

Ergebnisbericht zum Verfahren zur Akkreditierung des FH- Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“, A0865, der Fachhochschule des BFI Wien, durchgeführt in Wien

1 Antragsgegenstand

Die Agentur für Qualitätssicherung und Akkreditierung Austria (AQ Austria) führte ein Verfahren zur Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“, A0865, der Fachhochschule des BFI Wien (kurz: FH des BFI Wien), durchgeführt in Wien gem § 23 Abs 4 Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz (HS-QSG), BGBl I Nr. 74/2011 idgF, iVm § 8 Fachhochschul-Studiengesetz (FHStG) BGBl. Nr. 340/1993 idgF und iVm § 17 Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2019 (FH-AkkVO) durch. Gem § 21 HS-QSG veröffentlicht die AQ Austria folgenden Ergebnisbericht:

2 Verfahrensablauf

Das Akkreditierungsverfahren umfasste folgende Verfahrensschritte:

Verfahrensschritt	Zeitpunkt
Antrag eingelangt am	15.10.2019
Rückmeldung der Geschäftsstelle zum Antrag an Antragstellerin	20.11.2019
Überarbeiteter Antrag eingelangt am	04.12.2019



Mitteilung an Antragstellerin Abschluss der Prüfung des Antrags durch die Geschäftsstelle	12.12.2019
Bestellung der Gutachter/innen	09.12.2019
Nachnominierung studentische Gutachterin	11.12.2019
Information Antragstellerin über Gutachter/innen	12.12.2019
Virtuelles Vorbereitungsgespräch	27.01.2020
Vorbereitungstreffen	17.02.2020
Vor-Ort-Besuch	18.02.2020
Nachreichungen nach Vor-Ort-Besuch	19.02.2020 & 12.03.2020
Vorlage des Gutachtens	02.04.2020
Gutachten an Antragstellerin zur Stellungnahme	03.04.2020
Kostenaufstellung an Antragstellerin zur Stellungnahme	23.04.2020
Stellungnahme Antragstellerin zum Gutachten	16.04.2020
Stellungnahme Antragstellerin zur Kostenaufstellung	23.04.2020
Stellungnahme Antragstellerin zum Gutachten an Gutachter/innengruppe	17.04.2020

3 Akkreditierungsentscheidung

Das Board der AQ Austria hat mit Beschluss vom 20.05.2020 entschieden, dem Antrag auf Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“, A0865, der FH des BFI Wien, durchgeführt in Wien, stattzugeben.

Die Entscheidung wurde am 15.06.2020 vom zuständigen Bundesminister genehmigt. Die Entscheidung ist seit 16.06.2020 rechtskräftig.

4 Anlage/n

- Gutachten vom 02.04.2020
- Stellungnahme vom 16.04.2020

Gutachten zum Verfahren zur Akkreditierung des FH-Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“, A0865, der Fachhochschule des BFI Wien, durchgeführt in Wien

gem § 7 der Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2019 (FH-AkkVO)

Wien, 02.04.2020

Inhaltsverzeichnis

1	Verfahrensgrundlagen	3
2	Kurzinformation zum Akkreditierungsverfahren	5
3	Vorbemerkungen der Gutachter/innen	6
4	Begutachtung und Beurteilung anhand der Beurteilungskriterien der FH-AkkVO. 6	
4.1	Beurteilungskriterium § 17 Abs 1 Z 1–2: Entwicklung und Qualitätssicherung des Studiengangs.....	6
4.2	Beurteilungskriterium § 17 Abs 2 Z 1–12: Studiengang und Studiengangsmanagement 7	
4.3	Beurteilungskriterium § 17 Abs 3 Z 1–7: Personal.....	16
4.4	Beurteilungskriterium § 17 Abs 4: Finanzierung.....	20
4.5	Beurteilungskriterium § 17 Abs 5: Infrastruktur.....	21
4.6	Beurteilungskriterium § 17 Abs 6 Z 1–2: Angewandte Forschung und Entwicklung..	21
4.7	Beurteilungskriterium § 17 Abs 7: Kooperationen	22
5	Zusammenfassung und abschließende Bewertung	23
6	Eingesehene Dokumente	26

1 Verfahrengrundlagen

Das österreichische Hochschulsystem

Das österreichische Hochschulsystem umfasst derzeit:

- 21 öffentliche Universitäten;
- 16 Privatuniversitäten, erhalten von privaten Trägern mit staatlicher Akkreditierung;
- 21 Fachhochschulen, erhalten von privatrechtlich organisierten und staatlich subventionierten oder von öffentlichen Trägern mit staatlicher Akkreditierung;
- die Pädagogischen Hochschulen, erhalten vom Staat oder von privaten Trägern mit staatlicher Akkreditierung;
- die Philosophisch-Theologischen Hochschulen, erhalten von der Katholischen Kirche;
- die Donau-Universität Krems, eine staatliche Universität für postgraduale Weiterbildung, die in ihren Strukturen den öffentlichen Universitäten weitgehend entspricht;
- das Institute of Science and Technology Austria, dessen Aufgaben in der Erschließung und Entwicklung neuer Forschungsfelder und der Postgraduiertenausbildung in Form von PhD-Programmen und Post Doc-Programmen liegt.

Im Wintersemester 2018/19¹ studieren 293.644 Studierende an öffentlichen Universitäten (inkl. der Donau-Universität Krems). Weiters sind 53.401 Studierende an Fachhochschulen und 14.446 Studierende an Privatuniversitäten eingeschrieben.

Externe Qualitätssicherung

Öffentliche Universitäten müssen gemäß Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz (HS-QSG) alle sieben Jahre ihr internes Qualitätsmanagementsystem in einem Auditverfahren zertifizieren lassen. An die Zertifizierungsentscheidungen sind keine rechtlichen oder finanziellen Konsequenzen gekoppelt.

Privatuniversitäten müssen sich alle sechs Jahre von der AQ Austria institutionell akkreditieren lassen. Nach einer ununterbrochenen Akkreditierungsdauer von zwölf Jahren kann die Akkreditierung auch für zwölf Jahre erfolgen. Zwischenzeitlich eingerichtete Studiengänge und Lehrgänge, die zu akademischen Graden führen, unterliegen ebenfalls der Akkreditierungspflicht.

Fachhochschulen müssen sich nach der erstmaligen institutionellen Akkreditierung nach sechs Jahren einmalig reakkreditieren lassen, dann gehen auch die Fachhochschulen in das System des Audits über, wobei der Akkreditierungsstatus an eine positive Zertifizierungsentscheidung im Auditverfahren gekoppelt ist. Studiengänge sind vor Aufnahme des Studienbetriebs einmalig zu akkreditieren.

Akkreditierung von Fachhochschul-Einrichtungen und ihren Studiengängen

Fachhochschulen bedürfen in Österreich einer einmalig zu erneuernden institutionellen Akkreditierung, um als Hochschulen tätig sein zu können. Neben dieser institutionellen

¹ Stand Mai 2019, Datenquelle Statistik Austria/unidata. Im Gegensatz zu den Daten der öffentlichen Universitäten sind im Fall der Fachhochschulen jene der außerordentlichen Studierenden nicht enthalten. An den öffentlichen Universitäten studieren im WS 2018/19 278.039 ordentliche Studierende.

Akkreditierung sind auch die Studiengänge der Fachhochschulen vor Aufnahme des Studienbetriebs einmalig zu akkreditieren. Für die Akkreditierung ist die AQ Austria zuständig.

Die Akkreditierungsverfahren werden nach der Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2019 (FH-AkkVO)² der AQ Austria durchgeführt. Im Übrigen legt die Agentur ihren Verfahren die Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG)³ zugrunde.

Für die Begutachtung von Akkreditierungsanträgen bestellt die AQ Austria Gutachter/innen. Diese erstellen auf Basis der Antragsunterlagen und eines Vor-Ort-Besuchs bei der antragstellenden Institution ein gemeinsames schriftliches Gutachten. Anschließend trifft das Board der AQ Austria auf der Grundlage des Gutachtens und unter Würdigung der Stellungnahme der Hochschule die Akkreditierungsentscheidung. Bei Vorliegen der gesetzlichen Akkreditierungsvoraussetzungen und Erfüllung der geforderten qualitativen Anforderungen werden die Studiengänge mit Bescheid akkreditiert.

Der Bescheid des Boards bedarf vor Inkrafttreten der Genehmigung durch den zuständigen Bundesminister. Nach Abschluss des Verfahrens werden jedenfalls ein Ergebnisbericht über das Verfahren und das Gutachten auf der Website der AQ Austria und der Website der Antragstellerin veröffentlicht. Ausgenommen von der Veröffentlichung sind personenbezogene Daten und jene Berichtsteile, die sich auf Finanzierungsquellen sowie Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse beziehen.

Bei Anträgen aus den Ausbildungsbereichen der gehobenen medizinisch-technischen Dienste, der Hebammen sowie der allgemeinen Gesundheits- und Krankenpflege sind bei der Bestellung der Gutachter/innen die gem § 3 Abs 6 Bundesgesetz über die Regelung der gehobenen medizinisch-technischen Dienste (MTD-Gesetz), § 11 Abs 4 Bundesgesetz über den Hebammenberuf (HebG) und § 28 Abs 4 Bundesgesetz über Gesundheits- und Krankenpflegeberufe (GuKG) durch das Bundesministerium für Gesundheit nominierten Sachverständigen beizuziehen. Die AQ Austria hat bei der Entscheidung über Anträge auf Akkreditierung, Verlängerung oder bei Widerruf der Akkreditierung von Fachhochschul-Bachelorstudiengängen für die Ausbildung in den gehobenen medizinisch-technischen Diensten, der Hebammen sowie der allgemeinen Gesundheits- und Krankenpflege das Einvernehmen des Bundesministers/der Bundesministerin für Gesundheit einzuholen.

Rechtliche Grundlagen für die Akkreditierung von Fachhochschulstudiengängen sind das Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz (HS-QSG)⁴ sowie das Fachhochschul-Studiengesetz (FHStG)⁵.

