



AGENTUR FÜR
QUALITÄTSSICHERUNG DURCH
AKKREDITIERUNG VON
STUDIENGÄNGEN E.V.

AKKREDITIERUNGSBERICHT

Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

HOCHSCHULE FLENSBURG

BÜNDEL INFORMATIK

ANGEWANDTE INFORMATIK (B.SC.)

MEDIENINFORMATIK (B.SC.)

INTERACTIVE MEDIA & GAMES (B.SC.)

März 2025



[► Zum Inhaltsverzeichnis](#)

Hochschule	Hochschule Flensburg
Ggf. Standort	

Studiengang 01	Angewandte Informatik		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Science		
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>	
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>	
	Teilzeit <input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>	
	Dual <input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>	
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>	
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>		weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	09/2006		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	70	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	88	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	27	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	SoSe 2017 - WiSe23/24		

Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	4

Verantwortliche Agentur	AQAS e.V.
Zuständige Referentin	Franziska Mühler
Akkreditierungsbericht vom	12.03.2025

Studiengang 02	Medieninformatik		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Science		
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>	
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>	
	Teilzeit <input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>	
	Dual <input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>	
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>	
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>		weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	09/2011		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	100	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	99	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	57	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	SoSe 2017 - WiSe23/24		
Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>		
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>		
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	4		

Studiengang 03	Interactive Media & Games		
Abschlussgrad / Abschlussbezeichnung	Bachelor of Science		
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>	
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>	
	Teilzeit <input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>	
	Dual <input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>	
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>	
Studiendauer (in Semestern)	7		
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210		
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>		weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	09/2025		
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	20	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	-	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	-	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	Entfällt wegen Konzeptakkreditierung		
Konzeptakkreditierung	<input checked="" type="checkbox"/>		
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>		
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)			

Inhalt

Ergebnisse auf einen Blick.....	7
Studiengang 01 „Angewandte Informatik“	7
Studiengang 02 „Medieninformatik“	8
Studiengang 03 „Interactive Media & Games“	9
Kurzprofile der Studiengänge	10
Studiengang 01 „Angewandte Informatik“	10
Studiengang 02 „Medieninformatik“	10
Studiengang 03 „Interactive Media & Games“	11
Zusammenfassende Qualitätsbewertungen des Gutachtergremiums	12
Studiengang 01 „Angewandte Informatik“	12
Studiengang 02 „Medieninformatik“	12
Studiengang 03 „Interactive Media & Games“	13
I. Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien	14
I.1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO)	14
I.2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO)	14
I.3 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO)	14
I.4 Modularisierung (§ 7 MRVO)	15
I.5 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)	15
I.6 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkStV)	16
II. Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien	17
II.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung	17
II.2 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO).....	17
II.3 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)	21
II.3.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO)	21
II.3.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO).....	30
II.3.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO)	31
II.3.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO).....	32
II.3.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO).....	34
II.3.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO)	34
II.4 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO)	36
II.5 Studienerfolg (§ 14 MRVO).....	37
II.6 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)	39
III. Begutachtungsverfahren	41
III.1 Allgemeine Hinweise	41

III.2	Rechtliche Grundlagen.....	41
III.3	Gutachtergruppe	41
IV.	Datenblatt	42
IV.1	Daten zum Studiengang zum Zeitpunkt der Begutachtung	42
IV.1.1	Studiengang 01 „Angewandte Informatik“	42
IV.1.2	Studiengang 02 „Medieninformatik“	44
IV.1.3	Studiengang 03 „Interactive Media & Games“	46
IV.2	Daten zur Akkreditierung.....	46
IV.2.1	Studiengang 01 „Angewandte Informatik“	46
IV.2.2	Studiengang 02 „Medieninformatik“	46

Ergebnisse auf einen Blick

Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

- ☒ erfüllt
- ☐ nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- ☒ erfüllt
- ☐ nicht erfüllt

Studiengang 02 „Medieninformatik“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

Entscheidungsvorschlag der Agentur zur Erfüllung der formalen Kriterien gemäß Prüfbericht (Ziffer 1)

Die formalen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

Entscheidungsvorschlag des Gutachtergremiums zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien gemäß Gutachten (Ziffer 2)

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

☒ erfüllt

☐ nicht erfüllt

Kurzprofile der Studiengänge

Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

An der Hochschule Flensburg wurden zum Zeitpunkt der Begutachtung zwölf Bachelor- und acht Masterstudiengänge angeboten. Stand November 2023 beträgt die Anzahl der Studierenden ca. 3.000. Einige zentrale Einrichtungen auf dem Campus der Hochschule werden gemeinsam mit der Europa-Universität Flensburg genutzt. In ihrer Strategie hat die Hochschule insgesamt fünf Profildbereiche festgelegt: „Erneuerbare Energien und nachhaltige Entwicklung“, „Gesundheit und Life Sciences“, „Informatik und Gestaltung“, „Maritimes und Klimaschutz“ und „Start-up- und KMU-Management“. Der Bachelorstudiengang „Angewandte Informatik“ ist Teil des Profildbereichs „Informatik und Gestaltung“.

Lehre und Forschung an der Hochschule werden inhaltlich und organisatorisch durch die vier Fachbereiche „Maschinenbau, Verfahrenstechnik und Maritime Technologien“, „Energy and Life Science“, „Information und Kommunikation“ und „Wirtschaft“ abgebildet. Die Studiengangsverantwortung des Studiengangs „Angewandte Informatik“ liegt im Fachbereich 3 „Information und Kommunikation“. Der Studiengang verfolgt das Ziel, ein breit gefächertes Wissen in den Bereichen der Informatik und deren Anwendungsbereichen zu vermitteln. Er ist darauf ausgerichtet, praktische und theoretische Kenntnisse zu vermitteln, die für die Entwicklung und Implementierung von IT-Systemen und Software notwendig sind. Die Studierenden sollen ein solides Grundlagenwissen in der Informatik, einschließlich Programmierung, Datenbanksysteme, Netzwerktechnologien, Softwareengineering und algorithmisches Denken erlangen. Zusätzlich wird die Vermittlung von vertieften Kenntnissen in spezialisierten Bereichen, wie z. B. Künstliche Intelligenz, Webentwicklung, IT-Sicherheit oder mobile Anwendungen, angeboten. Die Absolvent*innen sollen befähigt sein, Informatikprojekte in einer Breite an Industrien ganzheitlich zu planen und zu entwickeln sowie eigenständig innovative Lösungen für technische Probleme zu finden.

Weiterhin ist das Ziel des Studiengangs, neben Fachkompetenz auch Methodenkompetenz zu vermitteln sowie intellektuelle und soziale Kompetenz (z. B. Teamfähigkeit, selbstständige Wissensaneignung) zu fördern. Der Studiengang ist durch die Einbettung eines Berufspraktikums, mindestens eines Semesterprojekts sowie mehrerer projektorientierter Fächer (insbesondere im Wahlpflichtbereich) durch Projekt- und Praxisorientierung geprägt.

Studiengang 02 „Medieninformatik“

An der Hochschule Flensburg wurden zum Zeitpunkt der Begutachtung zwölf Bachelor- und acht Masterstudiengänge angeboten. Stand November 2023 beträgt die Anzahl der Studierenden ca. 3.000. Einige zentrale Einrichtungen auf dem Campus der Hochschule werden gemeinsam mit der Europa-Universität Flensburg genutzt. In ihrer Strategie hat die Hochschule insgesamt fünf Profildbereiche festgelegt: „Erneuerbare Energien und nachhaltige Entwicklung“, „Gesundheit und Life Sciences“, „Informatik und Gestaltung“, „Maritimes und Klimaschutz“ und „Start-up- und KMU-Management“. Der Bachelorstudiengang „Angewandte Informatik“ ist Teil des Profildbereichs „Informatik und Gestaltung“.

Lehre und Forschung an der Hochschule werden inhaltlich und organisatorisch durch die vier Fachbereiche „Maschinenbau, Verfahrenstechnik und Maritime Technologien“, „Energy and Life Science“, „Information und Kommunikation“ und „Wirtschaft“ abgebildet. Die Studiengangsverantwortung des Studiengangs „Medieninformatik“ liegt im Fachbereich 3 „Information und Kommunikation“. Der Studiengang verfolgt das Ziel, Studierenden grundlegende Fachkenntnisse sowie praxis- und anwendungsbezogene Fähigkeiten sowohl auf dem Gebiet der Informatik als auch auf dem Gebiet der Mediengestaltung zu vermitteln. Die Studierenden können sich zwischen den zwei angebotenen Schwerpunkten Film und Medienprogrammierung entscheiden. Der Studiengang richtet sich an Menschen, die in verschiedenen beruflichen Bereichen der Medienproduktion und

Medienprogrammierung, wie Software- und Webentwicklung, Kommunikationsdesign, Film- und Werbewirtschaft, Spieleindustrie, Audioproduktion und Animation, tätig werden möchten.

Weiterhin ist das Ziel des Studiengangs, neben Fachkompetenz auch Methodenkompetenz zu vermitteln sowie intellektuelle und soziale Kompetenz (z. B. Teamfähigkeit, selbständige Wissensaneignung) zu fördern. Der Studiengang ist durch die Einbettung eines Berufspraktikums, mindestens eines Semesterprojekts sowie mehrerer projektorientierter Fächer (insbesondere im Wahlpflichtbereich) durch Projekt- und Praxisorientierung geprägt.

Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

An der Hochschule Flensburg wurden zum Zeitpunkt der Begutachtung zwölf Bachelor- und acht Masterstudiengänge angeboten. Stand November 2023 beträgt die Anzahl der Studierenden ca. 3.000. Einige zentrale Einrichtungen auf dem Campus der Hochschule werden gemeinsam mit der Europa-Universität Flensburg genutzt. In ihrer Strategie hat die Hochschule insgesamt fünf Profildomänen festgelegt: „Erneuerbare Energien und nachhaltige Entwicklung“, „Gesundheit und Life Sciences“, „Informatik und Gestaltung“, „Maritimes und Klimaschutz“ und „Start-up- und KMU-Management“. Der Bachelorstudiengang „Angewandte Informatik“ ist Teil des Profildomänen „Informatik und Gestaltung“.

Lehre und Forschung an der Hochschule werden inhaltlich und organisatorisch durch die vier Fachbereiche „Maschinenbau, Verfahrenstechnik und Maritime Technologien“, „Energy and Life Science“, „Information und Kommunikation“ und „Wirtschaft“ abgebildet. Die Studiengangsverantwortung des Studiengangs „Interactive Media & Games“ liegt im Fachbereich 3 „Information und Kommunikation“. Der Studiengang verbindet Inhalte der Informatik mit Inhalten der Gestaltung, wobei bspw. (Mensch-Computer-) Interaktion und Spieleprogrammierung als Themen behandelt werden. Die Vertiefung in dem Studiengang erfolgt über Wahlpflichtmodule und Projekte. Der Studiengang richtet sich an Menschen, die in verschiedenen beruflichen Bereichen der Medienprogrammierung und -gestaltung tätig werden möchten. Besonders befähigt werden die Absolvent:innen für eine Tätigkeit in der Games-Branche.

Weiterhin ist das Ziel des Studiengangs, neben Fachkompetenz auch Methodenkompetenz zu vermitteln sowie intellektuelle und soziale Kompetenz (z. B. Teamfähigkeit, selbständige Wissensaneignung) zu fördern. Der Studiengang ist durch die Einbettung eines Berufspraktikums, mindestens eines Semesterprojekts sowie mehrerer projektorientierter Fächer (insbesondere im Wahlpflichtbereich) durch Projekt- und Praxisorientierung geprägt.

Zusammenfassende Qualitätsbewertungen des Gutachtergremiums

Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Die Gutachtergruppe konnte anhand der Unterlagen sowie der Gespräche während der Begehung einen umfassenden Eindruck des Studiengangs erlangen. Insgesamt wird das Studienprogramm positiv und gut strukturiert wahrgenommen. Die Qualifikationsziele des Studiengangs sind insgesamt gut und auf das Abschlussniveau angepasst formuliert.

Besonders beeindruckt hat die hervorragende technische sowie räumliche Ausstattung mit den technischen Möglichkeiten sowie das Nutzen und Gestalten von neuen Raumkonzepten und multifunktionalen Räumen.

Ebenso wird gelobt, dass der Studiengang mithilfe von Workshops und angepasst an die Wünsche und Bedürfnisse der Studierenden weiterentwickelt wurde. Als Beispiel kann hier das Verschieben des Moduls „Datenbanken“ vom vierten in das zweite Semester genannt werden, was von den Studierenden als sehr sinnvoll bewertet wird.

Die Hochschule sowie der Fachbereich vermitteln den Eindruck eines sehr reflektierten Umgangs mit Geschlechtergerechtigkeit und sozialer Ungleichheit. Maßnahmen zur Gleichstellung werden getroffen, beispielsweise durch individuelle Nachteilsausgleiche, Gespräche mit betroffenen Personen und das Verleihen von technischen Geräten an Studierende sowie die kontinuierliche Überprüfung und Anpassung von Räumlichkeiten im Sinne der Barrierearmut, wo möglich.

Studiengang 02 „Medieninformatik“

Die Gutachtergruppe konnte anhand der Unterlagen sowie der Gespräche während der Begehung einen umfassenden Eindruck des Studiengangs erlangen. Insgesamt wird das Studienprogramm positiv und gut strukturiert wahrgenommen. Die Qualifikationsziele des Studiengangs sind insgesamt gut und auf das Abschlussniveau angepasst formuliert.

Besonders beeindruckt hat die hervorragende Ausstattung mit den technischen Möglichkeiten sowie das Nutzen und Gestalten von neuen Raumkonzepten und multifunktionalen Räumen. Ebenso wird gelobt, dass der Studiengang mithilfe von Workshops und angepasst an die Wünsche und Bedürfnisse der Studierenden weiterentwickelt wurde.

Die Hochschule sowie der Fachbereich vermitteln den Eindruck eines sehr reflektierten Umgangs mit Geschlechtergerechtigkeit und sozialer Ungleichheit. Maßnahmen zur Gleichstellung werden getroffen, beispielsweise durch individuelle Nachteilsausgleiche, Gespräche mit betroffenen Personen und das Verleihen von technischen Geräten an Studierende sowie die kontinuierliche Überprüfung und Anpassung von Räumlichkeiten im Sinne der Barrierearmut, wo möglich.

Für die Weiterentwicklung des Studiengangs empfiehlt die Gutachtergruppe, genauer herauszustellen, welche Studienanteile in welchem Umfang im Curriculum verortet sind. Insbesondere die mathematischen und naturwissenschaftlich/technischen Grundlagen sollten in den Modulbeschreibungen konkretisiert werden, da diese nicht gebündelt in einzelnen Modulen, sondern aufgeteilt in mehreren Modulen verankert sind. Aus demselben Grund sollten die Mathematikinhalte zudem dahingehend überprüft werden, dass die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind.

Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

Die Gutachtergruppe konnte anhand der Unterlagen sowie der Gespräche während der Begehung einen umfassenden Eindruck des Studiengangs erlangen. Insgesamt wird das neu konzipierte Studienprogramm positiv und gut strukturiert wahrgenommen. Die Qualifikationsziele des Studiengangs sind insgesamt gut und auf das Abschlussniveau angepasst formuliert.

