



ASIIN-Akkreditierungsbericht

Bachelorstudiengang

Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung

Fachübersetzen – Software und Medien (früher Fachkommunikation – Softwarelokalisierung)

Masterstudiengang

Data Science (früher Informationsmanagement)

Interaktive Medien

Softwarelokalisierung

an der
Hochschule Anhalt

Stand: 26.06.2020

Inhaltsverzeichnis

A	Zum Akkreditierungsverfahren	3
B	Steckbrief der Studiengänge	5
C	Bericht der Gutachter	10
D	Nachlieferungen	33
E	Nachtrag/Stellungnahme der Hochschule (08.07.2019)	34
F	Zusammenfassung: Empfehlung der Gutachter (23.07.2019)	35
G	Stellungnahme des Fachausschusses 04 – Informatik (12.09.2019)	36
H	Beschluss der Akkreditierungskommission (20.09.2019)	38
I	Erfüllung der Auflagen (26.06.2020).....	39
	Bewertung der Gutachter und des Fachausschusses (09.06.2020)	39
	Beschluss der Akkreditierungskommission (26.06.2020)	39
	Anhang: Lernziele und Curricula	41

A Zum Akkreditierungsverfahren

Studiengang	Beantragte Qualitätssiegel	Vorhergehende Akkreditierung	Beteiligte FA ¹
Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung	AR ²	ASIIN, 01.10.2012 – 30.09.2019	04
Ba Fachübersetzen – Software und Medien	AR	ASIIN, 01.10.2012 – 30.09.2019	04
Ma Data Science	AR	ASIIN, 01.10.2012 – 30.09.2019	04
Ma Interaktive Medien	AR	Erstakkreditierung	04
Ma Softwarelokalisierung	AR	ASIIN, 01.10.2012 – 30.09.2019	04
<p>Vertragsschluss: 06.12.2017</p> <p>Antragsunterlagen wurden eingereicht am: 12.04.2019</p> <p>Auditdatum: 29.05.2019</p> <p>am Standort: Köthen</p>			
<p>Gutachtergruppe:</p> <p>Prof. Dr. Peter Forbrig, Universität Rostock;</p> <p>Prof. Dr. Karolina Suchowolec, Technische Hochschule Köln;</p> <p>Prof. Dr. Rainer Oechsle, Hochschule Trier;</p> <p>Dr. Stephan Flake, S&N CQM Consulting & Services GmbH;</p> <p>Franziska Chuleck, Technische Universität Darmstadt</p>			
<p>Vertreter der Geschäftsstelle: Dr. Martin Foerster</p>			

¹ FA: Fachausschuss für folgende Fachgebiete - FA 04 = Informatik.

² AR: Siegel der Stiftung zur Akkreditierung von Studiengängen in Deutschland

Entscheidungsgremium: Akkreditierungskommission für Studiengänge

Angewendete Kriterien:

European Standards and Guidelines i.d.F. vom 15.05.2015

Kriterien für die Akkreditierung von Studiengängen und die Systemakkreditierung des Akkreditierungsrates i.d.F. vom 20.02.2013

Zur besseren Lesbarkeit wird darauf verzichtet, weibliche und männliche Personenbezeichnungen im vorliegenden Bericht aufzuführen. In allen Fällen geschlechterspezifischer Bezeichnungen sind sowohl Frauen als auch Männer gemeint.

B Steckbrief der Studiengänge

a) Bezeichnung	Abschlussgrad (Originalsprache / englische Übersetzung)	b) Vertiefungsrichtungen	c) Angestrebtes Niveau nach EQF ³	d) Studiengangsform	e) Double/Joint Degree	f) Dauer	g) Gesamtkreditpunkte/Einheit	h) Aufnahmehythmus/erstmalige Einschreibung	i) konsekutive und weiterbildende Master	j) Studiengangsprofil
Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung / B.Sc.	Applied Computer Science – Digital Media and Game Development	-	6	Vollzeit	-	7 Semester	210 ECTS	WS	-	n.a.
Fachübersetzen – Software und Medien / B.Sc.	Professional Translation – Software and Media	-	6	Vollzeit	-	7 Semester	210 ECTS	WS	-	n.a.
Data Science / M.Sc.	Data Science	-	7	Vollzeit	-	3 / 4 Semester	90/120 ECTS	WS oder SoSe (bei 3 Sem.) WS (bei 4 Sem.)	Konsekutiv	Anwendungsorientiert
Interaktive Medien / M.Sc.	Interactive Media	-	7	Vollzeit	-	3 / 4 Semester	90/120 ECTS	WS oder SoSe	Konsekutiv	Anwendungsorientiert

³ EQF = European Qualifications Framework

I Erfüllung der Auflagen (26.06.2020)

a) Bezeichnung	Abschlussgrad (Originalsprache / englische Übersetzung)	b) Vertiefungsrichtungen	c) Angestrebtes Niveau nach EQF ³	d) Studiengangsform	e) Double/Joint Degree	f) Dauer	g) Gesamtkreditpunkte/Einheit	h) Aufnahmehythmus/erstmalige Einschreibung	i) konsekutive und weiterbildende Master	j) Studiengangprofil
Softwarelokalisierung / M.Sc.	Software Localization	-	7	Vollzeit	-	3 / 4 Semester	90/120 ECTS	WS oder SoSe	Konsekutiv	Anwendungsorientiert

Für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung hat die Hochschule auf der Studiengangwebsite folgendes Profil beschrieben (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>):

„Bits und Bytes sind Ihr Ding, innovative Techniken im Bereich Grafik und Animation lassen Ihr Herz höher schlagen. Zudem wollen Sie technischen und mathematischen Grundlagen der Medieninformatik auf den Grund gehen. Sie interessieren sich für Informationstechnologien der Zukunft und sind kontaktfreudig - dann bringen Sie ideale Voraussetzungen mit für das duale Studium der Angewandten Informatik - Digitale Medien und Spieleentwicklung. Im dualen Studiengang eignen Sie sich Informatik-Fachwissen und -Methodenkompetenz an.

Nach dem Abschluss sind Sie bestens vorbereitet für eine selbstständige Tätigkeit in der Informatikbranche mit ihren zukunftsweisenden Karrierechancen. In der Medieninformatik erwartet Sie ein spannendes Arbeitsumfeld an der Schnittstelle zwischen Informations- und Kommunikationstechnologie. Sie können Ihren Weg einschlagen in Richtung klassische Informatik (z. B. Softwareentwicklung) oder einen modernen Multimediaberuf (z. B. Internet-Design) anstreben. Wo und wie Sie in Zukunft tätig sein werden, soll in erster Linie von Ihren eigenen Interessen und Schwerpunkten abhängig sein, die Sie selbst im Laufe Ihres Studiums der Angewandten Informatik - Digitale Medien und Spieleentwicklung bestimmen.“

Für den Bachelorstudiengang Fachübersetzen – Software und Medien hat die Hochschule auf der Studiengangwebsite folgendes Profil beschrieben (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>):

„Mit einem Interesse für Softwareprodukte wie Webseiten oder Videospiele, Begeisterung für Sprachen und der Offenheit für kulturelle Unterschiede, die sich auch im Gebrauch von Software widerspiegelt, bringen Sie für den Bachelorstudiengang Fachübersetzen – Software und Medien ideale Voraussetzungen mit.