² Fachhochschul-Akkreditierungsverordnung 2019

³ Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG)

⁴ Hochschul-Qualitätssicherungsgesetz (HS-QSG)

⁵ Fachhochschulstudiengesetz (FHStG)

2 Kurzinformation zum Akkreditierungsverfahren

Information zur antragstellenden Einrichtung	
Antragstellende Einrichtung	Fachhochschule des BFI Wien GmbH
Rechtsform	GmbH
Standort	Wien
Anzahl der Studierenden	20
Informationen zum Antrag auf Akkreditierung	
Studiengangsbezeichnung	Interactive Media & Games Business
Studiengangsart	Bachelorstudiengang
ECTS-Punkte	180
Regelstudiendauer	6 Semester
Anzahl der Studienplätze	20
Akademischer Grad	Bachelor of Arts in Business, abgekürzt BA
Organisationsform	VZ (Vollzeit)
Verwendete Sprachen	Deutsch tw. Englisch
Standort	Wien
Studiengebühr	€ 363,36 je Semester

Der Erhalter reichte am 04.12.2019 den Akkreditierungsantrag ein. Mit Beschluss vom 09.12.2019 bestellte das Board der AQ Austria folgende Gutachter/innen für die Begutachtung des Antrags:

Name	Institution	Rolle in der Gutachter/innengruppe
Prof. Dr. Linda Breitlauch	Hochschule Trier	Gutachterin mit wissenschaftlicher Qualifikation
Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch	HTW Berlin	Gutachter mit wissenschaftlicher Qualifikation
Prof. Odile Limpach	Cologne Game Lab (CGL), TH Köln	Gutachterin mit facheinschlägiger Berufstätigkeit
Carola Berger , BSc	FH St. Pölten	Studentische Gutachterin

Am 18.02.2020 fand ein Vor-Ort-Besuch der Gutachter/innen und der Vertreterin der AQ Austria in den Räumlichkeiten des Erhalters am Standort Wien statt.

3 Vorbemerkungen der Gutachter/innen

Die Fachhochschule des BFI Wien macht mit dem Bachelorstudiengang „Interactive Media & Games Business“ einen mutigen Schritt zur strategischen Erweiterung ihres Profils. Der Studiengang ist eine ambitionierte Mischung aus medialen, technischen, wirtschaftswissenschaftlichen und rechtlichen Inhalten. Er ist inspiriert von den Anforderungen verschiedenster Branchen, in denen interaktive Medien zum Einsatz kommen und schlägt eine Brücke sowohl aus der Games-Branche als auch in die Games-Branche.

Wenn es gelingt, dies im Studien- und Forschungs-Alltag mit Leben zu füllen und die unterschiedlichen Ansprüche in die Tat umzusetzen, hat der Studiengang ein hohes Potential und seine Absolvent/innen profitieren von ausgezeichneten Berufsaussichten. Die Verantwortlichen der Hochschule und das Entwicklungsteam für den Studiengang haben die Gutachter/innengruppe mit ihren Antragsunterlagen und vor allem im persönlichen Gespräch überzeugt.

4 Begutachtung und Beurteilung anhand der Beurteilungskriterien der FH-AkkVO

4.1 Beurteilungskriterium § 17 Abs 1 Z 1–2: Entwicklung und Qualitätssicherung des Studiengangs

Entwicklung und Qualitätssicherung des Studiengangs

1. Der Studiengang wurde mit einem definierten Prozess zur Entwicklung und Einrichtung von Studiengängen entwickelt, in den die relevanten Interessengruppen eingebunden waren.

Der im Akkreditierungsantrag dargelegte Prozess zur Entwicklung eines neuen Studiengangs ist im Prozessmanagementsystem der FH des BFI Wien, „Promas“ (ProzessManagementSystem), beschrieben. Der Prozess wurde im Gespräch vor Ort genau erläutert und ist aus Sicht der Gutachter/innen klar definiert. Die FH-Mitarbeiter/innen haben auf die Kernprozesse im Prozessmanagementsystem Zugriff. Bei der Entwicklung des Studiengangs wurden die relevanten Interessensgruppen nicht nur durch die gesetzlich vorgeschriebenen Personen (das Entwicklungsteam) vertreten, sondern darüber hinaus waren aktive Lehrende, Studierende sowie weitere Expert/innen eingebunden.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**

Entwicklung und Qualitätssicherung des Studiengangs

2. Der Studiengang ist nach erfolgter Akkreditierung in das Qualitätsmanagementsystem der Fachhochschul-Einrichtung eingebunden.

Die FH des BFI Wien verfügt über ein umfassendes und prozessorientiertes Qualitätsmanagement, in welches der geplante Studiengang durch interne Evaluierungen und Feedbackschleifen eingebunden sein wird. Darüber hinaus sind auch die Studierenden und die österreichische Hochschüler/innenschaft in die Qualitätssicherung eingebunden. In periodischen Abständen erfolgt ein Review des gesamten Studienprogramms, der sogenannte „Relaunch“. Im Rahmen des „Relaunch“ wird der geplante Studiengang laut Antrag im Abstand von ca. drei bis maximal sechs Jahren unter Einbeziehung relevanter interner und externer Interessensgruppen auf Aktualität und Relevanz überprüft.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

4.2 Beurteilungskriterium § 17 Abs 2 Z 1–12: Studiengang und Studiengangsmanagement

Studiengang und Studiengangsmanagement

1. Der Studiengang orientiert sich am Profil und an den Zielen der Fachhochschul-Einrichtung und steht in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit dem Entwicklungsplan

Der Studiengang „Interactive Media & Games Business“ wurde aufgrund der strategischen Entscheidung der Hochschule entwickelt, eine sinnvolle, crossmediale Ergänzung zu dem 2011 auf Wunsch der Kreativwirtschaft entwickelten Studiengang „Film-, TV- und Medienproduktion“ (Abkürzung: FTM) im interaktiven bzw. Games-Bereich anzubieten. Diese Entscheidung orientiert sich an der Strategie „WIEN 2030 - Wirtschaft & Innovation“, in deren Rahmen die Stadt Wien als Standort für Kreativwirtschaft, insbesondere dem explizit erwähnten Sektor Games, etabliert werden soll.

Die FH des BFI Wien ist in diese Strategie involviert und möchte mit dem Studiengang „Interactive Media & Games Business“ eine Schnittstelle zwischen Digitalisierung und Betriebswirtschaft anbieten. Studierende sollen lernen, wie sie in Bezug auf interaktive Medien bzw. Games mit einem wirtschaftswissenschaftlichen Blickwinkel planen und kalkulieren können. Die FH des BFI Wien erwartet sich, laut den Gesprächen im Rahmen des Vor-Ort-Besuches, von dem neuen Studiengang einen Innovationsschub innerhalb der Hochschule.

Der Hochschulentwicklungsplan sieht für die FH vor, eine Hochschule der Zukunft zu werden. Adressiert werden dabei die Themen E-Learning und soziale Durchlässigkeit. Eine Fokussierung auf den Ausbau von MINT-Fächern in Bezug auf gefragte Fachkompetenzen, die branchenübergreifend gesucht werden, wird angestrebt. Ein Schwerpunkt ist in diesem Zusammenhang der Digitalisierungsprozess. Dieser hat den Umstieg auf digitale Prozesse und Technologien sowie deren Integration in die unterschiedlichsten Bereiche von Wirtschaft und Gesellschaft zur Folge. Damit gehen weitreichende Änderungen der Geschäftsmodelle und ein durchgreifender Wandel der Arbeitswelten und der damit geforderten Kompetenzen einher. In diesem Zusammenhang soll Interdisziplinarität stärker gefördert werden, um den stetig steigenden Vernetzungsgrad in Technik, Wirtschaft und Gesellschaft zu adressieren. Eine intensive Vernetzung in der Aus- und Weiterbildung der Fachdisziplinen wird angestrebt. Über allem steht dabei die Vermittlung eines grundlegenden IT-Verständnisses in sämtlichen Fachdisziplinen.

In Zusammenhang mit dem Fachkräftemangel in bestimmten Bereichen – wie dies in der Gamesbranche aktuell der Fall ist – leitet sich daraus auch die Änderung der Berufsprofile und den damit nachgefragten Qualifikationen ab. Diese Veränderungen adressiert der Hochschulentwicklungsplan mit dem Entwurf des Studiengangs „Interactive Media & Games Business“.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

2. Der Bedarf und die Akzeptanz für den Studiengang sind in Bezug auf klar definierte berufliche Tätigkeitsfelder nachvollziehbar dargestellt und in Bezug auf die geplante Zahl an Absolvent/inn/en bzw. Studienplätzen gegeben.

Die Nachfrage aus der Wirtschaft ist aus Sicht der Gutachter/innen belegt.

Eine von der FH extern beauftragte Bedarfs- und Akzeptanzanalyse stellt die Einbindung von Unternehmen und anderen Organisationen in strukturierter Form sicher. Es wurden Interviews mit Branchenvertreter/innen geführt. Darüber hinaus wurde mit Unternehmen und anderen Organisationen über mögliche Kooperationen für den Studiengang gesprochen. Auch in den Gesprächen beim Vor-Ort-Besuch zeigte sich, dass sich die FH im Vorfeld des Verfahrens eng mit Praxisvertreter/innen und Expert/innen abgestimmt hat. Ebenfalls in der Entwicklungsphase eingebunden waren mögliche künftige Hochschulpartner/innen. Mit drei Hochschulen – Hochschule Rhein Main, Hochschule Furtwangen und Hochschule Darmstadt –, die fachverwandte Ausbildungen auf Bachelor-Niveau anbieten, wurden bereits Letters of Intent für künftige Kooperationen angefertigt.

Das angestrebte Berufsbild ist mit Producer/Line bzw. Producer/Supervisor in einer produktionstechnischen Position am besten beschrieben. Absolvent/innen können in verschiedenen Abteilungen im kreativwirtschaftlichen Bereich als Generalist/innen einsteigen. Im geplanten Studiengang werden Grundlagen in Medientechnik, Informatik, 2D und 3D, Game Design usw. vermittelt, die neben den wirtschaftswissenschaftlichen Modulen einen Schwerpunkt im Berufsfeld der Spielentwickler bzw. Publisher fokussieren. Auch für Bedarfe von klassischen Verlagen, die auf Digitalisierung umstellen, soll die Ausbildung geeignet sein.

Aus Sicht der Gutachter/innen sind Bedarf und Akzeptanz für den Studiengang in Bezug auf die klar definierten beruflichen Tätigkeitsfelder nachvollziehbar dargestellt. Die geplante Zahl an Absolvent/innen bzw. Studienplätzen wird als realistisch eingeschätzt.

