation der Hochschule ermöglichen dies auf einer guten Grundlage. Die Gutachtergruppe stimmt zu, dass dies an der Hochschule ein angemessenes Instrument sein kann. Aus Erfahrung in Hinsicht auf die Reakkreditierung und Wechsel von Personen weist sie darauf hin, dass die

Erstellung einer begleitende Dokumentation der Art „Probleme – Maßnahmen – Wirkung“ geprüft werden könnte. Andernfalls kann die Wirkung dieses sehr informellen Instruments innerhalb des Qualitätsmanagements nur sehr begrenzt nachvollzogen werden.

Kohortenanalysen dienen zur Feststellung des Studiengangerfolgs. Ebenso schildert die Hochschule dass aufgrund der privaten Struktur mit Studiengebühren und des direkten Kontaktes ein grundsätzliches Interesse vorhanden ist auch im Einzelfall den Studiengangserfolg zu beobachten um bei Missständen aktiv zu werden. Auch hier erkennt die Gutachtergruppe die Angemessenheit der Verfahren an, aber weist ebenso darauf hin dass eine zukünftige Dokumentation und statistische Daten eine externe Bewertung erleichtern können.

Alumninetzwerke dienen zur Feststellung des Absolventenverbleibs. Auch hier könnte die Hochschule mögliche Dokumentationsarten prüfen, ein gebräuchliches Instrument sind Absolventenbefragungen welche in definierten Zeiträumen durchgeführt werden und den aktuellen Werdegang sowie aus der Retroperspektive eine Bewertung des Studiums abfragen.

Die Überprüfung der studentischen Arbeitsbelastung erfolgt durch direkte Gespräche und durch die Evaluation. Allerdings sind Gespräche eher informell und eine Zahlenangabe aus der Retroperspektive in der Evaluation keine verlässliche Datenbasis. Die Hochschule sollte hier konkretere Instrumente entwickeln. Zum einen war die absolute Mehrzahl der Anwesenden im Gespräch mit den Studierenden aufgrund der Studiengebühren auf eine Nebentätigkeit angewiesen, zum anderen hat die Hochschule gerade mit den neuen Informatikinhalten keine eigenen Erfahrungen für die Schätzung der Arbeitslast. Die Hochschule sollte zur Reakkreditierung plausibel darlegen können, dass die studentische Arbeitsbelastung angemessen ist.

5 Resümee

Zusammengefasst sieht die Gutachtergruppe die Anforderungen des Akkreditierungsrats für eine Erstakkreditierung als erfüllt an. Für den Akkreditierungszeitraum ist es Aufgabe der Hochschule die Konzepte umzusetzen und zu prüfen ob sie angemessen sind. Die Gutachtergruppe sieht noch Raum für Verbesserungsmöglichkeiten, insbesondere die Überprüfung der studentischen Arbeitsbelastung sollte besonders beachtet werden. Die Gutachtergruppe geht davon aus, dass die Hochschule die Rückmeldungen während der Begehung und im Gutachterbericht zur Ende des Jahres 2014 geplanten Überarbeitung des Qualitätsmanagementkonzeptes berücksichtigen wird.

6 Resümee und Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009¹

Der begutachtete Studiengang entspricht den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse vom 21.04.2005, den landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen sowie der verbindlichen Auslegung und Zusammenfassung dieser Dokumente durch den Akkreditierungsrat (Kriterium 2 „Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem“). Der Studiengang entspricht den Anforderungen der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen vom 10.10.2003 i.d.F. vom 04.02.2010.

Hinsichtlich der weiteren Kriterien des Akkreditierungsrates stellen die Gutachter fest, dass die Kriterien „Qualifikationsziele“ (Kriterium 1), „Studiengangskonzept“ (Kriterium 3), „Studiengangsbezogene Kooperationen“ (Kriterium 6), „Transparenz und Dokumentation“ (Kriterium 8), „Qualitätssicherung und Weiterentwicklung“ (Kriterium 9) sowie „Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit“ (Kriterium 11) erfüllt sind. Hinsichtlich der „Studierbarkeit“ (Kriterium 4), des „Prüfungssystems“ (Kriterium 5) und der „Ausstattung“ (Kriterium 7) ist festzustellen, dass diese nur teilweise erfüllt sind, weil die Anerkennungsregelung zur Lissabon-Konvention fehlt und die Modularisierung kleinteilig ausgefallen ist sowie die daraus resultierende erhöhte Prüfungslast der Studierenden. Auch die Besetzung der geplanten Professuren muss nachgewiesen werden.

Kriterium 10 „Studiengänge mit besonderem Profilanspruch“ entfällt.

7 Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe

Die Gutachtergruppe empfiehlt die Akkreditierung des Studiengangs „Informatik für audiovisuelle Medien“ (B. A.) **mit Auflagen:**

¹ I.d.F. vom 20. Februar 2013

1. Da die wechselseitige Anerkennung von Modulen bei Hochschul- und Studiengangswechsel beruht auf den erworbenen Kompetenzen der Studierenden (Lernergebnisse) entsprechend den Regelungen der Lissabon-Konvention (Art. III). Demzufolge ist die Anerkennung zu erteilen, sofern keine wesentlichen Unterschiede hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen bestehen (Beweislastumkehr, Art. V). Dies ist mit handhabbaren Regelungen in den Studien- und Prüfungsordnungen zu verankern.
2. Das Modularisierungskonzept erscheint kleinteilig und ist mit dem Ziel einer Reduzierung der Prüfungen zu überarbeiten.
3. Die geplanten Besetzungen der Professuren müssen entweder nachgewiesen oder ein tragbares Personalkonzept vorgelegt werden.