Das Übersetzen von Menüs und Schaltflächen von Computerprogrammen verlangt mehr als reine Übersetzungs- und Sprachkompetenz. An der Hochschule Anhalt wird Ihnen vermittelt, wie verständliche Online-Hilfen und bessere Benutzerhandbücher aussehen können. Dabei werden auch Formen und Farben grafischer Elemente an die kulturspezifischen

Sehgewohnheiten der Nutzer der verschiedenen Zielmärkte angepasst. Der deutschlandweit bisher einzige Bachelor-Studiengang, der sich der Lokalisierung von Software widmet, wie dies in Fachkreisen heißt, umfasst sowohl sprachlich-übersetzerische als auch informationstechnologische Inhalte. Das Studium ist praxisorientiert, beinhaltet ein Praktikum in der Industrie und vermittelt Fach- und Methodenkompetenz im Bereich der Übersetzung, der Informationstechnologie und der interkulturellen Kommunikation, um Softwareprodukte qualitativ hochwertig an verschiedene Zielmärkte anzupassen.

Am Ende eines erfolgreichen Studiums der Softwarelokalisierung steht eine breit gefächerte Qualifikation, die direkt auf den modernen Übersetzungs- und Lokalisierungsmarkt führt. Die beruflichen Einsatzmöglichkeiten sind äußerst vielfältig: in international tätigen Unternehmen und Organisationen, bei Übersetzungs- und Lokalisierungsdienstleistern, in Terminologie- und Marketingabteilungen, bei Softwareunternehmen, oder Spielefirmen und nicht zuletzt in der Freiberuflichkeit für das Übersetzen und Lokalisieren.“

Für den Masterstudiengang Interaktive Medien hat die Hochschule auf der Studiengangwebsite folgendes Profil beschrieben (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>):

„Ziel des Studiums ist die Spezialisierung im Bereich der medialen Interaktivität. Dies betrifft die klassischen interaktiven Telekommunikationsmedien und neuartige Interfaces und Technologien zum Erfassen menschlicher Gesten und Verhaltensmuster, sowie deren Einsatz im Rahmen praxisrelevanter Anwendungen im Film, sozialen Netzwerken, Computerspielen oder im täglichen Leben. Das Studium ermöglicht das Kennenlernen und Ausprobieren neuartiger Kommunikationsmöglichkeiten. Von Eingabegeräten bis zum Dialogdesign, in hochkomplexen industriellen Vorgängen ebenso wie in Kunst und Kultur – überall dort, wo es darum geht, die Mensch-Maschine-Schnittstelle derart natürlich zu gestalten, dass feinste Nuancen der zwischenmenschlichen Kommunikation erfasst und ausgewertet werden können. Wer das Masterstudium Interaktive Medien an der Hochschule Anhalt erfolgreich absolviert hat, findet überall dort berufliche Einsatzmöglichkeiten, wo die Schaffung und Einsatz neuer Medien im Mittelpunkt stehen. Der Masterabschluss ist berufsqualifizierend und berechtigt zur anschließenden Promotion.“

Für den Masterstudiengang Data Science hat die Hochschule auf der Studiengangwebsite folgendes Profil beschrieben (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>):

„Ziel des Studiums ist die Vermittlung von Data-Science-Kompetenzen. Die Absolventen kennen typische Fragestellungen und können reale Probleme und Daten diesen Fragestellungen zuordnen. Sie gehen planvoll und kritisch mit Daten in datengetriebenen Prozessen und Anwendungen um (Data Literacy). Die Absolventen haben die nötigen Informatikkenntnisse zum Erfassen, Aufbewahren, Archivieren, Visualisieren, Kommunizieren, Durchsuchen und Analysieren von Datenbeständen. Sie kennen gängige Ansätze und Methoden zu Datenanalyse, Datenmanagement und Datenkommunikation sowie deren Möglichkeiten, Grenzen, Vor- und Nachteile und können diese in praktischen Anwendungen geeignet einsetzen. Sie sind sicher im Umgang mit gängigen Werkzeugen für Data-Science-Projekte. Das Studium ist wissenschaftlich orientiert und anwendungsbezogen. Der Abschluss befähigt zur Übernahme von anspruchsvollen Führungsaufgaben in Data-Science-Projekten sowie zur Aufnahme einer Promotion.“

Für den Masterstudiengang Softwarelokalisierung hat die Hochschule auf der Studiengangswebsite folgendes Profil beschrieben (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>):

„Ziel des Studiums ist die Aneignung von theoretischen und praktischen Kenntnissen der Lokalisierung von Produkten unterschiedlicher Anwendungsfelder. In einem projektorientierten Studium steht die Anpassung von Büro- und Web-Anwendungen, Computerspielen und Software für mobile Geräte an die Sprache und Kultur fremder Märkte ebenso im Mittelpunkt wie die Beherrschung von Prozessen und Werkzeugen, die in der Übersetzungs- und Lokalisierungsindustrie sowie im Management von Projekten zum Einsatz kommen.

Sie sind als Projektmanagerin oder -manager, als Lokalisierungsingenieur oder als Übersetzerin oder Übersetzer in Lokalisierungsunternehmen, Softwarefirmen, Übersetzungsdiensten, Terminologieabteilungen, freiberuflich, in Marketingabteilungen, in internationalen Organisationen und Großunternehmen tätig. Lokalisierungsexpertinnen und -experten sind weltweit gefragt.“

C Bericht der Gutachter

Kriterium 2.1 Qualifikationsziele des Studiengangskonzeptes

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:
 - Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)
- Prüfungsordnungen
- Diploma Supplements

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Die Gutachter stellen fest, dass die Hochschule für die Studiengänge spezifische Studienziele formuliert hat, die sie im Selbstbericht sowie in den Prüfungsordnungen und im Diploma Supplement präsentiert. Eine detaillierte Einschätzung der Studiengangziele und deren Verlinkung mit den einzelnen Modulen liefert die Hochschule in Kompetenzmatrizen, die in den Selbstbericht integriert wurden.

Diesen Angaben entnehmen die Gutachter, dass der Bachelorstudiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Ba AI) den Studierenden die wesentlichen theoretischen und praktischen Grundlagen in zentralen Gebieten der Informatik und

in praktischen Anwendungen der Informatik vermitteln soll. Die Studierenden sollen weiterhin befähigt werden, Problemstellungen zu analysieren und alleine oder im Team Lösungen zu entwickeln und diese in angemessener Form zu präsentieren. Durch die Arbeit in Gruppen soll die allgemeine Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten der Studierenden gefördert werden. Auch sollen sie sich der rechtlichen, politischen und gesellschaftlichen Aspekte von Informationssystemen bewusst sein. Aufgrund der besonderen Schwerpunktsetzung des Studiengangs mit einem Fokus auf digitalen Medien und Spieleentwicklung sollen die Studierenden lernen, Fragestellungen und Aufgaben aus Anwendungsgebieten der digitalen Medien inhaltlich und gestalterisch zu erfassen und interdisziplinär tätig zu werden. Darüber hinaus sollen die Studierenden mit den Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens vertraut gemacht werden, wodurch ihnen die Möglichkeit eröffnet wird, nach erfolgreichem Abschluss des Bachelorstudiums ein vertiefendes Masterstudium aufzunehmen.