Es ist das Ziel der Hochschule, Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit zu gewährleisten. Die dazu bisher unternommenen Maßnahmen zeigen, dass dies bisher erfolgreich umgesetzt werden konnte. So liegt der Frauenanteil im vergleichbaren Studiengang FTM bei ca. 50%.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

3. Das Profil und die intendierten Lernergebnisse des Studiengangs sind klar formuliert, umfassen fachlich-wissenschaftliche, personale und soziale Kompetenzen und entsprechen den beruflichen Anforderungen sowie der jeweiligen Niveaustufe des Nationalen Qualifikationsrahmens. Im Falle reglementierter Berufe ist darzulegen, ob und unter welchen Voraussetzungen der Berufszugang gewährleistet ist.

Laut Antrag wurden für den Studiengang von den intendierten Lernergebnissen die Lernziele für Module und Lehrveranstaltungen abgeleitet und formuliert. Das Profil und die intendierten Lernergebnisse sind aus Sicht der Gutachter/innen klar formuliert und mit entsprechenden Berufsbildern verknüpft. Darüber hinaus werden in den Antragsunterlagen Unternehmenstypen und berufliche Positionen und Funktionen dargelegt, die als Orientierung für die Bewerber/innen dienen.

Vermitteltes Fachwissen in relevanten Bezugsdisziplinen wird übersichtlich dargestellt und in Anwendungskenntnisse, Grundlagenkenntnisse, vertiefte Kenntnisse, methodisch-analytische Kenntnisse sowie fachübergreifende Qualifikationen wie sozial-kommunikative Kompetenzen und Selbstkompetenz, mit den jeweiligen Verweisen auf die entsprechenden curricularen Inhalte, differenziert.

Die FH des BFI Wien selbst bietet aktuell keinen konsekutiven Masterstudiengang zum Studiengang „Interactive Media & Games Business“ an. Der gegenständliche Studiengang ist jedoch so ausgestaltet, dass er für Masterstudiengänge anderer Hochschulen im Bereich Spieleentwicklung bzw. im kreativwirtschaftlichen Umfeld anschlussfähig ist.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

4. Die Studiengangsbezeichnung und der akademische Grad, der von der AQ Austria gemäß § 6 Abs 2 FHStG festgelegt ist, entsprechen dem Profil des Studiengangs.

Laut Antrag fokussiert die Studiengangsbezeichnung des geplanten Studiengangs „Interactive Media & Games Business“ auf den Bereich der Wirtschaftswissenschaften. Damit soll ausgedrückt werden, dass es sich um einen wirtschaftswissenschaftlichen und keinen vorwiegend technischen Studiengang handelt. Der akademische Grad „Bachelor of Arts in Business“ entspricht somit aus Sicht der Gutachter/innen dem Profil des Studiengangs sowie den Festlegungen der akademischen Grade für FH-Studiengänge der Agentur für Akkreditierung und Qualitätssicherung Austria.

Im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs wurde die Entwicklung der Studiengangsbezeichnung thematisiert. Die Studiengangsbezeichnung „Interactive Media & Games Business“ beschreibt laut den Vertreter/innen der Fachhochschule das Berufsbild einer bzw. eines in der Kreativwirtschaft Beschäftigten mit betriebswirtschaftlichem Wissen, die/der Wertschöpfung und Businesspläne verstehen und bewerten kann. Absolvent/innen sind dementsprechend in der Lage, eine interdisziplinäre Kommunikation zwischen Projektmanagement und Programmierung herzustellen und auch mit Designer/innen zu kooperieren. Diese Kompetenzen sind aktuell in kleineren und mittleren Entwicklerstudios gefragt. Gleichzeitig sind sie aber nicht

auf diese beschränkt. Die Entscheidung, die Studiengangsbezeichnung breiter aufzustellen und darin nicht nur Games aufzunehmen, wurde bewusst gewählt, um ein breiteres Berufsfeld im Bereich Medienwirtschaft abbilden zu können.

In der Diskussion der Gutachter/innengruppe mit Vertreter/innen der Hochschule wurde nachvollziehbar dargelegt, wie die Studiengangsbezeichnung entstanden ist und wie sie sich im Kontext der Hochschule aufschlüsselt. Die FH möchte durch die Studiengangsbezeichnung nicht den Eindruck eines techniklastigen Studiengangs vermitteln, da der Bereich Business besser zur strategischen Ausrichtung der Hochschule passt. Die Schwerpunkte des Studiengangs liegen dementsprechend auf der Medienwirtschaft, was dem Profil der Hochschule entspricht. Hinzu kommen curriculare Inhalte aus der Medientechnik und –informatik, der Produktion interaktiver Medien sowie Games. Gleiches werde so, laut der Vertreter/innen der FH, auch an potenzielle Bewerber/innen kommuniziert.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innengruppe:

Es wird die Empfehlung ausgesprochen, zu prüfen, ob die Studiengangsbezeichnung seitens der potenziellen Studierenden im beschriebenen Sinne verstanden wird.

Studiengang und Studiengangsmanagement

5. Inhalt und Aufbau des Studienplans gewährleisten das Erreichen der intendierten Lernergebnisse unter Verbindung von angewandter Forschung und Entwicklung und Lehre. Im Falle von Bachelor- und Diplomstudiengängen umfasst der Studienplan ein Berufspraktikum.

Der Studiengang „Interactive Media & Games Business“ soll die Studierenden qualifizieren, Prozesse der Entwicklung, Produktion und Distribution von interaktiven Medien, Anwendungen und Spielen zu planen und umzusetzen. Die Lernergebnisse werden dabei in folgenden Kompetenzbereichen abgebildet:

Der Bereich Betriebswirtschaftslehre mit Schwerpunkt Medienwirtschaft vermittelt die Fähigkeit, Entwicklungs-, Produktions- und Distributionsprozesse von interaktiven Medien, Anwendungen und Spielen zu planen und im Rahmen dieser Arbeitsbereiche definierte Aufgaben mit den Schwerpunkten Kalkulation, Projektmanagement, Controlling, Marketing und Vertrieb durchzuführen.

Im Kompetenzbereich Medientechnik und Medieninformatik werden Grundlagen- und Überblickskenntnisse über ausgewählte Bereiche der Softwareprogrammierung und der Informationstechnologien sowie Anwenderkenntnisse in ausgewählten Programmiersprachen, Softwaretools und Frameworks vermittelt, um softwarebezogene Anforderungen an marktfähige Produkte zu definieren.

In Zusammenarbeit mit Software-Expert/innen aus unterschiedlichen Fachgebieten soll es Studierenden ermöglicht werden, die Anforderungen für die Realisierung der erforderlichen Prozesse der Software-Entwicklung zu kommunizieren, zu planen und zu organisieren und dabei die Zusammenarbeit zwischen Software-Spezialist/innen zu betreuen und an den Schnittstellen von Software Development, Produktentwicklung und Projektmanagement zu vernetzen.

Lehrinhalte sind sowohl die Entwicklung und Planung von Computerspielen als auch darüber hinaus reichende Aspekte des Technologietransfers, beispielsweise Gamification, Serious Games und Virtual Reality. Damit werden Kompetenzen ausgebildet, die auch außerhalb der Gamesbranche Anwendung finden.

Praktische Erfahrung innerhalb des Studiums wird durch kleine Projekte abgebildet, in denen sich Studierende ausprobieren können. Projekte innerhalb des Studiums sind relativ themenoffen, beispielsweise können darin auch Themen aus den Bereichen Tourismus und Gesundheit umgesetzt und somit aktuelle Entwicklungen und Bedarfe adressiert werden. Das Mentoring für die Projekte leistet die FH, bewertet wird die entsprechende Projektdokumentation. Die Gruppenstärken liegen bei 3-6 Personen, bei externen Projekten können die Gruppen auch größer sein. Es ist gewünscht, dass sowohl mit der Wirtschaft als auch mit anderen Fakultäten Kooperationsprojekte umgesetzt werden. Ebenfalls geplant ist eine starke Zusammenarbeit mit der Wirtschaftsagentur Wien, so wie sie bereits als Förderung des Ökosystems der Kreativwirtschaft im bestehenden Studiengang FTM gelebt wird.

Die Sicherstellung der Vermittlung von Inhalten in der notwendigen Tiefe erfolgt im Bereich BWL bzw. Wirtschaftswissenschaft über die verankerte Expertise der FH. Die neuen Fächer, insbesondere Medientechnik und Informatik, sowie juristische Fächer, werden nach und nach mit Unterstützung externer Expert/innen intern aufgebaut.

Einige Lehrveranstaltungen des geplanten Studiengangs überschneiden sich laut den entsprechenden Studienplanübersichten mit Lehrveranstaltungen aus dem bestehenden Studiengang FTM. Sie werden jedoch für den intendierten Studiengang separat angeboten werden.

Die Kleinteiligkeit der Module soll die Mobilität unterstützen und diese besser in das Curriculum einpassen. Laut Hochschule besteht so zudem die Möglichkeit zur besseren Anpassung bei notwendig gewordenen geringfügigen Veränderungen. Aus Sicht der Gutachter/innen muss dabei jedoch sichergestellt werden, dass die Breite der angebotenen Inhalte nicht zu Oberflächlichkeit in der Tiefe führt.

Es werden laut Antrag zwei Spezialisierungen angeboten, „Medientechnik und –informatik bzw. Interaktive Medientechnik und Medieninformatik“ einerseits und „Medienwirtschaft bzw. Interaktive Medienwirtschaft“ andererseits. Die Bachelorarbeit wird in einer der beiden Spezialisierungen geschrieben. Vor der Wahl der Spezialisierung erhalten Studierende die Möglichkeit, sich umfassend zu informieren. Im Vor-Ort-Besuch wurde betont, dass es möglich sein kann, dass eine Spezialisierung nicht angeboten wird, falls sich zu wenige Personen anmelden.

Das Berufspraktikum findet im Branchen- und Themenbereich des Studiums statt. Studierende suchen in Eigeninitiative, gegebenenfalls mit Unterstützung der FH, nach einem entsprechenden Praktikumsplatz. Das Praktikum hat einen Umfang von 300 Stunden. Ein Bericht oder eine Präsentation nach Abschluss des Praktikums ist nicht vorgesehen, es bedarf nur einer Bestätigung des Praktikumsgebers. Aufgrund der zu erwartenden überschaubaren Studierendenzahl ist eine gute Betreuung seitens der FH im Falle von Problemen aus Sicht der Gutachter/innen gut möglich.

Die zentralen Elemente der Lehre – Lernergebnisse, Prüfungsformen und Lehr-/Lernmethoden – sollen laut Antrag systematisch aufeinander ausgerichtet werden. Die Gestaltung des gesamten Studiengangs im Sinne der Anordnung von Lernpfaden und Modulen sowie die

Konzeption von Lehrveranstaltungen sollen von den definierten Lernergebnissen des Studiengangs her konzipiert, geplant und durchgeführt werden. Dadurch soll sichergestellt werden, dass Lehre und Prüfungen in Übereinstimmung mit den angestrebten kompetenzorientierten Lernergebnissen des Studiengangs umgesetzt werden.