Besonders beeindruckt hat die hervorragende technische sowie räumliche Ausstattung mit den technischen Möglichkeiten sowie das Nutzen und Gestalten von neuen Raumkonzepten und multifunktionalen Räumen.

Die Hochschule sowie der Fachbereich vermitteln den Eindruck eines sehr reflektierten Umgangs mit Geschlechtergerechtigkeit und sozialer Ungleichheit. Maßnahmen zur Gleichstellung werden getroffen, beispielsweise durch individuelle Nachteilsausgleiche, Gespräche mit betroffenen Personen und das Verleihen von technischen Geräten an Studierende sowie die kontinuierliche Überprüfung und Anpassung von Räumlichkeiten im Sinne der Barrierearmut, wo möglich.

Die Gutachtergruppe begrüßt die Konzeption der einsemestrigen Module „Reflektion, Dokumentation und überfachliche Qualifikation 1–6“, welche einen studienbegleitenden Raum für Studierende eröffnen sollen, indem u. a. durch Reflektion, Diskussion und Präsentation soziale Kompetenzen erlangt werden sollen. Die Module beinhalten keine Modulabschlussprüfung, sondern werden durch das Absolvieren von Studienleistungen bestanden. Die Gutachtergruppe befürwortet die Idee, dass damit ein intensiver und studienbegleitender Austausch zwischen den Studierenden und Dozierenden sowie unter den Studierenden etabliert wird.

Da die mathematischen Grundlagen teilweise nicht in expliziten Mathematik-Modulen gelehrt werden, sondern begleitend in den thematischen Modulen, empfiehlt die Gutachtergruppe für die Weiterentwicklung des Studiengangs, dass die Mathematikinhalte dahingehend überprüft werden sollten, dass die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind.

I. Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien

(gemäß Art. 2 Abs. 2 SV und §§ 3 bis 8 und § 24 Abs. 3 MRVO)

I.1 Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Die Studiengänge „Angewandte Informatik“, „Medieninformatik“ und „Interactive Media & Games“ werden als Vollzeitstudium angeboten und haben gemäß § 3 der Prüfungs- und Studienordnungen eine Regelstudienzeit von sieben Semestern und einen Umfang von 210 Credit Points (CP).

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.2 Studiengangsprofile (§ 4 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Gemäß § 8 Prüfungs- und Studienordnung für den Studiengang „Angewandte Informatik“ und § 7 der Prüfungs- und Studienordnungen für die Studiengänge „Medieninformatik“ und „Interactive Media & Games“ ist eine Abschlussarbeit vorgesehen. In dieser Bachelorarbeit sollen die Kandidatinnen und Kandidaten zeigen, dass sie in der Lage sind, ein den Studienzielen entsprechendes Problem ihrer Fachrichtung selbstständig auf wissenschaftlicher Grundlage und unter Einsatz wissenschaftlicher Methoden innerhalb einer vorgegebenen Frist zu bearbeiten. Die Bearbeitungszeit beträgt gemäß § 8 der Prüfungs- und Studienordnung für den Studiengang „Angewandte Informatik“ und § 7 der Prüfungs- und Studienordnungen für die Studiengänge „Medieninformatik“ und „Interactive Media & Games“ zwei Monate.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.3 Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Es handelt sich um Studiengänge der Fächergruppe Ingenieurwissenschaften. Als Abschlussgrad wird gemäß § 2 der Prüfungs- und Studienordnungen „Bachelor of Science“ vergeben.

Gemäß § 29 der Prüfungsverfahrensordnung erhalten die Absolventinnen und Absolventen zusammen mit dem Zeugnis ein Diploma Supplement. Dem Selbstbericht liegt ein Beispiel in englischer Sprache in der aktuell von HRK und KMK abgestimmten gültigen Fassung (Stand Dezember 2018) bei.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.4 Modularisierung (§ 7 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Das Studium umfasst jeweils sieben Studiensemester. In den ersten sechs Studiensemestern sind Lehrveranstaltungen an der Hochschule vorgesehen. Das siebte Studiensemester ist für ein Berufspraktikum und die Anfertigung der Bachelorarbeit vorgesehen.

In den Studiengängen „Angewandte Informatik“ und „Medieninformatik“ hat jedes Modul eine Dauer von einem Semester. In der Regel umfasst ein Modul fünf CP und vier Semesterwochenstunden. Ausnahmen sind das Projekt (15 CP), das Praktikum (18 CP) und die Bachelorarbeit (12 CP).

In dem Studiengang „Interactive Media & Games“ hat jedes bis auf ein Modul eine Dauer von einem Semester. Das Modul „Reflektion, Dokumentation und überfachliche Qualifikation“ erstreckt sich über sechs Semester was damit begründet wird, dass es als ein das Studium begleitendes Fach konzipiert ist, welches den Studierenden neben der Vermittlung überfachlicher Kompetenzen insbesondere Raum für situative Diskussionen, Reflektion und Vertiefungen ermöglichen soll. In der Regel umfasst ein Modul fünf CP und vier Semesterwochenstunden. Ausnahmen sind das Projekt 1 (10 CP), das Projekt 2 (15 CP), das Praktikum (18 CP), die Bachelorarbeit (12 CP) und das Modul „Reflektion, Dokumentation und überfachliche Qualifikation“ (30 CP).

Die Modulhandbücher enthalten grundsätzlich alle nach § 7 Abs. 2 MRVO erforderlichen Angaben, insbesondere Angaben zu den Inhalten und Qualifikationszielen, den Lehr- und Lernformen, den Leistungspunkten und der Prüfung sowie dem Arbeitsaufwand. Modulverantwortliche sind ebenfalls für jedes Modul benannt.

Aus § 27 (6) der Prüfungsverfahrensordnung geht hervor, dass auf dem Zeugnis neben der Abschlussnote nach deutschem Notensystem auch die Ausweisung einer relativen Note erfolgt.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.5 Leistungspunktesystem (§ 8 MRVO)

Sachstand/Bewertung

Aus der Dokumentation wird ersichtlich, dass die Studierenden i. d. R. 30 CP pro Semester (+/-10 %) erwerben können.

Aus der Dokumentation wird ersichtlich, dass einem CP ein durchschnittlicher Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt wird.

Der Umfang der Bachelorarbeit ist in den Anlagen der Prüfungs- und Studienordnungen geregelt und beträgt 12 CP.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

I.6 Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkStV)

Sachstand/Bewertung

In § 17 der Prüfungsverfahrensordnung sind Regeln zur Anerkennung von Leistungen, die an anderen Hochschulen erbracht wurden, und in § 17a der Prüfungsverfahrensordnung Regeln zur Anrechnung außerhochschulisch erworbener Kompetenzen vorgesehen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II. Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien

(gemäß Art. 3 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 StAkkrStV i.V. mit Art. 4 Abs. 3 Satz 2a StAkkrStV und §§ 11 bis 16; §§ 19 bis 21 und § 24 Abs. 4 MRVO)

II.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung

Die Gutachtergruppe hat einen Schwerpunkt in der Bewertung auf die Curricula der drei Studiengänge gelegt. Damit zusammenhängend wurde die Studierbarkeit der bestehenden Studiengänge beleuchtet, damit das Konzept des neuen Studiengangs eingeschätzt werden konnte.

Da die Gutachtergruppe nach der Begehung Veränderungsbedarf feststellte, hat die Hochschule im Verfahrensverlauf folgende Unterlagen nachgereicht, die bei der Erstellung des Gutachtens berücksichtigt worden sind:

- Modulkatalog
- Diploma Supplement des Studiengangs „Angewandte Informatik“ mit überarbeiteten Lernzielen
- Modulhandbücher der im Bündel zusammengefassten Studiengänge mit überarbeiteten Modulbeschreibungen
- Prüfungs- und Studienordnung des Studiengangs „Interactive Media & Games“ mit strukturell geändertem Modul „Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation“ in sechs einzelne Module pro Semester
- Erläuterung zur Typisierung des Studiengangs „Medieninformatik“ gemäß den Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik

II.2 Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 MRVO)

Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Sachstand

Die Studierenden des Bachelorstudiengangs sollen dazu befähigt werden, eine praxisorientierte und auf wissenschaftlicher Grundlage beruhende Tätigkeit im Berufsfeld der Informatik auszuführen. Nach Angaben der Hochschule befähigt der Studiengang die Absolvent*innen dazu, in diversen Industrien beispielsweise als Softwareentwickler*in, IT-Projektmanager*in, Systemanalyst*in oder Netzwerkadministrator*in tätig zu werden. Der Bezug zur Praxis soll während des gesamten Studiums im Vordergrund stehen. Über ein Berufspraktikum sollen Kontakte zu Unternehmen geknüpft sowie die Förderung überfachlicher Kompetenzen erreicht werden, wie das eigenverantwortliche Erfüllen von praxisnahen Aufgaben, der Umgang mit Kund*innen, das Arbeiten im Team und die Einhaltung von Zeitvorgaben sowie unternehmensinternen Prozessen. Die Studierenden sollen insbesondere dazu befähigt werden, eigenverantwortlich Entscheidungen für ihre berufliche Zukunft zu treffen, weshalb verschiedene Wahlmöglichkeiten im Laufe des Studiums zur Verfügung stehen. Da die Wahlmöglichkeiten auch fachfremde Themen umfassen, wird laut Selbstbericht zusätzlich die Fähigkeit der Studierenden gestärkt, ihre Rolle in einem interdisziplinären Kontext aus unterschiedlichen Perspektiven zu beurteilen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Qualifikationsziele und angestrebten Lernergebnisse sind im nachgereichten Diploma Supplement klar formuliert und auf den Studiengang abgestimmt. Die Lernziele werden zudem im Modulhandbuch spezifisch herausgearbeitet. Der Studiengang bietet eine sinnvolle Zusammenstellung wichtiger Inhalte im Bereich der Angewandten Informatik. Bereits im Pflichtbereich werden neben einer soliden Ausbildung in den Bereichen mathematische Grundlagen und Software-Entwicklung bereits aktuelle Themen wie Künstliche Intelligenz, Data Science und IT-Sicherheit eingeführt.

Insgesamt wird durch die Vermittlung von breitem Wissen im Fachgebiet, der Anwendung und Reflektion der Inhalte im Rahmen von Projekten den Studierenden die Möglichkeit gegeben ein umfassendes wissenschaftliches Selbstverständnis innerhalb der Fachdisziplin aufzubauen. Die Qualifikationsziele tragen entsprechend zur wissenschaftlichen Befähigung im Bereich der Angewandten Informatik bei.

Die im Studiengang abgebildeten fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen entsprechen umfassend den fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen eines Bachelorstudiengangs. Innerhalb der dargestellten Module und durch den Aufbau des Studiengangs werden sinnvoll wissenschaftliche Grundlagen und Methoden aufgebaut und damit insgesamt eine breit wissenschaftliche Qualifizierung im Bereich der Informatik sichergestellt. Dies bildet sich zudem auf studiengangsübergreifender Ebene angemessen in den Qualifikationszielen ab. Dadurch wird deutlich, dass es sich um einen Studiengang handelt, mit dem das Bachelor-Niveau gemäß „Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse“ erreicht wird.

Die Qualifikationsziele und angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs sind nachvollziehbar auf die Ausbildung zur Übernahme einer qualifizierten Erwerbstätigkeit ausgerichtet. Der Studiengang vermittelt fundierte Kenntnisse in Softwareentwicklung, IT-Sicherheit, Netzwerktechnik und Künstlicher Intelligenz. Praxisnähe wird durch Laborübungen, Projektarbeiten und ein verpflichtendes Berufspraktikum sichergestellt. Wahlmodule und Spezialisierungen ermöglichen eine gezielte Berufsorientierung. Die Absolvent*innen sind somit bestens auf Tätigkeiten als Softwareentwickler*in, IT-Projektmanager*in oder Systemanalyst*in vorbereitet.

Die Qualifikationsziele und angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs fördern die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden auf mehreren Ebenen. Durch interdisziplinäre Projekte, Teamarbeit und überfachliche Module werden soziale und methodische Kompetenzen gestärkt. Die Studierenden lernen, eigenverantwortlich zu arbeiten, kritisch zu reflektieren und komplexe Problemstellungen zu bewältigen. Ethische Fragestellungen sowie die gesellschaftliche Verantwortung der Informatik sind in verschiedenen Lehrformaten integriert und sensibilisieren für die zivilgesellschaftliche, politische und kulturelle Rolle der Absolvent*innen. Somit findet sich auf konzeptioneller Ebene ein sinnvolles Programm.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 02 „Medieninformatik“

Sachstand

Der interdisziplinäre Bachelorstudiengang „Medieninformatik“ soll den Studierenden die Fähigkeit vermitteln, Probleme auf dem Gebiet der Medieninformatik mit wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnissen selbstständig zu analysieren und zu lösen. Es wird beschrieben, dass die Studierenden grundlegende Fachkenntnisse sowie praxis- und anwendungsbezogene Fähigkeiten sowohl auf dem Gebiet der Informatik als auch auf dem Gebiet der Gestaltung erwerben sollen. Besonderer Wert wird dabei dem Selbstbericht zufolge auf die interdisziplinär gleichberechtigte Verankerung von Anteilen der Informatik und Gestaltung im Studium gelegt. Damit sollen die Studierenden für Tätigkeiten an der Schnittstelle zwischen diesen Disziplinen befähigt werden. Zentrale Themen sind dabei laut Selbstbericht die Software-Entwicklung von plattformübergreifenden, interaktiven, multimedialen Anwendungen, crossmediales Kommunikationsdesign sowie die Erstellung von 2D- und 3D-Animationen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Lernergebnisse und -ziele im Diploma Supplement sind klar formuliert und stimmen mit den im Selbstbericht genannten überein. Zu den Stärken der beiden Schwerpunkte „Film“ und „Medienprogrammierung“ zählt die Kombination kreativer, gestalterischer Anteile mit Modulen, die die theoretischen, methodischen und

technologischen Grundlagen für die Produktion unterschiedlicher Medien vermitteln. Die gemeinsamen Module beider Schwerpunkte schaffen umfassendes Wissen, das in den Schwerpunkten stimmig vertieft wird. Der interdisziplinäre Ansatz ist klar zu erkennen und auch die methodisch wissenschaftliche Ausbildung findet sich sowohl im Diploma Supplement als auch den Modulbezeichnungen wieder. Das Diploma Supplement ordnet darüber hinaus die allgemeinen Lernziele den Unterkategorien „2D/3D animation and desing modules“, „media design modules“, „application development modules“, „interactive system modules“, „non-technical subjects“, „optional modules in the major “film”“, „optional modules in the major “media programming”“ zu und diesen wiederum die einzelnen Module, was die Ziele transparent zusammenfasst. Damit ergibt sich aus der Dokumentation ein stimmiges Bild. Der Bachelorstudiengang vermittelt fundiertes Wissen sowie Methodenkompetenzen der Fachdisziplin auf wissenschaftlichem Niveau. Die Studierenden lernen wissenschaftliche Erkenntnisse weiterzuentwickeln und den Stand der Wissenschaft systematisch einzuordnen und kritisch zu bewerten, was den Anforderungen an ein Bachelorstudium im Sinne des „Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse“ vollends entspricht.