Im Bachelorstudiengang Fachübersetzen – Software und Medien soll den Studierenden theoretische Grundlagen sowie praktische Fachkompetenz im Bereich des Übersetzens verschiedener Medien sowie der Anwendung von Übersetzungs- und Lokalisierungssoftware vermittelt werden. Aufbauend auf diesen grundlegenden Kenntnissen sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, sowohl sprachlich und kulturell als auch softwaretechnisch Anpassungen von Internetauftritten, Computerspielen und anderen Anwendungsprogrammen vorzunehmen. Durch die enge Verknüpfung von sprachlichen und informationstechnologischen Inhalten erwerben die Studierenden unter anderem durch das Erlernen und Anwenden von Fremdsprachen sowie durch interdisziplinäre Projektarbeiten überfachliche Kompetenzen. Nach Abschluss des Studiums sollen sie in der Lage sein, als Übersetzungsspezialisten für Software und Medien bei Sprachdienstleistern, Übersetzungsagenturen, Softwarefirmen oder jeglichen international tätigen Industrieunternehmen zu arbeiten. Aufgrund der erworbenen Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sollen sie darüber hinaus dazu befähigt sein, ihr Studium im Rahmen eines Masterstudiums fortzusetzen.

Der Masterstudiengang Data Science greift die Grundkenntnisse und -kompetenzen eines Informatik-Bachelorstudiums auf und soll die Studierenden in die Lage versetzen, eigenständig und kritisch mit Daten in datengetriebenen Prozessen und Anwendungen umzugehen (Data Literacy). Weiterhin sollen die Kenntnisse auf den Gebieten Aufbewahren, Archivieren, Visualisieren, Kommunizieren, Durchsuchen und Analysieren von Datenbeständen vertieft werden. Die Absolventen des Studiengangs sollen befähigt sein, Data-Science-Projekte mit Hilfe der modernsten Werkzeuge zu bearbeiten und diese auch in Führungsposi-

tionen in Unternehmen eigenverantwortlich zu planen und zu organisieren. Durch die vertiefte wissenschaftliche Arbeit im Rahmen des Masterstudiengangs sollen Absolventen außerdem ihre Forschungen in der Form einer Promotion weiterverfolgen können.

Der Masterstudiengang Softwarelokalisierung vertieft die Grundkenntnisse und -kompetenzen des Bachelorstudiengangs Fachübersetzen. Den Studierenden sollen vertiefende Kenntnisse des Softwareentwicklungsprozesses, der Internationalisierung von Software und informationstechnologische sowie fach- und fremdsprachliche Kompetenzen zur zielmarktgerechten Anpassung von Softwareprodukten vermittelt werden. Dabei sollen die Studierenden befähigt werden, Lokalisierungsprozesse adäquat zu konzipieren und in interdisziplinären Kontexten zu lösen. Durch die verstärkte Ausbildung der Fähigkeit zum Management komplexer Lokalisierungsprojekte sollen die Studierenden in der Lage sein, nach Abschluss des Studiums anspruchsvolle Führungsaufgaben zu übernehmen oder ihre wissenschaftlichen Projekte weiter zu verfolgen und eine Promotion aufzunehmen.

Ziel des Masterstudiengangs Interaktive Medien, der zusammen mit der Universität Halle-Wittenberg durchgeführt wird, ist es die Studierenden zu befähigen, technische und kommunikationsrelevante Probleme zu erkennen und diese mit Hilfe vertiefter Kenntnisse aus dem Bereich der interaktiven digitalen Medien und adäquater wissenschaftlicher Methoden zu lösen. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, komplexe Projekte der interaktiven und online Medien professionell umzusetzen, wobei ein besonderer Fokus auf den Bereichen Bildverarbeitung, Mustererkennung und Algorithm Engineering liegen soll. Durch einen starken Projektbezug, welcher die kommunikativen und interdisziplinären Kompetenzen der Studierenden ausbauen soll, erlernen sie darüber hinaus, Projekte eigenverantwortlich zu planen und durchzuführen und sollen somit qualifiziert sein, Führungsaufgaben in Betrieben zu übernehmen. Mit den erworbenen Kompetenzen im wissenschaftlichen Arbeiten sind sie außerdem zur Aufnahme einer Promotion befähigt.

Die Gutachter diskutieren die geschilderten Studien- und Lernziele und kommen zu der Einschätzung, dass alle relevanten fachlichen Inhalte durch die Beschreibungen abgebildet werden und dass die Studiengänge Kompetenzen entsprechend des Qualifikationsprofils Level 6 (Bachelor) und Level 7 (Master) des Europäischen Qualifikationsrahmens umfassen. Allerdings stellen sie fest, dass auf den Diploma Supplements der Hochschule Anhalt für alle behandelten Studiengänge mit Ausnahme des Masterstudiengangs Interaktive Medien neben den geschilderten programmspezifischen Lernzielen jeweils dieselben sieben generellen Qualifikationsziele aufgelistet werden. Zwar erscheinen diese den Gutachtern für die Bachelorstudiengänge durchaus angebracht zu sein, sie unterscheiden jedoch in ihrem Qualifikationsgrad nicht zwischen Bachelor- und Masterstudiengängen. Folglich betonen die Gutachter, dass anhand der geschilderten Ziele sichtbar gemacht werden müsste, dass

Absolventen eines Masterstudiengangs weiterführende Kompetenzen erworben haben als Absolventen eines Bachelorstudiengangs.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.1:

Mit der Stellungnahme legt die Hochschule überarbeitete Versionen der Diploma Supplements vor, die die von den Gutachtern angemerkten Aspekte entsprechend berücksichtigen. Demnach bewerten die Gutachter das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.2 (a) Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Die Analyse und Bewertung zu den Anforderungen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse erfolgt im Rahmen des Kriteriums 2.1, in der folgenden detaillierten Analyse und Bewertung zur Einhaltung der Ländergemeinsamen Strukturvorgaben und im Zusammenhang des Kriteriums 2.3 (Studiengangkonzept).

Kriterium 2.2 (b) Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:
 - Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)

- Allgemeine Bestimmungen zu Studien- und Prüfungsordnungen
- Immatrikulationsordnung
- Prüfungsordnungen
- Diploma Supplements

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Studienstruktur und Studiendauer

Aus §4 der jeweiligen Prüfungsordnung geht hervor, dass die Regelstudienzeit des Bachelorstudiums sieben Semester mit insgesamt 210 ECTS-Punkten und die der Masterstudiengänge drei bzw. vier Semester mit insgesamt 90 bzw. 120 ECTS-Punkten entsprechend der Zulassung umfasst. Die Studiengänge werden mit einer Bachelorarbeit im Umfang von 12 ECTS-Punkten und einer Masterarbeit im Gesamtumfang von 30 ECTS-Punkten abgeschlossen. Somit stellen die Gutachter fest, dass die Vorgaben der KMK zu Studienstruktur und Studiendauer dieser Studiengänge eingehalten werden.

Zugangsvoraussetzungen und Übergänge

Als Immatrikulationsordnung der Hochschule Anhalt sowie die Allgemeinen Bestimmungen für das Bachelorstudium an der HS Anhalt definieren, dass für eine Immatrikulation die Qualifikation gemäß §27 des Hochschulgesetzes des Landes Sachsen-Anhalt nachzuweisen ist. Ergänzenden Beschränkungsregelungen wurden für die beiden betrachteten Studiengänge nicht erlassen.