Im Hinblick auf die Anforderung, zentrale Elemente der Lehre systematisch aufeinander auszurichten, empfehlen die Gutachter/innen, einige Modulbeschreibungen zu konkretisieren und zu schärfen, um Redundanzen zu verhindern und die geeignete Tiefe sicherzustellen. Darüber hinaus wird empfohlen, das Curriculum um weitere Standardwerke zu ergänzen. Das Modul „Produktion interaktiver Medien 1“ enthält beispielsweise im Rahmen der LV „Game Design“ klassische Game Design Themen (Game Design und Projektmanagement). Diesbezüglich empfehlen die Gutachter/innen, zusätzliche Literaturangaben zu Verfahren der kreativen und künstlerischen Produktion von Games zu ergänzen.

Ziel des Bachelorstudiengangs „Interaktive Media & Games Business“ ist es, eine zukunftsorientierte wirtschaftswissenschaftliche Ausbildung mit Technikanteil im Bereich interaktiver Medien auf Hochschulniveau anzubieten. Den Gutachter/innen wurde überzeugend dargelegt, dass kreative Expert/innen mit spezifischen betriebswirtschaftlichen, technischen und planerischen Kenntnissen im interaktiven Medienbereich ausgebildet werden.

Der geplante Studiengang legt den Fokus auf die Vermittlung von Kenntnissen, Fähigkeiten und praktischen Fertigkeiten in den Gebieten „Medienwirtschaft“, „Interaktive Medientechnik und Medieninformatik“ sowie „Produktion interaktiver Medien“. Das angestrebte Qualifikationsprofil soll Absolvent/innen als interdisziplinäre Spezialist/innen mit spezifischen Kernkompetenzen auf dem Gebiet interaktiver Medien befähigen. Das Curriculum zeigt eine Kombination von wirtschaftswissenschaftlichen Aspekten mit dem technischen Prozess- und Produktionsverständnis in der Kreativwirtschaft oder im Umfeld technischer und kreativer Teams. Die Hochschule unterstützt die Ausbildung von personalen Kompetenzen, Kenntnisse und Fertigkeiten der Studierenden, in selbstgesteuerten Lernprozessen eigenverantwortlich weiterzuentwickeln und flexible Lernstrategien für die Bewältigung von Herausforderungen insbesondere in Bezug auf unternehmerische Aufgabenstellungen und komplexe Arbeitsumgebungen zu entwickeln und umzusetzen.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innengruppe:

Es wird die Empfehlung ausgesprochen, einige Modulbeschreibungen zu konkretisieren und zu schärfen, um Redundanzen zu verhindern und die geeignete Tiefe sicherzustellen. Des Weiteren wird empfohlen, die Literatur im Modul Produktion interaktiver Medien 1 in Bezug auf Game Design zu erweitern.

Es wird empfohlen, eine einheitliche Benennung für die beiden Spezialisierungen zu verwenden.

Es wird die Empfehlung ausgesprochen zu evaluieren, ob die Module, die speziell auf die Computerspielbranche ausgerichtet sind, eine ausreichende Tiefe vermitteln können.

Studiengang und Studiengangsmanagement

6. Die didaktische Konzeption der Module des Studiengangs gewährleistet das Erreichen der intendierten Lernergebnisse und fördert die aktive Beteiligung der Studierenden am Lernprozess..

Dem Antrag ist ein ausführliches hochschuldidaktisches Konzept beigelegt. Die FH des BFI Wien orientiert sich in der Lehre an den folgenden hochschuldidaktischen Leitprinzipien: Lernergebnisorientierung, kompetenzorientiertes Prüfen, Studierendenzentrierung und selbstgesteuertes Lernen. Die Fachhochschule erweitert die Studierendenzentrierung, indem sie Studierende in die Entwicklung und Qualitätssicherung von Studiengängen sowie in den Lehrbetrieb betreffende Entwicklungsprozesse integriert.

Wie beim Vor-Ort-Besuch klargestellt, ist die Verbindung von Berufspraxis und Wissenschaftsorientierung in der Lehre ein übergeordnetes Lernziel. Im hochschuldidaktischen Konzept wird der Einsatz von projektbasierten Lehr- und Lernformen empfohlen. Projekte werden hier als Lernumgebungen genutzt, in denen Studierende individuelle Fähigkeiten einbringen, anwenden, reflektieren und begründen müssen und dabei erfahren, dass der eigene Lernerfolg ebenso wie der Erfolg des Projektteams aus dem Zusammenspiel von Eigeninitiative, Eigenmotivation, Leistungsbereitschaft, Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit resultiert.

Laut Antragsunterlagen werden Unterrichtsmethoden des integrierten Lernens (Inverted und Flipped Classroom) an der Hochschule bereits angewandt.

Die geschilderte didaktische Herangehensweise gewährleistet aus Sicht der Gutachter/innen das Erreichen der intendierten Lernergebnisse und fördert die aktive Beteiligung der Studierenden am Lernprozess.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innen:

Im Rahmen des Vor-Ort-Besuches haben die Gutachter/innen erfahren, dass die praktische Erfahrung der Studierenden innerhalb des Studiums durch Projekte bzw. durch projektbasiertes Lernen sichergestellt wird. Es wird empfohlen, begleitende Projekte und die Aufschlüsselung dieser in der Außendarstellung zu verdeutlichen, um auf die unterschiedlichen Projektelemente hinzuweisen.

Studiengang und Studiengangsmanagement

7. Die mit den einzelnen Modulen verbundene Arbeitsbelastung ermöglicht das Erreichen der intendierten Lernergebnisse in der festgelegten Studiendauer, bei berufsbegleitenden Studiengängen unter Berücksichtigung der Berufstätigkeit. Das ECTS wird korrekt angewendet.

In den Modul- und Lehrveranstaltungsbeschreibungen des Studiengangs werden die Lernziele formuliert. Diese sollen von den Lehrenden verwendet werden, um Studierenden am Beginn einer Lehrveranstaltung nachvollziehbar zu vermitteln, welche Lernziele den Lehrveranstaltungen zugrunde liegen und um im Verlauf von Lehr-/Lernprozessen die erzielten Lernfortschritte gemeinsam mit Studierenden zu reflektieren. Insbesondere in fortgeschrittenen

Phasen des Studiums sollen sie als Orientierung für das selbstorganisierte Lernen der Studierenden dienen. Die Lehrveranstaltungen werden im elektronischen Campus-Informationssystem detailliert dargestellt. Im geplanten Studiengang werden laut Antrag ab Beginn integrierte Lehrveranstaltungen angeboten. Diese Lehrveranstaltungen umfassen einen Vorlesungsteil und einem Übungsteil. Als Beispiel für diesen LV-Typ wurde beim Vor-Ort-Besuch die LV „Start-up Management“ beschrieben, die neben der Gründung eines fiktiven Start Ups auch eine Pitching-Veranstaltung umfassen soll. In diesem Zusammenhang wurde den Gutachter/innen erläutert, dass zu Beginn einer Lehrveranstaltung ein Lehrplan vorgelegt und diskutiert wird.

Die Anwesenheitspflichten je Lehrveranstaltung bzw. Semester sind an der FH des BFI Wien durch die Prüfungsordnung festgelegt. Terminliche Flexibilisierungen und reduzierte Anwesenheit sind vorgesehen (z.B. durch E-Learning, was curricular verankert ist). Räume, Equipment und Know-How der FH-Mitarbeiter/innen können von den Studierenden auch außerhalb der regulären Unterrichtszeiten genutzt werden, was die zeitliche der Studierenden Flexibilität erhöht.

Bei dem geplanten Studiengang handelt es sich um einen Vollzeitstudiengang, der als „berufsermöglichend“ eingereicht wurde. Der Unterricht findet überwiegend tagsüber statt. Aus diesem Grunde wird es für Studierende kaum möglich sein, neben dem Studium einem Vollzeitjob nachzugehen. Es ist jedoch geplant, dass freitags unterrichtsfrei gehalten wird, damit zumindest eine nebenberufliche Tätigkeit möglich ist.

Der Workload von 30 ECTS-Credits pro Semester entspricht den Anforderungen des in der Bologna-Erklärung verankerten European Credit Transfer Systems (ECTS). Die Hochschuldidaktik der FH des BFI Wien hat das Curriculum hinsichtlich des erforderlichen studentischen Workload evaluiert und geht davon aus, dass die Studierbarkeit gegeben ist. Dieser Einschätzung schließen sich die Gutachter/innen an. Eine Feinjustierung soll laut Auskunft der Hochschulvertreter/innen bei Anlauf des Studienprogrammes erfolgen.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innen-Gruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

8. Eine Prüfungsordnung liegt vor. Die Prüfungsmethoden sind geeignet, um zu beurteilen, ob und inwieweit die intendierten Lernergebnisse erreicht wurden.

Die Prüfungsordnung ist dem Antrag beigelegt und entspricht den aktuellen gesetzlichen Bestimmungen. Die geplanten Prüfungsmethoden wurden im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs mithilfe von Beispielen erläutert. Sie sind aus Sicht der Gutachter/innen geeignet, um die Lernergebnisse zu überprüfen.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

9. Die Ausstellung eines Diploma Supplements, das den Vorgaben der Anlage 1 zu § 6 der Universitäts- und Hochschulstatistik- und Bildungsdokumentationsverordnung – UHSBV, StF: BGBl. II Nr. 216/2019 entspricht, ist vorgesehen⁶.

Das Diploma Supplement ist dem Antrag beigelegt und entspricht den Vorgaben der Anlage 1 zu § 6 der Universitäts- und Hochschulstatistik- und Bildungsdokumentationsverordnung – UHSBV, StF: BGBl. II Nr. 216/2019.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

10. Die Zugangsvoraussetzungen sind klar definiert, entsprechen hinsichtlich des Qualifikationsniveaus den im FHStG vorgesehenen Regelungen und fördern die Durchlässigkeit des Bildungssystems.