Die Gesellschaft für Informatik e. V. (GI) hat „Empfehlungen für Bachelor- und Masterprogramme im Studienfach Informatik an Hochschulen“ formuliert. In diesen werden Studiengänge anhand von definierten Kategorien drei Typen zugeteilt (Typ 1, Typ 2, Typ 3). Die Kategorien werden unterschieden in „Informatik“, „Spezieller Anwendungsbereich (nur Typ 2)“, „Anteile anderer Fachrichtungen (nur Typ 3)“, „mathematische und naturwissenschaftlich/technische Grundlagen“ und „sonstige fachübergreifende Grundlagen und Schlüsselqualifikationen“, welche jeweils durch einen gewissen CP-Anteil abgedeckt werden müssen. Für die Benennung eines Informatikstudiengangs ist es sinnvoll, der Empfehlung der GI über die CP-Anteile je Kategorie zu folgen, damit auch externe Personen transparent und einheitlich von der Bezeichnung eines Studiengangs auf die Inhalte und deren Anteil am Studiengang schließen können. Die Typisierung des vorliegenden Studiengangs wurde im Verfahrensverlauf anhand einer ausführlichen Tabelle im Zuge der Nachreichung begründet. Leider geht aus den Qualifikationszielen im Diploma Supplement jedoch weiterhin nicht hervor, dass es sich bei dem Studiengang um einen „Typ 3“-Informatik-Studiengang gemäß der Empfehlung der GI handeln soll. Dies könnte für eine bessere Transparenz zukünftig noch hinzugefügt werden.

Die Qualifikationsziele und angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs stellen dar, dass der Studiengang gezielt auf eine qualifizierte Erwerbstätigkeit vorbereitet. Durch die interdisziplinäre Verbindung von Informatik und Gestaltung erwerben die Studierenden sowohl technische als auch kreative Kompetenzen, die für verschiedene Berufsfelder in der Medien- und IT-Branche relevant sind. Praxisnahe Lehrformate wie Projekte, Laborübungen und ein verpflichtendes Berufspraktikum fördern die direkte Anwendbarkeit des erworbenen Wissens. Die Möglichkeit zur Spezialisierung in den Schwerpunkten Film oder Medienprogrammierung ermöglicht eine individuelle Ausrichtung auf spezifische Karrierewege, etwa in der Webentwicklung, Filmproduktion, 3D-Animation oder Softwareentwicklung für digitale Medien. Dies wird auch aus den Qualifikationszielen angemessen deutlich.

Die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden wird durch den interdisziplinären Ansatz und praxisnahe Arbeitsformen gezielt gefördert. Teamarbeit, kreative Projektarbeit und überfachliche Module stärken soziale und methodische Kompetenzen. Die Studierenden setzen sich mit ethischen Fragestellungen auseinander und reflektieren die gesellschaftlichen Auswirkungen digitaler Medien. Wahlmodule und gestalterische Inhalte fördern zudem die kritische Auseinandersetzung mit medienkulturellen und politischen Aspekten. So werden die Absolvent*innen dazu befähigt, ihre Rolle in der digitalen Gesellschaft verantwortungsbewusst wahrzunehmen und aktiv mitzugestalten, wie aus den Qualifikationszielen deutlich wird.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

Sachstand

Der interdisziplinäre Bachelorstudiengang soll den Studierenden die Fähigkeit vermitteln, Probleme auf dem Gebiet der Medieninformatik und Spieleentwicklung mit wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnissen selbstständig zu analysieren und zu lösen. Die Studierenden sollen grundlegende Fachkenntnisse sowie praxis- und anwendungsbezogene Fähigkeiten sowohl auf dem Gebiet der Informatik als auch auf dem Gebiet der Gestaltung erwerben. Zentrale Themen sind laut Selbstbericht die Software-Entwicklung von plattformübergreifenden interaktiven Anwendungen, die Nutzung immersiver Medien (Virtuelle und Erweiterte Realität) sowie die Spieleprogrammierung. Damit sollen die Studierenden insbesondere für eine Tätigkeit in der Games-Branche befähigt werden.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Der Studiengang ist insgesamt interdisziplinär angelegt und integriert dabei Inhalte aus der Informatik mit Aspekten der Gestaltung und dem Fokus auf den Bereich Games. Dieser interdisziplinäre Fokus ist im Diploma Supplement überzeugend reflektiert. Das Konzept prägt basierend auf Erfahrungen aus der Medieninformatik einen spezifischen Schwerpunkt auf den Bereich Interactive Media & Games aus. Dieser Schwerpunkt ist im Diploma Supplement transparent abgebildet, beispielsweise durch den Schwerpunkt im Bereich „interactive and immersive media“. Anhand der Dokumentation des Studiengangs entsteht so ein stimmiges Bild.

Die im Studiengang abgebildeten fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen entsprechen einem interdisziplinären und auf ein spezifisches Fachgebiet fokussierten Bachelorstudiengang. Aufbauend auf einer Reihe von Grundlagen werden Kenntnisse im Bereich Mathematik im Kontext spezifischer Anforderungen aufgebaut. Dadurch wird eine ausreichend breite Qualifizierung abgebildet. Der Studiengang ist sinnvoll in das Forschungsprofil der Hochschule eingebettet. Die berufsfeldbezogene Qualifikation ist durch die spezifische Ausrichtung des Studiengangs in besonderem Maße gegeben. Hier werden erste Erfahrungen mit Absolvent*innen interessant sein, in welchen Bereichen und Positionen sie anschließend im Berufsfeld tätig werden.

Die Qualifikationsziele und angestrebten Lernergebnisse des Studiengangs bereiten gezielt auf eine qualifizierte Erwerbstätigkeit in der Games- und Medienbranche vor. Durch die Kombination aus technischer Informatik und kreativen Gestaltungselementen erwerben die Studierenden umfassende Kenntnisse in Spieleentwicklung, interaktiven Medien, Usability Engineering und immersiven Technologien (VR/AR). Praxisnahe Lehrformate wie Projektarbeiten, Laborübungen und ein verpflichtendes Berufspraktikum ermöglichen eine direkte Anwendung des Wissens in realen Szenarien. Die enge Verbindung zur Industrie und die Möglichkeit, durch Wahlmodule individuelle Schwerpunkte zu setzen, sorgen für eine gezielte Spezialisierung und hohe Berufsfähigkeit in Bereichen wie Game Design, Softwareentwicklung oder interaktive Mediengestaltung.

Die Persönlichkeitsentwicklung wird durch die interdisziplinäre und praxisorientierte Ausrichtung des Studiengangs gestärkt. Die Studierenden arbeiten in kreativen Teams, lösen komplexe Probleme und entwickeln ein tiefgehendes Verständnis für die gesellschaftlichen und ethischen Aspekte digitaler Medien. Die reflektierte Auseinandersetzung mit der Wirkung von interaktiven Medien sowie überfachliche Module fördern kritisches Denken und die Fähigkeit zur selbstständigen Entscheidungsfindung. Dadurch werden die Absolvent*innen nicht nur fachlich, sondern auch in ihrer zivilgesellschaftlichen, politischen und kulturellen Verantwortung umfassend vorbereitet sein. Insgesamt wird damit deutlich, dass auch mit dem neuen Studiengang ein Programm angeboten wird, das dem Bachelor-Niveau gemäß „Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse“ entspricht.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3 Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 MRVO)

II.3.1 Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 MRVO)

Studiengangsübergreifende Aspekte

Angaben im Selbstbericht zufolge werden die Vorlesungen in allen drei Studiengängen in der Regel durch Laborübungen begleitet, in denen theoretische Grundlagen durch praktische Übungen angewendet und vertieft werden sollen. Hausarbeiten sollen – insbesondere in höheren Semestern sowie im Wahlpflichtbereich – oftmals in Gruppen erarbeitet werden. Im Wahlpflichtbereich werden Module laut Selbstbericht oftmals als Workshops angeboten, in denen die Studierenden in kleinen Gruppen Lösungen erarbeiten. Freiräume für ein selbstgestaltetes Studium ergeben sich für die Studierenden durch Wahlpflichtmodule, Projekte und Abschlussarbeiten. Im Bachelorstudiengang „Medieninformatik“ kommt die Wahl eines Schwerpunkts (Film oder Medienprogrammierung) hinzu.

Zusätzlich zu fachspezifischen Wahlpflichtfächern sind in den Studiengängen „Angewandte Informatik“ und „Medieninformatik“ auch Module aus dem an der Hochschule Flensburg neu entwickelten interdisziplinären Studienangebot (IndieS) verpflichtend zu absolvieren, im Studiengang „Interactive Media & Games“ sind diese optional wählbar. Das IndieS-Angebot umfasst laut Selbstbericht fachübergreifende Angebote, die hochschulweit angeboten werden. Die IndieS-Module sollen online, hybrid und in Präsenz studierbar sein und in deutscher und englischer Sprache angeboten werden. Hierdurch sollen die Studierenden zusätzliche Möglichkeiten erhalten, sich entsprechend ihren Interessen im Bereich der Soft und Future Skills zu bilden. Mit dem Ziel der Stärkung der Praxisorientierung ist in allen drei Studiengängen das Berufspraktikum im siebten Semester verankert.

Studiengangsspezifische Bewertung

Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Sachstand

Im Studium ist die Vermittlung grundlegender Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen vorgesehen, welche über verschiedene Wahlangebote vertieft werden können. Dabei soll einerseits ein solides Basiswissen in Kernbereichen der Informatik vermittelt werden und den Studierenden andererseits die Möglichkeit geboten werden, die eigenen Interessen und Fähigkeiten zu entdecken und einzuordnen. Die Wahl eines Studienschwerpunkts ist laut Selbstbericht optional; die Möglichkeit soll den Studierenden eine freiere und individuelle Wahl der Themenschwerpunkte bieten, ihre Eigenverantwortung stärken und eine positive Einstellung zum lebenslangen Lernen vermitteln. Ein Schwerpunkt kann in den Abschlussdokumenten ausgewiesen werden, sofern mindestens zwei der folgenden Leistungen dem Studienschwerpunkt zugeordnet sind: das Projekt im sechsten Studiensemester, mindestens ein Wahlpflichtfach und/oder die Abschlussarbeit. Ist dies nicht der Fall, gilt der Abschluss als schwerpunktfrei.

Sowohl in den angebotenen Schwerpunkten als auch im Pflichtcurriculum sollen verstärkt Aspekte des Themenbereichs Künstliche Intelligenz (KI) berücksichtigt werden.

Der exemplarische Studienverlaufsplan stellt sich wie folgt dar:

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Programmieren 1 (4 SWS)	Programmieren 2 (4 SWS)	Algorithmen und Datenstrukturen (4 SWS)	Funktionale Programmierung (4 SWS)	Verteilte Systeme (4 SWS)	Projekt (4 SWS)	Praktikum (1 SWS)
Mathematik 1 (4 SWS)	Mathematik 2 (4 SWS)	Theoretische Informatik (4 SWS)	IT Security 1 (4 SWS)	IT Security 2 (4 SWS)		
Computer- architektur und Betriebssysteme (4 SWS)	Datenbanken (4 SWS)	Data Analytics (4 SWS)	Künstliche Intelligenz (4 SWS)	Computer Vision (4 SWS)		
Interface- und Interaktions- design (4 SWS)	Usability Testing & Engineering (4 SWS)	Software- Engineering 1 (4 SWS)	Software- Engineering 2 (4 SWS)	Mobile Engineering (4 SWS)	Wahlpflichtfach (4 SWS)	Bachelor-Thesis (1 SWS)
Webdesign (4 SWS)	Netzwerk- kommunikation (4 SWS)	Web-Technologien 1 (4 SWS)	Web-Technologien 2 (4 SWS)	Wahlpflichtfach (4 SWS)	Wahlpflichtfach (4 SWS)	
Business Administration (4 SWS)	3D- Computergrafik (4 SWS)	IndieS (4 SWS)	Anwendungs- programmierung (4 SWS)	IndieS (4 SWS)	IndieS (4 SWS)	

Pflichtmodule

Wahlpflichtmodule

Wahlmodule aus Interdisziplinärem
Studienangebot (IndieS)

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Curriculum adressiert alle im Diploma Supplement definierten Kompetenzbereiche, mit dem Curriculum und den Modulbeschreibungen werden die anvisierten Qualifikationsziele erreicht. Der Aufbau des Curriculums mit der Anordnung der Module ist überzeugend und gut nachvollziehbar. Insgesamt ergibt sich damit ein sinnvolles Konzept für den dargestellten Studiengang.

Durch die Module in den Bereichen Mathematik und Programmierung wird eine solide Basis gelegt und anschließend durch weiterführende Module ergänzt, die sowohl sinnvolle Inhalte wie Datenbanken oder Vernetzte Systeme ergänzen als auch vertiefende Inhalte in aktuellen Themenfeldern wie Data Science, Künstliche Intelligenz und IT-Sicherheit beinhalten. Der inhaltliche Aufbau des Studiengangs ist insgesamt sinnvoll.

In höheren Semestern wird vermehrt eigenständiges Arbeiten und Projektarbeit zur Vernetzung von Inhalten eingesetzt, bis hin zu dem Projekt im fünften Semester und dem sechsten Semester, das ein Praktikum und die Bachelorarbeit beinhaltet.

Die Inhalte der Module sind im Modulhandbuch detailliert dargestellt. Dabei werden die Lernziele spezifisch herausgearbeitet und die Art der Prüfung ist klar formuliert. Bei einigen Modulen sind allerdings die Literaturangaben veraltet, beispielsweise in den Modulbeschreibungen zu „Verteilte Systeme“ und „Algorithmen und Datenstrukturen“, wo Standardliteratur in relativ alten Auflagen angeführt werden. Es sollte daher geprüft werden, ob statt der Nennung von Produkten, Frameworks und Entwicklungsumgebungen im Rahmen des Modulhandbuchs nicht eher abstrakte Begriffe genannt werden sollten. Im Modul „Projekt“ wird inzwischen in der aktualisierten Fassung auf den Einsatz aktueller und praxisnaher Vorgehensmodelle wie Scrum verwiesen, was befürwortet wird.

Durch die Vermittlung von Inhalten im Rahmen der Module und dem breiten Einsatz von Teamarbeit und Projekten wird aufbauend auf der eigenständigen Auseinandersetzung mit den Inhalten der Informatik ergänzend regelmäßig die Möglichkeit der Anwendung des Wissens gegeben. Besonders in den fortgeschrittenen Modulen wie beispielsweise im Bereich Data Science, Künstliche Intelligenz und IT-Sicherheit ist darüber hinaus auch der Bereich der wissenschaftlichen Innovation adressiert. Hier sind viele Themen aus dem Forschungsschwerpunkt „Informatik und Gestaltung“ der Hochschule auf der Forschungslandkarte der Hochschulrektorenkonferenz abgebildet.

Im Studiengang stehen neben einer soliden Grundlagenausbildung sehr viele projektorientierte und praxisnahe Lehr- und Lernformen im Vordergrund. Damit orientiert sich das Studiengangskonzept an typischen Methoden der Fachkultur der Informatik mit dem Fokus auf Praxisorientierung. Kommunikation und Kollaboration werden vor allem durch die starke Projektorientierung und Teamarbeit gestärkt. Hier ist besonders die Teamarbeit im Rahmen des Moduls „Projekt“ herauszustellen. Ergänzend wird dieser Kompetenzbereich durch Wahlpflichtfächer aus dem IndieS-Katalog gestärkt. Eine ganze Reihe von Modulen erlauben über kleinere Projekte das studierendenzentrierte Lehren und Lernen. Ergänzend können diese Methoden im Rahmen des Projekts vertieft werden. Die Studierenden können sich darüber hinaus über Wahlpflichtmodule aus dem IndieS-Katalog Zukunftskompetenzen aneignen. Durch drei fachlich orientierte Wahlpflichtfächer und drei Wahlpflichtfächer aus dem IndieS-Katalog der Hochschule, die den überfachlichen Kompetenzen zuzuordnen sind, besteht ein angemessener Freiraum für ein selbstgestaltetes Studium. Mit insgesamt 30 CP im Wahlpflichtbereich und 15 CP für das Projekt liegt der Anteil von selbstgestalteten Studieninhalten bei etwas mehr als 20 %.

