

Akkreditierungsbericht

Akkreditierungsverfahren an der

Hochschule Darmstadt

„Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.), „Sound and Music Production“ (B.A.) und „International Media Cultural Work“ (M.A.) [Erstakkreditierung]

I Ablauf des Akkreditierungsverfahrens

Erstmalige Akkreditierung der Studiengänge „Digital Media“ (B.A.) und „Leadership in the Creative Industries“ (M.A.) am: 14. Mai 2007, **durch:** AQAS, **bis:** 21. August 2012, vorläufig reakkreditiert bis: 31. August 2013

Vorangegangene Akkreditierung am: 13. Mai 2013, **durch:** AQAS, **bis:** 30. September 2019

Vertragsschluss am: 28. August 2014

Eingang der Selbstdokumentation: 17. November 2015

Datum der Vor-Ort-Begehung: 12./13. April 2016

Fachausschuss: Kunst, Musik und Gestaltung

Begleitung durch die Geschäftsstelle von ACQUIN: Dr. Alexander Rudolph

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission am: 27. Juni 2016

Mitglieder der Gutachtergruppe:

- **Professor Dr. Max Ackermann**, Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm, Professor für Verbale Kommunikation / Multimediale Sprachgestaltung / Language in Media and Design
- **Professor Björn Bartholdy**, Technische Hochschule Köln, Professor für Media Design, Director Cologne Game Lab (CGL)
- **Professor Ralf Hebecker**, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Professor für Gamedesign und -produktion

- **Professor Jörg Lensing**, Fachhochschule Dortmund, Professor für Ton- und Klanggestaltung
- **Professor Christian Mahler**, BTK – Hochschule für Gestaltung Berlin, Professur und Studiengangsleitung „Motion Design“
- **Lennart Weis**, Student des Studiengangs „Kommunikationsdesign“ (B.A.) an der Hochschule Würzburg-Schweinfurt
- **Simone Wendel**, PROJEKT GOLD – Filmmacher, Art Director / Filmmacherin

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	6
1	Kurzportrait der Hochschule.....	6
2	Einbettung der Studiengänge.....	7
3	Ergebnisse aus der vorangegangenen Akkreditierung.....	8
III	Darstellung und Bewertung	9
1	Ziele der Hochschule und des Fachbereichs	9
2	Übergreifende Aspekte zum Konzept der Studiengänge.....	10
2.1	Studiengangsaufbau	10
2.2	Lernkontext	11
2.3	Zulassungs- und Anrechnungsverfahren.....	12
2.4	Modularisierung und ECTS-Punkte, Studierbarkeit.....	13
2.5	Prüfungssystem.....	14
2.6	Weiterentwicklung des Konzepts	15
3	Ziele und Konzept des Studiengangs „Animation and Game“ (B.A.).....	16
3.1	Ziele des Studiengangs.....	16
3.2	Konzept.....	17
4	Ziele und Konzept des Studiengangs „Interactive Media Design“ (B.A.).....	19
4.1	Ziele des Studiengangs.....	19
4.2	Konzept.....	21
5	Ziele und Konzept des Studiengangs „Motion Pictures“ (B.A.).....	23
5.1	Ziele des Studiengangs.....	23
5.2	Konzept.....	24
6	Ziele und Konzept des Studiengangs „Sound and Music Production“ (B.A.)	27
6.1	Ziele des Studiengangs.....	27
6.2	Konzept.....	28
7	Ziele und Konzept des Studiengangs „International Media Cultural Work“ (M.A.)...	32
7.1	Ziele des Studiengangs.....	32
7.2	Konzept.....	33
8	Implementierung	34
8.1	Ressourcen	34
8.2	Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation	36
8.3	Prüfungssystem.....	37
8.4	Transparenz und Dokumentation	38
8.5	Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	38
8.6	Weiterentwicklung der Implementierung	38
8.7	Fazit.....	39
9	Qualitätsmanagement.....	39
9.1	Organisation und Mechanismen der Qualitätssicherung	39
9.2	Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung	41

9.3	Weiterentwicklung des Qualitätsmanagements	42
9.4	Fazit.....	43
10	Resümee	43
11	Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009	45
12	Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe.....	45
IV	Beschluss/Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN.....	47
1	Akkreditierungsbeschluss	47

II Ausgangslage

1 **Kurzportrait der Hochschule**

Die Hochschule Darmstadt, University of Applied Sciences (h_da) wurde 1971 als Fachhochschule Darmstadt gegründet; ihre Vorgängereinrichtungen lassen sich bis in das Jahr 1876 zurückverfolgen. Mit 15.582 Studierenden zum Wintersemester 2015/2016 gehört sie zu den zehn größten Fachhochschulen in Deutschland. Das Angebot an Studiengängen umfasst Ingenieurwissenschaften, Informationstechnologien, Soziale Arbeit, Gesellschaftswissenschaften und Wirtschaft sowie Architektur, Medien und Design; es wird derzeit von elf Fachbereichen getragen. Die Standorte der h_da verteilen sich auf das Stadtgebiet in Darmstadt (z. B. rund um das Hochhaus in der Schöffersstraße, auf der Mathildenhöhe, in der Stadtmitte, der Hochschulstraße und am Botanischen Garten) sowie den sogenannten „Mediencampus“, der mit der Übernahme der Fachhochschule Dieburg im Jahr 2000 als weiterer Standort (ca. 15 km von Darmstadt entfernt) hinzutrat. Dort sind die Medien- und Wirtschaftsstudiengänge angesiedelt mit ca. 2.000 Studierenden. Namensgebend ist dabei der Fachbereich „Media“, der sich interdisziplinär mit Medien, Information und Journalismus auseinandersetzt.

Die Hochschule Darmstadt versteht sich selbst als innovatives Zentrum in Lehre und anwendungsorientierter Forschung, weshalb eine enge Kooperation mit Wissenschaftseinrichtungen, regionalen Wirtschaftsunternehmen sowie Kommunen und Gemeinden eine Schlüsselrolle in Lehre und Forschung innehat. Eine Profilierung der Forschung an der h_da wird durch ein Zentrum für Forschung und Entwicklung, zehn teils interdisziplinäre Institute und Forschungsgruppen sowie ein Servicezentrum für Forschung und Transfer (SFT) maßgeblich unterstützt; zudem ist die Hochschule Mitglied in der Hochschulallianz für Angewandte Wissenschaften (HAWtech), in der sich sechs der bundesweit führenden ingenieurwissenschaftlichen Hochschulen miteinander vernetzt haben, um in Fragen der Lehre, Forschung, Weiterbildung, des Technologietransfers und des Hochschulmanagements zu kooperieren.

Von aktuell über 1.300 Beschäftigten sind 320 der Professorenschaft zuzurechnen. Neben 500 Lehrbeauftragten sind weitere 500 Mitarbeiter in den Bereichen Studienorganisation, Forschungslabore, Verwaltung und Service angestellt. Dabei verfügt die h_da über einen Jahresetat von ca. 50 Mio. Euro (ohne Sonder- und Drittmittel). Die Hochschule wurde 2012 als erste Hochschule in Hessen nach ISO 9001 zertifiziert. Die h_da hat die aktive Förderung der Chancengleichheit in ihrem Leitbild verankert; es existieren Einrichtungen wie das Familienbüro, ein Frauenförderplan usw.

2 Einbettung der Studiengänge

Am Fachbereich Media werden derzeit sieben Bachelor- und vier Masterstudiengänge angeboten, die sich in drei Lehr- und Forschungsfelder untergliedern: Im Feld „Informationswissenschaft“ werden zwei Studiengänge angeboten („Informationswissenschaft“ (B.A. und M.A.)), im Bereich „Journalismus“ existieren drei Programme („Onlinejournalismus“ (B.A.), „Onlinekommunikation“ (B.Sc.) und „Medienentwicklung“ (M.A.)) und das dritte Feld „Media, Arts & Sciences“ stellt sechs Angebote bereit, das vier Bachelorstudiengänge („Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.)“ und „Sound and Music Production“ (B.A.)) sowie zwei Masterstudiengänge („Leadership in the Creative Industries“ (M.A.) und „International Media Cultural Work“ (M.A.)) umfasst.

Gegenstand dieses Verfahrens ist die Reakkreditierung der vier Bachelorstudiengänge des Feldes „Media, Arts & Sciences“ (also „Animation and Game“ (B.A.) – abgekürzt „A&G“, „Interactive Media Design“ (B.A.) – kurz „IMD“, „Motion Pictures“ (B.A.) – kurz „MP“ und „Sound and Music Production“ (B.A.) – kurz „SMP“) sowie die Akkreditierung des neu eingerichteten Masterprogramms „International Media Cultural Work“ (M.A.) – kurz „IMC“.

Die vier Bachelorstudiengänge A&G, IMD, MP und SMP besitzen jeweils eine Regelstudienzeit von sieben Semestern und umfassen 210 ECTS-Punkte. Die Aufnahme des Studiums ist nur zum Wintersemester möglich. Es werden keine Studiengebühren erhoben. In allen Studiengängen findet jeweils ein Auswahlverfahren für Bewerber statt. In die vier Bachelorstudiengänge wurde zum WS 2013/2014 erstmals immatrikuliert. Sie entstanden aus den vier Vertiefungsrichtungen des Vorgängerprogramms „Digital Media“ (B.A.), welches 2013 reakkreditiert wurde (Erstakkreditierung 2007). Es existieren insgesamt 160 Studienplätze, davon 45 Plätze für A&G, 30 für IMD, 40 für MP und 45 für SMP.

Der neu eingerichtete konsekutive Masterstudiengang IMC wird als drei- und viersemestrige Variante angeboten; die Einschreibung erfolgt in Abhängigkeit der vorhandenen bisher erworbenen ECTS-Punkte der Bewerber: Somit nehmen Studierende, die den Abschluss eines Studiums mit mindestens 210 ECTS-Punkten nachweisen können, die dreisemestrige Variante auf und Studierende mit weniger als 210 ECTS-Punkten die viersemestrige Variante. Im dreisemestrigen Studienverlauf werden mit Abschluss 90 ECTS-Punkte erreicht und im viersemestrigen entsprechend 120 ECTS-Punkte. Die Aufnahme des Studiums ist sowohl zum Sommer- als auch zum Wintersemester nach erfolgreichem Auswahlverfahren möglich. Der Studiengang wird zum Wintersemester 2016/2017 erstmalig angeboten werden und besitzt eine Kapazität von 20 Studienplätzen.

Die Unterrichtssprache im Bachelorstudiengang A&G sowie im Masterprogramm IMC ist Englisch.

3 Ergebnisse aus der vorangegangenen Akkreditierung

Die Studiengänge „Digital Media“ (B.A.) und „Leadership in the Creative Industries“ (M.A.) wurden im Jahr 2013 durch AQAS begutachtet und reakkreditiert.

Folgende Empfehlungen wurden ausgesprochen:

Studiengangsübergreifend:

- Es sollte dokumentiert und evaluiert werden, warum Studierende über die Regelstudienzeit hinaus ihr Studium verlängern. Aus den Ergebnissen dieser Evaluation sollten ggf. Maßnahmen abgeleitet werden.
- Im gemeinsamen Koordinierungsausschuss sollten Studierende vertreten sein.

„Leadership in the Creative Industries“ (M.A.)

- Die deutsche Studiengangsbezeichnung sollte der irischen entsprechen.

Der Umgang mit den Empfehlungen war Gegenstand der erneuten Begutachtung.

III Darstellung und Bewertung

1 **Ziele der Hochschule und des Fachbereichs**

Die Lehre der h_da orientiert sich sowohl an der Praxis als auch an der aktuellen Forschung, weshalb berufspraktische Studienanteile, Projektstudium und Abschlussarbeiten in Kooperation mit Unternehmen mit nachhaltigem Fokus belegt werden. Ein Wissens- und Technologietransfer wird durch anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung ermöglicht und durch das „Zentrum für Forschung und Entwicklung an der Hochschule Darmstadt“ (ZFE) nachhaltig gefördert. Daneben existieren zahlreiche Forschungsgruppen und Forschungsinstitute. Durch die enge Zusammenarbeit mit Wissenschaftseinrichtungen, regionalen Wirtschaftsunternehmen sowie Kommunen und Gemeinden kann die Hochschule ihrem Selbstverständnis als innovatives Zentrum in Lehre und angewandter Forschung in Technik, Gesellschaft und Kunst mit einem Angebot von über 50 Studiengängen gerecht werden.

Eine wesentliche Rolle nimmt in diesem Rahmen das Internationalisierungskonzept ein: Nach dem Motto „Regional verankert – Weltweit vernetzt“ profitiert die Hochschule Darmstadt von ihrer engen regionalen Vernetzung, die durch eine internationale Ausrichtung ergänzt wird. Zahlreiche Kooperationspartner der Metropolregion RheinMain sind international agierende Unternehmen. Durch den zunehmenden Bedarf an internationaler Erfahrung und interkultureller Kompetenz unterstützt die Hochschule ihre Studierenden bei Auslandsaufenthalten an Partnerhochschulen oder Praktika in Kooperationsunternehmen. Die h_da hat erfolgreich am Internationalisierungs-Audit der Hochschulrektorenkonferenz (HRK) teilgenommen und entsprechende Strategie-Papiere verabschiedet (Leitbild der Hochschule, Hessischer Hochschulpakt 2016-2020, European Policy Statement für ERASMUS Charta for Higher Education – ECHE 2014-2020, Entwicklungsplanung und Zielvereinbarungen), um ihr internationales Engagement qualitätsorientiert weiter auszubauen. In diesem Zusammenhang soll nicht nur Studierenden ein (teilweise längerfristiger) Auslandsaufenthalt ermöglicht werden (unterstützt etwa durch den Ansatz, in jedem Studiengang ein „window of mobility“ zu verankern oder den Anteil englischsprachiger Lehrveranstaltungen zu steigern), sondern ebenso die Professoren zu (freilich kurzfristigen) Lehraufenthalten im Ausland und dem Aufbau internationaler Forschungsprojekte angeregt werden. Die Einrichtung internationaler Studienangebote spielt dabei ebenso eine Rolle wie die Verbesserung des Studienerfolgs internationaler Studierender, deren Anteil sich hochschulweit zunehmend erhöht.

Die Hochschule Darmstadt bietet außerdem beispielsweise die besondere Möglichkeit des Sozial- und kulturwissenschaftlichen Begleitstudiums (SuK): Dieses in der deutschen Hochschullandschaft einmalige Konzept ist fester Bestandteil seit Gründung der Hochschule und ermöglicht die Vermittlung von Kompetenzen an wissenschaftlich und praktisch bedeutsamen Schnittstellen von Gesellschaft, Wirtschaft, Politik, Recht, Technik, Wissenschaft und Kultur.

Vom Hessischen Ministerium des Inneren wurde die h_da als erste hessische Hochschule für Angewandte Wissenschaften mit dem Siegel „Familienfreundliche Hochschule Land Hessen“ ausgezeichnet und hat die Charta „Familie in der Hochschule“ unterzeichnet, um Studium, Beruf und Wissenschaft noch besser mit dem Familienleben vereinbaren zu können.

Am Fachbereich Media findet eine angewandte Forschung statt, die einerseits in hochschulübergreifende Forschungsinstitutionen eingebunden ist und andererseits auch eigenständige Forschungsaktivitäten einzelner Professoren oder Professorengruppen umfasst. Das 2011 gegründete Institut für Kommunikation und Medien (IKuM) bündelt dabei viele Projekte und Kooperationen; es bietet eine F&E-Plattform für sämtliche Professoren und Mitarbeiter bei der Durchführung von Drittmittel-Projekten. Dort war beispielsweise das von der Kulturstiftung des Bundes und dem HMWK finanzierte Projekt „Motion Bank“ angesiedelt, welches gemeinsam mit der Forsythe Ballett Company durchgeführt wurde; aktuell wird ein Projekt von der Pina Bausch-Stiftung finanziert.

2 Übergreifende Aspekte zum Konzept der Studiengänge

2.1 Studiengangsaufbau

Die vier zu reakkreditierenden Bachelorstudiengänge „Animation and Game“, „Interactive Media Design“, „Motion Pictures“ und „Sound and Music Production“ wurden aus den vier Vertiefungslinien des vorhergehenden Studiengangs „Digital Media“ als eigenständige Studienprogramme entwickelt, weshalb sie neben vielen identischen Strukturen auch jeweils Besonderheiten aufweisen. Ausschlaggebend für die Aufteilung in vier einzelne Programme war dabei die bessere Vermittlung von fach- bzw. schwerpunktspezifischem Wissen, womit eine stärker fundierte und fachgerichtete Ausbildung erfolgen kann, die wiederum zu einer höheren Erfolgsquote der Absolventen auf dem Arbeitsmarkt führen soll; zugleich wurde die Außenkommunikation mit Interessenten, Bewerbern und Arbeitgebern vereinfacht und präzisiert.