Der Zugang zum Aufnahmeverfahren wird laut Antrag durch die allgemeine Universitätsreife, die Studiengangsberechtigungsprüfung sowie durch eine einschlägige berufliche Qualifikation ermöglicht. Der Zugang durch eine einschlägige berufliche Qualifikation trifft laut Antrag auf die folgenden Lehrberufsgruppen zu: Büro-Verwaltung-Organisation; Handel; Informations- und Kommunikationstechnologie; Mediengestaltung und Fotografie. Zusätzlich gelten folgende berufsbildende mittlere Schulen als Erfüllung der Zugangsvoraussetzung durch einschlägige berufliche Qualifikation: Handelsschulen; Technische und gewerbliche Fachschulen; Technische und Fachschulen für wirtschaftliche Berufe. In Zusammenhang mit der einschlägigen beruflichen Qualifikation als Zugangsvoraussetzung sind Zusatzprüfungen zwingend erforderlich. Dokumentiert werden neben den Gründen für eine Abweisung auch die Art der Erfüllung der Zugangsvoraussetzungen.

Im Antrag und im persönlichen Gespräch vor Ort wurde auf die Durchlässigkeit des Bildungssystems hingewiesen und erwähnt, dass die FH des BFI Wien zum Zeitpunkt der Akkreditierung ein Verfahren für die Anerkennung beruflicher Qualifikationen erarbeitet. Der beantragte Studiengang wird sich entsprechend danach ausrichten

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

11. Das Aufnahmeverfahren ist klar definiert, gewährleistet eine faire und transparente Auswahl der Bewerber/innen und entspricht den im FHStG vorgesehenen Regelungen.

Im Antrag sowie bei den Gesprächen im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs wurde dargelegt, dass das Aufnahmeverfahren regelmäßig evaluiert wird und die damit verbundene Dokumentation im Prozessmanagementsystem erfolgt. Aufgrund einer entsprechenden Überarbeitung des Aufnahmeverfahrens startet die FH des BFI Wien 2020 mit einem neu implementierten

⁶ In der FH-Akkreditierungsverordnung 2019 wird noch auf die Anlage 2 des UniStEV 2004 verwiesen. Diese Verordnung wurde geändert und deshalb wurde der Text des Beurteilungskriteriums im Gutachten entsprechend angepasst.

Aufnahmeverfahren, welches fachhochschulweit ausgerollt wird und aus zwei zu testenden Bereichen (allgemeine Studierfähigkeit und studiengangsspezifischer Test) und einem persönlichen Gespräch besteht.

Das Aufnahmeverfahren des Studiengangs ist aus Sicht der Gutachter/innen im Antrag nachvollziehbar dargestellt und gewährleistet eine faire und transparente Auswahl der Bewerber/innen. Zur Vergabe der Studienplätze erfolgt gemäß § 11 FHStG eine Einteilung der Bewerbungsgruppen nach unterschiedlicher Vorbildung, wobei zumindest eine Gruppe von Bewerber/innen mit einschlägiger beruflicher Qualifikation gebildet wird.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Studiengang und Studiengangsmanagement

12. Verfahren zur Anerkennung von hochschulischen und außerhochschulischen Kompetenzen im Sinne der Anrechnung auf Prüfungen oder Teile des Studiums sind klar definiert, transparent und entsprechen den im FHStG vorgesehenen Regelungen. Bei der Anerkennung von hochschulischen Kompetenzen wird das Übereinkommen über die Anerkennung von Qualifikationen im Hochschulbereich in der europäischen Region (Lissabonner Anerkennungsübereinkommen) berücksichtigt.

Eine Anerkennung von nachgewiesenen Kenntnissen wird laut Akkreditierungsantrag durch die Anwendung von § 12 Abs 1 FHStG und § 12 Abs 2 FHStG festgelegt. Für Studierende besteht die Möglichkeit, Anträge auf lehrveranstaltungsbezogene Kenntnisse zu stellen. Dies betrifft im Sinne des Lissabonner Anerkennungsübereinkommens gleichermaßen die Anerkennung von im Inland wie von im Ausland erworbener Hochschulqualifikationen. Das Beantragungsformular wurde dem Antrag beigelegt. Der entsprechende Prozess „SP Anrechnung Vorkenntnisse (BA+MA)“ ist im Prozessmanagement-System „Promas“ dokumentiert und für alle Studierenden der FH des BFI Wien zugänglich. Wie unter § 17 Abs 2 Z 10 festgehalten, erarbeitet die FH des BFI Wien aktuell ein Verfahren für Anerkennung beruflicher Qualifikationen, welches auch für den geplanten Studiengang gelten soll.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

4.3 Beurteilungskriterium § 17 Abs 3 Z 1–7: Personal

Personal

1. Das Entwicklungsteam für den Studiengang ist in Hinblick auf das Profil des Studiengangs fach einschlägig wissenschaftlich bzw. berufspraktisch qualifiziert. Das Entwicklungsteam entspricht in der Zusammensetzung und hinsichtlich des Einsatzes in der Lehre den im FHStG festgelegten Voraussetzungen.

Laut Antrag umfassen die Kerngebiete des geplanten Studiengangs die Schwerpunkte „Medientechnik und Medieninformatik“, „Medienwirtschaft“ und „Produktion interaktiver Medien“. In diesem Zusammenhang wird ausgeführt, dass die Mitglieder des Entwicklungsteams auf Basis dieser Schwerpunkte ausgewählt wurden. Dies ist im Antrag durch die vorgelegten Lebensläufe und inhaltlichen Schwerpunkte der Mitglieder des Entwicklungsteams belegt und hat sich in den Gesprächen mit den Akteur/innen vor Ort bestätigt. Die im Entwicklungsteam

vorhandenen Qualifikationen entsprechen somit dem Profil des geplanten Studiengangs. Die formalen ebenso wie die inhaltlichen Kriterien hinsichtlich der Größe des Entwicklungsteams und seiner Zusammensetzung sind erfüllt. Es sind sowohl wissenschaftlich qualifizierte als auch praxisorientierte Fachpersonen an der Entwicklung des Studiengangs beteiligt und diese bilden, wie im Vor-Ort-Besuch erkennbar, ein aufeinander eingespieltes Team.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Personal

2. Die Fachhochschul-Einrichtung sieht für den Studiengang ausreichend Lehr- und Forschungspersonal und ausreichend nicht-wissenschaftliches Personal vor.

Die Planung der Hochschule sieht laut Antrag folgende fachverantwortliche Positionen für das Lehr- und Forschungspersonal vor:

- Studiengangsleitung
- Fachbereichsleiter/in Interaktive Medientechnik und -informatik
- Fachbereichsleiter/in Medienwirtschaft
- Fachbereichsleiter/in Produktion interaktiver Medien
- Fachbereichsleiter/in Creative Industries
- Fachbereichsleiter/in Rechtslehre
- Fachbereichsleiter/in Methoden
- Fachbereichsleiter/in Sozialkommunikative Kompetenzen
- Fachbereichsleiter/in Englisch

Für jede dieser Positionen ist eine fachlich ausgewiesene Person planerisch vorgesehen, darunter mehrere Mitglieder des Entwicklungsteams des geplanten Studiengangs. Als Studiengangsleitung ist ein/e erfahrene/r FH-Professor/in vorgesehen, der bereits seit Jahren einen verwandten Studiengang an der FH des BFI Wien erfolgreich leitet. Hinzu kommen diverse nebenberufliche Lehrende, darunter einige Berufspraktiker/innen.

Auch für das nicht-wissenschaftliche Personal sind in ausreichendem Umfang Positionen vorgesehen, insbesondere für die Studiengangskoordination. Hinzu kommen anteilig die umfangreichen Service-Einrichtungen und die entsprechenden Mitarbeiter/innen der FH des BFI Wien, u.a. International Office, Hochschuldidaktik, E-Learning, IT/EDV, Studiengangsekretariat und Qualitätsmanagement.

Die Hochschule hat im Antrag für die Bemessung und Zuordnung des wissenschaftlichen und des nicht-wissenschaftlichen Personals einen nachvollziehbaren und transparenten Schlüssel vorgelegt, der aus Sicht der Gutachter/innen eine gute Betreuung des geplanten Studiengangs „Interactive Media & Games Business“ sicherstellt.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**

Personal

3. Die Zusammensetzung des haupt- und nebenberuflichen Lehrkörpers gewährleistet eine angemessene Betreuung der Studierenden.

Die FH des BFI Wien hat einen umfangreichen Katalog von Lehrenden für den Studiengang vorgelegt und den Gutachter/innen beim Vor-Ort-Besuch die Gelegenheit zum Kennenlernen einiger ausgewählter Lehrender für den geplanten Studiengang geboten. Gemäß den dem Antrag beigelegten Lebensläufen erfüllt das haupt- und nebenberufliche Lehrpersonal jeweils einzeln die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Lehre im Studiengang. Die Balance zwischen haupt- und nebenberuflichem, zwischen wissenschaftlich und berufspraktisch ausgewiesenem, zwischen stärker projekt- bzw. branchenerfahrenem und stärker methodisch- bzw. theoretisch ausgewiesenem Personal ist aus Sicht der Gutachter/innen ausgewogen und für den Studiengang angemessen. Es ist aus Sicht der Gutachter/innen eine gute bis sehr gute Betreuung der Studierenden zu erwarten.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Personal

4. Die fachlichen Kernbereiche des Studiengangs sind durch hauptberufliches wissenschaftlich qualifiziertes sowie durch berufspraktisch qualifiziertes Lehr- und Forschungspersonal abgedeckt.

Die fachlichen Kernbereiche des Studiengangs sind gemäß Antrag als „Medientechnik und Medieninformatik“, „Medienwirtschaft“ und „Produktion interaktiver Medien“ beschrieben. Im Antrag wird hauptberufliches Lehr- und Forschungspersonal benannt, welches in die drei genannten fachlichen Kernbereiche eingebunden ist und die entsprechenden Fachbereiche leitet. Das Spektrum des vorgesehenen Lehr- und Forschungspersonals ist hinsichtlich der fachlichen Qualifikationen sowohl wissenschaftlich als auch berufspraktisch gut ausgewiesen. Unter anderem wird eine Stiftungsprofessur, welche derzeit am verwandten Studiengang „Film-, TV- und Medienproduktion“ angesiedelt ist, auch im geplanten Studiengang in der Lehre und Forschung aktiv sein.