Die Studiengangsbezeichnung, der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung sind angemessen für die dargestellten Qualifikationsziele und das Curriculum, das ausreichend technische und wissenschaftliche Inhalte beinhaltet.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

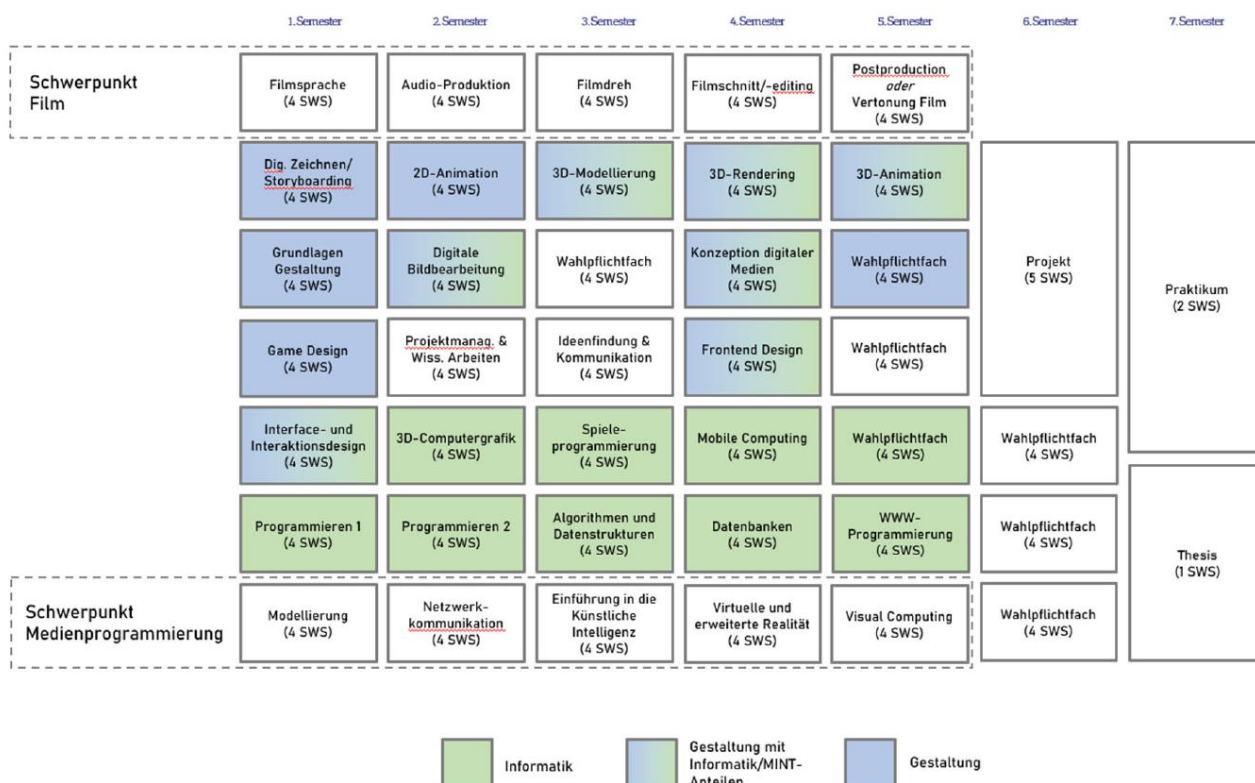
- Die Modulbeschreibungen sollten hinsichtlich der aufgeführten Literaturangaben aktualisiert werden.

Studiengang 02 „Medieninformatik“

Sachstand

Mit dem Ziel, Kompetenzen sowohl in der Informatik als auch im Design gleichberechtigt zu vermitteln, sind Module aus beiden Disziplinen im Curriculum verankert. Die Studierenden belegen insgesamt sieben Wahlpflichtmodule, von denen jeweils eins verpflichtend den Bereichen Informatik und Gestaltung zugeordnet sein muss (in der Abbildung exemplarisch für zwei Fächer des fünften Semesters dargestellt).

Der exemplarische Studienverlaufsplan stellt sich wie folgt dar:



Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Curriculum enthält alle im Diploma Supplement aufgeführten Kategorien und adressiert damit alle Qualifikationsziele des interdisziplinären Studiengangs. Die Module bauen aufeinander auf und ergeben eine sinnvolle zeitliche und inhaltliche Abfolge. Sie tragen durch anspruchsvolle zeitgemäße Inhalte zum Erreichen der Qualifikationszielen bei. Grundlagen und Wissensvermittlung sind primär Thema in den ersten Semestern. Komplexere Module, Wahlpflichtfächer und Module mit höherem Eigenanteil werden in den höheren Semestern gelehrt. So sind das Modul „Projekt“ mit hohem Anteil an selbstständigem Arbeiten konsequent im sechsten Semester und das Modul „Praktikum“, auch als Vorbereitung auf die Bachelor-Thesis, im siebten Semester verortet. Auch überfachliche Qualifikationen können in angemessenem Umfang zum angemessenen Zeitpunkt erworben werden.

Die Module der allgemeinen Grundlagen trainieren Reflexionsvermögen, Kommunikations- und Teamkompetenz. Wissen und allgemeine Kompetenzen werden im größeren Kontext des „Projekts“ zusammengeführt und in der Bachelor-Thesis weitergeführt, in der ein komplexes Thema der Medieninformatik selbstständig auf wissenschaftlicher Grundlage methodisch bearbeitet werden muss.

In beiden Schwerpunkten des Studiengangs wird großer Wert auf die praktische Umsetzung der Lehrinhalte gelegt. Praktika, Workshops und ein in vielen Modulen beschriebenes projektorientiertes Studium sind in der Fachdisziplin anerkannten Formate zur Vertiefung komplexer Sachverhalte. Ergänzt wird dies durch einen hohen Anteil an Präsentationskompetenzen. Die Praxisorientierung zieht sich als Ausbildungsziel durch das gesamte Curriculum und mündet in den Modulen „Projekt“ und „Berufspraktikum“ mit einem hohen Praxisanteil. Im Modul „Projekt“ wird inzwischen in der aktualisierten Fassung des Modulhandbuchs auf den Einsatz aktueller und praxisnaher Vorgehensmodelle wie Scrum verwiesen. Im Modul „Projektmanagement & Wissenschaftliches Arbeiten“ lernen die Studierenden Konzepte und Methoden eines Anwendungsgebiets kritisch zu hinterfragen und begründete, eigenständige Positionen zu vertreten.

In der Konzeption der Module wird großer Wert auf die selbstständige Umsetzung des erlernten Wissens gelegt. Die Lehrinhalte befähigen die Studierenden, eigenständig kleine Projekte zu planen und durchzuführen. Die überfachliche Qualifikation unterstützt die Studierenden bei der aktiven Gestaltung der Lehrinhalte. Die Studierenden müssen während des gesamten Studiums kleinere Projekte selbstständig umsetzen und präsentieren. Das Modul „Projekt“ skaliert dies auf die eigenverantwortliche Umsetzung eines anspruchsvollen Themas der Medieninformatik im Team. Die Studierenden wenden Methoden und Techniken des Projektmanagements an, dokumentieren die Ergebnisse und stellen diese in einer öffentlichen Präsentation vor. Im Berufspraktikum werden die Studierenden an das Tätigkeitsfeld der Medieninformatik herangeführt und erwerben Wissen über betriebliche Zusammenhänge als Voraussetzung für den späteren Wissenstransfer in die Unternehmen.

Kommunikation und Kooperation sind während des gesamten Studiums gefordert, da in vielen Veranstaltungen Projekte in kleinen Teams durchgeführt werden müssen. Im Modul „Ideenfindung und Kommunikation“ trainieren die Studierenden intensiv, komplexe Sachverhalte vor Publikum zu präsentieren und zu verteidigen. Das Modul „Projektmanagement & Wissenschaftliches Arbeiten“ trainiert darüber hinaus Kompetenzen für eine erfolgreiche Teamarbeit.

Fragen aufgeworfen hat während der Begehung ein fehlendes Modul über Medienrecht. Es wurde erläutert, dass Medienrecht als ein Thema unter vielen in den Modulen „Digitale Bildverarbeitung“, „Filmdreh“ und „Projektmanagement“ gelehrt wird, was für die entsprechende Qualifikation ausreichend ist. Dies könnte in der Dokumentation jedoch noch deutlicher hervorgehoben werden.

In den Modulen der höheren Semester sind mathematische Grundlagen wichtig für die inhaltliche Vertiefung. Solche übergeordneten mathematischen Inhalte werden im Studiengang nicht in expliziten Mathematik-Modulen gelehrt, sondern begleitend in den thematischen Modulen. Prinzipiell ist diese Methodik zu begrüßen, weil die Relevanz des Themas so unmittelbar an die Studierenden herangetragen und anwendungsnah verdeutlicht wird. Es muss jedoch beispielsweise gewährleistet sein, dass vor dem Inhalt Fouriertransformation (Teil des Moduls „Visual Computing“) ausreichende Analysis-Kenntnisse eingeführt werden. Die übergeordneten Mathematikinhalte sollten dementsprechend dahingehend überprüft werden, ob die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind.

Zudem ist aufgefallen, dass die Literaturangaben in einigen Modulbeschreibungen veraltet sind, diese sollten also aktualisiert werden. Des Weiteren sollte überdacht werden, inwieweit die Erwähnung einzelner Produkte, Frameworks und Entwicklungsumgebungen für die wissenschaftliche Ausbildung des Studiengangs angemessen und notwendig ist oder nicht eher durch eher abstrakte Begriffe ersetzt werden könnte.

Neben diesen Anmerkungen sind die Modulbeschreibungen in der überarbeiteten Fassung gut verständlich verfasst. Die Inhalte und Ziele sind klar und in angemessenem Umfang formuliert. Ausgezeichnet sind die vielen Querverweise zwischen den Modulen, durch die der Aufbau des Studiengangs zeitlich und inhaltlich sehr nachvollziehbar dargestellt wird. Die Modulbeschreibungen passen ausnahmslos zu den Modulbezeichnungen, es ergibt sich insgesamt das Bild eines kohärenten Curriculums.

Das Modulkonzept ist schlüssig. Der Studienverlaufsplan weist die unterschiedlichen Qualifikationsbereiche in unterschiedlichen Farben nachvollziehbar aus. Die Schwerpunktbildung ist eindeutig, ebenso sind freie Module, die per se keinem Schwerpunkt zugeordnet sind, erkennbar ausgewiesen.

Der Abschlussgrad ist gerechtfertigt, da das Curriculum zum Erreichen des entsprechenden Abschlussniveaus führt und die wissenschaftliche Reflektion in den Modulbeschreibungen einen hohen Stellenwert hat. Im Schwerpunkt „Medienprogrammierung“ wird dies ergänzt durch den Anteil an Informatik-Modulen des Schwerpunkts. Im Schwerpunkt „Film“ durch die Schwerpunkt-Module des zweiten bis fünften Semesters.

Allerdings ist auch nach der Überarbeitung anzumerken, dass aus dem Modulhandbuch nicht eindeutig hervorgeht, dass es sich bei dem Studiengang um einen „Typ 3“-Informatik-Studiengang gemäß der Empfehlung der GI handelt. Hierfür formuliert die GI folgende Anteile an CP, die in einem Studiengang solchen Typs verankert sein sollen: mind. 45 CP Anteil Informatik, mind. 45 CP Anteil anderer Fachrichtungen, mind. 15 CP mathematische und naturwissenschaftliche/technische Anteile, mind. 15 CP sonstige fachübergreifende Grundlagen und Schlüsselqualifikationen. Die im Verfahrensverlauf nachgereichte Tabelle zu den CP-Anteilen im Studiengang zeigt, dass der Studiengang diese Mindestanteile erfüllt.

Im Abgleich mit den Modulbeschreibungen der Module „Modellierung“, „Einführung in die KI“, „Audioproduktion“ sowie „Digitale Bildbearbeitung“ ist der Nachweis der mathematisch, naturwissenschaftlich, technischen Anteile jedoch nicht vollends plausibel. Zur besseren Nachvollziehbarkeit dieser Hinweise und zur Berücksichtigung in den weiteren Überarbeitungszyklen des Modulhandbuchs sollte Folgendes beachtet werden:

1) „Modellierung“ (nur Schwerpunkt Medienprogrammierung) – laut Hochschule 2,5 CP Informatik und 2,5 CP mathematisch, naturwissenschaftliche, technische Grundlagen:

- Es ist der Modulbeschreibung nicht zu entnehmen, in welchem Umfang die Theorie dynamischer Systeme gelehrt wird. „Grundlagen objektorientierter und komponentenbasierter Analyse- und Entwurfsverfahren“ sind keine mathematisch, naturwissenschaftlich, technischen Grundlagen.

2) „Einführung in die KI“ (nur Schwerpunkt Medienprogrammierung) – laut Hochschule 2,5 CP Informatik und 2,5 CP mathematisch, naturwissenschaftliche, technische Grundlagen:

- Bei der gegebenen Beschreibung kann man das Modulhandbuch so auslegen, dass der mathematische Anteil bei nur 25 % liegt, aber auch 75 % wären möglich. Die Modulbeschreibung sollte daher konkretisiert und z. B. „statistisches Denken“ genauer beschrieben werden. Im Kontext von KI wären die Themen z. B.: Datenanalyse, Modellbildung, Bewertung und Validierung, Unsicherheitsquantifizierung, Hypothesentests, Bayesianische Statistik.

3) „Audioproduktion“ (nur Schwerpunkt Film) – laut Hochschule 2,5 CP Design und 2,5 CP mathematisch, naturwissenschaftliche, technische Grundlagen:

- Es handelt sich um ein sehr umfangreiches Modul, das ohne Schwerpunktsetzung nicht studierbar ist. Liegt der Schwerpunkt eher auf den mathematisch, naturwissenschaftlich, technischen Themen, dann könnte sich der Anteil auf deutlich über 50 % erhöhen, liegt er eher auf dem Anwendungsbezug (was nach Sichtung der genannten Fachliteratur eher nahe liegt), dann dürfte der mathematisch-naturwissenschaftliche Anteil deutlich unter 50 % sinken. Des Weiteren wird in der Nachreichung der mathematisch, naturwissenschaftlich, technische Anteil nicht von den Informatik-Anteilen getrennt, obwohl diese in der Modulbeschreibung genannt werden.

