

Akkreditierungsbericht

Akkreditierungsverfahren am
SAE Institut Stuttgart und der Middlesex University London

- „Audio Production“ (B.A./B.Sc.)**
- „Digital Film Production“ (B.A./B.Sc.)**
- „Media Production and Publishing“ (B.A./B.Sc.)**
- „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.)**
- „Games Programming“ (B.Sc.)**
- „Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.)**
- „Web Development“ (B.A./B.Sc.)**
- „Music Business“ (B.A./B.Sc.)**

I. Ablauf des Akkreditierungsverfahrens

Vertragsschluss am: 11. April 2017

Eingang der Selbstdokumentation: 17. Juli 2017

Datum der Vor-Ort-Begehung: 20./21. Juni 2018

Fachausschuss: Kunst, Musik und Gestaltung

Begleitung durch die Geschäftsstelle von ACQUIN: Tobias Auberger

Beschlussfassung der Akkreditierungskommission am: 10. Dezember 2018,

Zusammensetzung der Gutachtergruppe:

- Prof. Frank Döhmann, Kunsthochschule für Medien Köln, Filmproduzent und Professor für Filmproduktion
- Prof. Dr. Martin Lücke, Macromedia Hochschule, Media School Berlin, Professor für Medien- und Musikmanagement
- Michelle Schneider, Studentin im Bachelorstudiengang „Digitale Medienproduktion“ (B.A.) an der Hochschule Bremerhaven
- Prof. Claudia Söller-Eckert, Hochschule Darmstadt, Fachbereich Media, Arbeitsbereich Interaktive Medien und Transmedia Design

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

Am 11. April 2017 wurde ACQUIN vom SAE Institut mit der Begutachtung der am Standort Stuttgart von der Middlesex University gemeinsam mit dem SAE Institut angebotenen Bachelorstudiengänge „Audio Production“, „Music Business“, „Film Production“, „Media Production“, „Game Art Animation“, „Games Programming“, „Visual Effects Animation“ und „Web Development“ beauftragt. Das Landeshochschulgesetz Baden-Württembergs sieht vor, dass Einrichtungen, die nicht über einen Hochschulstatus verfügen und in Kooperation mit Hochschulen aus Mitgliedstaaten der Europäischen Union auf die Verleihung eines Grades vorbereiten, eine Zulassung ihres Studiengangangebots benötigen (§ 72a LHG Abs. 2). Dies setzt u.a. die Akkreditierung der Studiengänge der Hochschule, die am Standort angeboten werden, unter Mitwirkung einer vom Akkreditierungsrat anerkannten Akkreditierungseinrichtung voraus. Um grundlegende Anforderungen an die Qualität der Hochschulausbildung zu erfüllen, findet eine Begutachtung statt, die die nationalen und Landesvorgaben einbezieht und andere Bildungstraditionen anerkennt.

Grundlage für die Begutachtung und die Akkreditierung bilden die European Standards and Guidelines sowie die „Regeln für die Akkreditierung von Studiengängen und für die Systemakkreditierung“ (Drs. AR 20/2013), die „Ländergemeinsamen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) vom 10. Oktober 2003 i. d. F. vom 4. Februar 2010), der „Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse“ (i. d. F. vom 21. April 2005) und spezifische Regelungen des Landeshochschulgesetzes Baden-Württemberg. Das Gutachten stellt neben der fachlich-inhaltlichen Bewertung insbesondere diejenigen formalen Aspekte dar, in denen die Vorgaben der Kultusministerkonferenz nicht oder teilweise erfüllt werden, die aber den nationalen Vorgaben Großbritanniens entsprechen.

Inhaltsverzeichnis

I.	Ablauf des Akkreditierungsverfahrens	1
II.	Ausgangslage	4
III.	Darstellung und Bewertung	6
	1. Ziele des Studiengangebots.....	6
	2. Konzept.....	7
	2.1. Ziele und Aufbau der Studiengänge	7
	2.1.1 Audio Production (B.A./B.Sc.).....	8
	2.1.2 Digital Film Production (B.A./B.Sc.)	8
	2.1.3 Media Production and Publishing (B.A./B.Sc.)	9
	2.1.4 Game Art Animation (B.A./B.Sc.).....	9
	2.1.5 Visual Effects Animation (B.A./B.Sc.).....	10
	2.1.6 Web Development (B.A./B.Sc.)	10
	2.1.7 Games Programming (B.Sc.).....	11
	2.1.8 Music Business (B.A./B.Sc.).....	11
	2.2. Bewertung der Curricula.....	12
	2.3. Lernkontext, Modularisierung und Zugangsvoraussetzungen	12
	3. Implementierung.....	13
	3.1. Ressourcen.....	13
	3.2. Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation	14
	3.3. Prüfungssystem, Transparenz und Anerkennungsregeln.....	15
	3.4. Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit	16
	4. Qualitätsmanagement	16
	5. Resümee.....	17
	6. Bewertung der Kriterien des Akkreditierungsrates.....	17
	7. Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe.....	19
IV.	Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN	20

II. Ausgangslage

Kurzportrait der Einrichtungen

Die SAE Institute wurden 1976 in Australien gegründet und sind weltweit eine der größten privaten Bildungseinrichtungen für Medien- und Kreativberufe in den Bereichen: Audio, Music Business, Film & TV, Games, Animation, Web und Cross Media. Das Kürzel SAE stand ursprünglich für „School of Audio Engineering“. Weltweit existieren 56 Standorte verteilt auf 26 Länder, wobei sich der Hauptsitz in Oxford (England) befindet. 2011 wurde die SAE von Navitas, einem international tätigen Bildungsanbieter aus Australien, übernommen.

Derzeit gibt es in Deutschland neun SAE Institute (München, Stuttgart, Frankfurt a.M., Köln, Bochum, Leipzig, Hamburg, Berlin, Hannover). Der Hauptsitz für SAE Deutschland ist in München, das Institut in Stuttgart wurde 1997 eröffnet. Ziel der SAE – gemäß Darstellung in der Selbstdokumentation - ist es, den Studierenden ein praxisorientiertes Studium zu vermitteln, das sowohl eine Berufsqualifikation als auch wissenschaftliche Grundlagen sowie Kompetenz im Bereich der Methoden vermittelt. Die SAE formuliert den Anspruch, an der Spitze der technischen Entwicklung in dem jeweiligen Fachbereich zu sein. Gewährleistet wird dies durch moderne technische Ausstattung sowie die bereits langjährig bestehenden Industriekontakte, die es den Mitarbeitern der SAE ermöglichen, zeitgemäße Fertigkeiten im Studium zu vermitteln und auf diese Art und Weise den aktuellen Ansprüchen des Marktes gerecht zu werden. Die SAE sieht sich selbst als Ausbildungsinstitut, das in allen Bereichen der Medien sowohl den adäquaten Umgang mit der Technik, angewandtes technisches Wissen sowie auch das künstlerische zeitgemäße Gespür vermittelt.

Die Studiengänge werden gemeinsam mit der Middlesex University London angeboten. Sie ist eine der größten Universitäten Großbritanniens, vereint mehr als 40.000 Studenten weltweit und bietet international anerkannte akademischen Abschlüsse an. Die Universität entstand 1973 durch den Zusammenschluss mehrerer Hochschuleinrichtungen und umfasst derzeit sechs Fakultäten beziehungsweise Schools: School of Art and Design, Business School, School of Health and Education, School of Law, School of Media and Performing Arts und die School of Science and Technology.