Gemeinsam ist allen Konzepten der siebensemestrige Aufbau mit der Vergabe von 210 ECTS-Punkten bei erfolgreichem Abschluss (B.A.). Zulassungsvoraussetzung ist neben formalen Vorgaben das Bestehen einer jeweils fachspezifischen Eignungsprüfung. Die einzelnen Curricula umfassen Pflichtbereiche, Wahlpflichtbereiche (die sogenannten „Electives“), eine Praxisphase (das „Industrial Placement“) sowie die Abschlussphase mit Bachelorprojekt und Kolloquium. In der Regel werden 60 ECTS-Punkte pro Studienjahr vergeben.

Der Masterstudiengang „International Media Cultural Work“ (M.A.) führt nach erfolgreichem Abschluss – je nach vorgegebener Variante – zu 90 ECTS-Punkten (dreisemestrig) oder 120 ECTS-Punkten (viersemestrig). Für die Aufnahme des Studiums muss das Zulassungsverfahren erfolg-

reich durchlaufen werden. Neben einem Pflichtbereich müssen Veranstaltungen aus dem Wahlpflichtbereich („Electives“) absolviert werden, ehe im letzten Semester das Master-Modul verpflichtend wird. Dieser Aufbau ist für die drei- und viersemestrige Variante identisch; beim viersemestrigen Studium ist dagegen ein Semester vorgeschaltet, das als Praxisphase („Industrial Placement“) mit 30 ECTS-Punkten bewertet ist und dem Erwerb relevanter und obligatorischer Praxiserfahrung dient. Dieses Konzept wird von den Studiengangsverantwortlichen deswegen als sinnvoll erachtet, weil Bewerber mit weniger als 210 ECTS-Punkten aus einem vorhergehenden Bachelorstudium in aller Regel nicht über verpflichtende Praxiserfahrungen verfügen, die im Rahmen des Masterprogramms jedoch – auch von Seiten der Gutachtergruppe – als obligatorisch erachtet werden.

2.2 Lernkontext

In den vier Bachelorstudiengängen dient das erste (und überwiegend auch das zweite) Semester der Vermittlung von Grundlagen. Dies geschieht mehrheitlich durch Vorlesungsveranstaltungen. Allerdings ist darauf hinzuweisen, dass die Konzeption dieser Grundlagenmodule je nach Studiengang unterschiedlich ist (Anzahl, Art und Umfang betreffend). Ab dem zweiten Semester tritt jedoch in allen Programmen als wesentliche Lehr- und Lernform die Vermittlung von Inhalten durch Projektarbeit („Project-Based Learning“ bzw. auch „Problem-Based Learning“) in den Vordergrund und stellt im weiteren Verlauf des Studiums die überwiegende bzw. ausschließliche Veranstaltungsform dar. Dieser spezielle Ansatz der Projektwerkstatt (auch „Workshop“) wurde von den Studiengangsverantwortlichen deshalb als präferierte didaktische Methode herangezogen, da es erforderlich schien, den Studierenden ein besonderes Verständnis für das Ineinandergreifen der Disziplinen im Mediumfeld zu vermitteln, was durch eher nebeneinander laufende Vorlesungen und Übungen nicht adäquat vermittelt werden konnte. Gleichzeitig lernen die Studierenden bereits ab einer frühen Phase im Studium die Arbeit mit und im Team (z. B. auch unter Verwendung gängiger Projektmanagement-Software), womit durch diese Ausbildungsform gleichzeitig ein zusätzlicher Mehrwert erzielt wird, welcher der Stärkung von Schlüsselkompetenzen dient. Die Anzahl der verpflichtenden Projektveranstaltungen in den einzelnen Studiengangskonzepten ist jedoch unterschiedlich hoch (beispielsweise mindestens fünf bei IMD und SMP bis hin zu sieben bei A&G und MP; sie besitzen jeweils einen Umfang von 15 ECTS-Punkten – außer im Studiengang IMD, der Projekte mit 20 ECTS-Punkten aufweist). Die Dauer der Projekte ist dabei auf maximal 14 Wochen begrenzt. Das abschließende Bachelormodul setzt sich aus dem Erstellen des Bachelorprojekts sowie dem dazugehörigen Kolloquium zusammen.

Dieses Prinzip gilt im Übrigen strukturell in gleicher Weise für den Masterstudiengang, der ebenfalls zwei verpflichtende Projekte sowie Electives und ein abschließendes Mastermodul vorsieht (zzgl. des einsemestrigen Industrial Placement im ersten Semester bei der viersemestrigen Variante).

Auch wenn die Gutachtergruppe mehrheitlich die für ein Hochschulstudium erforderliche Vermittlung wissenschaftlichen Arbeitens implementiert sieht, so empfiehlt sie dennoch dringend einige Maßnahmen, um das vorhandene Niveau sowohl dauerhaft zu erhalten als auch zu erhöhen. Aus diesem Grund wird empfohlen, (mindestens) eine der drei neu zu besetzenden Professuren mit einem geisteswissenschaftlichen Schwerpunkt bzw. Qualifikationsprofil zu besetzen. Für die vier Bachelorprogramme sollte zusätzlich sichergestellt werden, dass die Abfassung einer umfangreicheren Studien- bzw. (Haus-)Arbeit mit unzweifelhaft wissenschaftlicher Fragestellung vor dem Erstellen der Bachelor-Thesis verpflichtend im Curriculum verankert wird; ebenso sollte die Bearbeitung einer wissenschaftlichen Fragestellung nach der Praktikumsphase (Industrial Placement) verpflichtend vorgeschrieben werden (etwa anstelle eines Electives). Außerdem sollte in diesem Zusammenhang darauf geachtet werden, dass der theoretische Anteil der Bachelorprojekte stets einen einer Hochschulausbildung angemessenen Anteil aufweist.

2.3 Zulassungs- und Anrechnungsverfahren

Zulassungsvoraussetzung in einen der vier Bachelorstudiengänge ist einerseits die Erfüllung formaler Vorgaben (nach § 54 HHG (Hessisches Hochschulgesetz / Hochschulgesetz des Landes Hessen)) sowie zusätzlich das Bestehen einer jeweils fachspezifischen Eignungsprüfung. Diese ist erforderlich, um die studiengangsbezogene künstlerisch-gestalterische Eignung festzustellen. Konzeptionelle, gestalterische, technologische, planerische, soziale und wissenschaftliche Fähigkeiten werden dabei für alle vier Programme gefordert. Im Studiengang A&G sind zudem sprachliche Fähigkeiten (ausreichende Englischkenntnisse) notwendig, für SMP hinreichende Englischkenntnisse und musikalische Fähigkeiten, für MP dagegen hinreichende Deutsch-Kenntnisse. Für MP und SMP ist jeweils ein sechswöchiges Vorpraktikum vorgesehen. Es existieren jeweils studiengangspezifische Eignungsprüfungssatzungen. Die Eignungsprüfungen finden dabei einmal jährlich zum Wintersemester statt. Bewerber ohne Hochschulzugangsberechtigung können einen Antrag auf „überragende studiengangsbezogene Eignung“ stellen und erhalten die Zulassung, wenn sie mindestens 90 von maximal 100 erreichbaren Punkten in der Eignungsprüfung erreichen. Neben jeweils studiengangspezifisch unterschiedlichen Vorgaben hinsichtlich der einzureichenden Materialien besteht die eintägige Eignungsprüfung aus einem praktischen Teil und einem 15-minütigen Fachgespräch, das auf Wunsch in Englisch durchgeführt werden kann. Die Eignungsprüfung ist für Bewerber mit Hochschulzugangsberechtigung bestanden, wenn mindestens 60 Punkte erreicht werden. Eine einmalige Wiederholung ist möglich.

Der Zugang zum Masterstudiengang wird durch ein zweimal jährlich stattfindendes Zulassungsverfahren geregelt, in dem Note und Einschlägigkeit des Vorstudiums, bisher erworbene Berufspraxis, besondere Praxiserfahrungen (einschließlich Preise und Auszeichnungen) sowie konzeptuell-kreative Relevanz, Aktualität und Originalität sowie wissenschaftlich adäquate schriftliche Dar-

stellungsfähigkeiten in Form eines schriftlichen Exposés sowie eines Motivationsschreibens bewertet werden. Die dabei maximal erreichbare Anzahl an Punkten beträgt 160, eine Zulassung zum Studium erfolgt ab mindestens 80 Punkten.

Die Anerkennung von an anderen Hochschulen im In- und Ausland erbrachten Leistungen entsprechend der Grundsätze der Lissabon-Konvention wird speziell durch § 19 der Allgemeinen Bestimmungen für Prüfungsordnungen (ABPO) der Hochschule Darmstadt (i.d.F. vom 08.12.2005, zuletzt geändert am 07.07.2015) formal geregelt.

Für außerhochschulisch erbrachte Leistungen legt die Prüfungsordnung im o. g. Paragraph Anerkennungsregeln gem. Vorgaben der Kultusministerkonferenz fest.

2.4 Modularisierung und ECTS-Punkte, Studierbarkeit

Die Studiengänge sind modularisiert und mit einem Leistungspunktesystem nach ECTS versehen. Die einzelnen Module umfassen dabei jeweils 5 ECTS-Punkte sowie ein ganzzahliges Vielfaches davon (also 10, 15, 20 oder 30). Nach dem Regelstudienprogramm sind pro Semester Module im Gesamtumfang von 30 ECTS-Punkten zu belegen. In der Regel entspricht ein ECTS-Punkt dabei 25 Stunden studentischer Arbeitsbelastung. Das Regelstudium umfasst für die vier Bachelorstudiengänge im Einzelnen

- im Studiengang „Animation and Game“ Pflichtmodule im Umfang von 140 ECTS-Punkten, Wahlpflichtmodule (Electives) in Höhe von 25 ECTS-Punkten, ein Praxismodul (Industrial Placement) mit 30 ECTS-Punkten sowie das Bachelormodul mit 15 ECTS-Punkten,
- im Studiengang „Interactive Media Design“ Pflichtmodule im Umfang von 130 ECTS-Punkten, Electives in Höhe von 35 ECTS-Punkten, das Industrial Placement mit 30 ECTS-Punkten sowie das Bachelormodul mit 15 ECTS-Punkten,
- im Studiengang „Motion Pictures“ Pflichtmodule im Umfang von 110 ECTS-Punkten, Electives in Höhe von 55 ECTS-Punkten, das Industrial Placement mit 30 ECTS-Punkten sowie das Bachelormodul mit 15 ECTS-Punkten und
- im Studiengang „Sound and Music Production“ Pflichtmodule im Umfang von 120 ECTS-Punkten, Electives in Höhe von 45 ECTS-Punkten, das Industrial Placement mit 30 ECTS-Punkten sowie das Bachelormodul mit 15 ECTS-Punkten.

Grundsätzlich fällt auf, dass – wie bereits in Kapitel 2.2 beschrieben – neben der unterschiedlichen Anzahl an Projekten in den einzelnen Studiengängen (mindestens fünf bei IMD und SMP bis hin zu sieben bei A&G und MP) auch deren Umfang variiert (zumindest im Studiengang IMD, der Projekte mit 20 ECTS-Punkten aufweist, während in den anderen drei Studiengängen 15 ECTS-Punkte vergeben werden). Dies lässt sich durch umfangreichere Projekte erklären.

Die obligatorische Praxisphase in Form des Industrial Placement, die durch entsprechende Ordnungen für das Praxismodul auch rechtlich einwandfrei und vorbildlich geregelt ist, umfasst für alle Studiengänge ein Semester mit 30 ETCS-Punkten; darin enthalten sind 18 Wochen Tätigkeit in der Praxisstelle und begleitende Veranstaltungen (in Höhe von insgesamt 4 SWS) seitens der Hochschule. Von dieser Konzeption weicht lediglich der IMD-Studiengang ab, der insgesamt 20 Wochen Umfang vorsieht bei begleitenden Veranstaltungen in Höhe von 6 SWS. Die Gutachtergruppe regt daher an, diese Ausnahme sowohl hinsichtlich der vorgegebenen Wochenanzahl als auch der entsprechenden Begleitveranstaltungen an die Struktur der anderen Studiengänge anzugleichen, damit die Workload-Berechnung realistisch bleibt.

Der Masterstudiengang „International Media Cultural Work“ greift die oben beschriebene Struktur auf und vergibt ebenfalls 30 ECTS-Punkte pro Semester unter Verwendung der oben erläuterten Modulgrößen (Industrial Placement mit 30, Projekte mit 15, Electives mit 5 ECTS-Punkten); einzig das Mastermodul weicht mit insgesamt 30 ECTS-Punkten von der Konzeption der Bachelorprogramme ab. Enthalten sind jedenfalls insgesamt Pflichtmodule im Umfang von 30 ECTS-Punkten sowie Electives in der Höhe von 30 ECTS-Punkten.

Anzumerken ist, dass in der Modulbeschreibung des Mastermoduls der Umfang des Workloads mit 540 Stunden nicht korrekt angegeben ist (bei 25 Stunden müssten dies 750 Gesamtstunden sein). In der Anlage 1 der studiengangspezifischen Prüfungsordnung dagegen erfolgt in der Übersicht die korrekte Angabe mit 750 Gesamtstunden. Dieser (formale) Mangel erscheint mehrfach: So wird beispielsweise in der eben beschriebenen Übersicht das Industrial Placement der viersemestrigen Variante mit 800 Stunden Workload ausgewiesen (statt 750) oder im Modul „Transdisciplinary Media Cultural Project (1) + (2)“, welches mit 15 ECTS-Punkten versehen ist, mit einer Arbeitsbelastung von 39,33 Stunden gerechnet. Bei stichprobenartiger Überprüfung findet sich diese Uneinheitlichkeit ebenso vereinzelt in den Bachelorstudiengängen (z. B. bei A&G im Modul „Animation & Game Research-Project“ (Semester 7), welches bei 15 ECTS-Punkten einen Workload von lediglich 325 Stunden aufweist, was einer Arbeitsbelastung von 21,67 Stunden entsprechen würde). Da es sich dabei jedoch nicht um konzeptionelle Schwächen, sondern lediglich wenige einzelne redaktionelle Nachlässigkeiten handelt, regt die Gutachtergruppe eine entsprechende zeitnahe Anpassung an.

2.5 Prüfungssystem

Das Prüfungssystem ist für die zur Reakkreditierung bzw. Akkreditierung vorgelegten Studiengänge modulbezogen, d. h. jedes Modul ist mit einer bestimmten Zahl an ECTS-Punkten versehen und schließt mit einer eigenen Prüfungsleistung ab. Module sind gem. § 5 der allgemeinen Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen für Prüfungsordnungen (ABPO)) Pflicht- und Wahlpflichtmodule; dazu können individuell gewählte Wahlfächer außerhalb des jeweiligen Studienprogramms treten.

Auffällig ist, dass als weit überwiegende Prüfungsform der Module die Präsentation gewählt wurde – bis auf nur wenige Klausuren: Im Studienverlauf bei IMD beispielsweise nur ein einziges Mal („Media Informatics and Technology 1“), bei SMP dagegen sind in den ersten vier Semestern insgesamt sechs Klausuren vorgesehen. Allerdings gaben die Lehrenden in den Gesprächen vor Ort an, dass die Art der Präsentation jeweils sehr unterschiedlich gestaltet ist und sich nicht im reinen Zeigen oder Darstellen der Projektarbeit erschöpft: Zwar wird in der Regel das von den Studierenden erstellte Projekt auch präsentiert, aber während der Erstellungsphase müssen meist mehrere Quality-Gates genommen werden (z. B. Understanding-Phase, Debrief, Sprints etc.), die Teil der Bewertung dieser „Präsentation“ sind.

2.6 Weiterentwicklung des Konzepts

Hinsichtlich der Weiterentwicklung des Konzepts im Vergleich zur vorangegangenen Akkreditierung lässt sich für die vier Bachelorprogramme festhalten, dass einerseits starke Umstrukturierungen stattgefunden haben, da aus den jeweiligen Vertiefungsrichtungen des früheren Studiengangs „Digital Media“ aufgrund bereits oben beschriebener Gründe nun einzelne Studienangebote geformt wurden. Dies lässt sich auf gewisse Weise als maximale Art der Weiterentwicklung des Konzepts verstehen. Andererseits wurde bei der Gestaltung der vier Studiengänge auf die bereits im Vorgänger-Konzept „Digital Media“ verwendeten Ansätze zurückgegriffen, so dass sich Strukturen wie das „Project-Based Learning“ oder auch das Elective-Prinzip hier in gleicher Weise wiederfinden.