4) „Digitale Bildbearbeitung“ (beide Schwerpunkte) – laut Hochschule 2,5 CP Design und 2,5 CP mathematisch, naturwissenschaftliche, technische Grundlagen:

- Mit „Physikalische Farbräume“ wird eines von zwölf Themen als mathematisch, naturwissenschaftlich, technisches Thema benannt. „Berechnungsmodelle für Bildauflösung und Bildkomprimierung“ sind eher

Themen der Informatik. Es wird nicht ausgeführt, wie das „theoretische Orientierungswissen“ ausgestaltet wird. Die Literatur bezieht sich entweder auf Bildbearbeitungswerkzeuge wie z. B. Photoshop oder auf gestalterische Inhalte, so dass ein 50 % mathematisch, naturwissenschaftlich, technischer Anteil nicht plausibel erscheint.

Die Modulbeschreibungen sollten vor diesem Hintergrund dahingehend konkretisiert werden, sodass die Anteile deutlich erkennbar sind.

Der hohe Anteil an Wahlpflichtfächern gibt den Studierenden Gestaltungsspielräume für individuelle Präferenzen und fördert das selbstständige Lernen und Orientieren. Insbesondere die Wahlpflichtfächer und das Projekt des sechsten Semesters lassen den Studierenden freie Wahl bei den Inhalten, da diese Module keinem Schwerpunkt zugeordnet sind. Mit insgesamt 35 CP im Wahlpflichtbereich und 15 CP für das Projekt liegt der Anteil von selbstgestalteten Studieninhalten bei 24 %.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

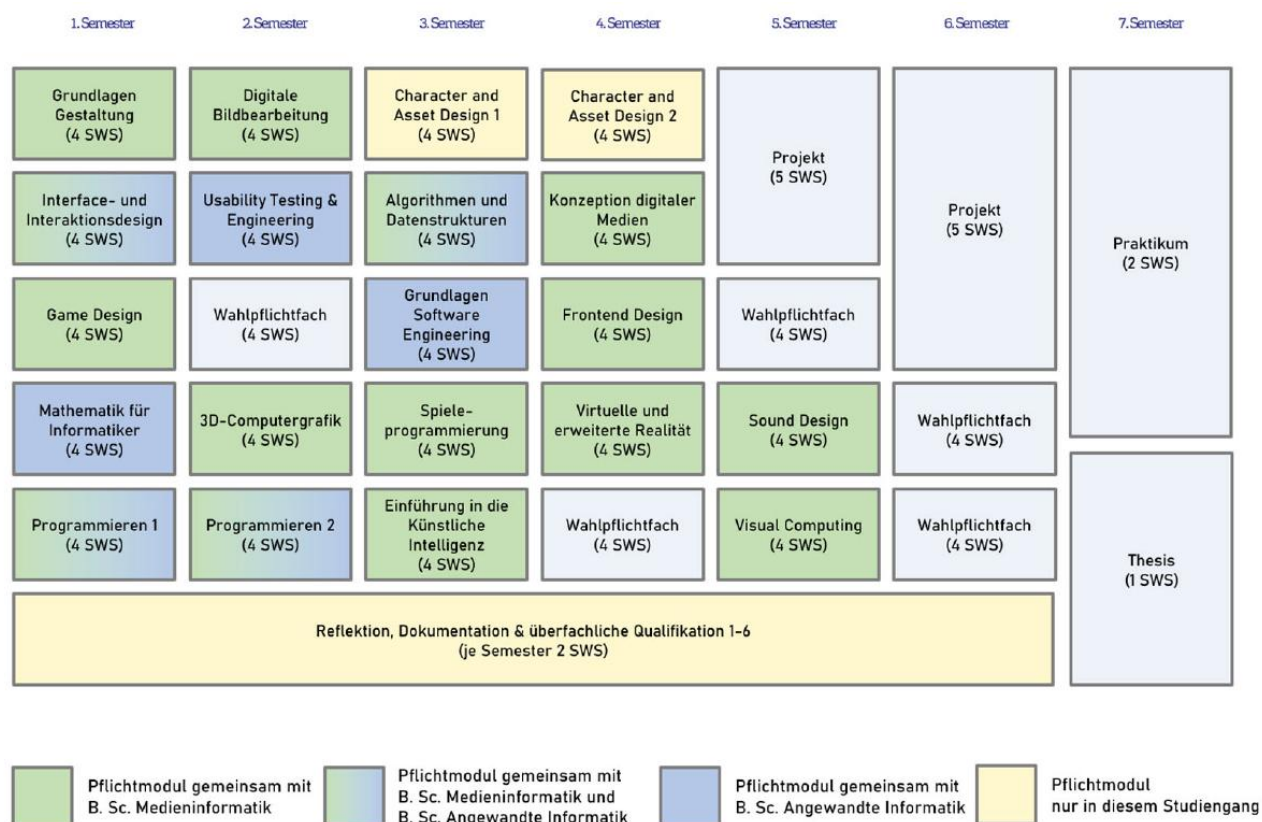
- Die Modulbeschreibungen sollten hinsichtlich der aufgeführten Literaturangaben aktualisiert werden.
- Die übergeordneten Mathematikinhalte in den Modulen sollten dahingehend überprüft werden, ob die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind. Besonders für das Modul „Visual Computing“ sollte transparenter gemacht werden, wie notwendige Grundlagen in Analysis für die dort eingeführte Fouriertransformation aufgebaut werden.
- Die Modulbeschreibungen sollten konkretisiert werden, sodass die Anteile an Informatik, anderer Fachrichtungen, mathematische und naturwissenschaftliche/technische Anteile und sonstige fachübergreifende Grundlagen und Schlüsselqualifikationen gemäß den Empfehlungen der GI deutlich erkennbar sind.

Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

Sachstand

Der Bachelorstudiengang „Interactive Media & Games“ verfolgt das Ziel, Informatik und Gestaltung zu kombinieren. Der Projektarbeit ist mit zwei Projektmodulen im Studium verankert. Außerdem soll die technisch-wissenschaftliche Ausrichtung durch die Module „Mathematik für Informatiker“, „Usability Engineering & Testing“ sowie „Grundlagen des Software Engineering“, die mit Modulen des Bachelorstudiengangs „Angewandte Informatik“ gekoppelt sind, erreicht werden. Weiterhin gibt es die Module „Reflektion, Dokumentation und überfachliche Qualifikation 1–6“, welche im Verlauf des Begutachtungsverfahrens von einem Modul in sechs Module aufgeteilt wurden. In diesem sollen die Studierenden die Gelegenheit erhalten, von den Fachinhalten der sonstigen Module unabhängige Kompetenzen zu erlangen. Im Studiengang gibt es laut Selbstbericht keinen expliziten Schwerpunkt. Die Vertiefung nach individuellen Interessen soll durch die Wahlpflichtmodule, die Projekte und die Abschlussarbeit erfolgen.

Der exemplarische Studienverlaufsplan stellt sich wie folgt dar:



Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Das Curriculum adressiert alle definierten Kompetenzbereiche. Es kombiniert dazu Aspekte der beiden vorangehend betrachteten Studiengänge „Angewandte Informatik“ und „Medieninformatik“, ergänzt um einzelne spezifische Inhalte, die dem Game Design zuzuordnen sind. Der neu konzipierte Studiengang ist insbesondere durch die Projektorientierung (Einsatz von zwei relativ freien Projekten) charakterisiert. Ergänzend steht neben den fachlichen Inhalten die Reflektion im Sinne der Fachkultur der Informatik im Vordergrund, in der aktualisierten Modulreihe „Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation“. Der Aufbau des gesamten Studiengangs inklusive der Modulinhalte ist sinnvoll abgestimmt und im Hinblick auf die Qualifikationsziele zielführend.

Die angestrebten Lernergebnisse werden sinnvoll durch die geplanten Module abgebildet. Hier werden Inhalte aus der Medieninformatik mit einem stärkeren Fokus auf Informatik, Mathematik, Künstliche Intelligenz kombiniert mit spezifischen Inhalten zu 3D-Computergraphik, Game Programming oder auch Virtual and Augmented Reality. Durch eine Grundlagenveranstaltung „Mathematik für Informatiker“ mit ergänzenden Mathematikinhalten beispielsweise in Modulen wie beispielsweise 3D-Computergraphik ist eine ausreichende mathematische Fundierung gegeben. Auch die Anwendung und der Transfer des Wissens sind durch kleinere Projekte in Lehrveranstaltungen und die beiden explizit herausgestellten Projekte substantiell im Studium verankert und erlauben es, erste Erfahrungen mit Innovationen zu sammeln. In den Modulbeschreibungen werden die Module inhaltlich detailliert dargestellt. Es wird deutlich, dass sinnvollerweise Wert auf Teamarbeit und agiles Arbeiten gelegt wird.

Im Studiengang stehen neben einer soliden Grundlagenausbildung sehr viele projektorientierte und praxisnahe Lehr- und Lernformen im Vordergrund. Damit orientiert sich das Studiengangskonzept an typischen Methoden der Fachkultur der Informatik, insbesondere mit dem hier gewählten Fokus auf Praxisorientierung. Die

Aspekte Kommunikation und Kollaboration und die Ausprägung eines wissenschaftlichen Selbstverständnisses im Bereich Informatik und *immersive media* wird besonders gefördert durch die neu konzipierten Module „Reflektion, Dokumentation und überfachliche Qualifikation“. Begleitend zu den anderen Modulen sollen die übergreifende Reflektion und der Aufbau von überfachlichen Qualifikationen stattfinden. Im Rahmen eines Updates der Unterlagen wurde der Anforderung nach einer Aufteilung des zuvor als einzelnes sechssemestriges Modul konzipierten Moduls nachgekommen, sodass sich eine Modulreihe mit einem Modul pro Semester ergibt. Diese Aufteilung mit einer Darstellung der spezifischen Schwerpunkte in den jeweiligen Semestern adressiert vollständig das Feedback aus der Begehung und erlaubt den Studierenden im Falle von Auslandssemestern oder anderen Abweichungen vom Studienplan eine transparente Planung des Studiums.

In den Modulen der höheren Semester sind mathematische Grundlagen wichtig für die inhaltliche Vertiefung. Solche übergeordneten mathematischen Inhalte werden im Studiengang nicht in expliziten Mathematik-Modulen gelehrt, sondern begleitend in den thematischen Modulen. Prinzipiell ist diese Methodik zu begrüßen, weil die Relevanz des Themas so unmittelbar an die Studierenden herangetragen und anwendungsnah verdeutlicht wird. Es muss jedoch beispielsweise gewährleistet sein, dass vor dem Inhalt Fouriertransformation (Teil des Moduls „Visual Computing“) ausreichende Analysis-Kenntnisse eingeführt werden. Die übergeordneten Mathematikinhalte sollten dementsprechend dahingehend überprüft werden, ob die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind.

Zudem ist aufgefallen, dass die Literaturangaben in einigen Modulbeschreibungen veraltet sind (bspw. „Programmieren I und II“, wo Standardliteratur in relativ alten Auflagen angeführt wird), diese sollten aktualisiert werden. Des Weiteren sollte überdacht werden, inwieweit die Erwähnung einzelner Produkte, Frameworks und Entwicklungsumgebungen für die wissenschaftliche Ausbildung des Studiengangs angemessen und notwendig ist oder ob sie nicht besser durch eher abstrakte Begriffe ersetzt werden könnte. Im Modul „Projekt“ wird inzwischen in der aktualisierten Fassung auf den Einsatz aktueller und praxisnaher Vorgehensmodelle wie Scrum verwiesen.

Die Studiengangsbezeichnung, der Abschlussgrad und die Abschlussbezeichnung sind angemessen für die dargestellten Qualifikationsziele und das Curriculum, das ausreichend technische und wissenschaftliche Inhalte enthält, ergänzt durch Elemente der Gestaltung und der fachspezifischen Reflektion. Durch drei fachlich orientierte Wahlpflichtfächer und die beiden Projekte besteht ein angemessener Freiraum für ein selbstgestaltetes Studium. Mit insgesamt 15 CP im Wahlpflichtbereich und 25 CP für die Projekte liegt der Anteil von selbstgestalteten Studieninhalten bei etwas mehr als 20 %.

Insgesamt ergibt sich ein sinnvolles studierendenzentriertes Konzept für den dargestellten Studiengang, welches adäquat auf die Qualifikationsziele abgestimmt ist.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- Die Modulbeschreibungen sollten hinsichtlich der aufgeführten Literaturangaben aktualisiert werden.
- Die übergeordnete Mathematikinhalte in den Modulen sollten dahingehend überprüft werden, dass die Grundlagen für weiterführende Module sichergestellt sind. Besonders für das Modul „Visual Computing“ wird nicht ausreichend transparent, wie notwendige Grundlagen in Analysis für die dort eingeführte Fouriertransformation aufgebaut werden.

II.3.2 Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Den Studierenden soll es grundsätzlich ermöglicht werden, zu jeder Zeit während des Studiums ins Ausland zu gehen. Es wird beschrieben, dass Learning Agreements geschlossen werden, die die Anerkennung von Modulen, die an der Partnerhochschule belegt werden, regeln. Laut Selbstbericht unterstützt und berät das International Office Studierende, die ein Auslandssemester an einer ausländischen Hochschule anstreben.

In den vorliegenden Bachelorstudiengängen bietet sich nach Darstellung im Selbstbericht jeweils insbesondere das sechste Semester für ein Auslandssemester an, weil in diesem Semester keine Pflichtmodule vorgesehen sind, sondern ausschließlich Wahlpflichtmodule bzw. ein Projekt.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studiengänge bieten geeignete Rahmenbedingungen zur Förderung der studentischen Mobilität, sodass Aufenthalte an anderen Hochschulen ohne Zeitverlust grundsätzlich möglich sind. Ein zentrales Element ist das sechste Semester als Mobilitätsfenster, das gezielt für Austauschprogramme oder internationale Studienaufenthalte genutzt werden kann. Die Wahlpflichtstruktur der Curricula ermöglicht zudem eine flexible Anrechnung von Leistungen aus dem Ausland.

Die Hochschule orientiert sich bei den definierten Regelungen an den Grundsätzen der Lissabon-Konvention, um die Anerkennung externer Studienleistungen zu erleichtern. Durch Kooperationen mit internationalen Partnerhochschulen und die Unterstützung durch das International Office werden die Studierenden gezielt bei der Planung und Durchführung von Mobilitätsphasen begleitet. Zusätzlich erleichtert die zunehmende Integration von englischsprachigen Modulen die Möglichkeit, Kurse an internationalen Hochschulen zu absolvieren. Damit sind die wesentlichen Voraussetzungen für eine studienintegrierte Mobilität geschaffen.

In den Gesprächen während der Begehung wurde eine Diskrepanz zwischen der Internationalisierungsstrategie der Hochschule und dem Interesse an Mobilität und Internationalisierung der Studierenden wahrgenommen. Damit die Internationalisierung sich auch in den Studiengängen bemerkbar macht und entsprechend den Vorstellungen der Hochschule angenommen wird, sollten die Möglichkeiten für Auslandsaufenthalte stärker in den Studiengängen kommuniziert werden. Die offensive Bereitstellung von Informationen zu den Rahmenbedingungen (Destinationen, Anerkennung von Modulen, Kosten, Ablauf etc.) sowie Beratungs- und Betreuungsangeboten könnten das Interesse und die Motivation der Studierenden erhöhen, die wertvolle Erfahrung eines Auslandsaufenthalts wahrzunehmen.

