

Konzeptprüfung (Peer Review) für den Studiengang Medieninformatik

Studiengang:	Medieninformatik
Aktueller Status:	Auf Stellungnahme warten
Berichtersteller:	Prof. Dr. Edgar Jaeger (MME)
Gutachter:	Prof. Dr. Marianne Andres (WI / Interner Gutachter/in) Prof. Dr. Olaf Neisse (MME / Interner Gutachter/in) Andreas Speer (DM / Externer Gutachter/in)
Verfasser der Stellungnahme:	Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl (DM)
Erstellung:	22.03.2016
Starttermin:	01.04.2016
Geplanter Fertigstellungstermin des Gutachtens:	29.04.2016
Fertigstellungstermin des Gutachtens:	30.04.2016
Stellungnahme:	Keine Eingabe vorhanden
Senatsbeschluss:	Keine Eingabe vorhanden
Auflagenerfüllung festgestellt:	Keine Eingabe vorhanden

Vorgeschlagene Auflagen

Änderungen, die nach Ansicht der Peer Group durchgeführt werden müssen

Keine Auflagen.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



Vorgeschlagene Empfehlungen

Fachliche Ratschläge der Peer Group, die durchgeführt werden sollten

- Hinsichtlich der Modulbeschreibungen werden wenige inhaltliche Schwerpunktbildungen vorgeschlagen (siehe 5.).
- Die Wahl angemessener Gruppengrößen werden empfohlen.
- Es ist nach angemessener Zeit zu prüfen inwieweit die Studierenden stets profilgebende Wahlpflichtmodule zusammengestellt haben.
- Formal könnten einige Lehrveranstaltungen in der SPO zu einer Zeile zusammengefasst werden (z.B. Grundlagen interaktiver Systeme, User Experience Design, Computergrafik), so dass keine LV ohne Leistungspunkte existiert und die Modulprüfung entfällt.
- Im Game-Labor sollten weiterer Game-Engines wie Lumberyard Engine oder Cryengine eingesetzt werden.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



Stellungnahme der Fakultät

Es wurde noch keine Stellungnahme abgegeben.

Qualifikationsziele

1. Verfügt der Studiengang über klar definierte, sinnvolle und valide Ziele?

Die angeführten, recht allgemein gehaltenen Ziele sind klar definiert und sinnvoll. Die vorgenommene Gewichtung der Lehrveranstaltungen im Bezug zu den Qualifikationszielen ist nachvollziehbar.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

2. Sind die Ziele im Einklang mit [den Zielen für Lehre und Qualität der HFU](#)?

Die Ziele stehen im Einklang mit den Zielen für Lehre und Qualität der HFU. Manche Zuordnungen von Qualifikationszielen zu Hochschulzielen sollten überprüft werden.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



3. Hat der Studiengang ein klares Profil?

Wenngleich der Studiengang Medieninformatik im Grundstudium Überlappungen mit dem Studiengang OnlineMedien besitzt, grenzt er sich in seinem Profil bereits ab dem zweiten Semester ab. Im Hauptstudium erkennt man den Fokus auf medienbezogene informationstechnische Systeme. Vertiefungen werden durch den groß angelegten Wahlbereich erst im reichhaltigen Katalog an Wahlveranstaltungen sichtbar.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



4. Passt der Name des Studiengangs zu den Qualifikationszielen?

Der bisherige Name MEDIENINFORMATIK ist treffend und passt auch weiterhin zu den Qualifikationszielen des Studiengangs..

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

Modulbeschreibungen

5. Sind die Modulbeschreibungen inhaltlich angemessen und aussagekräftig?

Die Modulbeschreibungen sind angemessen, plausibel und aussagekräftig.

Die angesetzten Gruppengrößen sind nicht an allen Stellen nachvollziehbar (z.B. im Modul Medientechnik bei der Vorlesung Videotechnik, oder im Modul User Experience Design beim Seminar). Bei Pflichtvorlesung wäre eine Gruppengröße von mindestens 40 anzustreben.

Im Modul Computergrafik sollten die mathematischen Grundlagen aus dem ersten Semester in die Voraussetzungen aufgenommen werden.

Die Inhalte der Vorlesung und des Seminars zu "Mathematik und Simulation" sind sehr breit angelegt. Hier sollte über eine Fokussierung nachgedacht werden.