Für alle drei Masterstudiengänge erlaubt die HS eine Immatrikulation für die drei- bzw. viersemestrige Studienvariante. Vier Semester werden alle jene Bewerber immatrikuliert, die ein Bachelorstudium im Umfang von sechs Semestern absolviert haben. Für den Masterstudiengang Softwarelokalisierung definiert die Hochschule als Voraussetzung der Zulassung einen Bachelorabschluss im Studiengang Fachübersetzen oder einem vergleichbaren Studiengang. Internationale Bewerber müssen ihre Deutschkenntnisse auf Niveau B2/C1 nachweisen. Der Masterstudiengang Data Science setzt lediglich ein abgeschlossenes Bachelorstudium im Umfang von mindestens 180 ECTS-Punkten voraus und zielt somit auf eine sehr heterogene Studierendenschaft. Absolventen des Bachelorstudiums Angewandte Informatik oder eines vergleichbaren Studiengangs können in der dreisemestrigen Studiengangvariante immatrikuliert werden. Die Gutachter diskutieren diese Vorgabe mit den Programmverantwortlichen und erfahren, dass es die erklärte Zielsetzung ist, im Studiengang Studierende mit sehr unterschiedlichen Bachelorabschlüssen zusammenzuführen. Hierfür werden im ersten Studiensemester Grundlagenkenntnisse der Informatik auf dem für den Studiengang erforderlichen Niveau vermittelt. Die Gutachter begrüßen diese

Ausrichtung grundsätzlich, geben aber zu bedenken, dass dieses Einführungssemester für Absolventen eines Informatik-Studiengangs, wenn auch nur sechssemestrig, eine unnötige Wiederholung darstellen würde. Es wird daher angeregt, für diese Studierenden Alternativen zu schaffen, die eine Doppelung von Inhalten vermeiden. Denkbar wäre ein verpflichtendes Praxissemester, das Absolventen eines sechssemestrigen Informatik-Studiengangs zumeist nicht aufweisen, oder die unmittelbare Zulassung zur dreisemestrigen Variante, wenn bereits alle erforderlichen Kompetenzen im Bachelorstudium erworben wurden.

Für den kooperativen Masterstudiengang Interaktive Medien immatrikulieren sich die Studierenden an der Universität Halle-Wittenberg. Zulassungsvoraussetzung zur dreisemestrigen Variante ist der Bachelorabschluss in einem siebensemestrigen Studium der Medieninformatik oder eines vergleichbaren Studiengangs. Unabhängig vom Abschluss wird in der Regel eine Abschlussnote von nicht schlechter als 2,7 gefordert.

Abgesehen von dem thematisierten Kritikpunkt erscheinen die Zulassungsvoraussetzungen den Gutachtern insgesamt sinnvoll und transparent.

Studiengangsprofile

Die Hochschule charakterisiert die Masterstudiengänge als anwendungsorientiert; eine Einschätzung, der die Gutachter aufgrund der starken Praxisausrichtung der Hochschule Anhalt gut folgen können.

Konsekutive und weiterbildende Masterstudiengänge

Die Masterstudiengänge sind konsekutiv; eine Einschätzung, der die Gutachter problemlos folgen können, da von Bewerbern ein vorhergehender, abgeschlossener Bachelorstudien-gang verlangt wird.

Abschlüsse

Die Gutachter stellen fest, dass für die zu akkreditierenden Studiengänge jeweils nur ein Abschlussgrad vergeben wird und die Vorgaben der KMK somit eingehalten werden.

Bezeichnung der Abschlüsse

Die Gutachter entnehmen §3 der jeweiligen Prüfungsordnung, dass für die Bachelorstudiengänge der Abschluss eines „Bachelor of Science“ und für die Masterstudiengänge der Abschluss eines „Master of Science“ verliehen wird. Im Falle des kooperativen Masterstudiengangs Interaktive Medien wird von den beteiligten Hochschulen ein gemeinsames Zeugnis ausgestellt. Auskunft über das dem Abschluss zugrundeliegende Studium im Ein-

zelen erteilt das ergänzende Diploma Supplement, in dem darüber hinaus alle wesentlichen Angaben zu Studium, Notenbildung und statistischen Daten gemäß ECTS User's Guide und Bildungssystem in Deutschland verankert worden sind.

Modularisierung, Mobilität und Leistungspunktsystem

Die Berücksichtigung der „Rahmenvorgaben für die Einführung von Leistungspunktsystemen und für die Modularisierung“ wird im Zusammenhang mit den Kriterien 2.3 (Modularisierung (einschl. Modulumfang), Modulbeschreibungen, Mobilität, Anerkennung), 2.4 (Kreditpunktsystem, studentische Arbeitslast, Prüfungsbelastung), 2.5 (Prüfungssystem: kompetenzorientiertes Prüfen) überprüft.

Die Vorgaben der KMK sind somit erfüllt.

Kriterium 2.2 (c) Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Das Land Sachsen-Anhalt hat keine landesspezifischen Strukturvorgaben für die Akkreditierung von Bachelor- und Masterstudiengängen verabschiedet.

Kriterium 2.2 (d) Konzeptionelle Einordnung des Studiengangs in das Studiensystem

Verbindliche Auslegungen des Akkreditierungsrates müssen an dieser Stelle nicht berücksichtigt werden.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.2:

Die Gutachter begrüßen, dass die Hochschule im Nachgang der Vor-Ort-Begehung bereits alternative Konzepte für Absolventen eines sechssemestrigen Informatik-Bachelorstudiengangs im Master Data Science entwickelt hat. Nunmehr ist das erste Semester analog zum ersten Semester im Master Interaktive Medien gestaltet worden, um inhaltliche Doppelungen zu vermeiden. Die Gutachter bewerten das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.3 Studiengangskonzept

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:

- Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)
- Prüfungsordnungen
 - Vor-Ort-Gespräche

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Studiengangskonzept / Umsetzung der Qualifikationsziele:

Das Studiengangskonzept für die Bachelorstudiengänge ist auf sieben Semester, das für die Masterstudiengänge auf drei bzw. vier Semester ausgelegt. Die Arbeitslast ist dabei mit 30 ECTS-Punkten gleichmäßig über die Semester verteilt. Die Gutachter untersuchen die vorliegenden Curricula mit Blick auf die formulierten Qualifikationsziele.

Im Bachelorstudiengang Angewandte Informatik erwerben die Studierenden in den ersten Semestern Grundlagen in Mathematik und Informatik sowie im Bereich Digitale Medien, die im dritten bis fünften Studiensemester vertieft werden. Der Anwendungsbezug zu Medien und Spieleentwicklung wird dabei in Modulen wie „Computergrafik und Animation“, „Multimediale Signalverarbeitung“ oder „Künstliche Intelligenz“ behandelt. Im Rahmen von vier Wahlpflichtmodulen können die Studierenden darüber hinaus individuelle Schwerpunkte setzen. Positiv beurteilen die Gutachter das weiter ausgebaute projektbezogene Studieren; über die ersten fünf Semester sind die Studierenden kontinuierlich begleitend in Projektarbeiten im Bereich Medien und Spielegestaltung involviert. Das Berufspraktikum wurde im Vergleich zur Vorakkreditierung vom fünften ins sechste Semester verschoben,

um eine bessere Verzahnung mit der Bachelorarbeit zu ermöglichen, was die Gutachter ebenfalls begrüßen. Sehr sinnvoll finden sie auch die Stärkung des Aspekts wissenschaftliches Arbeiten, der in Form des verpflichtenden Seminars Informatik im fünften Semester behandelt wird. Ethische und überfachliche Themen werden in den ersten beiden Semestern in den neuen Modulen „Schlüsselkompetenzen“ und im siebten Semester in den Modulen „Studium Generale“ und „Online- und Medienrecht“ vermittelt. Insgesamt sind die Gutachter davon überzeugt, dass das abgebildete Curriculum dazu geeignet ist, die formulierten Lernziele zu erreichen.