Daneben kritisierten die Studierenden, dass viele Studierende die Partnerhochschulen aufgrund der geopolitischen Lage nicht für Auslandsaufenthalte in Betracht ziehen, da dort kein Gefühl von Sicherheit gewährleistet werden kann. Dieser Aspekt sollte bei der Wahl oder Ausweitung des Partnerhochschulennetzwerks in Zukunft Berücksichtigung finden.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- Die Möglichkeiten für Auslandsaufenthalte sollte in den Studiengängen stärker kommuniziert werden.

II.3.3 Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Insgesamt lehren 16 Professor*innen, neun Lehrkräfte für besondere Aufgaben und zwei wissenschaftliche Mitarbeiter*innen in den drei vorliegenden Bachelorstudiengängen.

Erfahrene Lehrende können ihr Wissen laut Selbstbericht durch das Workshop-Programm der Hochschuldidaktik (Selbstlernkurse, Online- und Präsenzveranstaltungen) aktualisieren und erweitern. Speziell für Lehrpersonen, die noch nicht so viel Erfahrung in der Lehre haben, bietet die Hochschule das Programm „Einführung ins Lernen und Lehren (ELL)“ an. Hier gibt es gemäß Selbstbericht die Möglichkeit, gezielt Fragen zu stellen, neue Perspektiven kennenzulernen, Ideen für die eigene Lehre zu erhalten, individuelle Lösungen kollegial zu finden, didaktische Erfahrungen auszutauschen und von den jeweiligen Expertisen der Kolleg*innen zu lernen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Mit 16 Professor*innen, neun Lehrkräften für besondere Aufgaben und zwei wissenschaftlichen Mitarbeitenden liegt die Quote professoraler Lehre im Fachbereich bei circa 60 %. Im Studiengang „Angewandte Informatik“ liegt der Anteil an professoraler Lehre bei den Vorlesungseinheiten ebenfalls bei circa 60 %. Die weiteren 40% nicht-professoraler Lehre werden überwiegend auch in den höheren Semestern von nicht promovierten Lehrenden bestritten. Sieben Module werden nicht professoral, sondern von Bachelor-, Diplom-, oder Master-Absolvent*innen gelehrt. Drei Module werden von promovierten Personen unterrichtet. Dies betrifft auch die Module der höheren Semester wie z. B. „Anwendungsprogrammierung“, „Funktionale Programmierung“ sowie „Verteilte Systeme“.

Im Studiengang „Medieninformatik“ liegt die professorale Lehre bei circa 50 %. Die nicht-professorale Lehre wird von nicht promovierten Personen, teilweise von Bachelorabsolvent*innen bestritten. 14 Module werden nicht professoral von Bachelor-, Diplom-, oder Master-Absolvent*innen gelehrt. Fünf Module werden im Tandem mit professoraler Betreuung unterrichtet. Dies betrifft auch Module höherer Semester wie z. B. „Datenbanken“, „WWW-Programmierung“, „Postproduktion“ oder „Vertonung Film“ sowie „3D-Animation“. Laut Selbstauskunft der Hochschule sind die 50 % bedingt durch die kreativen Fächer, in denen Promotionen eher unüblich sind und freiberufliche Qualifikationen überwiegen. Diese Aussage ist durchaus nachvollziehbar.

Im Studiengang „Interactive Media & Games“ liegt die professorale Quote mit circa 67 % über dem Durchschnitt des Fachbereichs. Es werden sieben Module nicht-professoral von Bachelor-, Diplom-, oder Master-Absolvent*innen gelehrt. Fünf Module werden im Tandem mit professoraler Betreuung unterrichtet. Dies betrifft mit „Sound Design“ auch ein Modul des fünften Semesters.

Nicht berücksichtigt werden konnten in dieser Aufstellung die Wahlpflicht- und IndiS-Module, da für diese wegen wechselnder Themen keine Modulverantwortlichen und Lehrenden benannt werden.

Trotz der fachlichen und didaktischen Weiterbildung im LSZ und dem Programm ELL sollte vor dem dargestellten Hintergrund kontinuierlich geprüft werden, ob mit dieser Personalausstattung die Qualität einer wissenschaftlichen Ausbildung in den Studiengängen durchgehend und auf dem gewünschten Niveau sichergestellt werden kann. Prinzipiell ergibt sich der Eindruck, dass die professorale Lehre aktuell ausreicht, um die Inhalte wissenschaftlich fundiert zu lehren. Da aber teilweise auch Vertiefungsmodule in den höheren Semestern von anderweitig niedriger qualifizierten Personen gelehrt werden, wird empfohlen, den Anteil der professoralen Lehre in den Studiengängen zu erhöhen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- Der Anteil an professoraler Lehre in den Studiengängen sollte erhöht werden.

II.3.4 Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Der Fachbereich „Information und Kommunikation“ verfügt über folgend dargestellte Labore und die zugehörige technische Ausstattung sowie technisches Personal, die in der Lehre der drei Bachelorstudiengänge genutzt werden:

Raum	Nutzung/Ausstattung
A U19	Foley-Studio: Hochgradig akustisch gedämmte Umgebung mit entsprechender Mikrofonausrüstung und Recording-Equipment
A U08	GreenScreen-Labor: Lichtanlage mit Führungs- und Fülllicht, Reflektoren, Steuerungsanlage etc.
A 8	Tonstudio: Sprecherkabine, Arbeitsplatz zum Aufnehmen/Abmischen/Komponieren, diverse Instrumente (Synthesizer, Gitarren, E-Drums,...)
A 11	Audio/Video-Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (iMac; Modell 2019) incl. Keyboards/Controller u. Kopfhörern; Beamer/Lautsprecher; Software für Audioproduktion, Filmschnitt, Postproduction, Mediengestaltung
A 13	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Mac Studio; Modell 2023; Apple M1 Ultra); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Audioproduktion, Filmschnitt, Postproduction, Mediengestaltung, Medienprogrammierung
A 25	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (iMac, 27"; Modell 2021; Radeon Pro 580; 2021); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Filmschnitt, Postproduction, Mediengestaltung, Medienprogrammierung
A 26	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Windows-PC, nvidia Quadro P4000); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Mediengestaltung, Medienprogrammierung
A 111 / A 112	Motion Capturing-Labor: Markerloses Motion Capturing-System mit 18 Kameras; Arbeitsbereich 4,2m*4,8m*2,4m; Echtzeiterfassung von bis zu 4 Personen gleichzeitig
A 113	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Windows-PC, nvidia GeForce RTX 4080); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Mediengestaltung, Medienprogrammierung, Spieleprogrammierung, 3D-Modellierung/-Rendering, 2D/3D-Animationen

A 125	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Windows-PC, nvidia GeForce RTX 4080); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Mediengestaltung, Medienprogrammierung, Spieleprogrammierung, 3D-Modellierung/-Rendering, 2D/3D-Animationen
A 126	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Mac Studio; Modell 2023; Apple M1 Ultra); Beamer/Lautsprecher; Drucker; Software für Audioproduktion, Filmschnitt, Postproduction, Mediengestaltung, Medienprogrammierung
A 213	Human-Computer-Interaction Labor: Feste Virtual Reality-Installation; Gaming PCs; Augmented-Reality-Systeme; großer Besprechungstisch; Präsentationsmonitore; diverse Spezialhardware zur Gestaltung von Benutzerschnittstellen
A 221a / A 223	Film-Aufnahmestudio u. Regieraum: Kamera-/Lichttechnik, Arbeitsplatz für Regie & Filmschnitt
A 225	Computerlabor: 21 Arbeitsplätze (Windows-PC, nvidia Quadro P400); Beamer, Lautsprecher; Drucker; Software für Mediengestaltung, Medienprogrammierung, Spieleprogrammierung, 3D-Modellierung/-Rendering, 2D/3D-Animationen
D 208b	Human Experience Labor: großer Besprechungstisch; Präsentationsmonitor; Besprechungsecke; diverse Spezialhardware für Prototyping, wie Vinyl Cutter, 3D-Drucker, Laser Cutter, Elektronikbauteile, etc.
D 208a	Usability Labor 1: 4 Computerarbeitsplätze, 2 Usability-Testkabinen, Equipment für Video- und Sound-Überwachung, Eye-Tracking, Bio-Feedback-Hardware (Galvanic Skin Response, EEG); Besprechungsecke mit Bildschirm
D 209	Usability Labor 2: 6 Computerarbeitsplätze; großer Besprechungstisch; Präsentationsmonitor
D 308/309	Security & IoT Lab: 4 Bildschirmarbeitsplätze, um an Laptop oder IoT Devices zu arbeiten; Besprechungstisch; Raspberry Pi und weitere Elektronikbauteile
D 311/312	AI Projects Lab: 20 Computerarbeitsplätze für rechenintensive Gruppenarbeiten, mit Robotics-Devices (z.B. Dobot Magician)
D 313	AI Living Lab: Simulierte Wohnumgebung mit Steuerungsrechner und Spezialausstattung für KI-Projekte im Home Bereich, insbesondere: Robotics-Devices (u.a. LoCoBot) und Human Wearable Sensors (z.B. Puls, Accelerometer, Gyroscope, Galvanic Skin Response, EEG, EMG)

Darüber hinaus können die Studierenden Angaben im Selbstbericht zufolge campusweite Labore und Einrichtungen wie z. B. das Fabrication-Lab „Ideenreich“ oder die Angebote der VentureWærft als Einrichtung zur Förderung von Gründungsaktivitäten nutzen.

Außerdem haben die Studierenden laut Selbstbericht die Möglichkeit, sich spezielle Hardware im Bereich Film-/Audioproduktion sowie Virtual/Augmented Reality im Fachbereich auszuleihen. Der Fachbereich gibt an, besonderen Wert darauf zu legen, die Computerarbeitsplätze stetig zu modernisieren und den Studierenden leistungsstarke Rechner – insbesondere im Grafikbereich – anbieten zu können.

Zusätzlich zu den Laboren verfügt der Fachbereich nach eigenen Angaben über Seminar- bzw. Vorlesungsräume, die für Gruppen von bis zu 80 Studierenden genutzt werden, für größere Gruppen werden hochschulweite Vorlesungsräume genutzt. Administratives Personal wird vom Fachbereich bzw. zentral durch die Hochschule vorgehalten.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Studiengänge verfügen über eine umfassende Ressourcenausstattung, die eine qualitativ hochwertige Lehre und Forschung ermöglicht. Der Fachbereich Information und Kommunikation ist mit modernen Laboren ausgestattet, darunter spezialisierte Einrichtungen für Motion Capturing, Human-Computer Interaction, Usability-Studien, Mobile Computing, Security, Audio- und Videoproduktion sowie Green-Screen-Technologien. Zusätzlich stehen den Studierenden acht allgemeine Computerlabore mit leistungsstarken Rechnern zur Verfügung, die regelmäßig modernisiert werden. Besonders im Bereich Grafik und Medienproduktion werden aktuelle technische Standards eingehalten, um praxisnahes Arbeiten zu ermöglichen. Spezielle Hardware für Film-, Audioproduktion sowie Virtual und Augmented Reality kann ebenfalls ausgeliehen werden.

Die Hochschule bietet zudem ausreichend Seminar- und Vorlesungsräume, die sowohl für kleinere Gruppen als auch für größere Veranstaltungen geeignet sind. Für interdisziplinäre Projekte können Studierende zusätzliche Einrichtungen wie das Fabrication-Lab „Ideenreich“ oder die VentureWærft nutzen, eine grenzübergreifende Initiative zur Förderung von Start-ups und Gründungsaktivitäten.

Das nichtwissenschaftliche Personal unterstützt den Studienbetrieb durch technische Betreuung der Labore, IT-Administration und organisatorische Unterstützung. Die Hochschule stellt zudem sicher, dass Lehrmittel, Softwarelizenzen und digitale Ressourcen kontinuierlich aktualisiert werden.

Insgesamt bietet die Hochschule Flensburg eine ausgezeichnete Ressourcenausstattung, die sowohl die Lehre als auch die Forschungsaktivitäten optimal unterstützen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3.5 Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Im Verlauf des Studiums lernen die Studierenden laut Selbstbericht verschiedene Prüfungsformen kennen. Es wird beschrieben, dass die Studierenden in vielen Modulen die in der Vorlesung vermittelten Inhalte direkt in den vorlesungsbegleitenden Veranstaltungen (Labor, Übung, Projekt) umsetzen, um praxisorientierte Kompetenzen zu erlernen. Daher wurde in diesen Modulen Angaben im Selbstbericht zufolge die Prüfungsform Hausarbeit gewählt. In anderen Modulen, insbesondere im Grundlagenbereich der Informatik, wird laut Selbstbericht die Prüfungsform Klausur eingesetzt. Ergänzend werden mündliche Prüfungen und Vorträge als Prüfung bzw. Teil einer Prüfung gelistet.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Prüfungsformen sind den in den Modulen vermittelten Inhalten angemessen. Module mit hohem Anteil an Wissensvermittlung werden in schriftlichen Klausuren und mündlichen Prüfungen abgeprüft, Module mit gestalterischem Schwerpunkt in Workshops, Projekten und Hausarbeiten mit sich anschließenden Präsentationen. Klausuren ermöglichen die Überprüfung grundlegenden Wissens, das die Basis für weiterführende Module ist. Workshops, Projekte und Hausarbeiten fördern die Anwendungskompetenz und sind geeignete Formate, um gestalterische Kompetenzen zu überprüfen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.3.6 Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Um den Studienbetrieb zu organisieren, finden Angaben der Hochschule zufolge drei Monate vor jedem Semesterstart die fachbereichsweiten Planungen der Lehrveranstaltungen für das kommende Semester statt.

Dabei erfolgt laut Selbstbericht in Absprache mit den Studiengangsverantwortlichen und den Lehrenden die Stundenplanung für alle Studiengänge mit Hilfe eines speziellen IT-Tools. Auf Basis dieser Planung werden die Studierenden laut Selbstbericht üblicherweise zwei Monate vor Vorlesungsbeginn über ihre Stundenpläne informiert. Die Anmeldung der Studierenden zu Laboren, Übungen und Workshops erfolgt mittels Stud.IP.

Die Organisation aller Prüfungen obliegt dem Prüfungsamt der Hochschule. Es wird beschrieben, dass jedes Semester von zwei Prüfungszeiträumen am Beginn und am Ende der Vorlesungszeit eingerahmt wird. Die vom Prüfungsamt organisierten Klausuren finden in einem festgelegten Zeitraum statt, hierfür wird vom Prüfungsamt ein Klausurplan veröffentlicht. Die (Abgabe-)Termine für die anderen Prüfungsformen sollen von den verantwortlichen Lehrenden in der jeweiligen Lehrveranstaltung angekündigt werden.