Im Modul Kommunikationssysteme sollten auch Grundlagen der sicheren Datenübertragung integriert werden.

Das Modul Medienwirtschaft enthält in seiner Beschreibung sehr viele Abkürzungen, die für Studierende, die den Kurs noch nicht absolviert haben, schwer verständlich sein dürften.

Im Wahlbereich sind manche Voraussetzungen klarer herauszustellen.

A. Speer: In den Modulbeschreibungen nachfolgender Wahlmodule ist die Hinzunahme einiger Punkte zu empfehlen:

- Optiklabor/Kameratechnik/Computational Photography: 360 Grad Fotografie und Film (für VR)
- Medientechnik: binaurales Audio (gewinnt durch VR stark an Bedeutung)
- Computergrafik: die unterschiedlichen 3D-Programmierschnittstellen (DirectX, OpenGL, AMD Mantle, Vulkan, Apple Metal), Entwicklungen beim Rendering (Forward Rendering, Deferred Rendering, Physically Based Rendering)
- Photogrammetrie, die sich aktuell für die schnelle und hochwertige Erstellung realistischer 3D Umgebungen durchsetzt
- Ebenso ist die Games Branche mit ihren Eigenheiten in der Medienwirtschaft und bei aktuellen Entwicklungen im Online Bereich nicht erwähnt, obwohl sie sehr relevanten Umsatz generiert. (Evtl. ist das alles bereits Teil der Inhalte, die vermittelt werden und nur nicht in der Tiefe erwähnt. Aber da es mir auffiel, wollte ich es zumindest erwähnen.)
- Das Modul Computerspielanalyse / Narration in Games ist meiner Meinung nach sowohl inhaltlich überfrachtet (bzw. sehr breit angelegt), als auch limitiert auf Spiele mit narrativem Charakter. Inhaltlich könnte man dies gut auf zwei Module aufteilen: Computerspielanalyse allgemein und Narration in Games. Zusätzlich würde sich auch ein Modul Game Design und Level Design anbieten.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



6. Gibt es eine Umsetzungsmatrix, die angibt, welches Modul welche Qualifikationsziele des Studiengangs realisiert? Beschreibt sie eine angemessene Umsetzung der Ziele?

Die Umsetzungsmatrix ist mit den Modulbeschreibungen stimmig.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

Personelle Ressourcen

7. Können die Qualifikationsziele durch die für den Studiengang vorgesehenen Professoren (auch unbesetzte Stellen mit ihren Funktionsbeschreibungen) und Lehrbeauftragte erreicht werden?

Nach Durchsicht der zur Verfügung gestellten Unterlagen können die personellen Ressourcen für den Pflichtbereich als angemessen bewertet werden. Durch den ausgeprägten Wahlbereich und den großen Katalog an Wahlpflichtveranstaltungen kann eine Einschätzung in diesem Bereich nicht gegeben werden.

Insbesondere hinsichtlich der Befähigung zu einer anschließenden weiterführenden Qualifikation wäre eine Beratung der Studierenden oder Festlegung von Kompetenzfeldern hilfreich.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



Technische Ressourcen

8. Sind die technischen Ressourcen des Studiengangs für die Erreichung der Qualifikationsziele des Studiengangs und der Module angemessen?

Nach Durchsicht der zur Verfügung gestellten Unterlagen können die technischen Ressourcen als angemessen bewertet werden.

Der Praxisbezug in den Lehrveranstaltungen wird durch Praktika / Übungen und ein reichhaltiges Angebot an Laboren unterstützt.

Das Spiellabor hat eine gute Ausstattung, die aber zum Teil etwas angestaubt ist. Das ist nicht kritisch, aber auf Dauer sollte etwas in die Aktualisierung der Hardware investiert werden.

Außer Unity, würde sich auch die Verwendung von alternativen Engines anbieten, die ebenfalls weit verbreitet sind. Unreal4 kann zum Beispiel für nicht kommerzielle Projekte kostenlos eingesetzt werden. Die Lumberyard Engine von Amazon, die auf der Cryengine basiert, ist komplett kostenlos, solange man keine Online Komponenten verwendet.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



Konzept des Studiengangs (Qualifikationsziele, SPO, Modulbeschreibungen und Ressourcen im Zusammenhang)

9. Sind alle Module des Studiengangs für die Erreichung der Qualifikationsziele sinnvoll, bzw. fehlen Module?

Die vorgeschriebenen Pflichtmodule sind sinnvoll und notwendig. Durch die große Breite an Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich der digitalen Medien wird der große Block an Wahlpflichtmodulen nachvollziehbar. Damit die Studierenden hier eine zielgerichtete Wahl treffen, sind unterstützende Maßnahmen zu empfehlen.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



10. Ist die zeitliche Reihenfolge der Module für die Erreichung der Qualifikationsziele sinnvoll?

Die zeitliche Reihenfolge ist weitgehend stimmig.