Zur Optimierung des Studiengangs werden folgende Empfehlungen ausgesprochen:

1. Es sollte eine dedizierte Mensch-Computer-Interaktion (MCI) Veranstaltung eingeführt werden.
2. Zur Vereinfachung von Fragen der Anerkennung und Erhöhung der Transparenz sollten die generischen Modultitel (z. B. Informatik I, Informatik II, Informatik III) vermieden werden sowie die Spiel-bezogenen Modulbeschreibungen nach der Besetzung der Professur überarbeitet bzw. angepasst werden.
3. Die Hochschule sollte bei den Qualifikationen der weiteren Personalstellen auf geeignete Teilqualifikationen achten und ggf. für vorhandene Professuren und Mittelbaustellen Weiterbildungsmaßnahmen etablieren, um den Studiengang zusätzlich abzusichern.
4. Im Bereich der Tongestaltung sollte neben der bereits umfassend vorhandenen stationären Tonausrüstung zudem auf professionelles, portables Tonequipment geachtet werden.
5. Die Lichtausstattung im Film- und Fotostudio sollte erneuert und geeignete Kameras angeschafft werden.
6. Es sollte ein englischsprachiges Diploma Supplement ausgestellt werden.

IV Beschluss/Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN²

1 Akkreditierungsbeschluss

Auf der Grundlage des Gutachterberichts, der Stellungnahme der Hochschule und der Stellungnahme des Fachausschusses fasste die Akkreditierungskommission in ihrer Sitzung am 30. September 2014 folgenden Beschluss:

Der Bachelorstudiengang „Informatik für audiovisuelle Medien“ (B.A.) wird mit Auflagen erstmalig akkreditiert:

- **Da die wechselseitige Anerkennung von Modulen bei Hochschul- und Studiengangswechsel beruht auf den erworbenen Kompetenzen der Studierenden (Lernergebnisse) entsprechend den Regelungen der Lissabon-Konvention (Art. III). Demzufolge ist die Anerkennung zu erteilen, sofern keine wesentlichen Unterschiede hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen bestehen (Beweislastumkehr, Art. V). Dies ist mit handhabbaren Regelungen in den Studien- und Prüfungsordnungen zu verankern.**
- **Das Modularisierungskonzept erscheint kleinteilig und ist mit dem Ziel einer Reduzierung der Prüfungen zu überarbeiten.**
- **Die geplanten Besetzungen der Professuren müssen entweder nachgewiesen oder ein tragbares Personalkonzept vorgelegt werden.**

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2016.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 1. Juli 2015 wird der Studiengang bis 30. September 2019 akkreditiert, sofern die staatliche Anerkennung über den 31. Mai 2016 hinaus erteilt wird. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

² Gemäß Ziffer 1.1.3 und Ziffer 1.1.6 der „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und die Systemakkreditierung“ des Akkreditierungsrates nimmt ausschließlich die Gutachtergruppe die Bewertung der Einhaltung der Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen vor und dokumentiert diese. Etwaige von den Gutachtern aufgeführte Mängel bzw. Kritikpunkte werden jedoch bisweilen durch die Stellungnahme der Hochschule zum Gutachterbericht geheilt bzw. ausgeräumt, oder aber die Akkreditierungskommission spricht auf Grundlage ihres übergeordneten Blickwinkels bzw. aus Gründen der Konsistenzwahrung zusätzliche Auflagen aus, weshalb der Beschluss der Akkreditierungskommission von der Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe abweichen kann.

Das Akkreditierungsverfahren kann nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden, wenn zu erwarten ist, dass die Hochschule die Mängel in dieser Frist behebt. Diese Stellungnahme ist bis 28. November 2014 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Für die Weiterentwicklung des Studienprogramms werden folgende zusätzliche Empfehlungen ausgesprochen:

- Die Hochschule sollte bei den Qualifikationen der weiteren Personalstellen auf geeignete Teilqualifikationen achten und ggf. für vorhandene Professuren und Mittelbaustellen Weiterbildungsmaßnahmen etablieren, um den Studiengang zusätzlich abzusichern.
- Im Bereich der Tongestaltung sollte neben der bereits umfassend vorhandenen stationären Tonausrüstung zudem auf professionelles, portables Tonequipment geachtet werden.
- Die Lichtausstattung im Film- und Fotostudio sollte erneuert und geeignete Kameras angeschafft werden.
- Es sollte ein englischsprachiges Diploma Supplement ausgestellt werden.

2 Feststellung der Auflagenerfüllung

Die Hochschule reichte fristgerecht die Unterlagen zum Nachweis der Erfüllung der Auflagen ein. Diese wurden an den Fachausschuss mit der Bitte um Stellungnahme weitergeleitet. Der Fachausschuss sah die Auflagen als erfüllt an. Auf Grundlage der Stellungnahme des Fachausschusses fasste die Akkreditierungskommission in ihrer Sitzung am 29. September 2015 folgenden Beschluss:

Die Auflagen des Bachelorstudiengangs „Informatik für audiovisuelle Medien“ (B.A.) sind erfüllt. Die Akkreditierung wird bis zum 30. September 2019 verlängert, sofern die staatliche Anerkennung über den 31. Mai 2016 hinaus erteilt wird.