Mit dem Ziel, den Absolvent*innen der Hochschule Flensburg einen guten Start ins Berufsleben zu ermöglichen, können die Studierenden an Bewerbungs- und Assessment-Center-Trainings, Rhetorikschulungen sowie Angeboten im Bereich Zeitmanagement, Selbstbehauptung, Stressbewältigung und Karriereplanung teilnehmen.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Lehrveranstaltungen werden in allen drei Studiengängen im regelmäßigen Turnus angeboten. Auch die Prüfungsphasen sind fest definiert, sodass das Studium insgesamt planbar ist. In der Regel wird ein Modul mit einer Prüfungsleistung abgeschlossen. Sollte das Modulhandbuch mehrere Teilprüfungen oder Studienleistungen in einem Modul vorsehen, sind diese so organisiert, dass sich die Prüfungslast auf das Semester verteilt. Nach Aussage der Studierenden kann eine hohe Dichte an Hausarbeiten im gleichen Zeitraum eine starke Belastung darstellen, schränkt die Studierbarkeit jedoch auf Basis der studentischen Rückmeldung nicht erheblich ein. Dennoch wäre es sinnvoll, die Zeiträume, in welchen die Hausarbeiten der jeweiligen Veranstaltungen geschrieben werden, so zu planen, dass sich der Workload besser über das Semester verteilt. Im Allgemeinen trägt die Mischung verschiedener Prüfungsformen innerhalb eines Studiensemesters jedoch dazu bei, die Prüfungslast von etwa sechs Prüfungsleistungen je Semester in der Wahrnehmung durch die Studierenden zu mindern. Das Prüfungskonzept ist damit überzeugend gestaltet.

Mit hohem Workload bewertet wurde von den Studierenden insbesondere der Aufwand für 3D-Veranstaltungen. Verbessert werden könnte dies durch eine klarere Kommunikation der Anforderungen seitens der Lehrperson. Weiterhin wurde die Anzahl der Laborplätze für Wahlpflichtmodule von den Studierenden als Problem wahrgenommen. Diese seien schwer bis teilweise gar nicht zu belegen, wohingegen die Lehrkräfte angaben, dass viele Termine angeboten würden, sodass das Studium überschneidungsfrei geplant werden kann. Nach Aussage der Hochschullehrenden ist die Überschneidungsfreiheit von mindestens einem der Seminarangebote gewährleistet. Außerhalb des Regelstudienplans kann und muss keine Überschneidungsfreiheit gewährleistet werden. Vor dem Hintergrund, dass Abschlüsse in Regelstudienzeit bei den beiden bereits laufenden Studiengängen eher die Ausnahme darstellen, sollte die Hochschule über ein besseres Vergabesystem nachdenken.

Die Statistiken zum Studium in Regelstudienzeit sowie die Aussagen der Studierenden belegen, dass das Studium sehr anspruchsvoll ist und Personen, die in Regelstudienzeit abschließen möchten, sehr ambitioniert sein müssen. Trotzdem ist es durchaus möglich, die Regelstudienzeit einzuhalten. Es wird empfohlen, dass die Hochschule Maßnahmen erörtert, wie die Studierenden in den für sie als schwierig wahrgenommenen Modulen unterstützt werden können, damit die Quote der Absolvent*innen, die in das Studium in Regelstudienzeit abschließen, erhöht werden kann (Tutorien o. ä.).

Die Workloaderhebung findet nach § 7 der Evaluationssatzung im Rahmen der regulären Evaluation statt oder kann alleinstehend durchgeführt werden. Im Kontext der Lehrveranstaltungsevaluation kann diese sehr sinnvoll eingebunden werden, jedoch sollte eine regelmäßigerere veranstaltungsübergreifende Evaluation auf Studiengangsebene zusätzlich angestrebt werden, um den allgemeinen Workload des Studiums besser abzubilden, da dieser bspw. durch Unterbelegung von Veranstaltungen nicht richtig erfasst werden kann.

Der Workload für den neuen Studiengang „Interactive Media & Games“ ist plausibel veranschlagt, insbesondere, da er sich hauptsächlich aus Modulen der anderen beiden Studiengänge zusammenstellt. Trotzdem sollte insbesondere in den ersten Kohorten mit verstärkten Workloaderhebungen darauf geachtet werden, dass dieser angemessen ist.

Anfangs hatte die Hochschule für den Studiengang „Interactive Media & Games“ ein Modul geplant, welches sich über sechs Semester erstrecken sollte. Auf Basis der Rückmeldung der Gutachtergruppe hat sich die Hochschule dazu entschieden, das Modul in kleinere, einsemestrige Module aufzusplitten. Insbesondere für die Außendarstellung, bei der ein sechssemestriges Modul eher abschreckend wirken könnte, und für die studentische Mobilität sind die einsemestrigen Module attraktiver. Die Module sollen einen studienbegleitenden Raum für Studierende eröffnen, in dem u. a. durch Reflektion, Diskussion und Präsentation soziale Kompetenzen erlangt werden. Es sollen keine Modulabschlussprüfungen stattfinden, sondern Studienleistungen absolviert werden, um zu bestehen. Die Idee und das Konzept eines intensiven und studienbegleitenden Austauschs zwischen den Studierenden und Dozierenden sowie unter den Studierenden ist zu begrüßen, da auch Aspekte der Studierbarkeit behandelt werden können und eine rege Kommunikation über das gesamte Studium hinweg stattfindet. Die Anpassung wird gutachterlicherseits daher begrüßt.

Für eine bessere Übersicht und Transparenz sollte dem Modulhandbuch des Studiengangs „Interactive Media & Games“ zukünftig noch eine Abbildung des Studienverlaufsplans hinzugefügt werden. Dadurch würden die Darstellungen in den Modulhandbüchern der drei Studiengänge zudem einheitlich gestaltet.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- Zu Beginn des Modulhandbuchs des Studiengangs „Interactive Media & Games“ sollte eine Abbildung des Studienverlaufsplans eingefügt werden.
- Es sollten Maßnahmen gefunden werden, wie Studierende in für sie schwierig wahrgenommenen Modulen unterstützt werden können.

II.4 Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 MRVO)

Studiengangübergreifende Bewertung

Sachstand

Im Fachbereich wird eigenen Angaben zufolge die fachlich-inhaltliche Gestaltung und der methodisch-didaktische Ansatz der Curricula im Rahmen von Studiengangssitzungen überprüft und weiterentwickelt. Zusätzlich wurden in den letzten Jahren mehrere Workshops durchgeführt, zum einen mit dem Ziel einer fachbereichsweiten Strategie zur Neugestaltung der Studiengänge, zum anderen für die konkrete Überarbeitung bzw. Ausgestaltung der hier behandelten Studiengänge. Weiterhin wird beschrieben, dass Lehr-Evaluationen genutzt werden, um den Lehrenden eine Rückmeldung zu den Lehrveranstaltungen zu geben.

Den Angaben im Selbstbericht folgend sind die Lehrenden im Bereich „Informatik und Gestaltung“ in regionale, nationale und internationale Aktivitäten im Bereich Forschung und Transfer eingebunden. Kooperationen mit Industriepartner*innen und anderen Hochschulen, die Teilnahme an Kongressen und Messebeteiligungen sowie eigene wissenschaftliche Publikationen und Gutachtertätigkeiten fördern nach Einschätzung der Hochschule das Bewusstsein für aktuelle Themen in Wissenschaft und Wirtschaft.

Das Lern- und Sprachenzentrum (LSZ) ist Teil der Zentralen Einrichtung „Centre for International Education and Life-Long-Learning“ (CIEL) und eine fachbereichs- und abteilungsübergreifende Servicestelle an der Hochschule Flensburg, die auch Angebote für die Lehrenden vorhält. Hierüber sollen sie die Gelegenheit erhalten, fachliches und überfachliches Wissen in verschiedenen Bereichen aufzufrischen, zu erweitern oder neu aufzubauen; dies gilt auch für den Bereich Hochschuldidaktik. Das LSZ gliedert sich in die beiden thematischen Schwerpunkte „Weiterbildung“ und „Sprachen“. Es werden Angebote in den Bereichen „Grundlagen Hochschuldidaktik“, „Methoden- und Medienkompetenz“, „Diversität“, „Beraten und Leiten“ sowie „Qualitätsmanagement“ vorgehalten.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Durch die Aufnahme aktueller Themengebiete in die Fächerkataloge wie KI, Data Science und IT-Sicherheit und ebenso aktueller methodischer Ansätze in die Lehre sind die Curricula aller drei Studiengänge zeitgemäß und relevant. Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang der neue Studiengang „Interactive Media & Games“, der aktuelle Akzente setzt und durch den Fokus auf Games und insbesondere Augmented Reality und Virtual Reality zukunftssträchtige Themen adressiert. Dies zeigt, dass eine kontinuierliche Aktualisierung am Fachbereich gelingt.

Die Überprüfung und Anpassung der Studienprogramme basiert auf jährlichen Studiengangssitzungen, Workshops zur Programmentwicklung, Interaktion mit der Fachschaft, Absolvent*innenbefragungen und dem Abgleich mit Curricula anderer Hochschulen der Region. Die Berücksichtigung von didaktischen Weiterentwicklungen wurde exemplarisch im Rahmen der Begehung durch die sukzessive Umsetzung neuer Raumkonzepte für Teamarbeit dargestellt. Ergänzend erhält die Hochschule Impulse aus der Praxis durch die Vernetzung mit regionalen Unternehmen.

Da die hier dargestellten Studiengänge thematisch im Bereich des Forschungsschwerpunkts „Informatik und Gestaltung“ angesiedelt sind, ist sinnvoll dargestellt, dass die Lehrenden ihre Kompetenzen im Rahmen des fachlichen Diskurses in der Forschung weiterentwickeln und diese Aspekte auch in die Studiengänge zurückfließen. Aus dem Fachbereich sind vier Professor*innen in das Promotionskolleg in Schleswig-Holstein eingebunden. Die Forschungseinrichtungen „CIVU – Center for Interaction, Visualization and Usability“ und „FLAIR – Flensburg Artificial Intelligence Research“ haben enge Bezüge zu thematischen Schwerpunkten der Studiengänge und ermöglichen so eine Ausrichtung am Stand der Forschung.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

II.5 Studienerfolg (§ 14 MRVO)

Studiengangsübergreifende Bewertung

Sachstand

Die Hochschule verfügt seit 2011 über ein zentrales Qualitätsmanagementsystem. Das Qualitätsmanagement ist dem Präsidium unterstellt und in der Hochschulorganisation mit einem*einer Präsidiumsbeauftragten und einer Stabsstelle Qualitätsmanagement verankert. Die Hochschule Flensburg möchte nach eigenen Angaben mit Hilfe des PDCA-Zyklus¹ (Plan-Do-Check-Act) die Qualität von Studium und Lehre unter Beteiligung verschiedener Akteure stetig reflektieren und verbessern. So führt das Qualitätsmanagement-Team jährlich hochschulweite Erstsemester-, Studienabschluss- und Absolvent*innenbefragungen durch und wertet diese auf Studiengangsebene aus. Die Ergebnisse dieser Befragungen werden laut Selbstbericht hochschulintern veröffentlicht und im

Rahmen von studiengangsbezogenen Qualitätsmanagement-Gesprächen analysiert und diskutiert, an denen neben dem Qualitätsmanagement-Team das jeweilige Dekanat sowie die Studiengangsverantwortlichen beteiligt sind. Weiterhin wird beschrieben, dass alle Lehrveranstaltungen regelmäßig durch die Studierenden evaluiert werden. Die Ergebnisse der Lehrevaluationen sollen nach Abschluss einer Evaluationsperiode sowohl an die betroffene Lehrperson als auch an das zuständige Dekanat weitergeleitet werden. Es folgt Angaben im Selbstbericht zufolge ein Gespräch zwischen Qualitätsmanagements-Team und Dekanat, in dem die Anzahl der evaluierten Veranstaltungen, Beteiligung der Studierenden, aber auch auffallend positiv bewertete und auffallend negativ bewertete Lehrevaluationen besprochen werden sollen. Das Dekanat führt bei gegebenem Anlass laut Selbstbericht Gespräche mit einzelnen Lehrpersonen auf Basis der Evaluationsergebnisse durch.

Die Verfahren und Instrumente des Qualitätsmanagementsystems sind in der Satzung zur internen Evaluation von Studium und Lehre an der Hochschule Flensburg verankert. Das Qualitätsmanagementsystem wird Angaben der Hochschule zufolge prozessorientiert weiterentwickelt. Hierfür fanden laut Selbstbericht verschiedene Workshops statt, an denen das Präsidium, die Dekanate und Studiengangsverantwortlichen beteiligt waren. Der Ausbau des Qualitätsmanagementsystems wird Angaben im Selbstbericht zufolge durch das Projekt „konSeQuent“ begleitet.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Lehrveranstaltungsevaluationen werden entsprechend der Evaluationssatzung regelmäßig durchgeführt. Nach Aussage des Qualitätsmanagements ist der derzeitige Turnus hierfür in den Bachelorstudiengängen so, dass alle drei Jahre sämtliche Veranstaltungen eines Studiengangs evaluiert werden. Die recht großen Abstände der Evaluationen werden mit der geringen Teilnahmequote begründet. Die Gutachtergruppe sieht hier das Risiko einer nicht ausreichenden Rückkopplung zwischen Lehrenden und Studierenden. Zur Erhöhung der Teilnahme sollten andere Maßnahmen diskutiert werden, wie beispielsweise die Einführung eines Kurzfragebogens, der die wichtigsten Punkte und ein Freitextfeld enthält, oder verpflichtendes Einplanen von Zeit innerhalb der Lehrveranstaltungen zum Ausfüllen der Evaluation. Zudem wird empfohlen, dass die Evaluationsbögen veranstaltungsbezogen gestaltet werden sollten oder die Möglichkeit zur Ergänzung von individuellen Fragen gegeben werden sollte.

Im Gespräch mit Studierenden entstand der Eindruck, dass die Ergebnisse in Form von Durchschnittsnoten grundsätzlich mit der Studierendenvertretung geteilt werden, dies jedoch keine ausreichende Handlungs- oder Diskussionsgrundlage zur Ableitung konkreter Maßnahmen zur Verbesserung in der Diskussion mit den Studierenden darstellt. § 6 (6) der Evaluationsordnung bestimmt, dass die Lehrpersonen die Studierenden über die Ergebnisse sowie ggf. Maßnahmen informieren sollen. Dieses Vorgehen wird als sehr wichtig angesehen, auch um die Motivation der Studierenden zur Teilnahme an der Evaluation aufrechtzuerhalten. Die Lehrenden sollten daher stärker dazu angehalten werden, diesen Absatz der Ordnung umzusetzen.

Positiv zu bewerten ist der Umgang mit negativen Evaluationsergebnissen durch das Qualitätsmanagement, welches die Lehrperson durch Folgeevaluationen und ein Gespräch eng begleitet. Im Rahmen der regelmäßigen Evaluationen finden auch Workloadevaluationen statt. Die jährliche Durchführung von Erstsemester-, Studienabschluss- und Absolvent*innenbefragungen und deren Auswertung auf Studiengangsebene bewertet die Gutachtergruppe als sehr vorbildlich und sinnvoll zur Studiengangsentwicklung.

Laut Absolvent*innenbefragung führt der Großteil der Studierenden nach dem Bachelorabschluss nicht das Studium in einen Masterstudiengang fort, sondern geht in ein Angestelltenverhältnis über. Dabei wird das Studium den Befragungsergebnissen folgend zwar als praxisnah, aber weniger praxisrelevant wahrgenommen, woran in weiterer Kooperation mit lokalen Arbeitgeber*innen gearbeitet werden könnte.

Indem Veranstaltungen, die schlecht bewertet werden, durch Folgeevaluationen der Lehrperson und ein protokolliertes Auswertungsgespräch eng begleitet werden, wird die Lehrqualität der Studiengänge sichergestellt.

