

Basisinformationen Studiengangsakkreditierung

# Hochschule Fresenius

## Fachbereich Wirtschaft & Medien

Telefon: 0800-7 245 834

E-Mail: [beratung@hs-fresenius.de](mailto:beratung@hs-fresenius.de)

Internet: [www.hs-fresenius.de](http://www.hs-fresenius.de)

Studiengänge	GAME DESIGN & MANAGEMENT und GAME DESIGN & MANAGEMENT MIT PRAXISSEMESTER
Abschlussgrad	Bachelor of Arts
ECTS-Punkte	180 bzw. 210
Durchführungsform	Vollzeit
Regelstudienzeit	6 bzw. 7 Semester
Durchführungsorte	Berlin, Hamburg, Köln, München, Wiesbaden
Unterrichtssprache	Deutsch
Kurzprofil des Studiengangs	<p><b>Zielgruppe</b> sind Personen mit Hochschulzugangsberechtigung, die ein gestaltendes oder projektleitungsbezogenes Studium mit der starken Fokussierung auf die Themen Game und Gamification anstreben. Hauptinteressen der Zielgruppe sind praktisches Knowhow im Game Design und Game Development und Betriebswirtschaftliche Kenntnisse in Verbindung mit kreativen Inhalten.</p> <p>Laut <b>Qualifikationsprofil</b> sind Absolvent*innen des Studiengangs „<i>Game Design &amp; Management B.A.</i>“ befähigt, digitale Spiele sowie medienunabhängige spielerische Systeme sowohl zu konzipieren als auch umzusetzen und die Spieleproduktion aus gestalterischen und betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten zu beurteilen. Mit Hilfe der erworbenen Kenntnisse des Projektmanagements sind die Absolvent*innen in der Lage, die Entwicklung von Spielen, von der Spielidee, über das Balancing und Game-Testing, bis hin zur konkreten Produktion, zu begleiten, anzuleiten und mitzugestalten. Dies umfasst sowohl game-spezifische Kompetenzen in den Bereichen Concept Art, Level Design und Game Development, als auch den inter- und transdisziplinären Einsatz von Spieleprinzipien und Regelsystemen im Rahmen von UX/UI- und Gamification-Kontexten. Aufgrund ihrer künstlerischen und gestalterischen Fähigkeiten sind Absolvent*innen dieses Studiengangs in der Lage, Spielwelten und Spielecharaktere zu entwerfen und für konkrete Zielgruppen umzusetzen. Sie können die erworbenen Methoden der Kommunikationswissenschaften und des Storyboardings einsetzen, um Spannungsbögen für digitale Spiele zu entwickeln. Dabei sind sie in der Lage, ihre Präsentations- und Moderationskompetenzen einzusetzen, um innerhalb eines Teams eigene Standpunkte zu verdeutlichen, aber auch andere Meinungen aufzunehmen und zu tolerieren. Die Absolvent*innen sind befähigt, unter Einsatz ihrer Kompetenzen der wissenschaftlichen Marktforschung sowie der Kenntnisse des digitalen Marketings, Strategien der Vermarktung zu bewerten und neue Distributionswege umzusetzen. Die Wahl eines Schwerpunktes und von Wahlpflichtmodulen erlaubt es den Absolvent*innen einerseits, fachliche Schwerpunkte zu setzen, andererseits ihre eigenen Vorlieben zu reflektieren und ihre Persönlichkeit im Rahmen der beruflichen Qualifizierung</p>

weiterzuentwickeln. Sie sind befähigt, die mit Spielkonsum verbundenen persönlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen kritisch zu reflektieren. Die erworbenen Fertigkeiten des wissenschaftlichen Arbeitens befähigen die Absolvent\*innen dazu, sich unter Anwendung erprobter und wissenschaftlich fundierter Methoden neues Wissen selbstständig anzueignen. Auch sind sie in der Lage, bildliche und audiovisuelle Gestaltungen vor einem ethischen Hintergrund zu hinterfragen.

Das Qualifikationsprofil des Studiengangs „**Game Design & Management mit Praxissemester, B.A.**“ erweitert die o.g. Qualifikationen der Absolvent\*innen im Bereich der Berufsbefähigung. Das QP enthält daher folgenden Zusatz:

In dem einsemestrigen integrierten Praktikum konnten sich die Absolvent\*innen auf der Grundlage ihres theoretischen Wissens und ihrer fachlichen Kompetenzen in der Bewältigung praktischer unternehmerischer Problemstellungen üben. Zugleich konnten sie dabei die sich typischerweise bietenden Gelegenheiten nutzen, um im Zusammenspiel mit Projektpartnern etwa soziale, kommunikative und moderative Fähigkeiten zu schulen.

Aufgrund der über die fachspezifischen Kompetenzen hinaus erworbenen betriebswirtschaftlichen und medienrechtlichen Kenntnisse sowie überfachlichen Strategiekompetenzen eignen sich Absolvent\*innen des Studiengangs **„Game Design & Management, B.A.“** und **„Game Design & Management mit Praxissemester, B.A.“** insbesondere auch für Projektleitungsfunktionen im Produkt- und Designkontext. Neben der Tätigkeit in Unternehmen der Digitalwirtschaft sowie der Gaming-Industrie als Game Artist, Game Programmer, UX-Designer oder Game Producer sind die Absolvent\*innen, durch die Kenntnisse des Gründungsmanagements, in der Lage, sich mit eigenen Geschäfts- und Produktideen selbstständig zu machen.