In der Studiengangsbezeichnung „Interactive Media & Games Business“ hat über interaktive Medien hinaus die Computerspiel-Branche eine prominente Rolle. Durch diese Positionierung des Games-Themas in der Studiengangsbezeichnung werden jedoch unter Umständen bei potentiellen Studierenden als auch kooperierenden Unternehmen Erwartungen für ein stärkeres Gewicht von Gamedesign, -konzeption und -produktion geweckt, als aktuell im Curriculum und der Zusammensetzung des Lehrpersonals abgebildet ist. Ausgewiesene Games-Kompetenzen sind beim Lehrpersonal zum Teil vorhanden. Allerdings könnte in Bezug auf die mögliche Erwartungshaltung hinsichtlich der Rolle von Games im Studiengang eine weitere Konkretisierung in der Beschreibung einzelner Studienmodule sowie die Akquise zusätzlicher Expert/innen für Lehre und Forschung im Games-Bereich hilfreich sein.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innen:

Es wird empfohlen, im Zuge des Aufwachsens des Studiengangs zusätzliche Expertise für den Games-Bereich, insbesondere Gamedesign, -konzeption und -produktion gezielt einzuwerben und möglichst hauptberuflich einzubinden.

Personal

5. Das Lehr- und Forschungspersonal ist den Anforderungen der im Studiengang vorgesehenen Tätigkeiten entsprechend wissenschaftlich, berufspraktisch und pädagogisch-didaktisch qualifiziert. Wenn für den Studiengang Fachhochschul-Professor/inn/en vorgesehen sind, orientiert sich die Fachhochschul-Einrichtung an den diesbezüglichen Anforderungen des UG. Für den Fall, dass eine Fachhochschul-Einrichtung nicht über eine ausreichende Anzahl an Fachhochschul-Professor/inn/en verfügt, um Auswahlkommissionen zu besetzen, ist bis zum Aufbau einer ausreichenden Kapazität an Professor/inn/en die Bestellung externer Professor/inn/en als Mitglieder der Auswahlkommission vorgesehen.

Aus den vorgelegten beruflichen Lebensläufen geht hervor, dass das vorgesehene Lehr- und Forschungspersonal entweder wissenschaftlich oder berufspraktisch fachlich angemessen qualifiziert ist – oft auch in beiden Bereichen. Dies wurde in den Gesprächen vor Ort bestätigt. Pädagogisch-didaktische Qualifikationen sind durch Lehrerfahrungen und regelmäßige Lehrevaluationen nachgewiesen. Die Hochschule unterstützt ihre Lehrenden durch ein Qualitätsmanagement und didaktische Beratung ebenso wie E-Learning-Services. Die für den Start des Studiengangs erforderlichen Lehrenden sind nachweislich vorhanden; weitere werden im Rahmen des Aufwachsens von den ersten Semestern bis zum Vollausbau hinzugewonnen. Die Hochschulleitung sowie vorgesehene Studiengangsverantwortliche konnten den Gutachter/innen im Gespräch eine nachvollziehbare Strategie für die Gewinnung von Lehr- und Forschungspersonal darlegen.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Personal

6. Die Leitung für den Studiengang obliegt einer facheinschlägig wissenschaftlich qualifizierten Person, die diese Tätigkeit hauptberuflich ausübt.

Für die Leitung des Studiengangs ist ein/e schon seit mehreren Jahren an der FH des BFI Wien hauptberuflich tätige/r FH-Professor/in vorgesehen, der in Lehre und Forschung fachlich ausgewiesen ist und einen starken Bezug sowie eine langjährige Verankerung im Thema Games Business, inklusive rechtlicher Fragestellungen, vorweisen kann. Die vorgesehene Studiengangsleitung verfügt darüber hinaus über langjährige Erfahrung in der Leitung eines inhaltlich verwandten Studiengangs. Die Antragsunterlagen der Hochschule, der entsprechende Lebenslauf und die Gespräche im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs haben dies bestätigt.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**

Personal

7. Die Gewichtung von Lehr-, Forschungs- und administrativen Tätigkeiten des hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals gewährleistet sowohl eine angemessene Beteiligung an der Lehre in dem Studiengang als auch hinreichende zeitliche Freiräume für anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungsarbeiten.

Die FH des BFI Wien hat eine transparente Ausstattungsplanung vorgelegt, die sowohl im Antrag mit konkreten Bezug auf den Studiengang „Interactive Media & Games Business“ eine auskömmliche personelle Ausstattung mit wissenschaftlichem und nicht-wissenschaftlichem Personal belegt, als sie auch im Hochschulentwicklungsplan 2025 verankert ist. Hierdurch ist im Zusammenwirken mit verschiedenen Management-Maßnahmen, die in den Gesprächen vor Ort beschrieben wurden, z.B. hinsichtlich der Alltagsorganisation des geplanten Studiengangs, gewährleistet, dass Lehre, Forschung und Administration auf ein ausgewogenes Verhältnis zu einander angelegt sind. Durch die Einbettung der Forschungsaktivitäten in die Forschungsstrategie der Hochschule sind darüber hinaus inhaltliche als auch zeitliche Freiräume für Forschung und Entwicklung vorgesehen.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

4.4 Beurteilungskriterium § 17 Abs 4: Finanzierung

Finanzierung

Die Finanzierung des Studiengangs ist sichergestellt. Für die Finanzierung des Auslaufens des Studiengangs ist finanzielle Vorsorge getroffen.

Dem Akkreditierungsantrag liegt ein Finanzierungsplan auf Basis von Studienplatzförderung, Calls der [...], sonstigen Förderungen, Sponsoren, Studiengebühren und Erträgen aus Forschungsprojekten bis 2023/2024 vor. Mithilfe einer Nachreichung wurde die Darstellung der Finanzkalkulation auf fünf Jahre (bis 2024/25) erweitert. Dem Antrag liegen Finanzierungsnachweise, inkl. eines Garantie-Schreibens des Erhalters, bei. Sowohl die Erträge als auch die Kosten pro Studienplatz und Jahr für die geplante Studierendenzahl werden aus Sicht der Gutachter/innen nachvollziehbar dargestellt. Der neue Studiengang wird hauptsächlich durch die Umschichtung von Studienplätzen vom Studiengang „Film-, TV- und Medienproduktion“ zum Studiengang „Interactive Media & Games Business“ finanziert. Die Vertreter/innen der FH des BFI Wien konnten im Zuge des Vor-Ort-Besuchs den Finanzierungsplan nachvollziehbar erklären und ihre vorsichtige kaufmännische Vorgehensweise glaubhaft vermitteln.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Positiv hervorzuheben ist, dass die FH derzeit mit einem Partner für ein langfristiges Sponsoring in Verhandlung steht.

4.5 Beurteilungskriterium § 17 Abs 5: Infrastruktur

Infrastruktur

Für den Studiengang steht eine quantitativ und qualitativ adäquate Raum- und Sachausstattung zur Verfügung. Falls sich die Fachhochschul-Einrichtung externer Ressourcen bedient, ist ihre Verfügungsberechtigung hierüber vertraglich sichergestellt.

Die Gutachter/innen konnte sich vor Ort einen guten Eindruck über die Lehr- und Veranstaltungsräume verschaffen. Die technische Ausstattung, darunter die Laptop-Arbeitsplätze vor Ort, wird der Anzahl der geplanten zugelassenen Studierenden gerecht. Die Räume sind gut geeignet, um eine projektorientierte Lehre durchzuführen. Es ist zeitnah der Ausbau einer GreenBox geplant. Die vorgesehenen Anschaffungen von Gaming-Abspielgeräten für den neuen Studiengang sind im Antrag sinnvoll und detailliert dargestellt.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innen:

Der Studiengang „Interactive Media & Games Business“ soll im Media Quarter Marx angeboten werden. An diesem Ort sind eine Reihe an Medienunternehmen angesiedelt. Laut Antrag haben sich dadurch für den bestehenden Studiengang „Film-, TV- und Medienproduktion“ bereits Synergieeffekte ergeben. Die Gutachter/innen empfehlen daher für den geplanten Studiengang die Formalisierung von Kooperationen mit benachbarten Unternehmen, um den Studierenden mehr Ressourcen im Bereich der interaktiven Medien bzw. Games anbieten zu können.

4.6 Beurteilungskriterium § 17 Abs 6 Z 1–2: Angewandte Forschung und Entwicklung

Angewandte Forschung und Entwicklung

1. Das dem Studiengang zugeordnete hauptberufliche Lehr- und Forschungspersonal ist in für den Studiengang fachlich relevante anwendungsbezogene Forschungs- und Entwicklungsarbeiten der Fachhochschul-Einrichtung eingebunden.

Die Hochschule hat in ihrem „Hochschulentwicklungsplan 2025“ vom Herbst 2019 aus Sicht der Gutachter/innen klare Ziele zur Stärkung der anwendungsbezogenen Forschung formuliert und sieht ihre Forschungsaktivitäten durch die Merkmale praxisorientiert, innovativ, interdisziplinär bzw. international charakterisiert. In der Operationalisierung sind fünf strategische Forschungsfelder definiert: „New Work – New Business“, „Standortwettbewerb und Regionen“, „Finanzmarktentwicklung und -regulierung“, „Nachhaltiges Wirtschaften und gesellschaftliche Transformation“, sowie „Hochschuldidaktik und -management“. Es ist aus den Unterlagen und den Gesprächen vor Ort erkennbar geworden, dass mehrere der Initiator/innen des Studiengangs „Interactive Media & Games Business“ an der Entwicklung der Hochschul-Forschungsstrategie beteiligt waren und dass die geplanten Forschungs- und Entwicklungsschwerpunkte des geplanten hauptberuflichen Personals in die strategischen Forschungsfelder eingebettet sind. Bereits jetzt erkennbar sind Bezüge zu den Forschungsfeldern „Standortwettbewerb und Regionen“, „Nachhaltiges Wirtschaften und

gesellschaftliche Transformation“ sowie „Hochschuldidaktik und -management“. In den Gesprächen mit den vorgesehenen hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonen wurden plausible Vorstellungen über künftige Forschungs- und Entwicklungsprojekte präsentiert, die in die Hochschulstrategie eingebunden sind.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Angewandte Forschung und Entwicklung

2. Die (geplanten) Forschungsleistungen des dem Studiengang zugeordneten hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals entsprechen dem hochschulischen Anspruch und der jeweiligen Fächerkultur.