Beim Wahlmodul zu Fremdsprachen kann es bei der Vertiefung einer Sprache hinderlich sein, die beiden Vorlesungen im gleichen Semester anzusetzen. Angesetzt im 6.ten Semester kann dies für die Vorbereitung eines Auslandsemesters zu spät sein.

Aus der Sicht eines Arbeitgebers ist das Praxissemester zu früh angesetzt. Praktikanten im dritten Semester werden in der Regel nicht so gerne genommen, wie Praktikanten in höheren Semestern, die sich schon mehr Wissen aneignen konnten. Andererseits spricht das Argument, dass die Studenten frühzeitig einen "Realitäts-Check" erfahren sollen, für ein frühes Praxissemester. Sie können sich dann im Hauptstudium sinnvoller für Wahlpflichtbereiche entscheiden und sich dadurch gezielter auf ihr späteres Berufsziel ausrichten.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



11. Sind die Prüfungsmodalitäten und die Prüfungsdichte für die Erreichung der Studiengangs- und Modulziele angemessen? Ist die Studierbarkeit innerhalb der Regelstudienzeit gewährleistet? Bei berufsbegleitenden Studiengängen: Betragen studienbezogene und berufliche Arbeitsbelastung zusammen maximal 2700 Stunden pro Jahr?

Die Prüfungsmodalitäten sind an die verschiedenen Lehrveranstaltungen und damit einhergehenden Anforderungen angepasst. Zu Begrüßen ist der Ansatz, im Modul Softwaredesign eine mündliche Prüfung anzusetzen.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

12. Bei weiterbildenden Masterstudiengängen: Orientiert sich das Curriculum an den Anforderungen der Berufspraxis? Werden die beruflichen Erfahrungen der Studierenden in den Inhalten und der didaktischen Konzeption des Studiengangs berücksichtigt?

Keine Eingabe vorhanden

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

13. Werden die [Qualitätsrahmenvorgaben der KMK](#) bzgl. Wissenschaftlichkeit durch das Konzept des Studiengangs erfüllt? Wird Bachelor- bzw. Master-Niveau erreicht?

Der Studiengang erfüllt die Kriterien betreffend Wissen und Verstehen sowie Können gemäß den Qualitätsrahmenvorgaben der KMK für Bachelorstudiengänge. Das Erreichen des Bachelorniveaus ist gegeben, wenn die Studierenden sich inhaltlich Schwerpunkte setzen.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden



14. Werden die [Qualitätsrahmenvorgaben der KMK](#) bzgl. Berufsfähigkeit durch das Konzept des Studiengangs erfüllt? Wird Bachelor bzw. Master-Niveau erreicht?

Das Konzept ist hinsichtlich der Berufsfähigkeit im Einklang mit den Vorgaben. Insbesondere die Module Projektstudium mit 24 ECTS und der Gesamtumfang von 210 ECTS geben hierfür ausreichend Raum.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

15. Werden die [Qualitätsrahmenvorgaben der KMK](#) bzgl. Kommunikationsfähigkeiten durch das Konzept des Studiengangs erfüllt? Wird Bachelor- bzw. Master-Niveau erreicht?

Das Studienkonzept weist eine Reihe von Seminaren aus, die die Kommunikationsfähigkeit stärken. Auf Basis der vorliegenden Unterlagen erfüllt der Studiengang die Kriterien.

Stellungnahme

Keine Eingabe vorhanden

Weitere Anmerkungen

Generell liegt mir (A.Speer) am Herzen die Wichtigkeit der Dokumentation von Software-Projekten hinzuweisen. Es ist erfahrungsgemäß eine Schwäche der meisten Programmierer, unabhängig davon von welcher Hochschule sie kommen, die Dokumentation von Software-Projekten zu vernachlässigen bzw. insbesondere nicht aktuell zu halten.

