



## Peer Review - *The Game of Excellence*

Drei Mannschaften (mindestens 3 Spieler<sup>1</sup>) werden gebildet: Die Hochschulvertreter – erkennbar an den Stricken um ihren Hals, Die Gutachter – erkennbar an ihren Stethoskopen, und die Agenturvertreter – erkennbar an ihren roten Nasen. Die Spieler ordnen sich selbst eine der drei Mannschaften zu. Das Spielfeld stellt einen Regelkreis der kontinuierlichen Qualitätsverbesserung an Hochschulen (KQVH) dar. Es wird mit zwei Würfeln im Uhrzeigersinn gespielt. Bei einem Pasch darf noch einmal gewürfelt werden. Auch bei einer 6 darf mit dem betreffenden Würfel noch einmal gewürfelt werden.

Der Spieler mit der höchsten Augenzahl bei der ersten Würfelrunde wird zum wissenschaftlichen Leiter des Spiels erklärt. Er entscheidet in Zweifelsfällen aufgrund seiner wissenschaftlichen Eilkompetenz. Ihm obliegt das Einmischen der GAME OVER Karte in den Stapel der Ereigniskarten für die Hochschulvertreter nach Ablauf der ersten Spielrunde. Ansonsten ist seine Rolle vor allem repräsentativ. Er trägt von Amts wegen einen Hut, den er immer abgesetzt, wenn er selbst seinen Spielzug machen muss. Damit wird gewährleistet, dass beim wissenschaftlichen Leiter keine Rollenkonflikte und Befangenheiten auftreten.

### Erste Runde

Alle drei Mannschaften erhalten Spielfiguren in der Anzahl der Mannschaft mit den meisten Mitspielern. Begonnen wird auf dem Meilensteinfeld 1. Es gibt kein Zielfeld. Es wird immer weiter im Uhrzeigersinn weitergezogen. Damit wird dem kontinuierlichen Verbesserungsprozess an den Hochschulen (KQVH) Rechnung getragen.

Nachdem der Spielleiter bestimmt ist, wird wieder im Uhrzeigersinn gewürfelt und es beginnt die Mannschaft mit der höchsten Augenzahl. Wenn eine Spielfigur auf ein Aufgabenfeld und ein Ereignisfeld trifft, muss die betreffende Mannschaft mit einer Figur die dort enthaltene Anordnung umsetzen. Die gezogene Karte wird unten wieder in den Kartenstapel zurückgelegt.

### Meilensteine

1. Der Antrag auf Begutachtung ist drei Monate vor der Begehung fertig formuliert, verteilt und von den Gutachtern gelesen.
2. Die Gutachtergruppe ist benannt und der Termin der Begehung ist vereinbart.
3. Die Begehung und die Gespräche vor Ort haben stattgefunden.
4. Das Gutachten liegt der Hochschule vier Wochen nach der Begehung zur Stellungnahme vor.
5. Die Stellungnahme der Hochschule liegt vier Wochen nach dem Gutachten vor, ist in Absprache mit den Gutachtern eingearbeitet und die Sitzungsunterlage für das Entscheidungsgremium ist geschrieben.
6. Die Agentur hat ihre Entscheidung vier Wochen nach Erstellung der Sitzungsunterlagen getroffen und innerhalb von weiteren zwei Wochen der Hochschule mitgeteilt.

---

<sup>1</sup> Der besseren Lesbarkeit zuliebe wird durchgehend die männliche Form benutzt. Das Spiel ist für Frauen wie Männer gleichermaßen geeignet.



7. Das Gutachten und die Maßnahmeempfehlungen sind vier Wochen nach der Entscheidung durch die Agentur veröffentlicht.
8. Die Frist bis zum Follow up ist nach fünf Jahren abgelaufen, die Hochschule schreibt einen neuen Antrag. Der KQVH tritt in die nächste Runde ein.

Wenn die Hochschulvertreter die Karte GAME OVER ziehen, ist die erste Spielrunde beendet. Gewonnen hat die Mannschaft, dessen vorderste Spielfigur dem Meilenstein 1 am nächsten steht. Sie erhält 180 Leistungspunkte, die zweite Mannschaft 120 und die Dritte 90 Leistungspunkte gutgeschrieben.