Wesentliche Änderungen ergaben sich im Bereich der Lehrsprache: Vom ursprünglich englischsprachigen Angebot „Digital Media“ wurden drei Studiengänge wieder zurückgestellt und werden nun auf Deutsch angeboten (IMD, MP und SMP). Nur A&G wird weiterhin auf Englisch gelehrt (ebenso übrigens der neu eingerichtete Masterstudiengang IMC). Aufgrund der mangelnden Nachfrage seitens internationaler Studierender ist dieser Schritt aus Sicht der Gutachtergruppe logisch und nachvollziehbar, wenn auch hinsichtlich der Bemühungen der Hochschule um zunehmende Internationalisierung bedauerlich.

Die studiengangspezifische Empfehlung für den Masterstudiengang „Leadership in the Creative Industries“ (M.A.) ist im Übrigen in diesem Zusammenhang nicht relevant, da dieses Programm nicht Gegenstand der vorliegenden Reakkreditierung ist. Die beiden anderen studiengangsübergreifend ausgesprochenen Empfehlungen können im Rahmen dieser Begutachtung als umgesetzt bzw. hinfällig betrachtet werden: Wie in den folgenden jeweils studiengangspezifischen Ausführungen deutlich werden wird, ist erstens derzeit (wohl auch vor dem Hintergrund der Erhöhung der Regelstudienzeit von sechs auf sieben Semester) keine auffällige Anzahl an signifikant die Regelstudienzeit überschreitenden Absolventen mehr feststellbar. Zweitens sind inzwischen studentische Vertreter Teil der relevanten Gremien.

3 Ziele und Konzept des Studiengangs „Animation and Game“ (B.A.)

3.1 Ziele des Studiengangs

3.1.1 Qualifikationsziele des Studiengangs

Wie im Hauptantrag dargestellt, adressiert der Studiengang „Animation and Game“ das Gebiet der Medienproduktion, Game- und Systementwicklung, Animationsfilm, Visual Effects sowie verwandte Gebiete. Absolventinnen und Absolventen qualifizieren sich für Berufsbilder wie z. B. Animation Artist, Visual Development Artist, Technical Artist, Animation Director, Level Designer, Game Designer, Game Developer, Producer für Animationen und Games. Die Studierenden erwerben wissenschaftliche Kompetenzen, welche sie neben der praktischen Umsetzung unterschiedlichster Formate auch zur inhaltlichen Reflexion dieser erziehen. Die Grundausrichtung des Studiengangs ist praxisorientiert und projektbezogen, das Lehrkonzept basiert auf handlungsorientierten Lehrformen.

Wie sich im Kontext der Gespräche mit den Lehrenden verdeutlichte, weisen die dargestellten Berufsprofile lediglich in eine Richtung unterschiedlichster potentieller Tätigkeiten. Es besteht eine direkte Verbindung in die Industrie (Games & Animation), was für die Studierenden einen hohen Praxisbezug erzeugt und einen ständigen Abgleich ihrer Qualifikation mit der beruflichen Realität einleitet. Besonders in Bezug auf digitale Spiele ist der Studiengang gut aufgestellt und unterhält einen regen Austausch mit der in der Rhein-Main-Region stark ausgeprägten Industrie. Das interdisziplinär angelegte Programm pendelt zwischen dem weiten Themenfeld der Animation sowie Computer- und Videospiele. Die Studierenden können innerhalb dieser horizontal ausgeprägten Struktur des Programms ihre eigenen Schwerpunkte setzen und zu vertikalen Vertiefungen in einzelnen Bereichen gelangen. Die starke Projektorientierung unterstützt hierbei sowohl experimentelle Ansätze wie auch gezielte Simulationen der Berufsrealität.

Die hohe Zahl an Bewerbungen beweist die hohe Attraktivität des Studiengangs und belegt die starke Nachfrage.

3.1.2 Weiterentwicklung der Ziele

Die Themenfelder Animation und Games bestanden im Vorgängerstudiengang „Digital Media“ lediglich als optionale Bereiche einer Vertiefung und wurden mit der Umgestaltung zu einem eigenständigen Programm zusammengefasst. Diese Separation und Zusammenfassung einzelner Inhalte des alten Studienganges in vier einzelne Bereiche basiert auf mehrjähriger Evaluation und dem Meinungs austausch unter Lehrenden, Studierenden und der Industrie. Die im Kontext der Reakkreditierung durchgeführte Erhöhung von sechs auf sieben Semester Studienzeit ermöglichte zudem die Integration eines Praxissemesters, das den Studierenden einen zusätzlichen Abgleich

mit der Arbeitswelt während ihrer Studienzeit gestattet. Dazu hat man sich entschieden, den Studiengang komplett auf Englisch anzubieten, was zum einen einer berufsnahen Lehre entgegenkommt (die Betriebssprache in den meisten Unternehmen ist in diesem Feld Englisch) und auf der anderen Seite den Austausch von Studierenden im Rahmen internationaler Hochschulkooperationen unterstützt. Die verschiedenen implementierten Maßnahmen werden von den Gutachtern im Rahmen der Reakkreditierung deutlich begrüßt.

3.1.3 Fazit

Man kann festhalten, dass sich die im Rahmen der Konzeption des Studiengangs „Animation und Game“ umgesetzten Maßnahmen an den vorgegebenen Qualifikationszielen orientieren und die Studierenden befähigen, im Bereich Animation für Film und Fernsehen, sowie im Feld digitaler Spiele konzeptionell, gestalterisch und in der Umsetzung auf einem hohen professionellen Niveau tätig zu werden. Auch die Vermittlung fachlicher und überfachlicher Aspekte, die der Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden dienen und auch deren gesellschaftliches Engagement fördern, werden durch das „Project-Based Learning“-Konzept unterstützt.

3.2 Konzept

3.2.1 Zugangsvoraussetzungen

Im Rahmen einer künstlerisch-gestalterischen Eignungsprüfung (das Verfahren ist im Kontext der Prüfungsordnung in allen Details geregelt) wird die künstlerisch-gestalterische (und auch technische) Eignung der Bewerberinnen und Bewerber festgestellt. Dieses Verfahren entspricht den allgemeinen Gepflogenheiten gestalterisch orientierter Studienprogramme. Neben den in diesem Bereich stark vertretenen Bewerbern mit einer Ausbildung als *Gestaltungstechnischer Assistent* („GTA“), setzt sich das Feld gut verteilt aus Abiturienten, Menschen mit Fachabitur und Studiengangwechslern zusammen. Studieninteressierten steht eine Reihe gut gestalteter und zugänglicher Informationsmedien bezüglich des Fachbereichs und der spezifisch in diesem Studiengang stattfindenden Inhalte zur Verfügung. Die Berücksichtigung und Implementierung der Lissabon-Konvention regelt die Übertragung von bereits an einer anderen (europäischen) Hochschule erbrachten Studienleistungen.

3.2.2 Studiengangsaufbau

Der als siebensemestriges Vollzeitprogramm (210 ECTS) gestaltete Bachelor „Animation and Game“ (B.A.) ist als ein kreativ-konzeptionell/gestalterischer Studiengang konzipiert. Der curriculare Aufbau des Studiums orientiert sich deutlich an den formulierten Qualifikationszielen. Während das erste und zweite Semester vor allem dem Erwerb von Grundlagen gewidmet ist, können ab dem zweiten Semester bereits erste inhaltliche Schwerpunkte gesetzt werden. Hierbei steht

neben Unterrichtseinheiten immer wieder die Projektarbeit im Vordergrund. Zugleich sind die Studierenden angehalten, neben vertiefender Spezialisierung weiterhin einen interdisziplinären Blick auf das gesamte Themenfeld zu bewahren. Die Modulstruktur ist entsprechend der vorgegebenen Regularien gestaltet und bietet den Studierenden eine übersichtliche Gesamtstruktur. Den Studierenden steht neben dem mit 66,7 % dominierenden Pflichtanteil ein Wahlpflichtbereich (Electives) von immerhin 11,9 % zur Verfügung. Während sich die Pflichtanteile des Studiums naturgemäß auf spezifische Inhalte aus den Bereichen Animation und Game Development konzentrieren, existieren im Rahmen der Wahlpflicht Anteile Inhalte aus allen vier Medien-Bachelorstudiengängen, was ein abwechslungsreiches und spannendes Spektrum bedeutet. Das im Kern des Studiums verortete „Project-Based Learning“ gewährleistet eine praxisnahe Vermittlung der Lehrinhalte, wobei die Integration von gesellschaftlichen Aufgabenstellungen im Rahmen der Projekte den Blick weitet und die Studierenden auf eine dynamische, sich ständig verändernde Berufsrealität vorbereitet. Hinzu kommt ein Mobilitätsfenster, welches im vierten Semester verortet ist. Hier sollen Studierende durch entsprechende Praktika zusätzlich Erfahrungen in der Industrie sammeln. Das Studium schließt mit einem Research Projekt, gefolgt von der Bachelor-Thesis ab.

Im Gespräch mit den Studierenden wurde die Ausgewogenheit des Programms in allen wesentlichen Punkten bestätigt. Sowohl inhaltlich wie auch instrumentell ist der Studiengang gut ausgestattet und besonders die gute Ausstattung mit qualifizierten Gastdozenten wurde neben dem festen Personal herausgehoben.

3.2.3 Modularisierung und Arbeitsbelastung

Entsprechend der Akkreditierungsvorgaben ist das Programm auf 30 ECTS-Punkte pro Semester bei einem Workload von 25 Arbeitsstunden pro ECTS-Punkt konzipiert – die übersichtliche Modulstruktur sieht 5, 10, 15 und 20 ECTS-Punkte vor. Die Ausnahme bildet das Praxissemester, welches mit 30 ECTS-Punkten den größten zusammenhängenden Leistungsblock darstellt. Das Curriculum vereint Wahl und Pflichtmodule auf sinnvolle Weise, bietet einen jährlichen Wiederholzyklus an und kombiniert Selbst- und Präsenzstudium in einer schlüssigen Struktur. Die vorgelegten Zahlen zu Studienanfängern, Regelstudienzeit und Absolventenzahlen bewegen sich im allgemein üblichen Rahmen. Den Studierenden steht ein ausführliches englischsprachiges Modulhandbuch zur Verfügung, in welchem alle relevanten Daten in ihrer aktuellsten Version vorgehalten werden. Dieses ergänzend liegt ein Studienverlaufsplan vor, der in grafisch übersichtlicher Form die gesamte Struktur des Studiums visualisiert – dieser ist allerdings nicht Bestandteil des Modulhandbuchs.

3.2.4 Lernkontext

Der Studiengang gründet stark auf dem bereits thematisierten Ansatz des „Project-Based Learnings“ (bzw. „Problem-Based Learnings“). Dieser unterstützt den praxis- und projektorientierten

Duktus des Programms durch entsprechend handlungsorientierte Lehrformen, die in den Projektwerkstätten des Fachbereichs eine intensive Verknüpfung von Theorie und Praxis ermöglichen. Die Projektarbeit fokussiert hierbei Teamarbeit, welche die Studierenden in die Lage versetzt, systematisch und strukturiert lineare und non-lineare Medienprodukte zu entwickeln. Es stehen vor allem Themen wie wissenschaftliche Reflexionsfähigkeit, praktische Gestaltungskompetenzen, technische Umsetzungsfähigkeit und immer wieder die Teamorientierung im Vordergrund. Besonders hervorzuheben ist auch hier nochmals die Entscheidung, auf ein konsequent in englischer Sprache gehaltenes Lernen zu setzen.

3.2.5 Fazit

Die vorliegende Konzeption des Studiengangs „Animation and Game“ (B.A.) etabliert als Nachfolge für den Studiengang „Digital Media“ (B.A.) eines von vier stärker spezialisierten Programmen. Es ist gelungen, die Themenfelder Animation und digitale Spiele sinnvoll zu bündeln und in guter Abstimmung die verschiedenen Inhalte zu einem konsistenten Curriculum zu kombinieren. Die Lehrinhalte sind hierbei sinnvoll mit den angestrebten Qualifikationszielen verzahnt und unterstützen die angestrebte Praxisorientierung durch intensive Projektarbeit und handlungsorientierte Lehrformen. Im Austausch mit den Studierenden wurde deutlich, dass die anvisierten Ziele des Studienganges gut umgesetzt sind und die angestrebten Ziele erreicht werden können. Hervorzuheben sind das große Engagement des Kollegiums und die gute instrumentelle und räumliche Ausstattung. Auch wenn der Mediacampus Dieburg etwas abseits gelegen ist, gelingt es in den studentischen Gruppen, eine gute Arbeitsatmosphäre herzustellen.

Der Studiengang entspricht den KMK-Vorgaben sowie dem geltenden Qualifikationsrahmen für Hochschulabschlüsse in Deutschland. Der hohe Praxisbezug wird mittels Projektstudium konsequent umgesetzt, die enge Verbindung zu regionalen und überregionalen Unternehmen stärkt die Berufsnähe zusätzlich. Die mutige Entscheidung, konsequent auf ein englischsprachiges Modell zu setzen, unterstützt die Absolventinnen und Absolventen, in einer stark international geprägten Branche Fuß fassen zu können.

4 Ziele und Konzept des Studiengangs „Interactive Media Design“ (B.A.)

4.1 Ziele des Studiengangs

Aus „Digital Media“ (B.A.) ist nun u. a. der Studiengang „Interactive Media Design“ erwachsen, um – für ein immer noch recht breites Feld von Medienberufen – rund um interaktive On- und Offlinemedien zu qualifizieren. Denn „Interactive Media“ umgreift im hiesigen Verständnis ebenso digitale wie analoge, ebenso virtuelle wie materielle (etwa haptische) Objekte der Interaktion. Und im Rahmen seines „Problem-Based Learnings“ will der Studiengang nicht nur ergebnis-, sondern auch prozessorientierte Kenntnisse und Kompetenzen vermitteln.

Gemäß der Selbstdokumentation verheißt das Studium eine spätere berufliche Tätigkeit auf dem Gebiet des Projekt- und Team-Managements, was nun ein eher untergeordneter Aspekt sein kann, aber auch Zugang zu Feldern wie der strategischen Produkt-Entwicklung, der Content-Entwicklung und Konzeption. Das Studium befähigt zur Gestaltung und Umsetzung von interaktiven Medienprodukten und -systemen. Des Weiteren heißt es, dass Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs dazu ausgebildet seien, Tätigkeiten in Bereichen wie der Werbe-, Multimedia-, Software- und Automobil-Industrie sowie im Entertainment- und Beratungssektor auszuüben. Berufsbilder, die mit dem Studium angestrebt werden können, seien konkret „Kommunikationsberater(in) Neue Medien, Team-, Projekt- und Accountmanager(in), Konzepter(in), Informationsarchitekt(in), Interface- und Interaction Designer(in), User Experience Designer(in) und Software-/Web-/App-Developer(in).“

Auf der übrigens sehr Bewerber- und Studierendenfreundlichen, ebenso gut designten wie informativen Website des Studiengangs (vgl. <http://imd.medien-campus.h-da.de/>) steht ganz anschaulich zu lesen: „[...] Gestalte die Zukunft. Studiere Interactive Media Design und entwirf die [...] Websites von morgen, die smartesten Apps, cleveren Lernhilfen, coolsten Installationen, neuen Museen, zukünftigen Wohnungen, intelligenten Fahrzeuge“. Das also ist der Horizont für zukünftige und gegenwärtige Studierende.

4.1.1 Weiterentwicklung der Ziele und Fazit

Wie der Großteil der anderen zu begutachtenden Studiengänge, entstammt auch „Interactive Media Design“ dem größeren Studiengang „Digital Media“, der im Jahr 2013 durch AQAS akkreditiert wurde. Auch hier gilt, dass der gemeinsame Studiengang von Anfang an eher als loser Zusammenschluss bereits vorhandener Profilbildungen verstanden wurde. Und insofern war auch im Falle von Interactive Media Design eine Aufteilung folgerichtig und ging einher mit der Formulierung eigener Qualifikationsziele.

Die Ziele des Studiengangs entsprechen den Qualifikationsmöglichkeiten und dem Qualifikationsrahmen deutscher Hochschulabschlüsse und werden nach dem vorgelegten, vor Ort untersuchten und dort diskutierten Studiengangskonzept gut umgesetzt. Es ist nach allem, was vorliegt, zu erwarten, dass die Studierenden eine sehr gute Ausbildung auf Bachelorniveau erhalten, in welcher sie neben fachspezifischen auch inter- und transdisziplinäre Kompetenzen erwerben können.

So bleibt allenfalls – und eher als Frage, denn als Kritik – anzumerken, ob denn „Team-, Projekt- und Account-Manager“ nicht doch eher in spezialisierten Studiengängen (so zum Beispiel im Bachelor „Internationales Projektmanagement“ an der Hochschule München, im Design- und Projektmanagement an der Fachhochschule Südwestfalen, im Projektmanagement an der TU Bergakademie Freiberg etc.) ausgebildet werden. Was jedoch nicht heißen soll, dass derlei Kompetenzen in Interactive Media überhaupt keine Rolle spielen oder bei den teils umfänglichen Projekten nicht vermittelt werden würden. Allzumal die Studierenden lernen, in interdisziplinären Teams

produktive Kommunikations-, Organisations- und Problemlösungsstrategien zu entwickeln und Methoden des Projektmanagements zielorientiert anzuwenden.