Die in den Antragsunterlagen und bei den Gesprächen im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs genannten laufenden bzw. geplanten Forschungsvorhaben des hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals sind eingepasst in die Forschungsstrategie der Hochschule. Sie können jeweils einem oder auch mehreren der fünf weiter oben genannten Schwerpunktfelder der Forschungsstrategie zugeordnet werden (siehe § 17 Abs 6 Z 1). Zugleich sind die Forschungsvorhaben jeweils fachlich einschlägig bezogen auf die Fachgebiete des Lehr- und Forschungspersonals und entsprechen in ihren Fragestellungen bzw. Methoden der entsprechenden Fachkultur.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

4.7 Beurteilungskriterium § 17 Abs 7: Kooperationen

Kooperationen

Für den Studiengang sieht die Fachhochschul-Einrichtung entsprechend seinem Profil Kooperationen mit hochschulischen und gegebenenfalls nicht-hochschulischen Partner/innen im In- und Ausland vor, die auch die Mobilität von Studierenden und Personal fördern.

Einige internationale Kooperationen wurden im Akkreditierungsantrag für den deutschsprachigen Raum angeführt. Entsprechende Letters of Intent zu den geplanten Hochschulpartnerschaften sind in den Antragsunterlagen enthalten. Die Gespräche vor Ort haben gezeigt, dass die angedachten Kooperationen für den gegenständlichen Studiengang sehr gut in die neue Internationalisierungsstrategie der FH des BFI Wien passen. Aus Sicht der Gutachter/innen besteht längerfristig Raum für eine Ausweitung und Verstärkung der Zusammenarbeit über den deutschsprachigen Raum hinaus. Aufgrund der Tatsache, dass der Studiengang noch nicht akkreditiert ist, ist es für die Gutachter/innen jedoch nachvollziehbar, dass eine solche Ausweitung bzw. Verstärkung von internationalen Kooperationen von Seiten der Antragstellerin vorerst in kleinen Schritten erfolgt.

Hinsichtlich nicht-hochschulischer Partner/innen sind laut Antrag Kooperationen mit der Austria Wirtschaftsservice Gesellschaft mbH sowie mit einem Animationsstudio vorgesehen. Entsprechende Kooperationsvereinbarungen wurden dem Antrag beigelegt.

Die Gespräche vor Ort haben ergeben, dass Outgoing Studierende vor, während und nach dem Auslandsaufenthalt engmaschig betreut werden, um den Erwerb von interkulturellen

Kompetenzen zu fördern. Auslandsaufenthalte lassen sich nahtlos und ohne Nachteile für die Studierenden in den Studienverlauf integrieren.

Bezüglich der Mobilität des Personals wird im Antrag dargelegt, dass alle Mitarbeiter/innen der FH des BFI Wien Mobilitätsoptionen via Erasmus+ nutzen können. Des Weiteren wird den Mitarbeiter/innen die Teilnahme an Tagungen bzw. Konferenzen im Ausland ermöglicht.

Das Kriterium ist seitens der Gutachter/innengruppe **erfüllt**.

Empfehlung der Gutachter/innen:

Ein Ausbau der internationalen Zusammenarbeit, zum Beispiel mit Partneruniversitäten aus den USA oder Südkorea, wird im Rahmen des aktuellen Studiengangs empfohlen, da er der weiteren Globalisierung der Märkte Rechnung tragen und so die Absolvent/innen auf das internationale Umfeld vorbereiten kann.

5 Zusammenfassung und abschließende Bewertung

(1) Entwicklung und Qualitätssicherung des Studiengangs

Die FH des BFI Wien verfügt über ein umfassendes und prozessorientiertes Qualitätsmanagement, in welches der Studiengang durch interne Evaluierungen und Feedbackschleifen eingebunden ist. Zudem sind die Studierenden und die österreichische Hochschul/innenschaft in die Qualitätssicherung eingebunden. Bei der Entwicklung des Studiengangs wurden die relevanten Interessensgruppen nicht nur durch die gesetzlich vorgeschriebenen Personen vertreten, darüber hinaus waren aktive Lehrende, Studierende sowie externe Expert/innen eingebunden.

(2) Studiengang und Studiengangsmanagement

Der Studiengang „Interactive Media & Games Business“ wurde aufgrund der strategischen Entscheidung der Hochschule entwickelt, eine sinnvolle, crossmediale Ergänzung zu dem 2011 auf Wunsch der Kreativwirtschaft entwickelten Studiengang „Film-, TV- und Medienproduktion“ im interaktiven bzw. Games-Bereich anzubieten. Der sehr ambitioniert aufgestellte Studiengang ist am aktuellen und zukünftigen Marktbedarf orientiert. Es gibt im deutschsprachigen Raum nur wenige Studiengänge, die diese Themenschwerpunkte adressieren. Der Studiengang fokussiert sich insbesondere auf die Bereiche Spieleproduktion sowie Spieleprogrammierung aus betriebswirtschaftlicher Sicht. Mit der Studiengangsbezeichnung des geplanten Studiengangs „Interactive Media & Games Business“ soll diesbezüglich ausgedrückt werden, dass es sich um einen wirtschaftswissenschaftlichen und keinen vorwiegend technischen Studiengang handelt. Das Berufsbild kann somit als „technisch orientiertes Game Producing“ beschrieben werden.

Das angestrebte Berufsbild lässt sich somit am besten mit Producer/Line bzw. Producer/Supervisor in einer produktionstechnischen Position beschreiben. Absolvent/innen können in verschiedenen Abteilungen im kreativwirtschaftlichen Bereich als Generalist/innen einsteigen. Producer benötigen fundierte Kenntnisse einer typischen Computerspielproduktion angefangen von Konzeption über Kalkulation, Projektmanagement, Teamführung, Distribution

bis hin zu Business Development. Des Weiteren sind Kenntnisse im Bereich Design und Programmierung notwendig, wenn auch nicht in der Vertiefung, die in dafür speziell ausgelegten Studiengängen angeboten wird. Das Berufsbild ist auf Bedarfe sowohl in Spiele-Entwicklerstudios als auch bei Spiele-Publishern ausgerichtet, jedoch nicht auf sie beschränkt. Das Berufsbild soll auch geeignet sein, klassische Verlage im Digitalisierungsprozess zu unterstützen. Absolvent/innen sind in der Lage, eine interdisziplinäre Kommunikation zwischen Projektmanagement und Programmierung herzustellen, die entsprechenden Problemstellungen zu verstehen und idealerweise auch mit Designer/innen zu kooperieren.

Der geplante Studiengang ist so ausgestaltet, dass er an Masterstudiengänge anderer Hochschulen im Bereich Spieleentwicklung bzw. im kreativwirtschaftlichen Umfeld anschlussfähig ist. Die Lehrinhalte umfassen sowohl die Entwicklung und Planung von Computerspielen als auch darüber hinaus reichende Aspekte des Technologietransfers. Damit werden Kompetenzen ausgebildet, die auch außerhalb der Gamesbranche Anwendung finden. Es werden sowohl mit der Wirtschaft als auch mit anderen Fakultäten Kooperationsprojekte umgesetzt werden. Praktische Erfahrung innerhalb des Studiums wird durch kleine Projekte sichergestellt. Zudem werden zwei Spezialisierungen angeboten. Die Bachelorarbeit wird in einer der Spezialisierungen geschrieben. Das Berufspraktikum findet im Branchen- und Themenbereich des Studiums statt und hat einen Umfang von 300 Stunden.

Die FH des BFI Wien orientiert sich in der Lehre an den folgenden hochschuldidaktischen Leitprinzipien: Lernergebnisorientierung, kompetenzorientiertes Prüfen, Studierendenzentrierung und selbstgesteuertes Lernen. Die Fachhochschule erweitert die Studierendenzentrierung, indem sie Studierende in die Entwicklung und Qualitätssicherung von Studiengängen sowie in den Lehrbetrieb betreffende Entwicklungsprozesse integriert.

Der Studiengang wurde als „berufsermöglichend“ eingereicht. Es ist geplant, dass eine nebenberufliche Tätigkeit möglich sein kann. Der Workload entspricht den Anforderungen der Bologna-Erklärung.

Der Zugang zum Aufnahmeverfahren wird durch die allgemeine Universitätsreife oder einer einschlägigen beruflichen Qualifikation ermöglicht. Die FH des BFI Wien startet dieses Jahr mit einem neu implementierten Aufnahmeverfahren, welches fachhochschulweit ausgerollt wird und aus zwei zu testenden Bereichen (allgemeine Studierfähigkeit und studiengangsspezifischer Test) und einem persönlichen Gespräch besteht. Zur Vergabe der Studienplätze erfolgt gemäß § 11 FHStG eine Einteilung der Bewerbungsgruppen.

Die FH des BFI Wien erarbeitet zum Zeitpunkt der Akkreditierung ein Verfahren für die Anerkennung beruflicher Qualifikationen. Der beantragte Studiengang wird sich entsprechend danach ausrichten. Für Studierende besteht die Möglichkeit, Anträge auf lehrveranstaltungsbezogene Kenntnisse zu stellen, dies betrifft, im Sinne des Lissabonner Anerkennungsübereinkommens, gleichermaßen die Anerkennung von im Inland wie von im Ausland erworbener Hochschulqualifikationen.

(3) Personal

Die formalen ebenso wie die inhaltlichen Kriterien hinsichtlich der Größe des Entwicklungsteams und seiner Zusammensetzung sind erfüllt. Es sind sowohl wissenschaftlich qualifizierte als auch praxisorientierte Fachpersönlichkeiten an der Entwicklung des Studiengangs beteiligt. Die Hochschule hat für die Bemessung und Zuordnung des wissenschaftlichen und des nicht-wissenschaftlichen Personals einen nachvollziehbaren und transparenten Schlüssel vorgelegt,

der eine gute Betreuung des Studiengangs Interactive Media & Games Business sicherstellt. Die Balance zwischen haupt- und nebenberuflichen Personal ist ausgewogen und aus Sicht der Gutachter/innen für den Studiengang angemessen.

Die fachlichen Kernbereiche des Studiengangs sind gemäß Antrag als „Medientechnik und Medieninformatik“, „Medienwirtschaft“, „Produktion interaktiver Medien“ beschrieben. Das Spektrum des vorgesehenen Lehr- und Forschungspersonals ist hinsichtlich der fachlichen Qualifikationen sowohl wissenschaftlich als auch berufspraktisch gut ausgewiesen.

(4) Finanzierung

Dem Akkreditierungsantrag liegen geeignete Finanzierungsnachweise bei. Sowohl die Erträge als auch die Kosten pro Studienplatz und Jahr werden für die geplante Studierendenzahl nachvollziehbar dargestellt. Die Vertreter/innen der FH des BFI Wien konnten im Zuge des Vor-Ort-Besuchs den Finanzierungsplan nachvollziehbar erklären und glaubhaft ihre vorsichtige kaufmännische Vorgehensweise vermitteln.