Die GAME OVER Karte wird vom Spielleiter erst dann in den Stapel der Ereigniskarten für die Hochschulvertreter eingemischt, wenn alle Spieler zum ersten Mal den Meilenstein 8 (Follow up) überschritten haben. Die Spieler bewegen sich solange im Kreis, bis die Hochschulmannschaft „Game Over“ ruft.

## **Zweite Runde**

Jetzt muss jede Mannschaft in der Reihenfolge ihres Erfolgs in der ersten Runde nacheinander Bewertungen – das sind Referate in Form einer mündlichen Prüfung von 1 (einer) Minute Dauer - abgeben. Die drei Mannschaften müssen erneut einen Regelkreis im Uhrzeigersinn (KQVH) durchlaufen, bis alle zu jedem Kriterium eine Bewertung abgeben konnten.

Kriterien oder „Focus Areas“ bezeichnen den Referenzrahmen der Bewertungen. Es sind Fragen, die beantwortet werden müssen, um zu einer Bewertung zu kommen.

1. Sind die Qualifikationsziele eindeutig und im Einvernehmen aller Lehrenden beschrieben?
2. Ist die Leitung und Planung der Lehr- Lernprozesse eindeutig festgelegt und wird dies erfolgreich umgesetzt, wobei die Zuständigen ihre Verantwortung für das Erreichen der Qualifikationsziele wahrnehmen?
3. Werden die Prozesse für die Entwicklung und Genehmigung der Studienprogramme von der Institution aufgrund ausgewiesener Qualitätsansprüche durchgeführt, weil es sich hierbei um eine zentrale Anforderung an eine Organisation handelt, die ihre Studiengänge selbst genehmigt, sowie um die Grundlage des Vertrauens der Öffentlichkeit in die Programmqualität?
4. Wird der Erfolg der Studiengänge überwacht und intern überprüft, damit seine Qualität aufrechterhalten werden kann?
5. Wird die Gestaltung des Lehrplans mit Hilfe externen Sachverständes geprüft?
6. Ist die Durchführung des Studienprogramms in personeller und sächlicher Hinsicht gewährleistet?
7. Werden experimentelle und innovative Lehr- und Lernmethoden genutzt?
8. Wird das Erreichen der Lernziele mit angemessenen Methoden überprüft?
9. Können sich die Lehrenden und das Personal weiterbilden, um die Lehrqualität zu sichern? Sind für die Entwicklung, Unterstützung und Belohnung dieses Prozesses verbindliche Regeln vorhanden?
10. Sind die Studierenden in die Planungs- und Steuerungsprozesse einbezogen?



## 11. Werden für forschungsorientierte Studiengänge angemessene und spezifische Lehr- und Lernformen wie Untersuchungen und Beaufsichtigung genutzt?

Der wissenschaftliche Leiter bildet in Personalunion die Jury, welche die drei Referate bewertet. Als Bewertungskriterien der mündlichen Prüfungen gelten für den wissenschaftlichen Leiter: Fachkenntnisse im Rahmen des KQVH, Befähigung zur logischen Herleitung einer Bewertung auch aufgrund unvollständiger Informationen, Überzeugungskraft der Argumente, Originalität des Vortrags.

Alle Mannschaften starten auf dem ersten Meilenstein mit nur einer Spielfigur. Der wissenschaftliche Leiter lost für jede Mannschaft nacheinander je eine Kriterienkarte aus. Aufgrund der erhaltenen Karte verabreden die einzelnen Mannschaften untereinander die kurze mündliche Bewertung, die sich auf die Begründung dafür konzentriert, warum das Kriterium erfüllt, teilweise erfüllt oder nicht erfüllt ist.

Wenn der wissenschaftliche Leiter den Vortrag der Mannschaft akzeptiert, darf die Mannschaft auf den nächsten Meilenstein weiterrücken. Wenn nicht, muss sie warten, bis sie das nächste Mal dran ist. Gewonnen hat zum Schluss die Mannschaft, die als erste den Meilenstein 8 erreicht.

Die erste Mannschaft erhält 210 Leistungspunkte (credit points), die zweite Mannschaft erhält 180 und die dritte erhält 120 Leistungspunkte gutgeschrieben. Wenn nun alle drei Mannschaften ihre 300 Leistungspunkte beisammen haben, rufen alle Spieler dreimal laut: „Master Hurra!“ und das Spiel ist beendet.