Kurzinformationen zu den Studiengängen

Die Studiengänge „Audio Production“ (B.A./B.Sc.), „Digital Film Production“ (B.A./B.Sc.), „Media Production and Publishing“ (B.A./B.Sc.), „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.), „Games Programming“ (B.Sc.), „Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.), „Web Development“ (B.A./B.Sc.) und „Music Business“ (B.A./B.Sc.) werden von der Middlesex University vom SAE Institut Stuttgart und den anderen SAE-Standorten in Deutschland, der Schweiz und Österreich gemeinsam angeboten. Die Studiengänge sind mit 180 ECTS-Punkten versehen und werden in drei verschiedenen Studienverläufen angeboten, die sich hinsichtlich Ihrer Studiendauer unterscheiden und die auch eine

Variante umfassen, die ähnlich Intensivstudiengängen nach deutschem Recht gestaltet ist. Die Studiengebühren betragen je nach Modell 20644 bis 23020 Euro.

Die Studiengänge werden von der Middlesex University London angeboten und verantwortet, die Lehre jedoch vom SAE Institut Stuttgart durchgeführt, der Abschluss von der Middlesex University vergeben. Maßgeblich für die Gestaltung der Studiengänge sind daher das englische Hochschulrecht und englische Vorgaben. SAE wurde als Kooperationspartner der Middlesex University im Jahr 2016 von der englischen Akkreditierungsagentur QAA begutachtet. Zudem werden die Studiengänge in einem regelmäßigen Turnus von der Middlesex University durch externe Gutachter begutachtet („validated“) – analog zu Verfahren von systemakkreditierten Hochschulen in Deutschland. Die letzte Validierung der Studiengänge erfolgte 2015.

III. Darstellung und Bewertung

1. Ziele des Studiengangebots

Die Studiengänge führen das Profil des SAE-Verbundes als außerhochschulische Bildungseinrichtung, der seit der Gründung der Institute sehr erfolgreich eigene Zertifikate als Abschlüsse etabliert hat, im Bereich der akademischen Ausbildung fort. Sie sind sinnvoll in das Leitbild der Institute eingebunden, dessen Ziel in einer qualitativ hochwertigen Ausbildung mit guter Berufsbefähigung im Bereich audiovisueller Medien besteht.

Die Studiengänge sollen jeweils auf Hochschulniveau Kenntnisse und Wissen sowie theoretische und praktische Kompetenzen in den jeweiligen ausdifferenzierten Berufsfeldern der Kreativwirtschaft vermitteln. Das Studiengangsangebot ist grundlegend produktionsorientiert und differenziert sich in die einzelnen technischen Gebiete und Anwendungsbereiche; lediglich die beiden Studiengänge „Games Programming“ und „Music Business“ entsprechen nicht vollständig diesem Schema, da erster sich in größerem Maße an der Medieninformatik und zweiter am Management orientiert. Die inhaltliche Ausgestaltung der Studiengänge richtet sich an den britischen fachlichen Anforderungen aus, die von der Akkreditierungsagentur QAA in Einklang der European Standards and Guidelines angewendet werden. Gemeinsam ist die Ausrichtung an den Benchmarks für „Communication, Media, Film and Cultural Studies“, die für alle begutachteten Studiengänge bis auf den Studiengang „Games Programming“ gelten. Die gemeinsame Ausrichtung wird darüber hinaus für die einzelnen Studiengänge spezifiziert; dies ist in einem eigenen Abschnitt der jeweiligen „Programme Specification“ der einzelnen Studiengänge detailliert dargestellt, die eine Erläuterung der Studienverlaufspläne und der Studiengänge bieten.

Die Abschlussgrade entsprechen den Vorgaben des britischen Systems und sind im Falle des Bachelor of Arts mit den deutschen Äquivalenten deckungsgleich; es sind dabei bis auf den Studiengang „Games Programming“ (B.Sc.) immer die beiden Abschlussgrade Bachelor of Arts und Bachelor of Science möglich, die je nach Ausrichtung des Abschlussprojektes verliehen werden. Bei einer gestalterischen Ausrichtung des Projektes wird der Abschluss Bachelor of Arts, bei einer technologischen der Abschluss Bachelor of Science vergeben.

Die Studiengänge bieten praxisorientierte und projektbasierte Ausbildungen in einem zukunftsorientierten Berufsfeld mit sehr guten Berufsaussichten und guter Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt. Eine Ausbildung im Bereich digitaler (Unterhaltungs-)Medien erfolgt für einen zunehmend globalisierten Markt. Internationalisierung hat somit für die Studiengänge eine besondere Bedeutung, dies gilt selbst, wenn die Studierenden lokale Startups gründen, da auch diese im internationalen Wettbewerb bestehen müssen. Der Verbund der SAE Institute in Europa, an denen das Studienprogramm in identischer Weise angeboten wird, bietet dazu gute Möglichkeiten, auch

wenn diese bislang noch nicht umfangreich genutzt werden. Empfehlenswert wäre, ein strukturiertes Austauschprogramm für Auslandsaufenthalte zu etablieren. Eine Aneignung oder Vertiefung von Fremdsprachen ist im Curriculum nicht strukturell verankert.

Die Lehre konzentriert sich auf die fachlichen und methodischen Kompetenzen der Produktion mit „etabliertem Hightech“ (Selbstverständnis der Studierenden). Das Ziel der berufsorientierten Ausbildung wird mit den fundierenden Grundlagenfächern der ersten Studienphase, den möglichen Praxissemestern sowie den vertiefenden Schwerpunktmodulen mit praxisrelevanten Themenstellungen sichergestellt. Wichtig für den Studiengang sind der enge Kontakt zu den Alumni und das Praxissemester. Mit beiden Maßnahmen und zusätzlichen Veranstaltungen mit Vertretern der Berufspraxis wird ein berufsrelevantes Netzwerk etabliert, das den erfolgreichen Einstieg in den Beruf verbessert.

Die Studiengänge sind nicht zulassungsbeschränkt und nicht mit einer feststehenden Anzahl an Studienplätzen versehen. Die Gruppengröße der einzelnen Kurse ist auf 25 Studierende beschränkt. Für das gesamte SAE Institut in Stuttgart wird mit einer Kapazität von jährlich 150 Studierenden, die das Studium beginnen, geplant.

2. Konzept

2.1. Ziele und Aufbau der Studiengänge

Die Studiengänge werden in drei Varianten angeboten, die jeweils 180 ECTS-Punkte und identische Module aufweisen, sich aber in der Studiendauer unterscheiden. Die Studiendauer beträgt 24 Monate (4 Semester) im sogenannten „Concurrent Bachelor Programme“, das als englischer fast-track-Studiengang angeboten werden, sowie 30 Monate (5 Semester) und 42 Monate (7 Semester) in den beiden „Top Up Programmen“.