Im Bachelorstudiengang Fachübersetzen verbindet sich in den ersten Semestern die Grundlagenvermittlung im Bereich Informatik mit dem Bereich Sprache und Sprachwissenschaften. Über die Module „Mediengestaltung“ und „Mensch-Computer-Interaktion“ erlernen die Studierenden die mediale Umsetzung der technischen Grundlagen. Eine Vertiefung der Kenntnisse erfolgt zwischen dem dritten und fünften Studiensemester, bevor die Studierenden auch in diesem Programm im sechsten Semester ein Berufspraktikum absolvieren. Im siebten Semester schreiben die Studierenden ihre Bachelorarbeit. Im Rahmen von drei Wahlpflichtveranstaltungen besteht außerdem die Möglichkeit einer persönlichen Schwerpunktsetzung. Kontrovers diskutiert wurde in diesem Zusammenhang das Angebot der Hochschule, den Sprachtest TOEIC als Prüfungsbestandteil eines Moduls zu absolvieren. Der Kurs bereitet die Studierenden auf diesen Sprachtest vor, wobei das Ablegen des Tests als Prüfungsleistung gilt. Die Gutachter erfahren jedoch von den Programmverantwortlichen, dass der Test durch Mitarbeiter der Hochschule ausgeführt, betreut und koordiniert wird, die Prüfungshoheit wird also nicht an eine externe Institution ausgelagert. Demnach beurteilen die Gutachter dieses Angebot als durchaus positiv, da viele potentielle Arbeitgeber und Masterstudiengänge den Test als Voraussetzung definieren. Insgesamt erscheint auch dieses Curriculum den Gutachter geeignet zu sein, die formulierten Studienziele zu erreichen.

Der Masterstudiengang Interaktive Medien wird kooperativ mit der Universität Halle-Wittenberg durchgeführt und verfolgt das Ziel, theoretische und praktische Schwerpunktsetzungen beider Hochschulen zusammenzuführen. Die Absolventen des sechssemestrigen Bachelorstudiengangs Informatik aus Halle absolvieren die viersemestrige Variante, wobei das erste Studiensemester Aspekte der Medieninformatik vertieft und die Möglichkeit zur beruflichen Praxiserfahrung bietet. Ab dem zweiten Semester studieren dann beide Gruppen gemeinsam. Über das zweite und dritte Semester erstreckt sich ein Projekt aus dem Bereich Interaktive Medien; weiterhin wählen alle Studierenden aus vier Wahlpflichtmodulen eine eigene Schwerpunktsetzung. Vier Module entstammen dem Bereich Interaktive Medien, zwei weitere Module dem Bereich Algorithmen und Grundlagen. Im vierten Semester wird das Studium durch die Masterarbeit abgeschlossen.

Für den Masterstudiengang Data Science wurde bereits an anderer Stelle thematisiert, dass es die ausdrückliche Zielsetzung ist, Studierende aus sehr unterschiedlichen fachlichen Hintergründen zusammenzuführen. Demnach absolvieren viele Studierende, die nicht über einen siebensemestrigen Bachelorabschluss in Informatik verfügen die viersemestrige Studienvariante, bei der im ersten Semester die für das Masterstudium erforderlichen Kompetenzen im Programmieren und in Mathematik vermittelt werden. In den folgenden zwei Semestern absolvieren die Studierenden ein Projekt „Data Science“ sowie sechs Pflichtmodule zur Vermittlung der Kerninhalte. Über drei Wahlpflichtmodule erfolgt eine individuelle Schwerpunktsetzung und ein Seminar im dritten Semester vertieft die Kompetenzen im wissenschaftlichen Arbeiten. Abgeschlossen wird das Studium durch die Masterarbeit im vierten Semester.

Auch der Masterstudiengang Softwarelokalisierung bietet eine drei- und eine viersemestrige Variante an. Die verlängerte Variante richtet sich an Absolventen eines Bachelorstudiengangs Fachkommunikation, Translatologie, Technische Redaktion oder Sprachtechnologie und vermittelt Kenntnisse aus den Bereichen der Lokalisierungs- und der Informationstechnologie, um die gemeinsamen Grundlagen für die folgenden drei Semester zu legen. Ein besonderer Fokus wird darauf gelegt, die Studierenden, neben einer Vertiefung der Fachkompetenzen, in den Bereichen Projektmanagement und Arbeiten in internationalen Kontexten zu qualifizieren, beispielsweise über die Module „Softwareentwicklung und Internationalisierung“ und „Projektmanagement und Qualitätssicherung in Lokalisierungsprojekten“. Eine persönliche Schwerpunktbildung ist im Rahmen von vier Wahlpflichtmodulen vorgesehen. Auch dieser Masterstudiengang wird im vierten Semester durch die Masterarbeit abgeschlossen.

Zusammenfassend stellen die Gutachter auch für die Curricula der drei Masterstudiengänge fest, dass sie wie die Bachelorstudiengänge geeignet sind, die formulierten Studienziele zu erreichen. Den Studierenden werden jeweils wissenschaftliche, praktische und persönlichkeitsbildende Kompetenzen in angemessenem Umfang vermittelt.

Modularisierung / Modulbeschreibungen:

Die Gutachter stellen fest, dass die Studiengänge modularisiert sind und jedes Modul ein inhaltlich in sich abgestimmtes Lehr-/Lernpaket darstellt. Für die erfolgreiche Absolvierung aller Module werden Leistungspunkte entsprechend dem ECT-System vergeben. Kreditpunkte werden in Übereinstimmung mit der Prüfungsordnung nur dann vergeben, wenn eine Modulprüfungsleistung erfolgreich erbracht wurde.

Auskunft über die Inhalte und Lernziele der einzelnen Module erteilen die jeweiligen Modulbeschreibungen, die nach Ansicht der Gutachter weitgehend vollständig auch über den

Workload, die Prüfungsform, den Modulverantwortlichen und empfohlene Literatur informieren. Allerdings stellen sie fest, dass manche Modulbeschreibungen noch präzisiert werden könnten. So ist die Angabe der Präsenzstunden in einzelnen Fällen fehlerhaft; beispielhaft wird bei den Kolloquien eine Präsenz von null Stunden verzeichnet. Mitunter fehlt auch eine angemessene Differenzierung von Inhalten und Lernzielen, insbesondere bei solchen Modulen, die in ähnlicher Form sowohl im Bachelor als auch im Master angeboten werden. So sollte bei den TOEIC-Modulen zwischen Lernzielen auf Bachelor- und Masterniveau unterschieden werden. Weiterhin zielen insbesondere die Masterstudiengänge auf die Vermittlung von Führungskompetenzen ab, was jedoch anhand der jeweiligen Modulbeschreibungen nicht immer ersichtlich wird. Zwar können die Lehrenden und Programmverantwortlichen im Gespräch erläutern, wo derartige Inhalte integriert sind, die Gutachter regen jedoch an, dies auch angemessen in den Modulbeschreibungen herauszuarbeiten.