Was den gesamten Studiengang charakterisiert, ist die besonders gute und in jedem untersuchten Fall auch sinnfällige Verzahnung von Lehre und Praxis, von Projekt-Angeboten und Theorie.

4.2 Konzept

Der Studiengang IMD ist ein kreativ-konzeptionell und gestalterisch ausgerichteter Studiengang mit fächerübergreifendem Charakter. Die Fachstränge Media Informatics & Technology unterstützen die technologische Konzeption und prototypische Realisation von interaktiven Produkten, Räumen und Installationen. Die Studierenden sollen nach Abschluss in der Lage sein, systematisch und strukturiert nach gängigen Methoden designstrategische, gestalterische und technologische Konzepte für lineare und interaktive Medienprodukte auf dem Gebiet von interaktiven Medien zu erarbeiten.

So erschließt der Studiengang Elemente fachlicher Kommunikation, die die Studierenden befähigen, Strategien, Konzepte und Produkte sowohl vor Laien als auch vor Fachleuten zu präsentieren und an professionellen und theoretischen Diskursen teilzuhaben. Er vermittelt methodische Kompetenzen auf dem Gebiet der strategischen und inhaltlichen Entwicklung, die Realisation und Implementierung von Medienprodukten sowie deren kritische Evaluation in Hinblick auf deren Nutzen und Nutzungskontext.

Zu diesem Zweck lehrt das Studium praktische Kompetenzen in den Bereichen Konzeption und Gestaltung, Digitale Technologien und Programmierung, sowie Producing. Auf der Ebene des Konzeptionellen erweist sich dabei der Erwerb wissenschaftlicher Kompetenzen als zielführend, die die Studierenden befähigen, interaktive Medien zu analysieren und zu entwickeln – und das vor dem Hintergrund technischer und gestalterischer, aber eben auch ökonomischer, sozialer, kultureller und ethischer Aspekte. Auch die eigene Tätigkeit und Wirkung, die Rolle und Verantwortung als Produzent, soll dabei hinterfragt werden.

Interdisziplinäre Kompetenzen ergeben sich durch das Ineinandergreifen von Media Design, Media Informatics & Technology, Design Theory and Methodology sowie Media Management und durch die Behandlung von übergreifenden Querschnittsthemen an den Grenzflächen der Disziplinen. Methodenkompetenz und soziale Kompetenz werden durch handlungsorientierte Lehrformen wie Praktika, Seminare und Projektwerkstätten vermittelt, in denen die Studierenden selbstorganisiert und in kleinen Gruppen arbeiten.

Laut Modulübersicht werden in den aufeinander folgenden Semestern – abgesehen vom obligatorischen Praxissemester – Experimental, Complex und Professional Media Projects umgesetzt.

Gearbeitet wird also an Fall und Problem, an Projekt und Aufgabe. Für den einzelnen Studierenden ermöglicht diese Lehrform eine Zunahme der Selbstkontrolle, Eigenmotivation und Selbstorganisation. Gleichzeitig werden die Studierenden auf heute schon gängige Arbeitsformen vorbereitet, in denen Methodologie, Teamleistung, Organisationsorientierung und lebenslanges Lernen gesteigerte Bedeutung haben.

Als Nebenbemerkung: In der Diskussion mit den Lehrern kam man bereits überein, in Zukunft für die genannten Module und in den einschlägigen Beschreibungen als „Form der Prüfungsleistung“ lieber einheitlich „Projekte“ angeben zu wollen (und nicht wie augenblicklich noch manchmal „Präsentationen“), zumal Teilpräsentationen und Sprints schon während des Semesters üblich und sinnvoll sind.

Insgesamt gilt: Sehr erfreulich ist der weite Horizont, vor dem hier Interactive Media Design vermittelt wird. Als Beispiel sei etwa der Kurs „Designing the Future“ angeführt, der schon im ersten Semester Trend- und Zukunftsforschung, What if-Szenarios, utopische Sehnsüchte und Inspirationen durch Science-Fiction (etwa für neuartige Interfaces und Nutzungsmöglichkeiten) thematisiert und für verschiedene Anwendungs- und Gesellschaftsfelder diskutiert.

Einen sehr schönen Einblick gibt auch ein Angebot wie „Design Concept & Dramaturgy“, das nun nicht nur – was ja naheliegt – interaktive Konzepte, sondern eben auch Grundlegendes aus dem Bereich Narration und Medien-Dramaturgie sowie die Unterschiede zwischen linearem und non-linearem Storytelling thematisiert. Und ja, es ist sehr sinnvoll, sich auch in Interactive Media mit creative writing methods und character development zu befassen.

Die Umsetzung des Konzepts und das Erreichen der Ziele wird durch eine gute Studierbarkeit begünstigt, durch viele eigene „Werkstätten“ und Wahlkurse, Moodle-Kurse, ein pdf-Vorlesungsverzeichnis, durch Nachbelegungsphasen, Nutzung anderer Angebote des Fachbereichs usw. Die wachsende Anzahl von Studierenden sei dabei, so die Vertreter der Studierendenschaft, zwar schon spürbar, könne aber derzeit noch durch eine höhere Anzahl von Electives ausgeglichen werden.

Insgesamt hat IMD schon eine sehr gute Ausstattung (etwa ein eigenes Usability Lab), aber auch ein eigenes „Things Lab“ zur Nutzung für Projekte und Installationen oder auch als Vorgriff auf Robotik; außerdem das „Internet of Things“ sowie – und das ist ja nun leider oft nicht selbstverständlich – ausgebildete Mitarbeiter, die eigens für die Labore zuständig sind. Jedes Semester hat einen eigenen Arbeitsraum, in dem auch analoge Repräsentationen von Projekten aufgebaut werden können. Die Wege zwischen den Semesterarbeitsräumen sind kurz, finden sie sich doch alle zusammen in einem Trakt, was wiederum den Austausch und das kollegiale Lernen unter den Studierenden verschiedener Semester befördert, etwa Tricks, Kniffe oder Programmiersprachen betreffend.

IMD bemüht sich offensiv um Internationalisierung, schon im ersten Semester werden entsprechende Möglichkeiten (Partner-Hochschule in Cork, ERASMUS etc.) angesprochen.

5 Ziele und Konzept des Studiengangs „Motion Pictures“ (B.A.)

5.1 Ziele des Studiengangs

5.1.1 Qualifikationsziele des Studiengangs

In den besonderen Bestimmungen zur Prüfungsordnung (BBPO) des Studiengangs „Motion Pictures“ (Bachelor of Arts) gibt die Hochschule Darmstadt an, dass die Studierenden einen Abschluss erwerben, der zu anspruchsvoller beruflicher Tätigkeit auf dem Gebiet der Medienproduktion in der Medienbranche Film und Fernsehen sowie auf verwandten Gebieten befähigt. Berufsbilder, die aus heutiger Sicht mit dem Studium angestrebt werden können, sind beispielsweise die des Produzenten, des Regisseurs, des Kameramanns, des Spezialisten für Postproduktion, des Konzepters, des Entwicklers, des Autors fiktionaler und non-fiktionaler Stoffe und Formate sowie des Vermarkters von linearen und non-linearen Medienprodukten oder des Managers in Medienunternehmen. Das Hauptziel liegt in einer fokussierten Medienerziehung, die eine Qualifikation für eine Karriere in der Medienbranche bietet.

Im Rahmen der Gespräche mit den Lehrenden des Studiengangs wird deutlich, dass die in der BBPO angegebenen Berufe lediglich exemplarisch für die Vielzahl der möglichen Tätigkeiten im Bereich der Produktion audiovisueller Medien stehen, die mit dem Abschluss angestrebt werden können. Der Studiengang hält engen Kontakt zur Berufspraxis und gleicht die Qualifikationsziele mit den realen Bedürfnissen des Arbeitsmarktes ab; er folgt dabei zugleich dem Anspruch eines Hochschulstudiums und schafft den Freiraum für eine selbstbestimmte fachliche Entwicklung der Studierenden. Der Studiengang unterhält Kooperationen mit Partnern aus der Medienindustrie und nimmt am Austausch sowie der Diskussion fachspezifischer Themen teil, indem er etwa Fachdozenten und Gäste aus dem Berufsfeld einlädt oder den Studierenden die Teilnahme an internationalen Tagungen und Festivals ermöglicht. So wird sichergestellt, dass die aktuelle Berufspraxis nicht nur in die Lehre reflektiert, sondern zukunftsweisend adaptiert werden kann. Die Konzeption, Realisation und Distribution zeitbasierter Medien ist sehr vielfältig und permanenten Medienumbrüchen unterworfen, die sich unmittelbar auf die Arbeitspraxis auswirken. Das Studienprogramm ist generalistisch angelegt und dient als Basis für eine individuelle Profilbildung der Studierenden. Das didaktische Konzept des „Problem-Based Learning“ unterstützt diese Profilbildung, indem es den Studierenden den Erwerb der fachlichen und überfachlichen Kompetenzen in kleinen handlungsorientierten und selbst organisierten Projektgruppen anhand konkreter Aufgabenstellungen ermöglicht. So werden in den Projekten nicht nur alle für die spätere Tätigkeit relevanten Methodenkompetenzen für die Ausübung wissenschaftlichen und gestalterischen Handelns vermittelt,

sondern auch ein Rahmen für eine intrinsisch motivierte individuelle Persönlichkeitsentwicklung geschaffen. Die im Studiengang bearbeiteten Themen ermöglichen es den Studierenden, fach-ethische Fragen zu diskutieren und zivilgesellschaftliches Engagement zu entwickeln.

Die Zahl der Bewerber und der Studienabbrecher entspricht dem Fachgebiet, ebenso die Anzahl der Studierenden, die den Abschluss in der Regelstudienzeit machen.

5.1.2 Weiterentwicklung der Ziele

Mit dieser Reakkreditierung des Studiengangs „Digital Media“ treten dessen Schwerpunkte als eigenständige Studiengänge hervor. So wird der ehemalige Schwerpunkt „Video“ zum Studiengang „Motion Pictures“. Diese Weiterentwicklung entstand im Austausch mit Lehrenden, Studierenden und Partnern. Ein separater Studiengang „Motion Pictures“ ermöglicht eine Schärfung des Qualifikationszieles und kommt damit sowohl den Studieninteressierten – im Sinne einer leichteren Orientierung innerhalb der Studienangebote – als auch den Studierenden – im Sinne einer höheren Identifikation mit den Studienschwerpunkten – als auch den Absolventen – im Sinne einer profilierteren Positionierung auf dem Arbeitsmarkt – entgegen. Trotz des schärferen Profils bleibt der Anspruch erhalten, einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss zu ermöglichen, der durch ein Masterstudium, etwa an einer Filmhochschule, spezialisiert werden kann. Damit wird den Ansprüchen des wachsenden Marktes medienproduzierender Gewerbe entsprochen, die zunehmend für den Bereich „Bewegtbild“ Experten benötigen, die medien- und genreübergreifend agieren können und nicht als Spezialisten verortet sind. Im Zuge der Reakkreditierung wurde ein vollwertiges Praktikumssemester integriert, wodurch sich die Studienzeit von sechs auf sieben Semester erhöht. Diese Entwicklung wird von den Gutachtern begrüßt.

5.1.3 Fazit

Es ist festzustellen, dass sich das Studiengangskonzept unter dem Titel „Motion Pictures“ an Qualifikationszielen orientiert, die auf die Befähigung zur Aufnahme einer qualifizierten Erwerbstätigkeit in der Konzeption, Produktion und Distribution heutiger und künftiger zeitbasierter Medien zielen. Die Vermittlung von fachlichen und überfachlichen Aspekten zur Entwicklung der eigenen Persönlichkeit der Studierenden und von gesellschaftlichem Engagement ist durch das didaktische Lehrkonzept des „Problem-Based Learning“ gegeben.

5.2 Konzept

5.2.1 Zulassungsvoraussetzungen

Der Zugang zum Studium, das einmal jährlich zum Wintersemester aufgenommen werden kann, ist in einer Eignungsprüfungssatzung geregelt. Darin werden Fristen, Voraussetzungen und Ablauf des zweistufigen Verfahrens aufgeführt. Die Zulassung zum Studium entspricht den Zugangsverfahren zu vergleichbaren Studiengängen anderer Hochschulen. Nach Angaben im Selbstbericht

setzt sich die Gruppe der Bewerber sehr heterogen aus (Fach-)Abiturienten und Studiengangwechslern zusammen. Anerkennungsregelungen von Leistungen sind entsprechend der Lissabon-Konvention getroffen. Die Selbstdarstellung des Studiengangs, die Ziele und der Verlauf des Studiums werden auf der Website der Hochschule und in weiteren Informationsmaterialien transparent dargestellt.

5.2.2 Studiengangsaufbau

Der Studiengang ist als siebensemestriges Vollzeitstudium im Umfang von 210 ECTS-Punkten angelegt. Der Studienverlauf ist klar an den Qualifikationszielen des Studiengangs orientiert. Das erste Semester dient dem Erwerb übergreifender Grundlagen in allen studienrelevanten Gebieten. Ab dem zweiten Semester realisieren die Studierenden Projekte, in denen alle einzunehmenden Perspektiven und zu erwerbenden Kompetenzen innerhalb eines Fachgebietes anhand einer konkreten Aufgabenstellung erarbeitet werden. Die Projektmodule sind generisch benannt, um sich aktuellen Themen und Entwicklungen im Fachgebiet widmen zu können. Die Vermittlung von kanonischem Wissen und wissenschaftlicher Arbeitsmethoden ist in den Modulbeschreibungen aufgeführt und nach Aussagen der Lehrenden fester Bestandteil der Projektarbeit und daher nicht explizit in separaten Lehrveranstaltungen verankert. Mit Abschluss des Studiums haben die Studierenden inklusive des Abschlussprojektes sechs Projekte erarbeitet. Die Projektmodule im Umfang von 15 ECTS-Punkten werden von Wahlmodulen im Umfang von 5 ECTS-Punkten ergänzt. Die Wahlmodule dienen der individuellen Profilierung der Studierenden und umfassen fachübergreifende Themen.

Die Studierenden absolvieren im vierten Semester ein Praktikum in einer studienrelevanten Medienproduktion. Zeitfenster für Auslandssemester sind im Studienverlauf berücksichtigt.

Das Studium schließt mit einem Bachelorprojekt ab, das in schriftlicher Form dokumentiert und reflektiert wird. Den Umfang und die Gewichtung von Projektarbeit und Reflexion obliegt den Studierenden und soll die individuelle Profilbildung und Selbstorganisation fördern.

In der Befragung der Studierenden wurde angegeben, dass die Studienplanung und der Umfang der angebotenen Lehrveranstaltung sowie die Diversität der Lehrenden den Anforderungen entsprechen. Auf kurzfristig auftauchende Defizite im Lehrangebot und auf Wünsche der Studierenden wird angemessen und zeitnah reagiert, so dass das Curriculum lebendig umgesetzt wird.

5.2.3 Modularisierung und Arbeitsbelastung

Das Curriculum ist so strukturiert, dass pro Semester 30 ECTS-Punkte auf Grundlage von 25 Arbeitsstunden pro Leistungspunkt zu erbringen sind. Die 23 Module des Curriculums sind auf Grundlage eines 5-Punkte Rasters aufgebaut, so dass es Module mit 15, 10 und 5 ECTS-Punkten gibt – mit Ausnahme des Praxissemesters zu 30 ECTS-Punkten. Alle Module werden mindestens einmal jährlich angeboten und schließen nach einem Semester ab. Der Umfang von Pflicht- und

Wahlmodulen ist ausgeglichen. In der Regel fällt die Hälfte der im Semester zu erbringenden Leistungen auf ein verpflichtendes Projektmodul und die andere Hälfte auf Wahlmodule. Die Verteilung von Präsenz- und Selbstlernzeiten erscheint schlüssig und wurde laut Selbstbericht auf Grundlage von Evaluationen zur Erfassung der studentischen Arbeitsbelastung festgelegt. Dem Selbstbericht liegen Verlaufsstatistiken bei, in denen die Zahl der Studierenden, Schwundquoten und Studienzeiten ersichtlich werden. Der Studierendenschwund und die Zahl der Studierenden, die über die Regelstudienzeit hinaus immatrikuliert sind, bewegen sich im Rahmen üblicher Werte an vergleichbaren Studiengängen und scheinen nicht im Aufbau und in der Durchführung des Curriculums begründet.