Die Modulstruktur ist bei allen Studiengängen identisch: Die Module umfassen jeweils 15 ECTS-Punkte, das Abschlussmodul 30 ECTS-Punkte. Nach sechs Kernmodulen in den ersten drei Semestern wird in jedem Studiengang das SAE-Diploma erworben, das einen eigenen Abschluss darstellt. Die (im Grunde optionalen) weiteren Module vervollständigen das Bachelorstudium, wobei sich die Varianten hinsichtlich der Abfolge dieser weiteren Module unterscheiden. In der Fast-Track-Variante werden diese parallel zu den Kernmodulen in den ersten drei Semestern absolviert, an die sich dann ein weiteres Modul und das Abschlussmodul anschließt. In den anderen beiden „Top Up Varianten“ schließen die weiteren Module an die Kernmodule an. Der „Concurrent“-Bachelorstudiengang weist damit 45 ECTS-Punkte pro Semester auf, was den englischen Vorgaben für Fast-Track-Programme entspricht, die ähnlich den deutschen Intensivstudiengängen konzipiert sind. Die Vorgaben der Kultusministerkonferenz und des Akkreditierungsrates werden damit jedoch nicht erfüllt, da diese eine Grenze von maximal 75 ECTS-Punkten pro Jahr vorsehen. Die Studierbarkeit erscheint jedoch dadurch nicht beeinträchtigt; die Gutachtergruppe gewann in

den Gesprächen vor Ort, insbesondere mit den Studierenden, den Eindruck, dass auch die intensive Variante zwar arbeitsintensiv, aber in der Regelstudienzeit studierbar ist. Auch die fünfsemestrigere Variante liegt noch über den deutschen Vorgaben, da die letzten beiden Semester jeweils 45 ECTS-Punkte umfassen.

Auch in inhaltlicher Hinsicht folgen die Studiengänge einer gemeinsamen Struktur: In den Modulen des SAE-Diploms sollen die grundlegenden Kompetenzen werden, die dann in den weiteren Modulen erweitert und vertieft werden und in der Abschlussarbeit angewandt werden sollen. In allen Studiengängen sind in diesem Bereich die Module „Introduction to Academic & Professional Practice“ / „Information, Communication and Professional Media Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“ und „Research Practice and Society“ zur wissenschaftlichen Verankerung der Programme vorgesehen.

2.1.1 Audio Production (B.A./B.Sc.)

Der Studiengang soll die Studierenden zu technisch-orientierter Soundgestaltung befähigen und dazu vielfältige Ressourcen und Herangehensweisen zu nutzen. Sie sollen in die Lage versetzt werden, erfolgreich in verschiedenen Umgebungen der Produktion auditiver Medien zu arbeiten.

Der erste Abschnitt des Studiengangs, nach dem das SAE Diplom verliehen wird, besteht aus den Modulen „Principles of Sound and Audio Practice“, „Signal Flow and Processing“, „Audio Production“, „Multimedia Sound“, „Advanced Audio Production“ sowie einem Wahlbereich mit den Modulen „Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Electronic Music Production“ und „Live Sound“ (ein Modul muss gewählt werden). Dazu kommen die Pflichtmodule „Introduction to Academic and Professional Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“ und ein Wahlmodul aus den Modulen „Object-Web Interaction Design and Development“, „Advanced Specialised Project“, „Game Audio“, „Programming Environments“ und „Film Sound“ oder einem Industriepraktikum sowie die Abschlussarbeit.

2.1.2 Digital Film Production (B.A./B.Sc.)

Ziel des Studiengangs ist es, die Fertigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln, um die zentralen Bereiche der Planung, Entwicklung und Produktion von Filmen organisieren und gestalten zu können. Dabei soll die gesamte Bandbreite von der Drehbucheerstellung bis zur Postproduktion abgedeckt werden.

In diesem Studiengang stellen die Module „Filmmaking Fundamentals I“, „The Art of Storytelling“, „Filmmaking Fundamentals II“, „Non-Fiction Filmmaking“, „Producing and Distribution Methods“ und ein Modul des Wahlbereichs den „Diplombereich“ dar, bestehend aus den Modulen „Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Short Film Production“, „Short Promotional Film“ und „Digital Photography“. Darauf aufbauend werden die Module „Introduction to Academic & Professional Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice

and Society“ sowie ein Wahlmodul studiert, das aus folgenden Modulen oder einem Praktikum gewählt werden kann: „Advanced Cinematography Techniques“, „Writing for the Screen“, „Transmedia Storytelling“, „Object-Web Interaction Design and Development“, „Advanced Specialised Project“. Im letzten Semester wird ebenfalls die Abschlussarbeit erstellt.

2.1.3 Media Production and Publishing (B.A./B.Sc.)

Allgemein soll der Studiengang dazu qualifizieren, Medieninhalte vom professionell entwickeln und gestalten zu können. Das Spektrum der zu erwerbenden Kompetenzen reicht dabei von der journalistischen Recherche über die Text-, Audio- und Video-Produktion bis zur Gestaltung des jeweiligen zu veröffentlichen Formats als Print- oder Web-Medium.

Der erste Abschnitt wird aus den Modulen „Photographic Storytelling“, „Journalism Basics and Online Publishing“, „Audio Interview and Podcasting“, „Video Reportage and Publishing“, „Publishing Practice & Advanced Techniques“ gebildet, der diesbezügliche Wahlbereich aus den Modulen „Data Visualisation and Interactive Media“, „Advanced Video Production“, „Creative Production“ und „Practical Mobile App Design“. Auch hier sind des Weiteren die Module „Introduction to Academic & Professional Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“ und die Abschlussarbeit der Pflichtbereich des Studiengangs, wobei darüber hinaus aus den Modulen „Transmedia Storytelling“, „Advanced Creative Writing“, „Business Communication“, „Industry Engagement“, „Object-Web Interact. Design and Development“ und „Advanced Specialised Project“ gewählt werden kann.

2.1.4 Game Art Animation (B.A./B.Sc.)

Der Studiengang deckt das Gebiet der Spielegestaltung, der Animation und der Visual Effects in Spielen ab. Absolventinnen und Absolventen sollen technische und problemlösende Kompetenzen erwerben, die sie neben der praktischen Umsetzung unterschiedlichster Formate und der Anwendung unterschiedlicher industrieller Standards in die Lage versetzen, innovative und kreative Lösungen zu entwickeln.

Im Studiengang „Game Art Animation“ bilden die Module „Introduction to 3D Animation“, „Foundations of Game Design and Game Production“, „Animation and Modelling Principles and Techniques“, „Applied Production Techniques and the Production Pipeline“, „Advanced Character Animation and Production Rendering“ und der Wahlbereiche („Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Character Asset Development“, „Environment Asset Development“) das SAE-Diplom.

Neben den Modulen „Information, Communication and Professional Media Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“ und dem Abschlussmodul kann

dazu aus den Modulen „Industry Engagement“, „Advanced Specialised Project“, „Advanced Rigging Applications“, „Advanced Character Creation“ und „Psychology of Game Play“ gewählt werden.

2.1.5 Visual Effects Animation (B.A./B.Sc.)

Der Studiengang „Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.) ähnelt in seiner Zielsetzung dem benachbarten Studiengang „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.), fokussiert jedoch in größerem Maße auf die Produktion visueller Effekte für Medien im Allgemeinen.

Die Module „Introduction to 3D Animation“, „Introduction to Animation for VFX“, „Animation and Modeling Principles and Techniques“, „Applied Production Techniques and the Production Pipeline“, „Advanced Character Animation and Production Rendering“ bilden in diesem Studiengang den Kernbereich, der zudem den folgenden Wahlbereich umfasst: „Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Dynamics for Visual Effects“ und „Advanced Compositing and Motion Graphics Applications“.