**Der Bachelorstudiengang Game Design & Management (B.A.)** des Fachbereichs Wirtschaft & Medien an der Hochschule Fresenius spiegelt die in der Grundordnung der Hochschule festgelegten Ziele und Aufgaben auf Studiengangsebene wider, indem durch anwendungsbezogene Lehre die Studierenden auf berufliche Tätigkeiten vorbereitet werden sollen.

Er steht bezüglich der Schnittmengen im Design- und Medienbereich, entsprechenden Wahlpflichtmodulen und gleicher Struktur im Verbund mit Motion Design & Management und Mediendesign & Management dem sog. „Creative Cluster“. Weiterhin steht der vorliegende Studiengang mit anderen Bachelorstudiengängen des Fachbereichs Wirtschaft & Medien hinsichtlich seiner digitalen und pädagogischen Inhalte in einem Verbund. Alle Studiengänge verbindet überdies die überfachliche und praxisorientierte curriculare Ausgestaltung und nicht zuletzt die Verbundmodule aus dem Bereich Wirtschaft/Management.


Aufnahme des Studienbetriebs	WS 2019/20
Aufnahmekapazität pro Semester/ Standort	50
Reakkreditierung (180 ECTS)	27.05.2020 im Cluster <ul style="list-style-type: none"> <li>Mit Wirkung zum WS 2021/22 Standorterweiterung Berlin</li> </ul>
Erstakkreditierung (210 ECTS)	27.05.2020 im Cluster <ul style="list-style-type: none"> <li>Mit Wirkung zum WS 2021/22 Standorterweiterung Berlin</li> </ul>
Akkreditierung jeweils bis	31.08.2028
Vergabe des Siegels des Akkreditierungsrates	Hochschule Fresenius
Auflagen	Mit Frist 01.08.2020 waren eine Auflage betreffend die besonderen Vorgaben der Bachelorarbeit mit praktischer Arbeit und eine formale Auflage betreffend den Praktikumsleitfaden zum Semester-Pflichtpraktikum zu erfüllen.  Die Auflagen wurden fristgerecht erfüllt.

**Zusammenfassende  
Bewertung**

Das Gutachterteam konstatiert, dass das QP für Game Design & Management über ein differenziertes Spektrum an Schlüsselkompetenzen im Entwicklungs-, Darstellungs- und Vermittlungsfeld digitaler Spiele wie auch medienunabhängiger spielerischer Systeme aussagekräftig beschrieben wird. Die im QP durchgängig verfolgte Kompetenzorientierung auf hohem Niveau wird positiv hervorgehoben. Aus Gutachtersicht wird deutlich, dass auch überfachliche Kompetenzen im Hinblick auf gesellschaftliche wie persönliche Auswirkungen erworben werden. Darüber hinaus eröffnen variable Schwerpunktsetzungen Spielräume für eine individuelle Entwicklung. Die praxisbezogene Orientierung des GDM-Profiles auf berufliche Fähigkeiten wird aus Gutachtersicht klar vorgetragen und über die Studienvariante mit Praxissemester zusätzlich akzentuiert.

Die Modulstruktur folgt aus Gutachtersicht insgesamt in ihrer Gliederung einem schlüssigen Konzept. Gutachterseits wird positiv hervorgehoben, dass die Kompetenzlinien im Studienverlauf parallel entwickelt werden. Ebenfalls positiv herausgestellt wird, dass das komprimiert dargestellte Qualifikationsprofil in der vorliegenden Modul- und Curricularstruktur in anspruchsvoller Weise umgesetzt wurde. Im Bereich der fachspezifischen Module ist die systematische Verschränkung zwischen medientheoretischer Reflexion und medienpraktischer Entwicklung auf hohem Niveau bemerkenswert. Der Management-Anteil erscheint aus Gutachtersicht relativ gering und setzt insbesondere Akzente im Marketing/E-Commerce. Flexibilität im Studiengang ist aus Gutachtersicht sowohl in der fachspezifischen Modulstruktur angelegt, als auch zusätzlich durch die Verbundmodule und die interdisziplinären Module im Wahlpflichtbereich gewährleistet. Von zentraler Bedeutung, dass sich innerhalb der Veranstaltungen die Lerngruppen aus drei Verbundstudiengängen interdisziplinär mischen und fachliche Diversität in produktive Wechselwirkung gebracht werden kann.

Die Zugangsvoraussetzungen/ Zulassungsbedingungen sind insgesamt plausibel und gewährleisten ein Studium auf Bachelorniveau. Die Fachkommission stellt fest, dass die Abwechslung der Prüfungsformen besonders erwähnenswert ist. Die hinreichende Differenzierung der Prüfungsformen und die gebotene modulspezifische Kompetenzorientierung sind gewährleistet. Unter Berücksichtigung der Aspekte eines planbaren, verlässlichen Studienbetriebs, der Arbeitsbelastung und der Prüfungsbelastung/-dichte ist der Studiengang aus Gutachtersicht studierbar.

<b>Gutachtergruppe</b> Vertreterin Wissenschaft	Prof. Prof. h.c. Franz Kluge Emeritierter Dekan des Fachbereichs Gestaltung an der Hochschule Trier Gastdozent im Bereich Kulturerbe & Kommunikation an der Hochschule Rhein-Main in Wiesbaden
Vertreter Berufspraxis	Christoph Sodemann Head of Public Relations bei BORDA – Bremen Overseas Research and Development Association. Inhaber von getlinx – Media+Solutions (Social Media, Corporate Communications, Strategieberatung)
Vertreter Studierende	Matthias Lüth Abschluss WI-Informatik, B.Sc.; derzeit Studierender WI-Informatik M.Sc. an der TU Dresden
Akkreditierungsbericht vom 20.05.2020	

**SK/BLE**