Im Modulhandbuch sind für alle Module Angaben zum Workload, den zu erwerbenden Leistungspunkten, der Position des Moduls im Studienverlauf, der Unterrichtsform, der Verteilung von Kontakt- und Eigenstudium, zur Gruppengröße, zu den Qualifikationszielen, Lehrinhalte, Lehrmethoden, Prüfungsvorleistungen, Prüfungsleistungen, der Verwendbarkeit des Moduls, der Modulgewichtung, dem Modulverantwortlichen und den Lehrenden aufgeführt. Alle Angaben sind sehr detailliert ausgeführt. Der Studienverlaufsplan ist als grafische Übersicht auf der Website des Studiengangs zu finden, aber leider nicht Bestandteil des Modulhandbuchs. Hierdurch könnte die Hochschule die Benutzbarkeit des Handbuchs für die Studierenden verbessern.

5.2.4 Lernkontext

Das didaktische Konzept des Studiengangs basiert auf den Erwerb aller berufsqualifizierenden fachlichen und überfachlichen Kompetenzen durch die Lehrform des „Problem-Based Learning“ innerhalb von Projektwerkstätten. Hier werden die Studierenden mit konkreten Aufgabenstellungen konfrontiert, die sie selbstverantwortlich und selbstorganisiert unter Leitung mehrerer Lehrender in Einzel- oder Gruppenarbeit unter Einbeziehung aktueller Methoden und Technologien lösen. Dieses Lehrkonzept schafft zugleich ein Labor und eine Simulation des späteren Arbeitsalltags und scheint im besonderen Maße geeignet, die Qualifikationsziele des Studiengangs umzusetzen. Für die Projektarbeit stellt der Fachbereich für den Studiengang ausreichend sächliche und räumliche Mittel zur Verfügung. Es gibt eine Reihe von gut ausgestatteten Werkstätten und Studios, ein Kino und einen Technikverleih mit aktuellem Equipment. Die technische Ausstattung orientiert sich am branchenüblichen Standard für kleine und mittlere Medienproduktionen. Die zur Verfügung stehenden Mittel werden so eingesetzt, dass möglichst vielen Studierenden ein Zugang zu den Gestaltungstechniken ermöglicht wird. Bereits mit Technologien aus dem Prosumersegment lassen sich alle gestalterisch relevanten Kompetenzen im Umgang mit den Medientechnologien und die Handhabung des professionellen Workflows entwickeln. Für die technische Einweisung an z. B. professionellen Filmkameras unterhält der Studiengang Kooperationen mit Technikpartnern.

5.2.5 Fazit

Mit der Reakkreditierung wird die ehemalige Vertiefungsrichtung „Video“ im Studiengang „Digital Media“ sinnvoll zu einem eigenständigen Studiengang „Motion Pictures“ weiterentwickelt. Die Qualifikationsziele des Studiengangs orientieren sich an den Anforderungen unserer zunehmend audiovisuellen Kultur und den damit verbundenen Berufsfeldern. Das Lehrkonzept, der Studienverlauf und die Kombination der einzelnen Module ist stimmig im Hinblick auf die formulierten Qualifikationsziele aufgebaut und geeignet, um fachliche und überfachliche Kompetenzen zu entwickeln. Die Studierenden zeigten sich sowohl mit der Zielstellung des Studienangebotes als auch mit seiner Struktur und Organisation zufrieden. Die kleinen Gruppengrößen in der Projektarbeit und der direkte Kontakt und Austausch mit den Lehrenden bietet ein ideales Arbeits- und Lernumfeld.

Ziele und Ausgestaltung des Studiengangs entsprechen dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse sowie den KMK-Strukturvorgaben. Die Projekte unter dem Konzept des „Problem-Based Learning“ führen zu einem hohen Anwendungsbezug und fördern die Beschäftigungsfähigkeit der späteren Absolventen, indem sie die Anforderungen der Berufspraxis durch das didaktische Konzept des „Problem-Based Learning“ simulieren.

6 Ziele und Konzept des Studiengangs „Sound and Music Production“ (B.A.)

6.1 Ziele des Studiengangs

6.1.1 Qualifikationsziele des Studiengangs

In den besonderen Bestimmungen zur Prüfungsordnung (BBPO) des Studiengangs „Sound and Music Production“ (Bachelor of Arts) gibt die Hochschule Darmstadt an, dass die Studierenden einen Abschluss erwerben, der zu anspruchsvoller beruflicher Tätigkeit auf dem Gebiet der Musik- und Medienproduktion, Soundgestaltung, technischer und künstlerischer Tätigkeit befähigt. Berufsbilder, die aus der Sicht der Hochschule mit dem Studium angestrebt werden können, sind beispielsweise die des Produzenten, Sound-Designer im gestalterischen und/oder industriellen Umfeld, Redakteur, Regisseur, Toningenieur für Rundfunk, Film und Tonträgerproduktion, Aufnahmeleiter, Bühnen- und Aufnahmetechnik, Sound Designer in Industrie und Theater, Medienarrangeur, technische Audiotbearbeitung, Audio-Messung und -Analyse.

Im Rahmen der Gespräche mit den Lehrenden des Studiengangs wird deutlich, dass die in der BBPO angegebenen Berufe exemplarisch für die Vielzahl möglicher Tätigkeiten im Bereich der Produktion auditiver Medien stehen, die mit dem Abschluss angestrebt werden können. Der Studiengang unterhält angeblich Kooperationen mit Partnern aus dem Audiogewerbe und mit Rundfunkanstalten. So soll die aktuelle Berufspraxis nicht nur in die Lehre reflektiert, sondern partiell adaptiert werden. Die Konzeption, Realisation und Distribution zeitbasierter Audio-Medien ist sehr

vielfältig und permanenten Medienumbrüchen unterworfen, die sich unmittelbar auf die Arbeitspraxis auswirken. Das Studienprogramm ist angelegt mit Fokus auf Musikproduktion. Das didaktische Konzept des Workshop-Learning unterstützt diese Profilbildung, indem es den Studierenden den Erwerb der fachlichen und überfachlichen Kompetenzen in handlungsorientierten und selbst organisierten Projektgruppen anhand konkreter Aufgabenstellungen ermöglicht. So werden angeblich in den Projekten für die spätere Tätigkeit relevante Methodenkompetenzen für die Ausübung gestalterischen Handelns vermittelt.

6.1.2 Weiterentwicklung

Mit dieser Reakkreditierung des Studiengangs „Digital Media“ sollen dessen Schwerpunkte als eigenständige Studiengänge akkreditiert werden. Daher gibt es nun neben drei weiteren eigenständigen Bachelorstudiengängen auch das Programm „Sound and Music Production“. Diese Weiterentwicklung entstand im Austausch mit Lehrenden, Studierenden und Partnern. Ein parallel konzipierter Studiengang „Motion Pictures“ ermöglicht die Zusammenarbeit mit dem Studiengang „Sound and Music Production“ und kommt damit den Studierenden – im Sinne einer höheren Breite der damit verbundenen Aufgabenstellungen in Richtung Filmsound – als auch den Absolventen – im Sinne einer profilierteren Positionierung auf dem Arbeitsmarkt – entgegen. Trotz des eigenständigeren Profils bleibt der Anspruch erhalten, einen ersten berufsqualifizierenden Abschluss zu ermöglichen, der durch ein Masterstudium, etwa an einer Film- oder Musikhochschule, spezialisiert werden kann. Damit wird den Ansprüchen des Marktes medienproduzierender Gewerbe entsprochen, die zunehmend Experten für Audioproduktion benötigen, die medien- und genreübergreifend agieren können.

6.1.3 Fazit

Es ist festzustellen, dass sich das Studiengangskonzept unter dem Titel „Sound and Music Production“ an Qualifikationszielen orientiert, die auf die Befähigung zur Aufnahme einer qualifizierten Erwerbstätigkeit in der Konzeption, Produktion und Distribution heutiger Musik- und audiovisueller Medien zielen. Die Vermittlung von fachlichen und überfachlichen Aspekten zur Entwicklung der eigenen Persönlichkeit der Studierenden und von gesellschaftlichem Engagement ist durch das didaktische Lehrkonzept des Workshop-Learning in der Grundlage gegeben.

6.2 Konzept

6.2.1 Zugangsvoraussetzungen

Der Zugang zum Studium, das einmal jährlich zum Wintersemester aufgenommen werden kann, ist in einer Eignungsprüfungssatzung geregelt. Darin werden Fristen, Voraussetzungen und Ablauf des zweistufigen Verfahrens aufgeführt. Die Zulassung zum Studium entspricht den Zugangsverfahren vergleichbarer Studiengänge anderer Hochschulen, ist aber in seiner Regelung vorbildlich

zu nennen. Nach Angaben im Selbstbericht setzt sich die Gruppe der Bewerber sehr heterogen aus (Fach-)Abiturienten und einschlägig vorgebildeten Bewerbern aus der Musik- und Tontechnikbranche zusammen. Anerkennungsregelungen von Leistungen sind entsprechend der Lissabon-Konvention getroffen. Die Selbstdarstellung des Studiengangs, die Ziele und der Verlauf des Studiums werden auf der Website der Hochschule und in weiteren Informationsmaterialien informativ dargestellt.

6.2.2 Studiengangsaufbau

Der Studiengang ist als siebensemestriges Vollzeitstudium im Umfang von 210 ECTS-Punkten angelegt. Der Studienverlauf ist an den Qualifikationszielen des Studiengangs orientiert. Das erste Semester dient dem Erwerb von Grundlagen in allen studienrelevanten Gebieten. Ab dem zweiten Semester realisieren die Studierenden Projekte, in denen einzunehmende Perspektiven und zu entwickelnde Kompetenzen innerhalb eines Fachgebietes anhand einer konkreten Aufgabenstellung erarbeitet werden. Die Projektmodule sind generisch benannt, um sich aktuellen Themen und Entwicklungen im Fachgebiet widmen zu können. Die Vermittlung von fachlichem Wissen und partiell auch wissenschaftlicher Arbeitsmethoden und Schlüsselkompetenzen ist in den Modulbeschreibungen aufgeführt und nach Aussagen der Lehrenden Bestandteil der Projektarbeit und daher nur teilweise explizit in separaten Lehrveranstaltungen ausgewiesen. Mit Abschluss des Studiums haben die Studierenden inklusive des Abschlussprojektes sechs Projekte erarbeitet. Die Projektmodule im Umfang von 15 ECTS-Punkten werden von Wahlmodulen im Umfang von 5 ECTS-Punkten ergänzt. Die Wahlmodule dienen der individuellen Profilierung der Studierenden und umfassen fachübergreifende Themen.

Die Studierenden absolvieren im fünften Semester ein Praktikum. Ein wahlweises Zeitfenster für ein Auslandssemester ist in diesem Praxissemester im Studienverlauf möglich.

Das Studium schließt mit einem Bachelorprojekt ab, das in schriftlicher Form dokumentiert und reflektiert wird. Umfang und Gewichtung von Projektarbeit und Reflexion obliegt – nicht weiter geregelt – den Studierenden und soll angeblich die individuelle Profilbildung und Selbstorganisation fördern.

In der Befragung der Studierenden wurde angegeben, dass die Studienplanung und der Umfang der angebotenen Lehrveranstaltung sowie die Diversität der Lehrenden den Angaben entsprechen. Auf kurzfristig auftauchende Defizite im Lehrangebot und auf Wünsche der Studierenden wird reagiert.

6.2.3 Modularisierung und Arbeitsbelastung

Das Curriculum ist so strukturiert, dass pro Semester 30 ECTS-Punkte auf Grundlage von 25 Arbeitsstunden pro Leistungspunkt zu erbringen sind. Die 26 Module des Curriculums sind auf

Grundlage eines 5-Punkte Rasters aufgebaut. Alle Module werden mindestens einmal jährlich angeboten und schließen nach einem Semester ab. Der Umfang von Pflicht- und Wahlmodulen ist ausgeglichen. In der Regel fällt die Hälfte der im Semester zu erbringenden Leistungen auf ein verpflichtendes Projektmodul und die andere Hälfte auf Wahlmodule. Die Verteilung von Präsenz- und Selbstlernzeiten erscheint schlüssig und wurde laut Selbstbericht auf Grundlage von Evaluationen zur Erfassung der studentischen Arbeitsbelastung festgelegt. Dem Selbstbericht liegen Verlaufsstatistiken bei, in denen die Zahl der Studierenden, Schwundquoten und Studienzeiten ersichtlich werden. Der Studierendenschwund und die Zahl der Studierenden, die über die Regelstudienzeit hinaus immatrikuliert sind, bewegen sich im Rahmen üblicher Werte an vergleichbaren Studiengängen und scheinen nicht im Aufbau und in der Durchführung des Curriculums begründet.

Im Modulhandbuch sind für alle Module Angaben zum Workload, den zu erwerbenden Leistungspunkten, der Position des Moduls im Studienverlauf, der Unterrichtsform, der Verteilung von Kontakt- und Eigenstudium, zur Gruppengröße, zu den Qualifikationszielen, Lehrinhalten, Lehrmethoden, Prüfungsvorleistungen, Prüfungsleistungen, der Verwendbarkeit des Moduls, der Modulgewichtung, dem Modulverantwortlichen und den Lehrenden aufgeführt. Alle Angaben sind nachvollziehbar ausgeführt. Der Studienverlaufsplan ist als grafische Übersicht auf der Website und in Flyern des Studiengangs zu finden, aber nicht Bestandteil des Modulhandbuchs.

6.2.4 Lernkontext

Das didaktische Konzept des Studiengangs basiert auf den Erwerb berufsqualifizierender, fachlicher und überfachlicher Kompetenzen durch die Lehrform des Workshop-Learning innerhalb von sogenannten Sprint-Modulen und Workshop-Modulen sowie einigen technisch definierten Lectures. In den Sprint-Modulen und Workshop-Modulen werden die Studierenden mit konkreten Aufgabenstellungen konfrontiert, die sie selbstverantwortlich und selbstorganisiert unter Leitung mehrerer Lehrender in Einzel- oder Gruppenarbeit unter Einbeziehung aktueller Methoden und Technologien lösen. Dieses Lehrkonzept schafft eine Simulation des späteren Arbeitsalltags und scheint geeignet, die Qualifikationsziele des Studiengangs umzusetzen.

Die Lectures dagegen sind inhaltlich jedoch fragwürdig aufgebaut. Bei vier zur Verfügung stehenden Lectures ist der genannte Themenbereich einerseits zu eng auf Fragen der reinen Tontechnik fokussiert – etwa in Form von „Akustik+Mathematik“, „Simulation von Raumhall“ oder „Digitale Effekte und Simulation von Klangquellen“ in den Lectures 1, 2 und 4. Lecture 3 dagegen ist zu allgemein benannt mit „Analog Audio“.

Für die Projektarbeit stellt der Fachbereich für den Studiengang ausreichend sächliche und räumliche Mittel zur Verfügung. Es gibt einige adäquat ausgestattete Studios, ein Kino und einen Technikverleih mit aktuellem Equipment. Die technische Ausstattung orientiert sich am branchenübli-

chen Standard für kleine und mittlere Musik- und Rundfunkproduktionen. Die zur Verfügung stehenden Mittel werden so eingesetzt, dass möglichst vielen Studierenden ein Zugang zu den Gestaltungstechniken ermöglicht wird. Mit den vorhandenen mobilen Technologien aus dem Consumer-Segment lassen sich gestalterisch relevante Kompetenzen im Umgang mit den Medientechnologien und die Handhabung des professionellen Workflows bedingt entwickeln. Es fehlen allerdings avancierte Mikrophone für Stereo- und Multichannel-Aufnahmen sowie mobile Mehrspur-Fieldrecorder.

6.2.5 Weiterentwicklung des Konzepts

Generell ist zu konstatieren, dass der Studiengang sehr technisch und weniger gestalterisch ausgerichtet ist. Über den eigenen Gestaltungs- und Workflowhorizont hinaus werden lediglich im ersten Semester tellerandübergreifend zwei Module angeboten. Irritierend ist auch, dass lediglich drei Lehrende das gesamte Modulspektrum fast vollständig abdecken. Es fehlt offensichtlich die Einbindung weiterer Lehrkompetenz, die in der Hochschule Darmstadt im Fachbereich „Digital Media“ vorhanden ist. Vor allem jedoch fehlt das Vorhalten von explizit wissenschaftlichen Modulen (beispielsweise Soundstudies, Musikgeschichte, Theorien zur neuen Musik etc.) und auch das Einrichten von eigenen Schlüsselkompetenzmodulen, die den Studierenden Skills für eine spätere Tätigkeit als Freiberufler oder Unternehmensgründer an die Hand geben.

Denkbar wäre eine Entwicklung des vorliegenden Studienverlaufsplans z. B. wie folgt: Verschiebung der Inhalte des Moduls SMP Lecture 2 in die Module Studio Technology 2, SMP Lecture 3 und 4. Dafür neue Setzung des Moduls Lecture 2 mit z. B. Inhalten aus den Soundstudies (etwa Musikgeschichte, Audio-Vision, Hörspiel) oder Analysemodul (möglicherweise Filmsoundanalyse oder strukturelle Musikanalyse).