(5) Infrastruktur

Für den Studiengang steht eine quantitativ und qualitativ adäquate Raum- und Sachausstattung zur Verfügung. Falls sich die Fachhochschul-Einrichtung externer Ressourcen bedient, ist ihre Verfügungsberechtigung hierüber vertraglich sichergestellt. Die technische Ausstattung (Laptop-Arbeitsplätze) vor Ort ist der Anzahl der geplanten zugelassenen Studierenden gerecht. Die Räume sind gut geeignet, um die projektorientierte Lehre durchzuführen.

(6) Angewandte Forschung und Entwicklung

Die Hochschule hat in ihrem „Hochschulentwicklungsplan 2025“ vom Herbst 2019 klare Ziele zur Stärkung der anwendungsorientierten Forschung formuliert. In der Operationalisierung sind fünf strategische Forschungsfelder definiert: „New Work – New Business“, „Standortwettbewerb und Regionen“, „Finanzmarktentwicklung und -regulierung“, „Nachhaltiges Wirtschaften und gesellschaftliche Transformation“, sowie „Hochschuldidaktik und -management“. Die in den Antragsunterlagen und bei den Vor-Ort-Gesprächen genannten laufenden bzw. geplanten Forschungsvorhaben des hauptberuflichen Lehr- und Forschungspersonals sind eingepasst in die Forschungsstrategie der Hochschule. Sie können jeweils einem oder auch mehreren der fünf Schwerpunktfelder der Forschungsstrategie zugeordnet werden. Zugleich sind die Forschungsvorhaben jeweils fachlich einschlägig bezogen auf die Fachgebiete des Lehr- und Forschungspersonals und entsprechen in ihren Fragestellungen bzw. Methoden der entsprechenden Fachkultur.

(7) Kooperationen

Einige internationale Kooperationen wurden im Akkreditierungsantrag für den deutschsprachigen Raum angeführt. Die Gespräche im Rahmen des Vor-Ort-Besuches haben gezeigt, dass die angedachten Kooperationen für den geplanten Studiengang sehr gut in die neue Internationalisierungsstrategie der FH des BFI Wien passen. Zudem konnten sich die Gutachter/innen davon überzeugen, dass die Mobilität der Studierenden und des Personals gefördert wird.

Die Gutachter/innen **empfehlen dem Board der AQ Austria eine Akkreditierung** des Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“.

Empfehlungen der Gutachter/innengruppe an die FH des BFI Wien:

- Es wird die Empfehlung ausgesprochen, zu prüfen, ob die Studiengangsbezeichnung seitens der potenziellen Studierenden im beschriebenen Sinne verstanden wird.
- Es wird die Empfehlung ausgesprochen, einige Modulbeschreibungen zu konkretisieren und zu schärfen, um Redundanzen zu verhindern und die geeignete Tiefe sicherzustellen. Des Weiteren wird empfohlen, die Literatur im Modul Produktion interaktiver Medien 1 in Bezug auf Game Design zu erweitern.
- Es wird empfohlen, eine einheitliche Benennung für die beiden Spezialisierungen zu verwenden.
- Es wird die Empfehlung ausgesprochen zu evaluieren, ob die Module, die speziell auf die Computerspielbranche ausgerichtet sind, eine ausreichende Tiefe vermitteln können.
- Im Rahmen des Vor-Ort-Besuches haben die Gutachter/innen erfahren, dass die praktische Erfahrung der Studierenden innerhalb des Studiums durch Projekte bzw. durch projektbasiertes Lernen sichergestellt wird. Es wird empfohlen, begleitende Projekte und die Aufschlüsselung dieser in der Außendarstellung zu verdeutlichen, um auf die unterschiedlichen Projektelemente hinzuweisen.
- Es wird empfohlen, im Zuge des Aufwachsens des Studiengangs zusätzliche Expertise für den Games-Bereich, insbesondere Gamedesign, -konzeption und -produktion gezielt einzuwerben und möglichst hauptberuflich einzubinden.
- Die Gutachter/innen empfehlen für den geplanten Studiengang die Formalisierung von Kooperationen mit benachbarten Unternehmen im Media Quarter Marx, um den Studierenden mehr Ressourcen im Bereich der interaktiven Medien bzw. Games anbieten zu können.
- Ein Ausbau der internationalen Zusammenarbeit, zum Beispiel mit Partneruniversitäten aus den USA oder Südkorea, wird im Rahmen des aktuellen Studiengangs empfohlen, da er der weiteren Globalisierung der Märkte Rechnung tragen und so die Absolvent/innen auf das internationale Umfeld vorbereiten kann.

6 Eingesehene Dokumente

- Antrag auf Akkreditierung des Bachelorstudiengangs „Interactive Media & Games Business“, der FH des BFI Wien, durchgeführt in Wien, vom 15.10.2019 in der Version vom 4.12.2019
- Nachreichungen nach dem Vor-Ort-Besuch vom 19.02.2020:
 - Studienplanübersicht: Interactive Media & Games Business
 - Studienplanübersicht: Film-, TV- und Medienproduktion
- Nachreichungen nach dem Vor-Ort-Besuch vom 12.03.2020:
 - Darlegung Finanzierung über fünf Jahre

An das Board der
Agentur für Qualitätssicherung und
Akkreditierung Austria
Franz-Klein-Gasse 5
1190 Wien

Wien, 16. April 2020

GZ: I/B015-3/2020

Stellungnahme zum Gutachten im Rahmen des Antrags zur Akkreditierung des FH Bachelor-Studiengang „Interactive Media & Games Business“, Stkz A0865

Sehr geehrte Frau Präsidentin Univ.Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Hanft,
Sehr geehrte Damen und Herren,

eingangs wollen wir uns, die Fachhochschule des BFI Wien, sehr herzlich für das anspruchsvoll und sehr kollegial gestaltete Hearing im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs am 18. Februar 2020 und das besonders wertschätzende Gutachten bedanken. Das Gutachten, das dem Studiengang „Interactive Media & Games Business ein hohes Potenzial und seinen AbsolventInnen ausgezeichnete Berufsaussichten attestiert, motiviert und bestärkt uns gleichermaßen!

Von unserer Seite wurden keine Faktenfehler und keine abweichenden Meinungen festgestellt.

Dennoch möchten wir zu folgenden im Gutachten formulierten Empfehlungen nachfolgende Stellungnahme einbringen.

Ad Beurteilungskriterium 4.2 § 17 Abs 2 Z 1-12, „Studiengang und Studiengangsmanagement“

Es wird die Empfehlung ausgesprochen, zu prüfen, ob die Studiengangsbezeichnung seitens der potenziellen Studierenden im beschriebenen Sinne verstanden wird.

Wie durch das GutachterInnen-Team angemerkt, fokussiert der geplante Studiengang auf den Bereich der Wirtschaftswissenschaften mit curricularen Inhalten aus der Medientechnik. Die Studiengangsbezeichnung soll verdeutlichen, dass es sich um keinen rein auf Technik fokussierten Studiengang handelt. Die Bezeichnung des Studiengangs ist im Zuge des Beantragungsprozesses diskutiert und im Rahmen der Bedarfs- und Akzeptanzanalyse evaluiert worden. Eine eingehende Diskussion wurde auch im Entwicklungsteam geführt, hier wurden insbesondere die Studierendenvertreterin und die AbsolventInnenvertreterin hinsichtlich der Studiengangsbezeichnung befragt. Eine

Rückkoppelung u.a. der geplanten Studiengangsbezeichnung durch die Studierendenvertreterin bzw. die Absolventin mit den relevanten Zielgruppen bestärkte das Entwicklungsteam in der Wahl der Bezeichnung. Die Fachhochschule wird die Bezeichnung hinsichtlich deren Verständlichkeit für die relevanten Zielgruppen jedenfalls in ihre periodischen Monitorings einbeziehen.

Des Weiteren wird empfohlen, die Literatur im Modul Produktion interaktiver Medien 1 in Bezug auf Game Design zu erweitern.

Die Fachhochschule greift diese Empfehlung sehr gerne auf und erweitert die empfohlene Literatur um folgende Literatur:

- Bitt; The Art of Game Design: beginners Guide to Great Video Game Design (2020)
- Sylvester, Designing Games: A Guide to Engineering Experiences

Ad 4.3 Beurteilungskriterium § 17 Abs 3 Z 1-7: Personal

Es wird empfohlen, im Zuge des Aufwachsens des Studiengangs zusätzliche Expertise für den Games-Bereich, insbesondere Gamedesign, -konzeption und -produktion gezielt einzuwerben und möglichst hauptberuflich einzubinden.

Der Studiengang ist mit der Games-Branche hochgradig vernetzt und wird durch Partnerfirmen aus der Interaktiven Medien- und Games-Branchen bestens unterstützt. Die FH nimmt die Empfehlung gerne auf und wird die Expertise in den Bereich noch stärker einbinden.

Ad 4.7 Beurteilungskriterium § 17 Abs 7: Kooperationen

Die Gutachter/innen empfehlen für den geplanten Studiengang die Formalisierung von Kooperationen mit benachbarten Unternehmen im Media Quarter Marx, um den Studierenden mehr Ressourcen um Bereich der interaktiven Medien und Games anbieten zu können.

Es bestehen bereits mehrere Kooperationsvereinbarungen mit Wirtschaftspartnern, weitere sind in Verhandlung. Eine Formalisierung von zusätzlichen Kooperation (insbesondere am Campus) ist absolut im Interesse der Fachhochschule, wird angestrebt und soll in jedem Fall auf- und ausgebaut werden.

Ein Ausbau der internationalen Zusammenarbeit, zum Beispiel mit Partneruniversitäten aus den USA oder Südkorea, wird im Rahmen des aktuellen Studiengangs empfohlen.

Ein Ausbau der internationalen Zusammenarbeit insbesondere mit Firmen und Institutionen aus Nordamerika und Asien ist absolut im Interesse der Fachhochschule und ist diesbezüglich auch in der Internationalisierungsstrategie des Studiengangs verankert.

Durch die ausführlichen Fragen und Einschätzungen der GutachterInnen konnten wir zusätzliche wertvolle Impulse für die Implementierung des Studiengangs gewinnen. Wir bedanken uns für den sehr wertschätzenden Austausch im Rahmen des Vor-Ort-Besuchs.

Mit freundlichen Grüßen

FH
Fachhochschule des BFI Wien
Gesellschaft m.b.H.
Wohlmuthstraße 22, 1020 Wien, Austria
T +43 1 720 12 86