Damit kann von einer angemessenen fortlaufenden Überprüfung ausgegangen werden. Die Gutachtergruppe möchte den Fachbereich bzw. das Qualitätsmanagement bekräftigen, den bereits bestehenden und sinnvollen Ablauf weiterzuführen und ggf. in die Evaluationssatzung aufzunehmen.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- Die Evaluationsbögen für Lehrveranstaltungsevaluationen sollten veranstaltungsbezogen gestaltet oder mit der Möglichkeit zur Ergänzung von individuellen Fragen versehen werden.

II.6 Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 MRVO)

Studiengangübergreifende Bewertung

Sachstand

Das Ziel der Förderung von Chancengleichheit wird laut Selbstbericht bei öffentlichkeitswirksamen Maßnahmen (z. B. gendergerechter Internetauftritt, Flyer, Bildmaterial ohne Rollenklischees) gelebt und ist im Leitbild der Hochschule und im Rahmenkodex für gute Beschäftigungsbedingungen verankert. Letzterer bekennt sich zu gelebter Vielfalt, zu Arbeiten und Studieren bei hoher Lebensqualität sowie der Vereinbarkeit von Studium/Beruf und Familie.

Die Hochschule bietet eigenen Angaben zufolge regelmäßig Fortbildungen an, die allen Hochschulmitgliedern offen stehen, z. B. zu diskriminierungsfreier Sprache, zu Nachteilsausgleichen, interkultureller Kommunikation, der Trans*Inter*Nichtbinär(TIN*)-Inklusiven Hochschule, wertschätzender Kommunikation sowie Unconscious Bias-Trainings. Laut Selbstbericht wird i. d. R. einmal jährlich ein Schnupperstudium für Schülerinnen der Oberstufe in MINT-Fächern angeboten. Daneben ist das Angebot von Informationsveranstaltungen, auf denen Berufsfelder künftiger Fachhochschulabsolventinnen vorgestellt werden vorgesehen.

Nach Darstellung im Selbstbericht besteht ein kontinuierlicher Austausch zwischen dem Studierendensekretariat und der Gleichstellungsbeauftragten der Hochschule Flensburg, der Beratungsangebote für Studierende mit Kind(ern) vorhält. Daneben werden Beratungen zu Stipendienförderungen offeriert. Hochschulangehörige sollen bei der Suche nach Betreuungsplätzen und bei Fragen zum Thema Elternzeit unterstützt werden. Bei der semesterweisen Stundenplanung soll auf familienfreundliche Zeiten geachtet werden.

Die Prüfungsverfahrensordnung der Hochschule Flensburg regelt Belange von Studierenden mit Behinderung oder speziellen Einschränkungen. Durch die Zusammenarbeit mit Beratungseinrichtungen, dem Gebäudemanagement und der Raumplanung sollen barrierearme Veranstaltungsräume für beeinträchtigt Studierende organisiert werden. Der barrierefreie Umbau der Hochschuleiten und der verstärkte Einsatz von Online-Lehre sind laut Selbstbericht in Bearbeitung.

Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Hochschule beschreibt in ihrem Gleichstellungskonzept ausführlich, welche Maßnahmen zur Gleichstellung der Geschlechter und Förderung weiblicher Hochschulangehöriger sie ergreift, und konnte diese auch im Gespräch vor Ort gut darlegen. Die Chancengleichheit wird durch Fortbildungsangebote und Informationsveranstaltungen zu Nachteilsausgleichen oder „Unconscious Bias“ gefördert. Um die Umsetzung zusätzlich zu unterstützen, könnte eine verpflichtende Teilnahme an entsprechenden Schulungsmaßnahmen für Gremienvertreter*innen, die Personalentscheidungen treffen, sinnvoll sein. Informationen zum Prüfungsausschuss wie

auch zum Nachteilsausgleich sind auf der Website der Hochschule gut platziert, sodass diese für Betroffene leicht zugänglich sind.

Von Seiten der Studierenden bekam die Gutachtergruppe ebenfalls einen sehr guten Eindruck zu diesem Thema in den betrachteten Studiengängen, sodass eine adäquate Umsetzung auf Studiengangsebene bestätigt werden kann. Besonders positiv wurde hier die Ansprechbarkeit der verantwortlichen Personen der Hochschule bewertet. Was jedoch angemerkt wurde, ist, dass die Maßnahmen intensiver auch auf Inter- oder Transpersonen ausgeweitet werden könnten.

Besonders positiv bewertet die Gutachtergruppe auf Studiengangsebene die materielle Ausstattung und Unterstützung sozioökonomisch schlechter gestellter Studierender durch die Hochschule. So können z. B. Kameras und Laptops ausgeliehen werden, was auch in jedem Kurs angekündigt wird. Außerdem können die PC-Pools und Lehrräume in freien Zeitfenstern durch die Studierenden genutzt werden. Sogar speziellere Labore sind den Studierenden nach Absprache zugänglich und können teilweise durch Mitarbeitende betreut genutzt werden.

Entscheidungsvorschlag

Das Kriterium ist erfüllt.

III. Begutachtungsverfahren

III.1 Allgemeine Hinweise

Im Verfahrensverlauf wurden aufgrund der gutachterlichen Rückmeldung zur Begehung von der Hochschule Flensburg folgende Unterlagen nachgereicht und bei der Erstellung des Gutachtens berücksichtigt:

- IndieS Modulkatalog
- Diploma Supplement des Studiengangs „Angewandte Informatik“ mit überarbeiteten Lernzielen
- Modulhandbücher aller Studiengänge mit überarbeiteten Modulbeschreibungen
- Prüfungs- und Studienordnung des Studiengangs „Interactive Media & Games“ mit strukturell geändertem Modul „Reflektion, Dokumentation & überfachliche Qualifikation“ in sechs einzelne Module pro Semester
- Erläuterung zur Typisierung des Studiengangs „Medieninformatik“ gemäß den Empfehlungen der Gesellschaft für Informatik

III.2 Rechtliche Grundlagen

Akkreditierungsstaatsvertrag

Musterrechtsverordnung (MRVO)

Landesverordnung zur Regelung der Studienakkreditierung des Landes Schleswig-Holstein vom 26.04.2018

III.3 Gutachtergruppe

Hochschullehrerinnen

- Prof. Dr. Ina Schiering, Ostfalia Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Fakultät Informatik
- Prof. Dr. Birgit Wendholt, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Fakultät Technik und Informatik

Vertreter der Berufspraxis

- Thomas Holst, BT Nord Systemhaus GmbH, Husum

Studierende

- Jenny Sommerfeld, Universität Rostock

IV. Datenblatt

IV.1 Daten zum Studiengang zum Zeitpunkt der Begutachtung

IV.1.1 Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Erfassung "Abschlussquote"²⁾ und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: Angewandte Informatik B.Sc.

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung³⁾ in Zahlen (Spalten 6, 9 und 12 in Prozent-Angaben)

semesterbezogene Kohorten	StudienanfängerInnen mit Studienbeginn in Semester X		AbsolventInnen in RSZ oder schneller mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 1 Semester mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 2 Semester mit Studienbeginn in Semester X		
	insgesamt	davon Frauen	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
SoSe 2017											
WiSe 2017/2018	109	12	6	3	6%	11	3	10%	16	3	14,68%
SoSe 2018											
WiSe 2018/2019	85	8	2	1	2%	15	1	18%	18	1	21,18%
SoSe 2019											
WiSe 2019/2020	93	13	5		5%	11		12%	15		16,13%
SoSe 2020											
WiSe 2020/2021	119	14	1								
SoSe 2021											
WiSe 2021/2022	65	2									
SoSe 2022											
WiSe 2022/2023	83	13									
SoSe 2023											
WiSe 2023/2024	68	9									
Insgesamt	287	33	13	4	5%	37	4	13%	49	4	17,07%

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.²⁾ Definition der kohortenbezogenen Abschlussquote: AbsolventInnen, die ihr Studium in RSZ plus bis zu zwei Semester absolviert haben.

Berechnung: "Absolventen mit Studienbeginn im Semester X" geteilt durch "Studienanfänger mit Studienbeginn im Semester X", d.h. für jedes Semester; hier beispielhaft ausgehend von den AbsolventInnen in RSZ + 2 Semester im WS 2012/2013.

³⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: Angewandte Informatik B.Sc.

Notenspiegel der Abschlussnoten des Studiengangs

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft/ Ungenügend
	≤ 1,5	> 1,5 ≤ 2,5	> 2,5 ≤ 3,5	> 3,5 ≤ 4	> 4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WiSe 2023/2024*	3	5			1
SoSe 2023	4	7			
WiSe 2022/2023	2	10			
SoSe 2022	4	23	1		
WiSe 2021/2022	1	12			
SoSe 2021	1	10	3		
WiSe 2020/2021		12			
SoSe 2020	3	12	5		1
WiSe 2019/2020	12	1			3
SoSe 2019	1	11	2		3
WiSe 2018/2019	1	6	1		4
SoSe 2018	1	14			7
WiSe 2017/2018	2	8			2
SoSe 2017		5			2
Insgesamt	35	136	12		23

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.²⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: Angewandte Informatik B.Sc.

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Studiendauer in RSZ oder schneller	Studiendauer in RSZ + 1 Semester	Studiendauer in RSZ + 2 Semester	Studiendauer in > RSZ + 2 Semester	Gesamt (= 100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WiSe 2023/2024*	1		4	3	8
SoSe 2023		6		5	11
WiSe 2022/2023	5		3	4	12
SoSe 2022		13		16	29
WiSe 2021/2022	2		5	6	13
SoSe 2021		5	1	9	15
WiSe 2020/2021	6		6	1	13
SoSe 2020	1		10	9	20
WiSe 2019/2020	4		6	2	12
SoSe 2019		8		8	16
WiSe 2018/2019	7		1		8
SoSe 2018	1	11		3	15
WiSe 2017/2018	7		2	1	10
SoSe 2017	2	2		1	5

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.²⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

IV.1.2 Studiengang 02 „Medieninformatik“

Erfassung "Abschlussquote"²⁾ und "Studierende nach Geschlecht"

Studiengang: Medieninformatik B.Sc.

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung³⁾ in Zahlen (Spalten 6, 9 und 12 in Prozent-Angaben)

semesterbezogene Kohorten	StudienanfängerInnen mit Studienbeginn in Semester X		AbsolventInnen in RSZ oder schneller mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 1 Semester mit Studienbeginn in Semester X			AbsolventInnen in ≤ RSZ + 2 Semester mit Studienbeginn in Semester X			
	insgesamt	davon Frauen	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %	insgesamt	davon Frauen	Abschlussquote in %	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	
SoSe 2017												
WiSe 2017/2018	107	32	1		1%	21	9	20%	37	13	34,58%	
SoSe 2018												
WiSe 2018/2019	105	33	2	2	2%	23	8	22%	29	11	27,62%	
SoSe 2019												
WiSe 2019/2020	95	29	3		3%	16	4	17%	25	8	26,32%	
SoSe 2020												
WiSe 2020/2021	104	35				noch keine Absolvent*innen in ≤ RSZ + 1 Semester			noch keine Absolvent*innen in ≤ RSZ + 2 Semester			
SoSe 2021												
WiSe 2021/2022	105	42	noch keine Absolvent*innen inRSZ oder schneller mit Studienbeginn									
SoSe 2022												
WiSe 2022/2023	97	40										
SoSe 2023												
WiSe 2023/2024	81	34										
Insgesamt	307	94	6	2	2%	60	21	20%	91	32	29,64%	

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.

²⁾ Definition der kohortenbezogenen Abschlussquote: AbsolventInnen, die ihr Studium in RSZ plus bis zu zwei Semester absolviert haben.

Berechnung: "Absolventen mit Studienbeginn im Semester X" geteilt durch "Studienanfänger mit Studienbeginn im Semester X", d.h. für jedes Semester; hier beispielhaft ausgehend von den AbsolventInnen in RSZ + 2 Semester im WS 2012/2013.

³⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Notenverteilung"

Studiengang: Medieninformatik B.Sc.

Notenspiegel der Abschlussnoten des Studiengangs

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft/ Ungenügend
	≤ 1,5	> 1,5 ≤ 2,5	> 2,5 ≤ 3,5	> 3,5 ≤ 4	> 4
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WiSe 2023/2024*	3	23			2
SoSe 2023	9	31			1
WiSe 2022/2023	6	12			
SoSe 2022	11	34			
WiSe 2021/2022	8	20	1		
SoSe 2021	8	33			
WiSe 2020/2021	3	21			
SoSe 2020	4	29	1		
WiSe 2019/2020	1	16			1
SoSe 2019	3	20	1		3
WiSe 2018/2019	2	20			1
SoSe 2018	2	22			
WiSe 2017/2018	5	18	1		
SoSe 2017	3	21	1		4
Insgesamt	68	320	5		12

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.

²⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

Erfassung "Studiendauer im Verhältnis zur Regelstudienzeit (RSZ)"

Studiengang: Medieninformatik B.Sc.

Angaben für den Zeitraum der vergangenen Akkreditierung²⁾ in Zahlen für das jeweilige Semester

Abschlusssemester	Studiendauer in RSZ oder schneller	Studiendauer in RSZ + 1 Semester	Studiendauer in RSZ + 2 Semester	Studiendauer in > RSZ + 2 Semester	Gesamt (= 100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
WiSe 2023/2024*	1	1	9	14	25
SoSe 2023	4	13	1	22	40
WiSe 2022/2023	3	1	6	8	18
SoSe 2022	3	21	2	21	47
WiSe 2021/2022	2	1	16	10	29
SoSe 2021	1	20	2	21	44
WiSe 2020/2021	1		16	6	23
SoSe 2020	1	16	1	16	34
WiSe 2019/2020	1	1	11	5	18
SoSe 2019	1	13		11	25
WiSe 2018/2019	3	1	14	4	22
SoSe 2018	1	15		9	25
WiSe 2017/2018	4		15	6	25
SoSe 2017		16	1	8	25

¹⁾ Geben Sie absteigend die Semester der gültigen Akkreditierung ein, die in Spalte 1 eingegebenen Semesterangaben sind beispielhaft.²⁾ Das gilt auch für bereits laufende oder noch nicht akkreditierte Studiengänge.

IV.1.3 Studiengang 03 „Interactive Media & Games“

Entfällt wegen Konzeptakkreditierung

IV.2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	05.06.2024
Eingang der Selbstdokumentation:	28.06.2024
Zeitpunkt der Begehung:	12./13.12.2024
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Hochschulleitung, Fachbereichsleitung, Studiengangsverantwortliche, Lehrende, Mitarbeiter/innen zentraler Einrichtungen, Studierende
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde beachtet (optional, sofern fachlich angezeigt):	Seminarräume, Labore

IV.2.1 Studiengang 01 „Angewandte Informatik“

Erstakkreditiert am:	23.03.2006
Begutachtung durch Agentur:	ASIIN
Re-akkreditiert (1):	Von 29.06.2012 bis 30.09.2018
Begutachtung durch Agentur:	ASIIN
Re-akkreditiert (2):	Von 21.08.2018 bis 30.09.2025
Begutachtung durch Agentur:	AQAS e.V.

IV.2.2 Studiengang 02 „Medieninformatik“

Erstakkreditiert am:	29.06.2012
Begutachtung durch Agentur:	ASIIN
Re-akkreditiert (1):	Von 28.08.2017 bis 30.09.2024
Begutachtung durch Agentur:	AQAS e.V.
Ggf. Fristverlängerung	Von 01.10.2024 bis 30.09.2025