Didaktisches Konzept / Praxisbezug:

Die akademische Lehre wird in den fünf zu akkreditierenden Studiengängen in Form von Seminaristischen Veranstaltungen, Vorlesungen mit integrierten Übungen, Seminaren, Praktika und Projektarbeiten durchgeführt. Die Gutachter bestätigen, dass ein ausgewogenes Verhältnis aus Theorie und Praxis vorherrscht und dass in allen Studiengängen durch die begleitenden Projektmodule eine gute Anwendungsbezogenheit geschaffen wird. Sehr positiv vermerken die Gutachter auch die Einführung von Seminaren zum wissenschaftlichen Arbeiten auf Bachelor- wie auch Masterniveau. Durch diese Module wird dem formulierten Ziel der wissenschaftlichen Qualifizierung mit Blick auf weiterführende Studien Rechnung getragen. Insgesamt stellen die Gutachter fest, dass die didaktische Aufbereitung und der hohe Grad an Praxisanteilen zum Erreichen der formulierten Studienziele beitragen.

Zugangsvoraussetzungen:

Die Zugangsvoraussetzungen wurden bereits unter Kriterium 2.2 behandelt.

Anerkennungsregeln / Mobilität:

Die Möglichkeit für internationale Mobilität ist in den betrachteten Studiengängen grundsätzlich gegeben. In den Bachelorstudiengängen ist insbesondere das sechste Semester mit dem Berufspraktikum als Mobilitätsfenster ausgewiesen. Auch das siebte Semester mit dem Verfassen der Bachelorarbeit und einem online abgehaltenen Modul kann für Auslandsaufenthalte genutzt werden. In den Masterstudiengängen mit ihrer weitgehend flexiblen Struktur ist die Möglichkeit zur Mobilität theoretisch jederzeit gegeben. Nichtsdestotrotz ist festzustellen, dass das Interesse an Auslandsmobilität bei den Studierenden bis-

her sehr gering ist. Vor allem im Bachelorstudiengang Fachübersetzen und im Master Softwarelokalisierung verwundert dies ein wenig, da der starke Fremdsprachenbezug grundsätzlich einen Auslandsaufenthalt sinnvoll erscheinen ließe. Im Gespräch mit den Studierenden erfahren die Gutachter jedoch, dass es durchaus eine Vielzahl von Angeboten und Informationsveranstaltungen gibt. Man fühlt sich vollumfänglich informiert, aber nur eine kleine Minderheit möchte diese Angebote tatsächlich wahrnehmen. Die Gutachter stellen fest, dass von Seiten der Hochschule alle Anstrengungen unternommen werden, die internationale Mobilität zu fördern und dass Lissabon-konforme Regelungen zur Anerkennung von an anderen Hochschulen erbrachten Leistungen verankert sind.

Studienorganisation:

Die Gutachter beurteilen die Studienorganisation in den betrachteten Studiengängen als grundsätzlich dem Studienerfolg zuträglich. Dabei wurde die Organisation im kooperativen Masterstudiengang Interaktive Medien mit dem Programmverantwortlichen und den Studierenden intensiv diskutiert. Es stellt sich heraus, dass in der Anfangsphase dieses Studiengangs noch gewisse Schwierigkeiten bestanden, wenn es darum ging, die beiden Hochschulstandorte und die angebotenen Veranstaltungen sinnvoll zusammenzuführen. Inzwischen ist die Situation jedoch besser geworden und die Gutachter gewinnen den positiven Eindruck, dass alle Beteiligten in einem konstruktiven Weiterentwicklungsprozess zusammenarbeiten. Sie loben daher diese innovative Kooperation und unterstützen die Verantwortlichen in ihrer Initiative, die Wissenschafts- und Praxisorientierung zweier Standorte in einem Studiengang zu verbinden.

Mit den Studierenden diskutierten die Gutachter auch die Situation der vielen internationalen Studierenden an der Hochschule und in den betroffenen Studiengängen. Von der Hochschulleitung hatte man bereits erfahren, dass die Hochschule Anhalt eng mit dem dort angesiedelten Studienkolleg des Landes Sachsen-Anhalt zusammenarbeitet. Aufgrund dieser Verbindung setzen viele Studierende aus dem Ausland nach Abschluss des Studienkollegs ihr Studium an der Hochschule Anhalt fort. Während die Gutachter diese Zusammenarbeit grundsätzlich positiv beurteilen, erfahren sie auch von den Studierenden, dass die Kommunikation der an der Hochschule existierenden Unterstützungs- und Beratungsangebote für ausländische Studierende am Studienkolleg durchaus noch verbessert werden könnten. Da am Studienkolleg der Bedarf an Informationen über ein Studium in Deutschland und an der HS Anhalt besonders ausgeprägt ist, regen die Gutachter an, die vorhandenen Angebote verstärkt auch dort zu bewerben. Auf diese Weise können Missverständnisse, die zur Verlängerung der Studienzeiten führen könnten, noch vor Beginn eines Studiums beseitigt werden.

Zur Berücksichtigung der Belange der Studierenden sind die betreffenden Ausführungen zu Kriterium 2.4 zu vergleichen.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.3:

Mit der Stellungnahme legt die Hochschule bereits überarbeitete Modulbeschreibungen vor, welche die von den Gutachtern festgestellten Mängel beseitigen. Weiterhin begrüßen es die Gutachter, dass ab dem WS 2019/20 verstärkte Werbe- und Informationsveranstaltungen hinsichtlich der Studienorganisation am Studienkolleg speziell für internationale Studierende eingeplant worden sind. Somit bewerten die Gutachter das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.4 Studierbarkeit

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:
 - Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)
- Prüfungsordnungen
- Modulbeschreibungen

- Vor-Ort-Gespräche

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Eingangsqualifikationen / Studienplangestaltung:

Hierzu sind die einschlägigen Erörterungen unter Krit. 2.3 zu vergleichen.

Studentische Arbeitslast:

Wie bereits dargestellt, verteilt sich die Arbeitslast der Studierenden auf 30 ECTS-Punkte pro Semester, wobei ein ECTS-Punkt mit durchschnittlich 30 Arbeitsstunden gleichgesetzt wird. Der Arbeitsaufwand wird von den Studierenden im Rahmen der regelmäßig durchgeführten Lehrveranstaltungsevaluation eingeschätzt und sollten signifikante Abweichungen festgestellt werden, wird eine Anpassung der ECTS-Punkte bzw. des vermittelten Inhalts vorgenommen. Nach Auskunft im Selbstbericht ist auf diese Art im vergangenen Akkreditierungszeitraum eine umfassende Analyse und Neubewertung der Module durchgeführt worden, dies scheint sich in der Verteilung der ECTS-Punkte auf die Module jedoch nur geringfügig niedergeschlagen zu haben. Im Gespräch mit den Studierenden wird bestätigt, dass die ausgewiesenen ECTS-Punkte weitgehend der Realität der Lerninhalte entsprechen und dass die Arbeitslast gleichmäßig über die Semester verteilt ist. Auskunft über die Studierbarkeit im Allgemeinen lässt sich aufgrund der geringen vorhandenen Datenmengen jedoch kaum erteilen. So verfügt weder die Hochschulleitung noch der Fachbereich über solide statistische Daten zu Kohortenverläufen, Studiendauer und Abbrecherzahlen. Da bereits bei der vorherigen Akkreditierung vom Gutachterteam die Empfehlung ausgesprochen worden war, diesbezüglich eine systematische Erfassung von Daten zu etablieren, sehen die Gutachter hier nun verstärkten Handlungsbedarf. Abgesehen von den fehlenden statistischen Daten gibt es jedoch Einschätzungen von Seiten der Programmverantwortlichen und auch der Studierenden. Demnach ist die Zahl der Studienabbrecher relativ hoch, was jedoch für Informatikstudiengänge nicht ungewöhnlich ist. Aufgrund der hohen Zahl ausländischer Studierender und Studierender, die neben ihrem Studium arbeiten, wird auch davon ausgegangen, dass die Zahl der Studierenden, die das Studium in Regelstudienzeit abschließen, gering ist. Nichtsdestotrotz bestätigen die Studierenden, dass ein Studium in Regelstudienzeit durchaus machbar ist.