„Information, Communication and Professional Media Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“ ergänzen das Programm; im weiteren Wahlbereich stehen die Module „Industry Engagement“, „Advanced Specialised Project“, „Advanced Rigging Applications“, „Advanced Character Creation“ und „Cinematics For Games“. Die Abschlussarbeit ist auch hier im letzten Semester vorgesehen.

2.1.6 Web Development (B.A./B.Sc.)

Der Studiengang soll grundsätzlich dazu befähigen, Webseiten und webbasierte Anwendungen zu entwickeln, gestalten und umzusetzen. Er qualifiziert damit allgemein zur Gestaltung webbasierter Produkte.

Den Kernbereich des Studiengangs „Web Development“, der zum SAE-Diplom führt, stellen die Module „Web Essentials“, „Front-end Development“, „Interactive Design“, „Database and Back-end Development“, „Online Marketing and Project Management“ und der Wahlbereich dar („Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Creative Media Production“, „Web Applications“). Daran schließen sich die Wahlmodule „Industry Engagement“, „Object-Web Interaction Design and Development“, „Advanced Specialised Project“, „Advanced Artistic Team Project“, „Advanced Technical Team Project“, „Native Mobile Development“ sowie die Pflichtmodule „Introduction to Academic and Professional Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“ und das Abschlussprojekt an.

2.1.7 Games Programming (B.Sc.)

Im Gegensatz zum Studiengang „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.) liegt der Schwerpunkt in diesem Studiengang auf den technischen Aspekten der Spieleentwicklung und -gestaltung. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt, verschiedene in der Spieleindustrie verwendete Standards zu benutzen und darauf aufbauend Lösungen zu entwickeln.

Aufgrund seiner stärkeren Informatikorientierung kann der Studiengang „Games Programming“ nur mit dem Abschlussgrad Bachelors of Science abgeschlossen werden. Die erste Phase besteht dabei aus den Modulen „Introduction to Games Programming“, „Foundations of Game Design and Game Production“, „Applied Mathematics and Environment Programming“, „Network Programming and Tool Development“, „Graphics and Shader Programming for Games“ und den Wahlmodulen „Creative Production“, „Practical Mobile App Design“, „Advanced Artificial Intelligence“ und „Game Optimization, Analysis and Interfacing“. Dazu addieren sich die Module „Information, Communication and Professional Media Practice“, „Marketing, Business Planning and Law“, „Research Practice and Society“, das Abschlussmodul die Wahlmodule „Industry Engagement“, „Advanced Specialised Project“, „Human Computer Interaction“, „Contemporary Game Practice“ und „Backend Development“.

2.1.8 Music Business (B.A./B.Sc.)

Absolventen und Absolventen des Studiengangs sollen nicht nur in der Lage sein, in einem professionellen Umfeld an der Produktion auditiver Medien mitzuwirken, sondern auch unternehmerische Aufgaben und Vorhaben in der Musikindustrie zu entwickeln und umzusetzen.

Der Studiengang „Music Business“ (B.A./B.Sc.) hebt sich insofern etwas von den anderen Studiengängen ab, als er ein Profil aufweist, das in größerem Maße management-bezogene Anteile enthält. Dies spiegelt sich auch im Curriculum der ersten Phase wieder, das aus durch die Module „Industry Overview“, „Profiling & Content Management“, „Marketing, Business Planning & Law“, „Enterprise 1“, „Business planning“ sowie den aus den Modulen „Creative Production“, „Digital Photography“, „Electronic Music Production“, „Web Applications“, „Short Promotional Films“ und „Practical Mobile App Design“ bestehenden Wahlbereich gebildet wird. Die weiteren Inhalte des Studiengangs werden dann in den Modulen „Introduction to Academic and Professional Practice“, „Enterprise 2“, „Research Practice and Society“ vermittelt und in der Abschlussarbeit angewendet. Im zweiten Wahlbereich kann aus den Modulen „Industry Engagement“, „Object-Web Interaction Design and Development“, „Advanced Specialised Project“, „Advanced Marketing“, „Recording Management“, „Business Law and Legislation“, „Event Production“ und „Communication“ gewählt werden.

2.2. Bewertung der Curricula

Die Studiengänge befähigen insgesamt in geeigneter Weise zur Medienproduktion in den Bereichen Film, Audio, Animation und Interaktive Medien sowie zu Tätigkeiten in der Musikbranche. Mit ihrem technischen Fokus und der deutlichen Berufsorientierung passen die Studiengänge gelungen zum Portfolio der SAE-Institute. Sie vermitteln die notwendigen Kompetenzen für eine erfolgreiche Berufsausübung und zeichnen sich durch klare und tragfähige Profile aus, die die Differenzierung der Kreativwirtschaft aufnehmen und ein praxisnahes Studium bieten. Die Module sind systematisch und nachvollziehbar den in den Programme Specifications klar formulierten Studiengangzielen zugeordnet und tragen in der Summe stimmig die jeweils angestrebten Ziele. Der Umfang und das Verhältnis der im Studienverlauf zu belegenden Pflicht-, Wahlpflicht- und Wahlmodule sind in den Modulplänen und den Prüfungsordnungen nachvollziehbar beschrieben. Innerhalb der hier aufgezeigten Module existieren ausreichende Wahlmöglichkeiten, um einen individuellen Schwerpunkt herauszuarbeiten. Ein Auslandsaufenthalt ist nicht verpflichtend vorgesehen. Das Institut wird darin bestärkt, ein strukturiertes Austauschprogramm für Auslandsaufenthalte zu etablieren.

In den Studiengängen werden nach Ansicht der Gutachtergruppe ausreichend fachbezogene und methodische Kompetenzen sowie Schlüsselqualifikationen durch den interdisziplinären Ansatz der Projekte und Wahlpflichtveranstaltungen vermittelt. Die Wahlpflichtgebiete vertiefen oder ergänzen das Pflichtcurriculum gelungen. Die Selbstdokumentation und die Diskussion mit den Lehrenden ließen jedoch deutlich werden, dass das Studiengangskonzept sehr produktionsorientiert und auf die Realisierung konkreter Projekte ausgerichtet ist. Die Veranstaltungen sind sehr auf die handwerklich-technische Produktion ausgerichtet und ermöglichen wenig wissenschaftliche oder gestalterische Reflexion. Eine wissenschaftliche Weiterentwicklung und die künstlerische Reflexion der Studieninhalte erfolgen damit nicht systematisch im Curriculum, so dass die Herausbildung einer eigenen gestalterischen Persönlichkeit die Befähigung zu wissenschaftlichem Arbeiten im Studienverlauf im Vergleich zu Programmen an Hochschulen ein geringeres Gewicht erhält. Die Gutachtergruppe hält dies allerdings für notwendig, so dass die Reflexion und konzeptionelle Entwicklung der Studieninhalte und der Projektarbeiten ausgebaut und als Bestandteile der Bachelormodule in der zweiten Studienphase im Curriculum verankert werden müssen.

2.3. Lernkontext, Modularisierung und Zugangsvoraussetzungen

Die Module umfassen durchgehend 15 ECTS-Punkte und entsprechen den englischen wie deutschen Vorgaben. Innerhalb der Module werden mehrere Lehrveranstaltungen zusammengefasst, die wiederum zwar von hauptamtlich Lehrenden verantwortet, mitunter aber auch in einzelnen Teilen von externen Expertinnen und Experten durchgeführt werden. Die Studierenden werteten dies aber in der Gesprächsrunde nicht als Überforderung, zumal sie vor allem im zweiten Studienabschnitt Themenstellungen auf der Grundlage eigener Projekte zusammenfassen können.