Der Studiengang SMP wurde bisher auf Englisch angeboten, um im Sinne der Internationalisierungsstrategie der Hochschule zu agieren. Allerdings zeigte sich, dass die Nachfrage seitens ausländischer Studierender zu gering ist, um daran festzuhalten; weitere Bemühungen, den Anteil internationaler Studierende zu erhöhen, zeigen sich als erfolglos. Auch wenn das Feld stark durch Anglizismen geprägt ist, wurde – im Gegensatz etwa zum A&G-Bachelor – die Entscheidung getroffen, die Lehrveranstaltungen wieder komplett auf Deutsch anzubieten. Allerdings liegen sowohl das Modulhandbuch als auch viele relevante Informationsmaterialien noch vollständig auf Englisch vor. Daher empfiehlt Gutachtergruppe aufgrund der erforderlichen Transparenz die relevanten Dokumente zu überarbeiten und dementsprechend auf Deutsch vorzulegen.

6.2.6 Fazit

Mit der Reakkreditierung wird die ehemalige Vertiefungsrichtung „Sound and Music“ im Studiengang Digital Media zu einem eigenständigen Studiengang „Sound and Music Production“ wei-

terentwickelt. Die Qualifikationsziele des Studiengangs orientieren sich an Anforderungen der audiovisuellen Medien und den damit verbundenen Berufsfeldern. Das Lehrkonzept, der Studienverlauf und die Kombination der einzelnen Module ist im Hinblick auf die formulierten Qualifikationsziele aufgebaut und geeignet, fachliche Kompetenzen zu entwickeln. Die Studierenden zeigten sich sowohl mit der Zielstellung des Studienangebotes, als auch mit seiner Struktur und Organisation zufrieden. Die Gruppengrößen in der Projektarbeit und der direkte Kontakt und Austausch mit den Lehrenden bietet ein zufriedenstellendes Arbeits- und Lernumfeld.

Die Projekte unter dem Konzept des Workshop-Learning führen vorrangig zu einem Anwendungsbezug und fördern die Beschäftigungsfähigkeit der späteren Absolventen, indem sie die Anforderungen der Berufspraxis durch das didaktische Konzept des „Problem-Based Learning“ simulieren.

7 Ziele und Konzept des Studiengangs „International Media Cultural Work“ (M.A.)

7.1 Ziele des Studiengangs

Die Qualifikationsziele und Inhalte des Studiengangs sind gut nachvollziehbar und eine sinnvolle Ergänzung des Angebots am Fachbereich Medien der Hochschule Darmstadt.

Die derzeitige Studiengangsleitung ist sicher eine sehr geeignete Persönlichkeit, nicht nur um einen Master, sondern speziell auch diesen Master aufzubauen. Ihre internationale wissenschaftliche Reputation, aber auch ihre Meriten in der Kultur- und Medienpraxis stehen außer Frage. Schon vor ihrer Tätigkeit für die Hochschule Darmstadt hatte sie ein gut ausgebautes, nationales wie internationales Netzwerk, das inzwischen eher noch gewachsen zu sein scheint. Auch als Person (und das ist bei der Initiation eines neuen Angebots nicht unerheblich) steht sie für die avisierte „Präsentation und Kommunikation medienkultureller Projekte mit internationalem Wirkungskreis“.

Beide Mastersysteme des Fachbereichs beschäftigen sich mit Transferdenken und letztlich einer Verbreiterung des zuvor im Bachelor ja recht eng (und nun noch enger) geführten Wissens um Medien und Design. Das gilt erst recht für die Zeit nach einer Reakkreditierung der früher unter einem gemeinsamen Dach zusammengefassten Studiengänge A&G, IMD, MP und SMP, mit jeweils ganz eigenen Schwerpunkten und einer stärker betonten Heterogenität und fachlichen Zuspitzung.

Die Studiengangsleitung definiert dieses neue Master-Projekt – durchaus komplementär zum bereits am Fachbereich Medien der Hochschule Darmstadt vorhandenen Master „Leadership in the Creative Industries“ – als „weniger utilitaristisch“ und stärker kunst- und kulturorientiert. Außerdem steht hier anders als in *Leadership*-Programm kreative Reflexion im Vordergrund.

An Employability als Maßstab ist selbstverständlich gedacht (Technik, Marketing etc.), aber dies nicht vordergründig – was im Bereich späterer Wirksamkeit, also im Sektor Kultur- und Medienarbeit bzw. kultureller Medienarbeit auch sehr hoch, wenn nicht gar ins Leere gegriffen wäre.

Hier geht es um Künstler und Organisatoren, stark-integrierende Persönlichkeiten und projektorientiertes Arbeiten (etwa das freier Kuratoren oder Ausstellungsgestalter etc.). Es existieren in diesem Bereich viele unterschiedliche Jobs und Berufe, insbesondere hinsichtlich einer internationalen und kulturübergreifenden Ausrichtung des Masters (vgl. „Publishing and Public Relations“, „Media Cultural Economy and Artistic Entrepreneurship“; „Audience Research and Development“; „Media Cultural Project Management; Media Cultural Strategies in Corporations and Institutions“, „Media, Entertainment and Event Law“; „Leading People and Teams“).

Aber die Wege sind eben noch nicht gebahnt (oder überhaupt von vorneherein zu bahnen), noch weniger als in anderen Arbeitsbereichen. Insofern ist hier – was sinnvoll erscheint – ein dezidiert geistes- und kulturwissenschaftlicher Ansatz am Werk, der eher auf Anschlussfähigkeit, Konzeptionsstärke (Kuration und Dramaturgie), Überblick und Flexibilität im Umgang mit immer neuen Herausforderungen abzielt (vgl. Angebote wie „Bringing Media Theory and Discourse to Practice“ und „Media Aesthetic Education Practices“, „Avantgarde in Digital Media“, „Leadership by Arts“, „Interculturality and Inclusion in Media Cultural Work“) und ohnedies auf „vertiefter Praxiserfahrung“ fußt. So geht es – ganz zeitgemäß – um Fragen von Audience Development und Audience Empowerment, um Konzepte für Expanded Media (Medien, die sich mit Alltag, Umwelt und anderen Medien verbinden). Denn längst schon werden Medien als integraler Bestandteil unserer Lebenswelt begriffen, und oft nicht nur als Teil der Umwelt, sondern auch als eine eigene Sphäre (vgl. Virtual Reality etc.).

7.2 Konzept

Alle geplanten Kursangebote scheinen sehr schlüssig aufeinander abgestimmt. Dabei ist es überaus nachvollziehbar, inwiefern dies zur Erreichung der Lehrziele herangezogen werden soll. Der Titel eines Kurses scheint in diesem Zusammenhang ebenso stilbildend wie aussagekräftig zu sein, nämlich „Media, Culture and Technology: Historical and future perspectives“.

Wie bereits erwähnt, wird der englischsprachige, neu eingerichtete konsekutive Masterstudiengang IMC als drei- und vier-semesterige Variante angeboten – in Abhängigkeit der vorhandenen bisher erworbenen ECTS-Punkte der Bewerber erfolgt die Immatrikulation für Studierende mit dem Nachweis von mindestens 210 ECTS-Punkten in die dreisemestrige Variante und für Studierende mit weniger als 210 ECTS-Punkten in die viersemestrige Variante, die bis auf ein vorausgeschaltetes Praxissemester identisch ist, aber mit der entsprechend 120 ECTS-Punkte erreicht werden können (anstatt 90 ECTS-Punkten). Der Studiengang, dessen Aufnahme zukünftig sowohl im Sommer- als auch im Wintersemester möglich sein wird, soll mit einer Kapazität von 20 Studienplätzen zum Wintersemester 2016/2017 erstmalig angeboten werden.

Relevante Aspekte wie Zulassungs- und Anrechnungsverfahren, Wahlpflichtfächer (Electives) und das Konzept des „Project-Based Learnings“ spielen bei diesem Programm eine ebensolche Rolle wie im Fall der vier Bachelorprogramme; die Gutachtergruppe sieht dies auch im Masterstudiengang in analoger Weise zufriedenstellend umgesetzt. Bereits in Kapitel 2.4 beschriebene leichte formale Mängel im Bereich ECTS und Workload sind redaktioneller Unsauberkeit geschuldet und kein Indiz konzeptioneller Schwäche; sie können dementsprechend rasch behoben werden.

Bedenkenswert ist allerdings zweierlei: So gut die derzeitige Studiengangsleitung diesen Masterstudiengang entwickeln kann (ist er ihr doch förmlich auf das intellektuelle und berufliche Profil geschneidert), so darf man sich fragen, wie er sich auch personenunabhängig weiterentwickeln wird. Aber das wird sich weisen – und: In jeder Hinsicht bedauernd ist, dass die Studiengangsleitung in der Lehre der Bachelorstudiengänge nun weniger in Erscheinung treten wird, denn ihre kulturwissenschaftlichen und reflexiv-historischen, theoretischen und metadisziplinären Impulse fehlen in manchen der zu reakkreditierenden Studiengänge bzw. sind dort, erst recht nach dieser Umschichtung, zumindest unterrepräsentiert, just im etwas zu techniklastigen Studiengang „Sound and Music Production“, für den sie ursprünglich ja mitverantwortlich zeichnete.

8 Implementierung

8.1 Ressourcen

Die Lehrenden ließen in den Gesprächen mit der Gutachtergruppe vor Ort durchklingen, dass viele von ihnen mehrere unterschiedliche Kurse halten und dadurch eine höhere Auslastung der Lehrkräfte entsteht. Der Personalbedarf zeigt sich auch in den Angaben der Hochschule: Der Bedarf von 33,6 Professoren-Äquivalenten wird derzeit nur von 19,4 Professoren-Äquivalenten gedeckt. Zudem waren dabei keine Lehrkräfte für rein wissenschaftliches Arbeiten zu verzeichnen. Allgemein scheint die derzeitige Anzahl der Lehrkräfte für die Bachelorstudiengänge im Verhältnis zu den Studierenden gerade noch ausreichend, wobei zu bedenken ist, dass der Zuwachs an Studenten den Zuwachs an Professoren übersteigt. Laut Hochschulleitung ist ein Wachstum im medialen Fachbereich vorgesehen, somit gibt es Potential für weitere Professuren. Die Verteilung des Personals ist jedoch nicht immer nachvollziehbar. So wird beispielsweise die vorhandene Kompetenz einzelner Personen aus dem Lehrkollegium nicht zugunsten der Studiengänge „Sound and Music Production“ (B.A.) genutzt, um der technischen Überlast entgegen zu wirken. Die Gutachtergruppe empfiehlt vor diesen Hintergründen, die jeweils vorhandenen Ressourcen stets an die jeweiligen (zunehmenden) Studierendenzahlen anzupassen. Es ist besonders darauf zu achten, dass die Gruppengrößen bzw. die Betreuungsrelation für das „Project-Based Learning“ nicht zu groß werden bzw. stets angemessen sind.

Die Hochschule Darmstadt verfügt am Standort Dieburg über ein großes, weitläufiges Gebäude, das mit vielen professionell ausgebauten Räumen und Studios eine gute Arbeitsgrundlage schafft.

Es existieren mehrere Ton- und Filmstudios, die mit professionellem Equipment ausgestattet sind. Der restliche allgemeine Zustand des Gebäudes, das mit der Übernahme der Fachhochschule Dieburg zur Hochschule Darmstadt kam und davor von der Deutschen Telekom genutzt wurde, wirkt dagegen in die Jahre gekommen. Eine Renovierung sei laut Hochschulleitung schwierig umzusetzen, würde allerdings dem Arbeitsklima gerade in diesem kreativen Fachbereich guttun. Die Ton- und Filmstudios jedoch, welche teils gemeinsam mit den Studenten und Lehrenden renoviert und aufgebaut wurden, sind sehr neu und wirken modern. Dieser Standort der Hochschule ist umständlich zu erreichen; auch deswegen, da viele Studenten nicht in Dieburg wohnen. Weitergeben möchte die Gutachtergruppe daher an dieser Stelle den Wunsch der Studierenden, auf dem Campus in Dieburg einen Aufenthaltsraum einzurichten, weil das vorhandene Cafe „Zeitraum“ nur bis 18:00 Uhr geöffnet hat und die vorhandenen Projekträume zuvörderst zum Arbeiten genutzt werden.

Für das Fachgebiet „Motion Pictures“ stehen viele Kameramodelle in einer zentralen, betreuten Filmausleihe bereit. Ein großer Pool an Spiegelreflex-Kameras (Canon 5D) gewährleistet eine gute Verfügbarkeit an Ausstattung mittlerer Qualität. Zudem gibt es einzelne professionelle Kamerasysteme (Black Magic Cinema, Canon C100), die ausreichend für die Ausbildung im Bereich der Bildgestaltung und zum Kennenlernen des Workflows sind. Räumlichkeiten wie ein Kinosaal, ein Motion-Capture Raum und ein großes Filmstudio mit Green-Screen bieten solide Arbeitsverhältnisse, auch für den Studiengang „Animation and Game“. Die verfügbare Software ist im Berufsfeld gängig.

Für den Studiengang „Interactive Media Design“ existieren Werkstätten mit betreuenden Werkstattmeistern, welche die Studenten bei der praktischen Umsetzung ihrer Projekte betreuen.

Für das Feld „Sound and Music Production“ stehen mehrere Tonstudios für unterschiedliche Zwecke (z. B. Film, Musik, Radio) zur Verfügung. Mikrofone und sonstige Production-Hardware sind professionell und von hoher Qualität, die Software ist im Berufsfeld üblich. Außer einem Flügel stehen keine Instrumente parat. Die Anschaffung von Mehrspurfieldrecordern und Multimikrofonen wird ausdrücklich empfohlen.

Für einen standardisierten Workflow zwischen den einzelnen Fachbereichen sollen in Zukunft Produktionspipelines eingerichtet werden, um das bereichsübergreifende Arbeiten zu vermitteln und zu erleichtern.

Es heißt von Seiten der Fakultät, es stehe für jeden zweiten Studenten ein eigener Computer bereit. Bedarf für weitere Arbeitscomputer besteht laut Studenten und Lehrenden im Moment nicht, da die Studenten mehrheitlich ohnehin ihren eigenen Laptop mitbringen.

Eine finanzielle Unterstützung zur Umsetzung individueller studentischer Projekte gibt es nur bedingt. Dazu stehen Etats zur Qualitätsverbesserung in Studie und Lehre oder externe Filmförderungen zur Verfügung, welche aber zunächst beantragt und genehmigt werden müssen. Auf die

Einrichtung eines dauerhaften Budgets zur Förderung von studentischen (Abschluss-)Projekten sollte daher hingearbeitet werden.

Insgesamt ist der Standort Dieburg sehr gut ausgestattet und die Entschlossenheit, den aktuellen Bestand in Zukunft weiterhin auszubauen, ist spürbar. Daher empfiehlt die Gutachtergruppe, die weitere Professionalisierung der technischen Ausstattung voranzutreiben (im Besonderen im Bereich „Film“ hinsichtlich aktueller Kameramodelle und im Bereich „Sound“ bezüglich des mobilen mehrkanaligen Aufnahmeequipments).

8.2 Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation

8.2.1 Organisation und Entscheidungsprozesse

Die Hochschule Darmstadt teilte den Bachelorstudiengang „Digital Media“ (B.A.) zum Wintersemester 2013/2014 in die vier einzelnen Programme „Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.), und „Sound and Music Production“ (B.A.). Zudem wird (zum bestehenden Masterprogramm) der Masterstudiengang „International Media Cultural Work“ (M.A.) zum Wintersemester 2016/2017 neu eingerichtet. Die Auftrennung in vier eigene Studiengänge ist eine nachvollziehbare Entwicklung, die sich bereits durch die vorgegebenen Zweige im Studiengang „Digital Media“ abzeichnete. Durch diese Umstrukturierung sind die einzelnen Bereiche flexibler und können zudem besser miteinander kooperieren. Vor allem aber können die Studenten viel spezialisierter ausgebildet werden, was eine immer größere Bedeutung im Berufsfeld erfährt. Die steigenden Bewerberzahlen bestätigen die Entscheidung.

Die anfänglichen Bemühungen, die Studiengänge international und möglichst englischsprachig zu gestalten, scheiterten freilich an den ausbleibenden ausländischen Studenten. Dementsprechend wird die Ausbildung nachvollziehbarer Weise (bis auf A&G und IMC) auf Deutsch zurückgestellt, um das Vermitteln und Diskutieren im Unterricht zu erleichtern. Englischsprachige Fachbegriffe, die in der Industrie geläufig sind, werden selbstverständlich weiterhin gelehrt.