Prüfungsbelastung und -organisation:

Die Prüfungsbelastung liegt in allen betrachteten Studiengängen bei durchschnittlich sechs Prüfungen pro Semester. Die Termine für die Prüfungen werden zu Beginn des Semesters kommuniziert und die Studierenden fühlen sich gut und transparent darüber informiert. Einzig bei der Prüfungsform „Beleg“, die den Gutachtern als eine Hausarbeit erläutert wird,

ist offenbar nicht immer vollständig eindeutig, welche Erwartungshaltung an den Umfang und die Form der Ausarbeitung die jeweiligen Dozenten haben. Vor allem bei den ausländischen Studierenden, die mit den etablierten Prüfungsformen weniger vertraut sind, kam es diesbezüglich in der Vergangenheit zu einzelnen Missverständnissen. Die Gutachter sehen dies nicht als ein grundlegendes Problem, regen aber an, die konkrete Erwartungshaltung bei dieser Prüfungsform durch alle Lehrenden regelmäßig zu erläutern. Die Prüfungsformen sind nach Einschätzung der Gutachter insgesamt kompetenzorientiert gestaltet und umfassen neben schriftlichen Klausuren und Hausarbeiten auch Projektarbeiten und mündliche Prüfungen. Somit beurteilen die Gutachter die Prüfungsorganisation als dem Studienerfolg grundsätzlich zuträglich.

Das Prüfungssystem wird im Übrigen eingehend unter Kriterium 2.5 behandelt.

Beratung / Betreuung:

Die Gutachter stellen vor Ort fest, dass die Beratung und Betreuung der Studierenden insgesamt gut ist. Insbesondere zu Studienbeginn gibt es umfangreiche Angebote für die Studierenden in der Form zusätzlicher Tutorate. Auch die Studierenden bestätigen, dass das Betreuungsverhältnis zu den Programmverantwortlichen und Lehrenden gut ist und Probleme jederzeit offen angesprochen werden können. Aufgrund der geringen Studierendenzahlen ist eine Beratung auf persönlicher Ebene fast immer gegeben. Dies forciert man in den Studiengängen auch durch attraktive nicht-fachliche Angebote. So bietet ein Lehrender in der Studieneingangsphase gemeinsame Kochabende mit Studierenden in Kleingruppen an; eine Initiative, die die Gutachter sehr positiv wahrnehmen, weil sie den Studierenden die niederschwellige Möglichkeit der Kontaktaufnahme zu den Lehrenden und Kommilitonen bietet.

Studierende mit Behinderung:

§22 (5) der Allgemeinen Prüfungsordnungen für Bachelor- bzw. Masterstudiengänge regelt, dass Studierende mit körperlicher Behinderung oder chronischer Erkrankung gleichwertige Prüfungsleistungen in einer bedarfsgerechten Art erbringen können. Diese ist durch den Prüfungsausschuss zu bestimmen.

Insgesamt fördern die genannten studien- und prüfungsorganisatorischen Aspekte, einschließlich der Zugangsregelung und der Maßnahmen der Hochschule zur Berücksichtigung heterogener Eingangsqualifikationen (vgl. Kriterium 2.3), die Studierbarkeit der Studienprogramme.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.4:

In der Stellungnahme erläutert die Hochschule, dass mit der Einführung des neuen Campus-Management-Systems HISinOne bis 2021 campusweit alle hochschulrelevanten Daten, insbesondere auch Studienverlaufsdaten, zentral erfasst, verwaltet und analysiert werden. Aufgrund dieser Datenlage werden dann auch entsprechende Maßnahmen bei Auffälligkeiten entwickelt werden können. Die Gutachter begrüßen diese Entwicklung, deren Umsetzung im Zuge der Reakkreditierung überprüft werden sollte.

Mit Blick auf die Prüfungsform „Beleg“ erläutert die Hochschule, dass Lehrende innerhalb von vier Wochen nach Semesterbeginn die für das Semester gültige Prüfungsform festlegen müssen. Bei dieser Gelegenheit sollen zukünftig die konkreten Erwartungshaltungen an die Prüfungsform erläutert werden.

Die Gutachter bewerten das Kriterium als überwiegend erfüllt.

Kriterium 2.5 Prüfungssystem

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Prüfungsordnungen
- Modulbeschreibungen

- Vor-Ort-Gespräche

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Kompetenzorientierung der Prüfungen / Eine Prüfung pro Modul:

Während der Vor-Ort-Begehung untersuchen die Gutachter verschiedene Exemplare unterschiedlicher Klausuren und Abschlussarbeiten. Dabei können sie sich davon überzeugen, dass die Klausuren in Umfang und Niveau den in den Modulbeschreibungen angegebenen Inhalten entsprechen. Gleichmaßen können sie sich davon überzeugen, dass die Module jeweils nur durch eine Modulprüfung abgeschlossen werden. Die Abschlussarbeiten entsprechen ebenfalls dem erwarteten Abschlussniveau der jeweiligen Studiengänge.

Zum Nachteilsausgleich sind die betreffenden Ausführungen unter Kriterium 2.4, zum Verbindlichkeitsstatus der vorgelegten Ordnungen die Ausführungen unter Kriterium 2.8 zu vergleichen.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.5:

Die Gutachter bewerten das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.6 Studiengangbezogene Kooperationen

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:
 - Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)
- Vor-Ort-Gespräche

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Eine besondere Kooperation liegt, wie bereits zuvor geschildert, bei dem Studiengang Interaktive Medien vor, der gemeinsam mit der Universität Halle-Wittenberg getragen wird. Hier erkennen die Gutachter, dass vor allem aufgrund des großen persönlichen Engagements der Beteiligten ein innovatives Konzept mit Leben gefüllt wurde, auch wenn die Studierendenzahlen dies bislang noch nicht vollumfänglich widerspiegeln. Zwar hat es in den ersten Semestern gewisse Abstimmungsprobleme zwischen beiden Hochschulstandorten gegeben, diese werden aber sukzessive abgebaut, wie auch die Studierenden bestätigen. Die entsprechenden offiziellen Kooperationsvereinbarungen liegen den Gutachtern vor.