Die häufigste Prüfungsform sind Projektarbeiten inklusive Präsentation, es sind aber darüber hinaus auch schriftliche Tests, Referate und Hausarbeiten vorgesehen. Zum Teil sind studienbegleitende Studienleistungen vorgesehen, die den Erwerb künstlerischer und gestalterischer Fertigkeiten sicherstellen. Die Prüfungen erfolgen modulbezogen und sind nach Einschätzung der Gutachter durchweg kompetenzorientiert. Die Lehrformen – seminaristischer Unterricht, Entwürfe und Übungen – entsprechen den Anforderungen des Faches. Der Studiengang entspricht in seinem Aufbau der Tradition eines Designstudiengangs. Die Module werden im festen Turnus angeboten, die Gruppengröße eines Kurses beträgt maximal 25 Studierende. Eine angemessene Anzahl von zur Auswahl stehender Lehrveranstaltungen ermöglicht den Studierenden weiterhin eine hinreichende Wahlmöglichkeit zur individuellen Fokussierung. Die Arbeitsbelastung wurde von den Studierenden in Gesprächen als moderat und angemessen benannt. Die Lehre findet damit in überschaubaren Gruppengrößen statt. Die Lehrenden stehen auch außerhalb ihrer Lehrzeiten für Feedback zur Verfügung. Auch können Lehrende anderer Fächer unproblematisch kurzfristig unterstützend oder beratend zu Projekten dazu gerufen werden. Dieser Ansatz funktioniert deshalb auch so gut, da die Räumlichkeiten und die Ausstattung ein vernetztes Arbeiten vor Ort ermöglichen. Der Anteil von Präsenz- zu Selbstlernzeiten ist angemessen, zumal die Erarbeitung der Projekte größtenteils vor Ort in Arbeitsräumen stattfindet und die Studierenden auch außerhalb der Lehrveranstaltungen die Lehrenden individuell ansprechen können.

Der Zugang zum Studium entspricht den allgemeinen Vorgaben des Landeshochschulgesetzes des Landes Baden-Württemberg und sieht die Hochschulzugangsberechtigung oder eine bestandene Studieneignungsfeststellung als Voraussetzung vor, nicht jedoch eine künstlerische Eignungsprüfung. Die entsprechenden Regelungen sind stimmig, gut dokumentiert und vor allem über die Website für Bewerber einsehbar. Der Studiengang bemüht sich erfolgreich, über entsprechende Materialien, die eigene Website und öffentlichkeitswirksame Veranstaltungen geeignete Bewerber gezielt anzusprechen.

3. Implementierung

3.1. Ressourcen

Die quantitative personelle Ausstattung des Studiengangs kann als gut, insbesondere im Vergleich mit anderen ähnlichen Studiengängen, bezeichnet werden. Die Lehre wird vollständig vom SAE Institut erbracht. Beim SAE Institut sind überwiegend Lehrkräfte aus der kommerziellen Praxis beschäftigt. Das SAE Institut verfügt über sieben Vollzeitstellen (Vollzeitäquivalente) als festangestellte Lehrkräfte und weitere vier Stellen für Tutorien. Zudem kann das Institut auf einen großen Pool freier Lehrkräfte zurückgreifen, die auch individuell nach Bedarf verpflichtet werden. Im Extremfall können sogar Lehrkräfte anderer SAE-Standorte herangezogen werden. In Relation zu der

geplanten maximalen Studierendenzahl ist die personelle Ausstattung völlig ausreichend und angemessen. Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist in dieser Hinsicht gewährleistet. Die Verteilung der Lehr- und Prüfungsbelastung ist ausgewogen. Das Geschlechterverhältnis ist un- ausgewogen, was jedoch dem Berufsfeld entsprechend derzeit nicht zu ändern ist, sondern der weiteren Entwicklung eines höheren Frauenanteils in diesen Berufen bedarf. Es erstaunt jedoch, dass sich die akademischen und beruflichen Laufbahnen der Lehrenden nahezu ausschließlich auf den SAE-Verbund mit lediglich kurzen Unterbrechungen konzentrieren. Insbesondere im Vergleich zu Hochschulen erscheint dies der Gutachtergruppe kritisch. Die Richtlinie zur Personalrekrutierung muss daher dahingehend überarbeitet werden, dass sie sich in stärkerem Maße an den Standards des Hochschulgesetzes orientiert und interne Rekrutierungen nicht den Regelfall darstellen. Insbesondere muss die Mindestdauer der Berufspraxis definiert werden und direkt an das Studium am SAE Institut anschließende Beschäftigungen als Fachbereichsleiter die Ausnahme darstellen.

Die finanzielle Ausstattung des Studiengangs ist gut. Das SAE Institut kann im Vergleich zu staatlichen Hochschulen zudem auf eventuelle Anforderungen besonderer Gerätebeschaffungen relativ schnell reagieren. Die weitere Entwicklung wird auch von der Zahl der Studierenden mitbestimmt werden. Die räumliche Ausstattung ist im SAE Institut als sehr gut zu bezeichnen. Es stehen für alle denkbaren Lern- und Praxisveranstaltungen entsprechend ausgestattete Räume zur Verfügung, insbesondere auch Tonstudios und Studios für Filmaufnahmen, Die einzige Ausnahme bilden größere Ateliers für Dreharbeiten. Dies ist für Bachelorstudiengänge jedoch auch nicht erforderlich. Das Equipment am SAE Institut ist auf aktuellem technischen Stand und weist eine große Palette verschiedener Geräte auf, so stehen beispielsweise mehrere konzeptionell unterschiedliche Mischpulte, zahlreiche Softwarepakete etc. zur Verfügung. Auch studentische Arbeitsräume stehen in ausreichender Zahl zur Verfügung. In der Zusammenschau ist die Ausstattung mit Räumen, Hardware und Software mehr als ausreichend zur Gewährleistung der Umsetzung der Studienziele.

3.2. Entscheidungsprozesse, Organisation und Kooperation

Die Organisation des Studienbetriebs und der nötigen Entscheidungsprozesse ist kohärent und effizient. Die Kooperation der beiden beteiligten Einrichtungen ist vertraglich abgesichert. Die die Vorbereitung und Abnahme der Prüfungen geschieht durch das SAE, an dem auch der Studiengangsleiter angesiedelt ist. Für die Studiengänge ist ein eigener Prüfungsausschuss eingerichtet. Der Campus-Prüfungsausschuss ist für die lokal erstellten Noten und Studierendendaten verantwortlich. Er ist wiederum dem regionalen Prüfungsausschuss unterstellt, der Vergleiche zwischen den SAE-Standorten gewährleistet und Entscheidungen auf Regionsebene trifft. Dieser wiederum ist dem europaweiten Prüfungsausschuss unterstellt, dem auch Vertreter der Middlesex University sowie „External Examiners“ angehören. Alle Noten im zweiten Studienabschnitt werden zusätzlich durch ein „Content Specialist Panel“ bestätigt. In diesen Panels werden External Examiners

Beispielarbeiten zur Verfügung gestellt, wobei diese auch Vertreter der Middlesex University prüfen.