Für die einzelnen Studiengänge gibt es jeweils Repräsentanten aus den Reihen der Studenten, welche im Austausch mit den Professoren stehen. Studiendekan(in), studiengangspezifische Studiengangskoordinatoren und Professoren stehen den Studenten zur Beratung zur Verfügung. Das Verhältnis zwischen Studenten und Lehrenden scheint dabei sehr positiv.

8.2.2 Kooperationen

Es bestehen zahlreiche Kooperationen mit Hochschulen, Unternehmen und Einrichtungen. Die Zusammenarbeit mit externen Unternehmen unterstützt die Ausbildung auf professioneller Ebene und gewährt wichtige Einblicke in das Berufsleben. Gemeinsam mit Forschungseinrichtungen können Forschungsprojekte realisiert werden. Zudem pflegt die Hochschule Kooperationen mit anderen Hochschulen im Ausland (z. B. Irland, USA, Australien) und fördert damit Möglichkeiten eines

Auslandsaufenthalts während des Studiums. Ein Auslandssemester oder -praktikum wird den Studenten stets nahegelegt und vom zuständigen Auslandsbeauftragten koordiniert und beraten. Die Gutachtergruppe legt freilich nahe, diese Möglichkeiten verstärkt an die Studierenden heranzutragen.

8.3 Prüfungssystem

Das Prüfungssystem setzt sich aus der Eignungsprüfung, der allgemeinen Prüfungsordnung (Allgemeine Bestimmungen für Prüfungsordnungen, ABPO) und den studiengangspezifischen Prüfungsordnungen (Besondere Bestimmungen für die Prüfungsordnungen, BBPO) zusammen. Dadurch können die Kriterien wie z. B. Qualifikationsziele und Inhalte an die jeweiligen Ziele und Konzepte der einzelnen Studiengänge angepasst werden.

Alle Prüfungsordnungen sind im Intranet sowie über den Internetauftritt der Hochschule aufrufbar und wurden einer Rechtsprüfung unterzogen.

Für Organisation und Aufsicht der Prüfungsordnungen ist pro Studiengang der jeweilige Prüfungsausschuss zuständig. Dieser besteht aus drei Professoren und zwei Studenten.

Die Wahlpflichtfächer (Electives) werden pro Semester in einem Elective-Katalog inkl. detaillierter Beschreibung veröffentlicht. In die Electives können sich die Studierenden online eintragen. Die weitere Organisation findet an einem „Kick-Off“ Termin (Einführungsveranstaltung) statt. Die Mindestanzahl an Teilnehmern zum Zustandekommen eines Kurses liegt bei acht Studierenden. Das Maximum wird vom Lehrenden festgelegt (Richtwert sind dabei i. d. R. 20 Studenten).

Die möglichen Prüfungsarten bestehen aus Präsentation, Klausur, Referat oder Hausarbeit. Die Form ergibt sich aus der dazugehörigen Lehrveranstaltung und ist im Modulhandbuch vermerkt. Hierbei ist zu beobachten, dass die Prüfungsart der Präsentation die häufigste ist. Dabei wird allerdings durch Quality-Gates, Understanding-Phases und Debriefs sichergestellt, dass neben der Präsentation auch die Konzeptionsphase, der Arbeitsverlauf über den gesamten Semesterzeitraum und das praktisch umgesetzte Endprodukt bewertet werden.

Die Abschlussprüfung für die Bachelor- und Masterstudiengänge besteht aus der Bachelor- bzw. Masterarbeit sowie dem Kolloquium. Die Bachelor- bzw. Masterarbeit umfasst in der Regel einen praktischen und einen schriftlichen Teil. Der schriftliche Teil besteht in den Bachelorstudiengängen meist aus einer Dokumentation. Im Masterstudiengang ist im Prüfungshandbuch von der „Master Thesis“ als schriftlicher Teil der Abschlussarbeit die Rede. Für Formatvorgaben, den wissenschaftlichen Anteil oder den Umfang konnten keine genauen Vorgaben erkannt werden. Diese werden nach Ermessen beurteilt und können je nach Projektart variieren. Dies erfolgt laut Aussage der Professoren und Lehrenden bewusst, um die Freiheit und Vielfalt der Abschlussarbeiten zu gewährleisten. Für den Masterstudiengang sind zwischen 75 und 150 Normseiten geplant. Alle bestandenen Abschlussarbeiten werden in der Bibliothek für die Studierenden einsehbar ausgelegt.

8.4 Transparenz und Dokumentation

Alle relevanten studienorganisatorischen Dokumente liegen vor und sind im Internet zugänglich. Muster für Bachelor-Zeugnis, Bachelor-Urkunde und Diploma Supplement lagen vor. Die relative ECTS-Note im Abschlusszeugnis liegt als Gesamtbewertung vor sowie alle während der Studienzeit erworbenen Noten und Creditpoints. Es wird in diesem Rahmen empfohlen, die jeweils aktuelle von der Europäischen Kommission, dem Europarat und UNESCO/CEPES entwickelte Vorlage des Diploma Supplements zu verwenden.

Die Anforderungen für Studieninteressierte sind transparent. Wie bereits erwähnt, sollten jedoch die studiengangrelevanten Materialien bei Diskrepanzen, wie sie in einzelnen Programmen bestehen, an die jeweilige Lehrsprache angepasst werden.

8.5 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Die Zahl der Studierenden konnte kontinuierlich gesteigert werden. Der Anteil der weiblichen Studierenden konnte dabei in den Nachfolgern A&G, IMD, MP und SMP deutlich erhöht werden. Die Hochschule versucht auf Infoveranstaltungen, das Interesse weiblicher Studienbewerber zu erhöhen. Die studiengangspezifischen Geschlechterverteilungen sind im Vergleich zu anderen Hochschulen nicht auffällig. Die Zahl der ausländischen Studierenden ist in IMD, MP und SMP leicht gesunken.

Für benachteiligte Studierende und Studierende in besonderen Lebenslagen werden persönliche Sprechstunden mit Studienberatern und auch dem Beauftragten für Studierende und Studieninteressierten mit Behinderung angeboten. Zudem bieten das Studentenwerk Darmstadt und der „Förderverein für in Not geratene Studenten an der Hochschule Darmstadt e. V.“ weitere Informationsmöglichkeiten.

Die Hochschule Darmstadt bietet als Kinderbetreuungsmöglichkeiten für Kinder von Bediensteten und Studierenden Kurzzeit- bzw. Ad-hoc-Betreuungsplätze an.

Durch die engen Verhältnisse zwischen Lehrenden und Studierenden scheint ein angemessen flexibles Umfeld für Studierende mit Nachteilen oder in besonderen Lebenssituationen gegeben.

8.6 Weiterentwicklung der Implementierung

Insgesamt kann festgehalten werden, dass die vorhandenen Ressourcen derzeit noch mit den Studierendenzahlen korrespondieren. Insofern ist die Implementierung der Studiengänge sichergestellt, aber die Gutachtergruppe weist ausdrücklich darauf hin, dass bei zunehmenden Studierendenzahlen eine intensivere Weiterentwicklung erforderlich ist, damit die Qualität in der Lehre gewährleistet bleibt. Organisatorische Verbesserungen ergaben sich durch konsequente Einbindung und Berücksichtigung der Interessen der Studierenden (vgl. Kap. 9. Qualitätsmanagement).

8.7 Fazit

Die vorhandenen Ressourcen und organisatorischen Voraussetzungen sind ausreichend vorhanden, um die jeweiligen Konzepte der verschiedenen angebotenen Studiengänge umzusetzen. Im Allgemeinen werden die Ressourcen sinnvoll eingesetzt und tragen der Zielerreichung bei. Die Entscheidungsprozesse sind nachvollziehbar und vertreten sowohl Ziel als auch Konzept. Eine Ressourcenverteilung zugunsten der Erhöhung der Vermittlung wissenschaftlichen Arbeitens in den Studiengängen ist dagegen ratsam.

9 Qualitätsmanagement

9.1 Organisation und Mechanismen der Qualitätssicherung

Sowohl die Hochschule Darmstadt, der Fachbereich Media am Mediacampus Dieburg, als auch die im Rahmen der Reakkreditierung und Akkreditierung betrachteten Studiengänge verfügen über institutionelle und nicht-institutionelle Strategien und Verfahren zur Qualitätssicherung für Infrastruktur, Lehre und Studium. Die Maßnahmen sind angemessen – und zeugen in vielen Punkten von weit mehr als nur einer Gewährleistung des Notwendigen.

Heikel ist auch hier, wie in vielen anderen Zusammenhängen, die hochschulpolitisch wirksame Tendenz, die Studierendenzahlen immer weiter zu erhöhen. Im Fall der Qualitätssicherung wird dies evident – und besonders in Studiengängen künstlerischer und gestalterischer Ausprägung, die nicht nur auf Betreuung und Kontakt, sondern auch auf guten Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden angewiesen sind.

Zur Qualitätssicherung gehören viele Aspekte, auch infrastrukturelle, politische und wirtschaftliche. Der Mediacampus Dieburg war vordem ein Standort der Telekom, den die Hochschule Darmstadt mit der Übernahme der Fachhochschule Dieburg erlangte und nun mittel- und langfristig zu einem Medienstandort ausbauen will. Dabei muss die Bausubstanz verbessert und es sollen noch mehr Räumlichkeiten geschaffen werden als ohnedies schon auf dem weitläufigen Gelände verfügbar sind. Schwierig ist dabei die Wohnsituation für Studierende. Asbestverseuchte Wohnungen mussten abgerissen werden; private Investoren trieben die Mieten nach oben. Zwar soll der öffentliche Nahverkehr, so der Wunsch der Hochschulleitung, verbessert und auf diese Weise studentisches Wohnen in Darmstadt und Frankfurt begünstigt werden, aber das ist hochpreisig und – dies ist vor allem hier anzuführen – es unterminiert Gelegenheiten, sich zu treffen, Campus-Denken und Team-Arbeit.

Im Sinne einer Programmakkreditierung ist das Verhältnis von Qualitätssicherung und Weiterentwicklung eines oder mehrerer Studiengänge zu untersuchen (vgl. „Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen“, 2.9). Dabei sind das hochschulinterne Qualitätsmanagement, Sicherungs-

maßnahmen der Fachbereiche oder Fakultäten, aber auch eher informelle Strategien zur Qualitätssicherung ins Kalkül zu ziehen. Dazu zählen – in toto – administrative und kommunikative Bedingungen, Evaluationen und Feedback, Überlegungen zur Arbeitsbelastung der Studierenden, Abwägungen zum Studienerfolg und dem Verbleib der Absolventen.

Als Exempel: Eine Zentralstelle der Hochschule organisiert drei Mal während eines Studiums (zu Beginn, in der Mitte und danach) eine hochschulweite Befragung aller Studierenden. Die letzte Rückmeldung der Absolventen erfolgte im Sommer 2015. Interessant ist dies etwa auch im Hinblick auf die nicht verallgemeinerbaren Bemühungen – und je nach Studiengang teils gescheiterten, leicht eingeschränkten oder recht erfolgreichen Bemühungen – um eine Internationalisierung der Studierendenschaft.

Übrigens wurde die Hochschulleitung erläuterte in den Gesprächen mit der Gutachtergruppe – unter anderem – das hochschulweite Qualitätsmanagement-System, durch das Organisations- und Entscheidungsstrukturen definiert und eine kontinuierliche Weiterentwicklung der Studiengänge gewährleistet werden soll. Das ist festgehalten und transparent, etwa durch eine Zertifizierung nach ISO 9001. Es gibt ein integriertes Management System für Prozesse der Verwaltung und des Personalwesens und darin ein eigenes System zur Lenkung und Aktualisierung von Dokumenten.

Maßnahmen zur Qualifizierung gewährleisten die Fortbildung des akademischen Personals. Eine Abteilung für Personalentwicklung kümmert sich um die Weiterbildung der Führungskräfte. Es gibt das Hochschuldidaktische Kompetenzzentrum „Lehre Plus“, aber auch die AWW, die Arbeitsgemeinschaft wissenschaftliche Weiterbildung in ganz Hessen. Zudem existieren Angebote für eine inhaltliche Weiterbildung und Reisemittel für Kongresse. Gruppenkurse im Sprachenzentrum sollen beispielsweise im Hinblick auf eine weitere Internationalisierung fortbilden.

Kritisch anzumerken bleibt: Der Fachbereich Medien kann zwar wie alle anderen Fachbereiche der Hochschule auf QSL-(bzw. ehemals: QV-)Fördertöpfe zur „Qualitätsverbesserung in Studium und Lehre“ zugreifen, jedoch gibt es – und das ist durchaus als qualitative Einschränkung des Studiengangs „Motion Pictures“, etwa im Vergleich zu Filmhochschulen anzusehen – keine gesonderten Fördergelder für Filme. So gilt: Studierendenfilme, die im nationalen und internationalen Vergleich mithalten sollen und müssen, bedürfen der gesonderten und angemessenen Unterstützung (für Reisen und Aufbauten, Schauspieler, Filmmusik, Post Production usw.). Denn Qualität wird hier nicht einfach durch Engagement garantiert, sondern bedarf auch weiterer Optionen, Produktionsmittel und gegebenenfalls noch der professionellen Hilfe von außen.

Alle studienbezogenen Parameter sind geklärt, so etwa die Erfassung von relevanten Daten, die Entwicklung und Umsetzung von Studienplänen, Personalfragen und Berufungen, Zulassungsvor-

raussetzungen und die (je nach Studiengang) spezifischen Eignungsprüfungen für die Studierenden. Die Gremien sind etabliert und ausreichend besetzt. So hat jeder neue Studiengang – selbst nach Teilungsprozessen – selbstverständlich auch seinen eigenen Prüfungsausschuss etc.

Darüber hinaus zeigt bereits der dokumentierte und ablesbare Aufbau der Studiengänge, wie sich die Verantwortlichen bemühen, Formen und Lehrinhalte an neuere Entwicklungen anzupassen und dabei Forschung, künstlerische und mediale Tendenzen sowie die Kriterien der Berufspraxis zu berücksichtigen (so werden – das ergab das Gespräch – etwa regelmäßig Agenturen eingeladen, mit Institutionen und Arbeitgebern kooperiert, aber eben auch über Erwartungen, Ziele und Anpassungen kommuniziert).

9.2 Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung

Auch Evaluationen der Lehre sind geregelt und obligatorisch. Wirklich jede Lehrveranstaltung wird analog, auf Papierbögen und anonym evaluiert. Als kleines, aber interessantes Detail: Die Professoren sammeln die Bögen nicht einmal selbst ein, um so und unbedingt Anonymität zu gewährleisten. Am Ende werden die Daten ausgewertet und in Rückkopplungen wirksam. Der Fachbereichsrat hat eine Evaluationssatzung erlassen. Ein eigens Beauftragter kümmert sich um den Evaluationsbericht. Die Evaluationsbögen werden im Kollegium gemeinsam besprochen.

Doch erscheinen weitere Maßnahmen zur Sicherung von Qualität und Effektivität besonders vorteilhaft: die Ergänzung der üblichen und regelmäßigen Evaluationen durch informelle Feedback-Gespräche.

Der Fachbereich Media bietet Hochschullehrer-Besprechungen (auf drei Ebenen: Informationswissenschaft, Journalismus sowie Medien, Arts & Sciences). In jedem Studiengang gibt es einen Jour fixe, bei dem Reaktionen, Anmerkungen und Kritik von Studierenden miteinfließen. Auch freie Dozenten werden integriert. Jeder Lehrbeauftragte hat einen Ansprechpartner unter den Professoren.

So gibt es pro Studiengang und Semester, etwa in „Sound and Music Production“ und „Animation and Game“, „Repräsentanten“-Gespräche mit Dozenten und Professoren.

Es werden Bedarfspläne und Prioritätenlisten in Reaktion auf Evaluationen, aber häufig auch von Fall zu Fall und aufgrund von Gesprächen erstellt. Doch das ist nun keineswegs als Nachteil zu sehen, sondern a) der noch überschaubaren Größe und hohen Dynamik der Studiengänge angemessen, b) der Zugewandtheit und Aufmerksamkeit der Studiengangsleiter und Lehrenden geschuldet und c) der – nachgewiesenen – Nähe zu den Studierenden. Und: Der Erfolg dieses Vorgehens wurde von Seiten der Studierenden (in Übereinstimmung mit den Aussagen der Lehrenden) bestätigt und mit vielen Beispielen und Einzelfall-Schilderungen belegt. So wurden allen Stu-

diengängen von den Studierenden „zugängliche und nicht abgehobene Dozenten und Professoren“ attestiert. Das unterstützt die Behauptung des Dekans, durch die Aufteilung in mehrere Studiengänge habe man auch mehr Studierenden-Mitverantwortung generiert.

Ganze Abläufe und Veranstaltungen sind veränderbar – und wurden auch bereits verändert und angepasst.