Das SAE-Institut Stuttgart verfügt naturgemäß über zahlreiche Kooperationspartner im SAE-Verband, an denen zumindest im deutschsprachigen Raum (Schweiz, Österreich, Deutschland) die Studiengänge vollkommen identisch angeboten werden. Obwohl diese Bedingungen als optimal für Auslandsaufenthalte eingeschätzt werden können, wurden bislang noch keine Austauschprogramme innerhalb des Verbunds etabliert. Diese sollen jedoch nach Aussage der Verantwortlichen vor Ort in naher Zukunft geschaffen werden. Das SAE-Institut könnte darüber hinaus den Studierenden die Möglichkeit bieten, an den weltweit existierenden weiteren SAE-Instituten einen Auslandsaufenthalt durchzuführen, sofern dieser mit dem jeweiligen Studiengangsplan sinnvoll vereinbar ist. Das Institut wird daher darin bestärkt, ein strukturiertes Austauschprogramm für Auslandsaufenthalte zu etablieren. Des Weiteren besteht durch das SAE ein großes Potential an Kontakten zu möglichen Auftraggebern bzw. Arbeitgebern weltweit; die Liste der Partnerfirmen des SAE umfasst praktisch alle bedeutenden nationalen und internationalen Firmen der Audio- und Medienbranche.

3.3. Prüfungssystem, Transparenz und Anerkennungsregeln

Die Ordnungen (Programme Specifications und Programme Handbooks) sind verabschiedet und veröffentlicht und von der Middlesex University validiert und wurden damit einer internen Rechtsprüfung nach englischem Recht unterzogen. Die Organisation und Form der Prüfungen orientiert sich an der Praxisausrichtung des jeweiligen Studiengangs, d.h. eine relativ kleine Anzahl theoretischer Prüfungen steht neben der Bewertung der Praxisteile praktischer Arbeiten. Die Prüfungen sind in den Modulhandbüchern und den Programme Handbooks beschrieben und entsprechen den Vorgaben.

Die Studiengangs-Dokumentation ist über Webseiten des SAE Institutes einsehbar bzw. als pdf-Dokumente herunterzuladen. Darüber hinaus bestehen spezielle Strukturen zur Beratung der Studierenden, z.B. durch die Bildungsberater des SAE und die „Industry Relations and Career Coaches“ (IRCC), die auch im Anschluss an das Studium Kontakte zu Industrie und Wirtschaft vermitteln. Die Studiengangsleiter sind darüber hinaus zur Beratung der Studierenden verpflichtet. Die persönliche und individuelle Betreuung seitens der Kooperationspartner und des Projektbetreuers wurde von den Studierenden hinsichtlich Einsatz und Engagement positiv hervorgehoben.

Positiv ist auch hervorzuheben, dass im Rahmen des SAE-Verbundes Fördermöglichkeiten für Studierende geschaffen wurden; aus einem zentralen Fond werden Kredite vergeben, die bei erfolgreicher Berufstätigkeit zurückgezahlt werden müssen. Dies wird von der Gutachtergruppe in besonderem Maße begrüßt. In den Gesprächen mit den Studierenden vor Ort zeigte sich jedoch, dass die Möglichkeiten kaum bekannt sind. Die vom SAE-Netzwerk geschaffenen finanziellen Fördermöglichkeiten sollten umfassend an die Studierenden kommuniziert werden.

3.4. Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Die Organisation des SAE Instituts nimmt die Vorgaben zur Geschlechtergerechtigkeit auf und setzt sie in ihrer Personalpolitik um. Das SAE Institut engagiert sich u.a. beim Girls Day und veranstaltet Workshops für Schulen, bzw. ist auf Bildungsmessen präsent, um ein breites und gemischtes Publikum zu erreichen. Bei der Einstellung von Mitarbeitern ist ausschließlich die Qualifikation für die Position ausschlaggebend.

Ein Nachteilsausgleich für Studierende ist fest im Campus Guide und in dem SAE Quality Manual verankert. So werden beispielweise spezielle Prüfungssituationen geschaffen oder auch alternative Formen der Prüfung vom lokalen Prüfungsausschuss zugelassen.

4. Qualitätsmanagement

Das SAE Institut hat umfangreiche Maßnahmen des Qualitätsmanagements etabliert und ist zudem in das System der Qualitätssicherung der Middlesex University eingebunden. Dieses erfüllt Anforderungen, die mit denen einer systemakkreditierten Hochschule in Deutschland vergleichbar sind. Die eigenen Maßnahmen des Instituts umfassen Studierendenbefragungen, Alumni-Befragungen und Verbleibstudien.

Am Ende eines jeden Moduls wird eine Modulumfrage durchgeführt, in der die Studierenden Feedback zum Lehrpersonal, den Modulinhalten und der Lernerfahrung geben können. Diese Umfragen werden zentral ausgewertet und die Ergebnisse den Standorten mitgeteilt. Mögliche Kritikpunkte der Studierenden sind dabei nach der Auswertung zu prüfen, und entsprechende Maßnahmen zu formulieren, die dann wiederum den Studierenden mitgeteilt werden. Auf diese Art und Weise ist ein anonymes Feedback zu den Programmen möglich.

Jeder Kurs wählt darüber hinaus einen Studierendensprecher oder eine -sprecherin aus seinen Reihen. Diese Wahl findet nach ca. 1/3 des ersten Semesters statt. Ein Mal pro Semester findet ein Board of Studies statt, bei dem alle Studierendensprecher eingeladen sind und mit den Mitarbeitern eines Standortes zusammen kommen, um über aktuelle Entwicklungen sowie Verbesserungsmöglichkeiten zu sprechen. Am Ende eines solchen Treffens wird im Protokoll ein Aktionsplan formuliert, der bis zum nächsten Semester umgesetzt werden soll und über den beim nächsten Board of Studies berichtet wird.

Darüber hinaus werden die Prüfungen von external examiners und der Middlesex University evaluiert und überprüft. Zudem werden die Studiengänge in einem Turnus von fünf Jahren von der Middlesex University in einer externen Begutachtung validiert.

5. Resümee

Die Studiengänge „Audio Production“ (B.A./B.Sc.), „Digital Film Production“ (B.A./B.Sc.), „Media Production and Publishing“ (B.A./B.Sc.), „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.), „Games Programming“ (B.Sc.), „Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.), „Web Development“ (B.A./B.Sc.) und „Music Business“ (B.A./B.Sc.) sind nach Ansicht der Gutachter gut geeignet, eine fundierte, anwendungsbezogene Ausbildung im jeweiligen Bereich der Kreativwirtschaft zu leisten. Sie weisen jeweils einzeln ein Profil auf, deren Attraktivität auf der Hand liegt. Insgesamt stellt es sich als notwendig dar, dass die gestalterische und wissenschaftliche Reflexion der Studieninhalte im Curriculum fest verankert wird. Zudem muss die Richtlinie zur Personalrekrutierung dahingehend überarbeitet, dass sie sich in stärkerem Maße an den Standards des Hochschulgesetzes orientiert und interne Rekrutierungen nicht den Regelfall darstellen.

6. **Bewertung der „Kriterien des Akkreditierungsrates für die Akkreditierung von Studiengängen“ vom 08.12.2009 in der Fassung vom 20.02.2013**

AR-Kriterium 1 Qualifikationsziele des Studiengangskonzeptes: Das Studiengangskonzept orientiert sich an Qualifikationszielen. Diese umfassen fachliche und überfachliche Aspekte und beziehen sich insbesondere auf die Bereiche wissenschaftliche oder künstlerische Befähigung, Befähigung, eine qualifizierte Erwerbstätigkeit aufzunehmen, Befähigung zum gesellschaftlichen Engagement und Persönlichkeitsentwicklung.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 2 Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem: Anforderungen in Bezug auf rechtlich verbindliche Verordnungen (KMK-Vorgaben, spezifische Ländervorgaben, Vorgaben des Akkreditierungsrates, Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse) wurden berücksichtigt.

Das Kriterium ist teilweise erfüllt, da die Fast-Track-Variante nicht den deutschen Vorgaben für Intensivstudiengänge entspricht. Die Studiengänge erfüllen jedoch die britischen Vorgaben.

AR-Kriterium 3 Studiengangskonzept: Das Studiengangskonzept umfasst die Vermittlung von Fachwissen und fachübergreifendem Wissen sowie von fachlichen methodischen und generischen Kompetenzen. Es ist in der Kombination der einzelnen Module stimmig im Hinblick auf formulierte Qualifikationsziele aufgebaut und sieht adäquate Lehr- und Lernformen vor. Gegebenenfalls vorgesehene Praxisanteile werden so ausgestaltet, dass Leistungspunkte (ECTS) erworben werden können. Es legt die Zugangsvoraussetzungen und gegebenenfalls ein adäquates Auswahlverfahren fest sowie Anerkennungsregeln für an anderen Hochschulen erbrachte Leistungen gemäß der Lissabon Konvention und außerhochschulisch erbrachte Leistungen. Dabei werden Regelungen zum Nachteilsausgleich für Studierende mit Behinderung getroffen. Gegebenenfalls vorgesehene Mobilitätsfenster werden curricular eingebunden. Die Studienorganisation gewährleistet die Umsetzung des Studiengangskonzeptes.

Das Kriterium ist teilweise erfüllt, da die Reflexion und konzeptionelle Entwicklung der Studieninhalte noch nicht hinreichend verankert sind.

AR-Kriterium 4 Studierbarkeit: Die Studierbarkeit des Studiengangs wird gewährleistet durch: a) die Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikationen, b) eine geeignete Studienplangestaltung, c) die auf Plausibilität hin überprüfte (bzw. im Falle der Erstakkreditierung nach Erfahrungswerten geschätzte) Angabe der studentischen Arbeitsbelastung, d) eine adäquate und belastungsangemessene Prüfungsdichte und -organisation, e) entsprechende Betreuungsangebote

sowie f) fachliche und überfachliche Studienberatung. Die Belange von Studierenden mit Behinderung werden berücksichtigt.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 5 Prüfungssystem: Die Prüfungen dienen der Feststellung, ob die formulierten Qualifikationsziele erreicht wurden. Sie sind modulbezogen sowie wissens- und kompetenzorientiert. Jedes Modul schließt in der Regel mit einer das gesamte Modul umfassenden Prüfung ab. Der Nachteilsausgleich für behinderte Studierende hinsichtlich zeitlicher und formaler Vorgaben im Studium sowie bei allen abschließenden oder studienbegleitenden Leistungsnachweisen ist sichergestellt. Die Prüfungsordnung wurde einer Rechtsprüfung unterzogen.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 6 Studiengangsbezogene Kooperationen: Bei der Beteiligung oder Beauftragung von anderen Organisationen mit der Durchführung von Teilen des Studiengangs, gewährleistet die Hochschule die Umsetzung und die Qualität des Studiengangskonzeptes. Umfang und Art bestehender Kooperationen mit anderen Hochschulen, Unternehmen und sonstigen Einrichtungen sind beschrieben und die der Kooperation zu Grunde liegenden Vereinbarungen dokumentiert.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 7 Ausstattung: Die adäquate Durchführung des Studiengangs ist hinsichtlich der qualitativen und quantitativen personellen, sächlichen und räumlichen Ausstattung gesichert. Dabei werden Verflechtungen mit anderen Studiengängen berücksichtigt. Maßnahmen zur Personalentwicklung und -qualifizierung sind vorhanden.

Das Kriterium ist teilweise erfüllt, weil die Richtlinien zur Personalrekrutierung bislang noch nicht die Anforderungen abbilden, die das Landeshochschulgesetz für Hochschulen stellt.

AR-Kriterium 8 Transparenz und Dokumentation: Studiengang, Studienverlauf, Prüfungsanforderungen und Zugangsvoraussetzungen einschließlich der Nachteilsausgleichsregelungen für Studierende mit Behinderung sind dokumentiert und veröffentlicht.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung: Ergebnisse des hochschulinternen Qualitätsmanagements werden bei den Weiterentwicklungen des Studienganges berücksichtigt. Dabei berücksichtigt die Hochschule Evaluationsergebnisse, Untersuchungen der studentischen Arbeitsbelastung, des Studienerfolgs und des Absolventenverbleibs.

Das Kriterium ist erfüllt.

AR-Kriterium 10 „Studiengänge mit besonderem Profilspruch“:

Das Kriterium ist nicht zutreffend

AR-Kriterium 11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit: Auf der Ebene des Studiengangs werden die Konzepte der Hochschule zur Geschlechtergerechtigkeit und zur Förderung der Chancengleichheit von Studierenden in besonderen Lebenslagen wie beispielsweise Studierende mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen, Studierende mit Kindern, ausländische Studierende, Studierende mit Migrationshintergrund, und/oder aus sogenannten bildungsfernen Schichten umgesetzt.

Das Kriterium ist erfüllt.

7. Akkreditierungsempfehlung der Gutachtergruppe

Die Gutachtergruppe empfiehlt die Akkreditierung der Studiengänge „Audio Production“ (B.A./B.Sc.), „Digital Film Production“ (B.A./B.Sc.), „Media Production and Publishing“ (B.A./B.Sc.), „Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.), „Games Programming“ (B.Sc.), „Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.), „Web Development“ (B.A./B.Sc.) und „Music Business“ (B.A./B.Sc.) mit Auflagen.

Die Gutachtergruppe empfiehlt folgende fachlich-inhaltliche Auflagen:

Studiengangübergreifend

1. Die Richtlinie zur Personalrekrutierung muss dahingehend überarbeitet, dass sie sich in stärkerem Maße an den Standards des Hochschulgesetzes orientiert und interne Rekrutierungen nicht den Regelfall darstellen. Insbesondere muss die Mindestdauer der Berufspraxis definiert werden und direkt an das Studium am SAE Institut anschließende Beschäftigungen als Lehrende/Lehrender die Ausnahme darstellen. Eine direkt an das Studium am SAE Institut anschließende Beschäftigungen als Fachbereichsleiter/Fachbereichsleiterin sollte im Regelfall nicht möglich sein.
2. Die Reflexion der Studieninhalte und die konzeptionelle Entwicklung der Projektarbeiten müssen ausgebaut und als Bestandteile der zweiten Studienphase im Curriculum verankert werden.