So lassen sich etwa am Falle des für alle Studiengänge verpflichtenden Praktikums bemerkenswerte Qualitätssicherungsprozesse aufzeigen: So kam es zu einer Verlängerung der Praktikumszeit, die im Übrigen als sehr sinnvoll wahrgenommen wird – dem Feedback von Studierenden, Agenturen und anderen Auftraggebern nach. So diente etwa auch der verpflichtende Praktikumsbericht als Quelle der Qualitätssicherung. Und begleitende Lehrveranstaltungen werden nun im Block angeboten, um die Mobilität während des Praktikums nicht einzuschränken.

So entstanden neue Angebote auf Forderungen der Studierenden, etwa ein Drehbuch-Seminar in „Motion Pictures“ (B.A.). Auch die Zusammenarbeit zwischen Film und Sound wurde auf Anfrage der Studierenden mittels eines „Free-Multimedia-Electives“ verbessert. In „Sound and Music Production“ wurde Dank Mitsprache der Studierenden eine Kooperation mit der Firma Continental begonnen; als Surround-Mischung angemahnt wurde, wurde sie ein Semester später ermöglicht, ebenso ein Elective zu „Ableton“ usw.

Auch in „Interactive Media Design“ gibt es in jedem Semester Feedback-Gespräche. Hier treten die Studierenden teamweise in Dialog mit den Lehrenden. Das ermöglicht Lehren aus den eben abgelaufenen Projekten, aber bietet auch Raum für grundsätzlichere Fragen und Kritik. Konkret wirkte sich das etwa auf Termine für Klausuren aus, die nun früher im Semester stattfinden, um nicht mehr mit der Projekt-Abgabe am Ende des Semesters zu kollidieren. Ein weiteres Beispiel für Qualitätssensibilität ist auch die Umsetzung der Erkenntnis, dass Team-Arbeit die Fehlzeiten in der Lehre minimiert. Mittlerweile können Studierende Dank eines Schließsystems selbst über Nacht bestimmte Arbeitsräume nutzen. Und auch eine „Küche“ als Integrationsraum geht auf derlei Initiativen zurück.

9.3 Weiterentwicklung des Qualitätsmanagements

Zu bedenken bleibt, gerade bei solch hoch-kommunikativen, ebenso informellen wie erfolgreichen Verfahren, dass Größe und Wachstum der Studiengänge besonders ins Gewicht fallen. Werden also weiter deutlich mehr Studierende aufgenommen als in den Kontingenten vorgesehen, ist dieser Erfolg gefährdet. Der Druck dabei ist groß: Alleine „Sound and Music Production“ hat nach der Aufteilung in eigene Studiengänge seine Bewerberzahlen verfünffacht. Das kann man als Erfolg betrachten, aber auch als latente Gefahr. Denn schon jetzt existiert eine ehrgeizige Zielvereinbarung mit dem Präsidium und ganz im Sinne der Kriterien des Hochschulpaktes Hessen. Aber: Die Anzahl der Studierenden weiter zu erhöhen, hat einen abnehmenden Grenznutzen.

Was nicht nur zu bedauern wäre, sondern auch die Qualität des Studierens auf dem Mediacampus Dieburg signifikant beeinträchtigen könnte. Nicht alles kann unbegrenzt wachsen, nur weil Räume und gegebenenfalls sogar Stellen zur Verfügung stehen. Denn: Der ebenso nötige wie wertvolle Austausch mit Studierenden und untereinander könnte auf diese Weise verloren gehen. Und gerade informelle Systeme bedürfen kleiner Einheiten.

9.4 Fazit

An dieser Stelle kann nichts Anderes als das zu Beginn dieses Abschnitts Gesagte konstatiert werden, nämlich dass für die zur (Re-)Akkreditierung anstehenden Programme mehr als zufriedenstellende institutionelle und nicht-institutionelle Strategien und Verfahren zur Qualitätssicherung für Infrastruktur, Lehre und Studium bestehen, die sich in vielen Punkten als überaus weitreichend erweisen. Der Umgang mit den Ergebnissen der Qualitätssicherung ist als vorbildlich zu betrachten und wird von der Gutachtergruppe besonders positiv beurteilt. Gleichwohl darf dabei nicht übersehen werden, dass diese Strukturen mit der momentanen Studierendenzahl korrelieren und dementsprechend an Größe und Wachstum der Studiengänge anzupassen sind, um die gewünschten Standards aufrechterhalten zu können.

10 Resümee

Zusammenfassend gelangt die Gutachtergruppe zu der Einschätzung, dass die vom Fachbereich Media vorgenommene Aufteilung des früheren Studienprogramms „Digital Media“ (B.A.) in vier einzelne Bachelorstudiengänge „Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.)“ und „Sound and Music Production“ (B.A.) eine sinnvolle Weiterentwicklung darstellt, weil damit eine zielgerichtete und intensiviertere Vermittlung fach- bzw. schwerpunktspezifischen Wissens erreicht werden konnte, womit wiederum eine höhere Attraktivität der Absolventen für den Arbeitsmarkt einhergeht. Allerdings wird in diesem Zusammenhang von der Gutachtergruppe dringend empfohlen, durch die nun entstandene Profilierung der einzelnen Bereiche Animation, Mediendesign, Film und Sound vorhandene Möglichkeiten für gemeinsame Projekte nicht zu vernachlässigen und weiterhin entsprechenden Raum zur interdisziplinären Bearbeitung von Projekten bzw. Vermittlung von Inhalten zu schaffen.

Die Konzeption der vier Bachelorstudiengänge wird dabei in ihrem besonderen Zusammenspiel aus a) Pflicht- und Wahlpflichtbereichen (Electives) und b) der obligatorischen Praxisphase (Industrial Placement) und der damit einhergehenden Verlängerung der Regelstudienzeit auf sieben Semester sowie c) dem spezifischen Lehr- und Lernkonzept des „Project-Based Learning“/„Problem-Based Learning“ von der Gutachtergruppe als positiv bewertet, um die angestrebten Qualifikationsziele erreichen zu können.

Auch für den neu eingerichteten Masterstudiengang „International Media Cultural Work“ (M.A.) gelangt die Gutachtergruppe zu einem positiven Urteil; hinsichtlich der Konzeption, die strukturell auf die genannten Elemente der Bachelorprogramme zurückgreift, sowie der zu vermittelnden Qualifikationen in Bezug auf eine anschließende Beschäftigungsfähigkeit erkennt die Gutachtergruppe dabei eine fundierte Herangehensweise seitens der Studiengangsverantwortlichen und dementsprechend eine sehr gute Studierbarkeit.

Der positive Gesamteindruck der zu akkreditierenden Studiengänge an der Hochschule Darmstadt beruht nicht zuletzt auf dem hohen Engagement der Programmverantwortlichen und Lehrenden. Die Rahmenbedingungen am Fachbereich sind ebenfalls als sehr gut einzuschätzen, so dass die Studiengänge auch für den Zeitraum der Akkreditierung in angemessener Weise durchgeführt werden können. Hervorzuheben ist dabei beispielsweise die vorhandene Ausstattung an Equipment, die Werkstätten, Studios, das Kino sowie die Arbeits- bzw. Projekträume.

11 Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009¹

Die begutachteten Studiengänge entsprechen 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“). Die Studiengänge entsprechen 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), „Studierbarkeit“ (Kriterium 4), „Prüfungssystem“ (Kriterium 5), „Studiengangsbezogene Kooperationen“ (Kriterium 6), „Ausstattung“ (Kriterium 7), „Transparenz und Dokumentation“ (Kriterium 8), „Qualitätssicherung und Weiterentwicklung“ (Kriterium 9) sowie „Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit“ (Kriterium 11) erfüllt sind.

Kriterium 10 „Studiengänge mit besonderem Profilanpruch“ entfällt.

Die Gutachter stellen fest, dass den Empfehlungen aus dem erstmaligen Akkreditierungsverfahren in angemessenem Maße Rechnung getragen wurde.

12 Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe

Die Gutachtergruppe empfiehlt folgenden **Beschluss**: die Akkreditierung ohne Auflagen

Ein Mitglied der Gutachtergruppe weicht vom mehrheitlichen Beschluss ab und empfiehlt folgenden **Beschluss**: die Akkreditierung mit Auflagen

Der Gutachter empfiehlt folgende **Auflagen**:

Allgemeine Auflagen für die vier Bachelorstudiengänge „Animation and Game“ (B.A.), „Interactive Media Design“ (B.A.), „Motion Pictures“ (B.A.) und „Sound and Music Production“ (B.A.):

- Die angebotenen Electives (Wahlpflichtangebote) sollten um mindestens vier bis fünf reduziert werden und die dadurch freigewordenen Modulkapazitäten in Pflichtmodule in den Bereichen „Media Theory“ (MTH) und „Media Management“ (MM) bzw. Schlüsselkompe-

¹ I.d.F. vom 20. Februar 2013.

tenzen umgewidmet werden. In diesem Zusammenhang wird angeregt, in einzelnen Studiengängen bereits vorhandene Pflichtmodule für alle vier Bachelorprogramme obligatorisch zu machen (wie beispielsweise Medienphilosophie, Sound und Dramaturgie, Produktionsmanagement/Medienrecht/Medienethik, Designmethoden in der Praxis). Dazu sollte ein Modul „Wissenschaftliches schriftliches Arbeiten“ direkt nach dem Praxissemester eingerichtet werden.

- Im Bachelormodul müssen drei konkrete Teilleistungen definiert werden (mediale Bachelorarbeit – schriftliche Thesis – Kolloquium).

Auflagen für den Bachelorstudiengang „Sound and Music Production“ (B.A.):

- Um eine Ausbildung auf Hochschulniveau zu gewährleisten, sollte die Implementierung von Pflichtmodulen zur Kompetenzstärkung wissenschaftlichen Arbeitens erfolgen (etwa indem das Elective „Wissenschaftliches Arbeiten“ zum Pflichtmodul gemacht wird) sowie von Modulen der Schlüsselqualifikation für die spätere berufliche Qualifikation (besonders unter dem Aspekt der selbstständigen Berufsausübung).
- Die im Studiengang vermittelten theoretischen Anteile dürfen sich nicht nur auf technische Aspekte konzentrieren, sondern müssen ebenso historische und systematische Anteile enthalten.

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 27. Juni 2016 folgenden Beschluss:

Allgemeine Empfehlungen:

- Es sollte sichergestellt werden, dass die vorhandenen Ressourcen jeweils an die zunehmenden Studierendenzahlen angepasst werden. In diesem Rahmen ist besonders darauf zu achten, dass die Gruppengrößen bzw. die Betreuungsrelation für das „Project-Based Learning“ nicht zu groß werden bzw. angemessen sind.
- Eine weitere Professionalisierung der technischen Ausstattung sollte vorangetrieben werden (besonders im Bereich „Film“ hinsichtlich aktueller Kameramodelle und im Bereich „Sound“ bezüglich des mobilen mehrkanaligen Aufnahmeequipments).
- (Mindestens) eine der drei neu zu besetzenden Professuren sollte einen geisteswissenschaftlichen Schwerpunkt / ein geisteswissenschaftliches Qualifikationsprofil aufweisen.
- Es sollte auf die Einrichtung eines Budgets zur Förderung von studentischen (Abschluss-)Projekten hingewirkt werden.
- Die vorhandene Möglichkeit, ein Austauschsemester an Partnerhochschulen zu absolvieren, sollte verstärkt an die Studierenden herangetragen werden.
- Die Möglichkeit der Einrichtung eines eigenen Aufenthaltsraumes für die Studierenden auf dem Campus sollte in Erwägung gezogen werden.
- Das Diploma Supplement sollte nach der neuen Vorlage der HRK ausgestellt werden.

Animation and Game (B.A.)

Der Bachelorstudiengang „Animation and Game“ (B.A.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

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.

Interactive Media Design (B.A.)

Der Bachelorstudiengang „Interactive Media Design“ (B.A.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Motion Pictures (B.A.)

Der Bachelorstudiengang „Motion Pictures“ (B.A.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Sound and Music Production (B.A.)

Der Bachelorstudiengang „Sound and Music Production“ (B.A.) wird ohne Auflagen akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2023.

Für die Weiterentwicklung der vier Studienprogramme werden folgende Empfehlungen ausgesprochen:

- Es sollte sichergestellt werden, dass die Abfassung einer umfangreicheren Studien- bzw. (Haus-)Arbeit mit wissenschaftlicher Fragestellung vor dem Erstellen der Bachelor-Thesis verpflichtend im Curriculum verankert ist.
- Nach der Praktikumsphase („Industrial Placement“) sollte die Bearbeitung einer wissenschaftlichen Fragestellung verpflichtend im Curriculum verankert werden (beispielsweise anstelle eines Electives).
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der theoretische Anteil der Bachelorprojekte stets einen einer Hochschulausbildung angemessenen Anteil besitzt.
- Aufgrund vieler fachlicher Überschneidungen innerhalb der vier Studienprogramme sollte überlegt werden, in welchen einzelnen Bereichen eine Intensivierung der Zusammenarbeit, beispielsweise im Rahmen der Projekte, sinnvoll und möglich wäre.
- Sofern nicht die offizielle Unterrichtssprache eines Studienprogramms Englisch ist, sollten im Sinne der Transparenz die einschlägigen Materialien und Dokumente des Studiengangs (insb. das Modulhandbuch) in deutscher Sprache ausgewiesen werden (es sei denn, es handelt sich um im deutschsprachigen Raum etablierte Begrifflichkeiten oder die Module/Lehrveranstaltungen werden tatsächlich auch auf Englisch gelesen).

International Media Cultural Work (M.A.)

Der Masterstudiengang „International Media Cultural Work“ (M.A.) wird ohne Auflagen erstmalig akkreditiert.

Die Akkreditierung gilt bis 30. September 2021.

Die Akkreditierungskommission weicht in ihrer Akkreditierungsentscheidung in den folgenden Punkten von der Bewertung eines Mitglieds der Gutachtergruppe ab:

Streichung von Auflagen

- Die angebotenen Electives (Wahlpflichtangebote) sollten um mindestens vier bis fünf reduziert werden und die dadurch freigewordenen Modulkapazitäten in Pflichtmodule in den Bereichen „Media Theory“ (MTH) und „Media Management“ (MM) bzw. Schlüsselkompetenzen umgewidmet werden. In diesem Zusammenhang wird angeregt, in einzelnen Studiengängen bereits vorhandene Pflichtmodule für alle vier Bachelorprogramme obligatorisch zu machen (wie beispielsweise Medienphilosophie, Sound und Dramaturgie, Produktionsmanagement/Medienrecht/Medienethik, Designmethoden in der Praxis). Dazu sollte ein Modul „Wissenschaftliches schriftliches Arbeiten“ direkt nach dem Praxissemester eingerichtet werden.

Begründung:

Wie bereits vom Fachausschuss empfohlen, wird diese Auflage nicht ausgesprochen, da die geforderten Änderungen der Begründung, die für die Aufteilung des ursprünglichen Studienprogramms in vier einzelne Studiengänge sorgte, entgegenlaufen. Außerdem sieht die Akkreditierungskommission die genannten Themenbereiche angemessen im Konzept berücksichtigt, da sie als Wahlfächer angeboten werden.

- Im Bachelormodul müssen drei konkrete Teilleistungen definiert werden (mediale Bachelorarbeit – schriftliche Thesis – Kolloquium).

Begründung:

Die Akkreditierungskommission schließt sich der Meinung des Fachausschusses an und stellt fest, dass sowohl in der studiengangsspezifischen als auch allgemeinen Prüfungsordnung die Vorgaben für Art und Erstellung der Abschlussarbeit konkret und detailliert geregelt sind.

- Um eine Ausbildung auf Hochschulniveau zu gewährleisten, sollte die Implementierung von Pflichtmodulen zur Kompetenzstärkung wissenschaftlichen Arbeitens erfolgen (etwa indem das Elective „Wissenschaftliches Arbeiten“ zum Pflichtmodul gemacht wird) sowie von Modulen der Schlüsselqualifikation für die spätere berufliche Qualifikation (besonders unter dem Aspekt der selbstständigen Berufsausübung).

Begründung:

Auch in diesem Fall folgt die Akkreditierungskommission der Einschätzung des Fachausschusses und sieht die monierten Aspekte hinlänglich in den Empfehlungen der übrigen Mitglieder der Gutachtergruppe umgesetzt.

- Die im Studiengang vermittelten theoretischen Anteile dürfen sich nicht nur auf technische Aspekte konzentrieren, sondern müssen ebenso historische und systematische Anteile enthalten.

Begründung:

Da es sich um ein anwendungsorientiertes Studienprogramm handelt, sieht die Akkreditierungskommission – ebenso wie der Fachausschuss – das notwendige historische und systematische Grundlagenwissen ausreichend im Curriculum verankert.