IV. Beschlüsse der Akkreditierungskommission von ACQUIN¹

1. Akkreditierungsbeschluss

Auf der Grundlage des Gutachterberichts, der Stellungnahme der Hochschule und der Stellungnahme des Fachausschusses fasste die Akkreditierungskommission in ihrer Sitzung am 10. Dezember 2018 folgenden Beschluss:

Die Studiengänge werden mit folgenden allgemeinen und zusätzlichen Auflagen akkreditiert:

Allgemeine Auflagen

- Die Richtlinie zur Personalrekrutierung muss dahingehend überarbeitet, dass sie sich in stärkerem Maße an den Standards des Hochschulgesetzes orientiert und interne Rekrutierungen nicht den Regelfall darstellen. Insbesondere muss die Mindestdauer der Berufspraxis außerhalb von SAE-Instituten definiert werden und direkt an das Studium am SAE Institut anschließende Beschäftigungen als Lehrende/Lehrender die Ausnahme darstellen.
- Das SAE Institut muss sich mit dem baden-württembergischen Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst abstimmen, ob das Ministerium für die Fast Track Variante der Studiengänge eine Abweichung von den KMK-Strukturvorgaben zulässt.

Allgemeine Empfehlungen

- Die Reflexion der Studieninhalte und die konzeptionelle Entwicklung der Projektarbeiten sollten ausgebaut und als Bestandteile der zweiten Studienphase deutlicher im Curriculum verankert werden.
- Das Institut wird darin bestärkt, ein strukturiertes Austauschprogramm für Auslandsaufenthalte zu etablieren.
- Die vom SAE-Netzwerk geschaffenen finanziellen Fördermöglichkeiten sollten umfassend an die Studierenden kommuniziert werden.

¹ 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.

Audio Production (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Audio Production“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Digital Film Production (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Digital Film Production“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Media Production and Publishing (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Media Production and Publishing“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Auflagenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Game Art Animation (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Game Art Animation“ (B.A./B.Sc.) wird** ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Auflagenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Games Programming (B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Games Programming“ (B.Sc.) wird** ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Auflagenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme

der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Visual Effects Animation (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Visual Effects Animation“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Web Development (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Web Development“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Aufлагenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Music Business (B.A./B.Sc.)

Der Bachelorstudiengang **„Music Business“ (B.A./B.Sc.)** wird ohne zusätzliche Auflagen erstmalig nach § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) akkreditiert:

Die Akkreditierung ist befristet und gilt bis 31. März 2020.

Bei Feststellung der Erfüllung der Auflagen durch die Akkreditierungskommission nach Vorlage des Nachweises bis 20. September 2019 wird der Studiengang bis 30. September 2024 akkreditiert. Bei mangelndem Nachweis der Auflagenerfüllung wird die Akkreditierung nicht verlängert.

Falls die Hochschule zu der Einschätzung gelangt, dass die Auflagen nicht innerhalb von neun Monaten behebbar sind, kann das Akkreditierungsverfahren nach Stellungnahme der Hochschule für eine Frist von höchstens 18 Monaten ausgesetzt werden. Diese Stellungnahme ist bis 20. Januar 2019 in der Geschäftsstelle einzureichen.

Die Akkreditierungskommission weicht in ihrer Akkreditierungsentscheidung in den folgenden Punkten von der gutachterlichen Bewertung ab:

Änderung von Auflage zu Empfehlung (hier ursprüngliche Formulierung)

- Die Reflexion der Studieninhalte und die konzeptionelle Entwicklung der Projektarbeiten müssen ausgebaut und als Bestandteile der zweiten Studienphase im Curriculum verankert werden.

Begründung:

Da das Institut eine Übersicht der Lehr- und Prüfungsformate nachgereicht, die eine Reflexion erfordern, konnte dargestellt werden, dass reflexive Leistungen im Curriculum verankert sind. Um die Weiterentwicklung der Studiengänge zu fördern, sollte dennoch entsprechend der Intention der Gutachtergruppe eine Empfehlung ausgesprochen werden.

Zusätzliche Auflagen

- Das SAE Institut muss sich mit dem baden-württembergischen Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst abstimmen, ob das Ministerium für die Fast Track Variante der Studiengänge eine Abweichung von den KMK-Strukturvorgaben zulässt.

Begründung:

Die Gutachtergruppe stellt fest, dass die Fast Track Variante „den englischen Vorgaben für Fast-Track-Programme entspricht, die ähnlich den deutschen Intensivstudiengängen konzipiert sind.“ Zudem bewertet die Gutachtergruppe die Variante folgendermaßen: „Die Vorgaben der Kultusministerkonferenz und des Akkreditierungsrates werden damit jedoch nicht erfüllt, da diese eine

Grenze von maximal 75 ECTS-Punkten pro Jahr vorsehen. Die Studierbarkeit erscheint jedoch dadurch nicht beeinträchtigt; die Gutachtergruppe gewann in den Gesprächen vor Ort, insbesondere mit den Studierenden, den Eindruck, dass auch die intensive Variante zwar arbeitsintensiv, aber in der Regelstudienzeit studierbar ist.“

Auch wenn die Studierbarkeit der Studiengänge nicht in Zweifel gezogen wird, entsprechen die Studiengänge in dieser Variante nicht den Strukturvorgaben der Kultusministerkonferenz. Die Geltung der Vorgaben der Kultusministerkonferenz bleibt im Gesetz über die Hochschulen in Baden Württemberg unbestimmt. § 72a Absatz 2 Satz 2 Nummer 2 LHG BW (i.d.F. 1. April 2014) bestimmt lediglich, dass „das Studienangebot der die Ausbildung durchführenden Einrichtung unter Mitwirkung einer vom Akkreditierungsrat anerkannten Akkreditierungseinrichtung akkreditiert ist“. Zugleich ist die Vergabe des Siegels des Akkreditierungsrates für Studienabschlüsse, die von einer Einrichtung im Ausland vergeben werden, durch die Vorgaben der Kultusministerkonferenz untersagt. Die rechtliche Bewertung der Geltung der konfligierenden nationalen (deutschen und britischen) Vorgaben kann dadurch nur durch das Ministerium erfolgen. Die inhaltliche Bewertung erfolgt dabei durch die Agentur (siehe Kapitel 2.1).

2. Auflagenerfüllung

Die Hochschule hat fristgerecht die Unterlagen zum Nachweis der Erfüllung der Auflagen eingereicht.

Auf Grundlage der Stellungnahme der Hochschule fasst die Akkreditierungskommission am 24. September 2019 einstimmig die folgenden Beschlüsse:

Die Auflage

- Das SAE Institut muss sich mit dem baden-württembergischen Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst abstimmen, ob das Ministerium für die Fast Track Variante der Studiengänge eine Abweichung von den KMK-Strukturvorgaben zulässt.

ist für die jeweiligen Concurrent Bachelor Programme nicht erfüllt.

Begründung:

Die Anzahl der ECTS-Punkte pro Semester übersteigt in den Studiengangsvarianten „Concurrent Bachelor-Programme“, die ähnlich den deutschen Intensivstudiengängen konzipiert sind, die Vorgaben der Kultusministerkonferenz und des Akkreditierungsrates. Da das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg keine diesbezügliche Ausnahmeregelung getroffen hat, entsprechend diese Studiengangsvarianten nicht den Vorgaben.

Die andere Auflage wird als erfüllt bewertet.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Audio Production (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Digital Film Production (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Media Production and Publishing (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Game Art Animation (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Games Programming (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Visual Effects Animation (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Web Development (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.

Der Nachweis der Erfüllung der noch ausstehenden Auflage des Bachelorstudiengangs „Music Business (Concurrent Bachelor Programme)“ (B.A./B.Sc.) ist bis zum 24. Januar 2020 bei ACQUIN einzureichen.