Neben dieser Hochschulkooperation erfahren die Gutachter auch von einer intensiven Kooperation mit den in der Region ansässigen Unternehmen. Gerade in dieser industriell wenig durchdrungenen Region erleben die Gutachter, wie intensiv alle Beteiligten darum bemüht sind, eine gemeinsame Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Hochschule zu forcieren. Ein Bestandteil dieser Zusammenarbeit ist auch die Initiative, kooperative Studien zu ermöglichen, sodass Studierende neben ihrer beruflichen Tätigkeit in einem Betrieb ein Studium absolvieren können. Problematisch erachten die Gutachter lediglich, dass die Hochschule für die Studiengänge diese Möglichkeit als ein duales Studium bewirbt, welche es aber erklärtermaßen nicht ist. Es existiert keine Prüfungsordnung für ein duales Studium und es werden auch keine eigenen Studien- und Lernziele für eine solche Variante definiert. Die Hochschule räumt lediglich die Möglichkeit ein, flexibel auf Studierende zuzugehen, welche eine Ausbildung bzw. berufliche Tätigkeit mit einem Studium kombinieren wollen. Am eigentlichen Studienablauf ändert sich aus Sicht der Hochschule nichts. Diese Lösung halten die Gutachter für legitim, sie weisen nur darauf hin, dass diese Interpretation des Begriffes duales Studium dann auch auf der Website transparent gemacht werden sollte.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.6:

Die Gutachter stellen fest, dass im Nachgang der Vor-Ort-Begehung die praktizierten kooperativen Studienformen unter Verwendung der Begriffe „praxisintegrierend“ bzw. „berufsintegrierend“ genauer spezifiziert worden sind. Somit bewerten sie das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.7 Ausstattung

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Personalhandbuch
- Vor-Ort-Gespräche
- Begehung vor Ort

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Personelle Ausstattung:

Die Personalkonstellation am Fachbereich war in den vergangenen Jahren einigen Wechsels unterworfen und ist nach wie vor nicht optimal. Aufgrund von Pensionierungen und

Weggängen waren vorübergehend vier von zwölf Professuren unbesetzt. Aus dem Gespräch mit der Hochschulleitung erfahren die Gutachter jedoch, dass inzwischen zwei Posten besetzt werden konnten, eine Professur wird derzeit vertreten und nur eine Stelle ist unbesetzt. Folglich hat sich die Situation entspannt und es konnten vor allem durch die Neuberufungen neue Impulse inhaltlicher und didaktischer Art gegeben werden. Die Gutachter können sich anhand des Personalhandbuchs und der Gespräche mit den Lehrenden von der qualitativen Eignung überzeugen. Diskutiert wird die Tatsache, dass es keinen expliziten Professor aus dem Bereich Spieleentwicklung gibt. Die Programmverantwortlichen erläutern hierzu, dass der Aspekt Spieleentwicklung in der Angewandten Informatik nur als ein beispielhafter Anwendungsbereich genannt wird, im Curriculum jedoch keinen solchen Raum einnimmt, dass es eine eigene Professur rechtfertigen würde. Vielmehr ist durch die Neuberufungen der Aspekt der Mensch-Computer-Interaktion sowie des Interaction Design gestärkt worden, dem man im Studiengang mehr Raum gibt. Die Gutachter können dieser Erläuterung gut folgen und sehen insgesamt die personelle Ausstattung als adäquat an, um die Durchführung der Studiengänge zu gewährleisten.

Personalentwicklung:

Die Personalentwicklung mit Blick auf Forschungsaktivitäten war aufgrund der geschilderten personellen Veränderungen in den vergangenen Jahren stark eingeschränkt. So konnten Forschungssemester über mehrere Jahre nicht genommen werden, obwohl es grundsätzlich ein Konzept hierzu gibt. Mit den erfolgten Neuberufungen geht man jedoch davon aus, dass sich diese Situation zeitnah entspannen wird. Nichtsdestotrotz stellen die Gutachter fest, dass die Forschungsaktivitäten der Professoren mit Blick auf die Einwerbung von Drittmitteln in den vergangenen Jahren durchaus eine sehr positive Entwicklung genommen haben. Mit Blick auf die didaktische Weiterbildung gibt es an der Hochschule selbst keine speziellen Angebote; Lehrenden stehen jedoch entsprechende Landesprogramme am Zentrum für Weiterbildung in Magdeburg-Stendal offen, wo Lehrende Lehrertifikate erwerben können. Neuberufene müssen in Sachsen-Anhalt nicht verpflichtend an didaktischen Weiterbildungen teilnehmen, die Gutachter gewinnen aber den Eindruck, dass es auf Seiten der Lehrenden ein grundsätzliches Interesse und die Bereitschaft gibt, sich kontinuierlich mit neuen Entwicklungen in der Lehre auseinanderzusetzen.

Finanzielle und sächliche Ausstattung:

Die Gutachter können sich vor Ort von der Adäquanz der sächlichen Ausstattung überzeugen. Aktuell befindet sich der Standort in einem Umbauprozess, der die Verfügbarkeit von Räumen und Ausstattung etwas einschränkt. Nach Abschluss der notwendigen Bauarbeiten wird jedoch eine erhebliche Verbesserung zu erwarten sein. Im Gespräch mit Lehrenden

und Studierenden wird deutlich, dass eine weitere Entwicklung der technischen Infrastruktur wünschenswert wäre; unter anderem die Verfügbarkeit von Gruppenarbeitsräumen für Studierende, PC-Pools und auch die WLAN-Verfügbarkeit im Gebäude könnte gesteigert werden. Abgesehen von diesen Einschränkungen sind die Gutachter aber davon überzeugt, dass die Ausstattung grundsätzlich für die Durchführung der betrachteten Studiengänge ausreichend ist.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.7:

Die Hochschule betont in ihrer Stellungnahme noch einmal, dass nach Ende der Baumaßnahme am Gebäude bis zum WS 2020/21 eine Verbesserung der Verfügbarkeit von Gruppenarbeitsräumen für Studierende sowie des WLAN-Zugangs sichergestellt sein wird. Die Gutachter bewerten das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.8 Transparenz

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Studiengangwebsites:
 - Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/angewandte-informatik-digitale-medien-und-spieleentwicklung-bachelor-of-science-1.html>)
 - Ba Fachübersetzen – Software und Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/fachuebersetzen-software-und-medien-ba-bachelor-of-science.html>)
 - Ma Interaktive Medien (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/interaktive-medien-master-of-science.html>)
 - Ma Data Science (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/data-science-ma-master-of-science.html>)
 - Ma Softwarelokalisierung (Zugriff 11.06.2019: <https://www.hs-anhalt.de/nc/studieren/orientierung/studienangebot/detail/softwarelokalisierung-master-of-science.html>)

- Prüfungsordnungen
- Modulbeschreibungen
- Exemplarisches Zeugnis und Diploma Supplement für jeden Studiengang

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Alle wesentlichen Regelungen für die Studiengänge, deren Studienverlauf und -abschluss, die entsprechenden Prüfungen und die Studiengangszulassung liegen den Gutachtern vor. Über die jeweiligen Studiengangwebsites können die Studierenden und andere Interessenträger jederzeit auf alle relevanten Dokumente zugreifen. Wichtige Informationen werden zusätzlich in Studiengangflyern an die Bewerber und Studierenden kommuniziert.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.8:

Die Gutachter bewerten das Kriterium als vollständig erfüllt.

Kriterium 2.9 Qualitätssicherung und Weiterentwicklung

Evidenzen:

- Selbstbericht
- Evaluationsordnung
- Evaluationsergebnisse
- Vor-Ort-Gespräche

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Aus den eingereichten Unterlagen und den Gesprächen mit den Interessenträgern vor Ort können sich die Gutachter davon überzeugen, dass die HS Anhalt über ein angemessenes Qualitätsmanagementsystem verfügt, an dem alle Interessengruppen beteiligt werden und das in der Lage ist, Missstände zu identifizieren sowie Verbesserungsmaßnahmen einzuleiten. Elementare Bestandteile des Feedbacksystems sind verschiedene Befragungen wie die Lehrveranstaltungsevaluation, der Studienqualitätsmonitor als eine allgemeine Studierendenbefragung sowie eine Absolventenbefragung. Die Ergebnisse der Lehrveranstaltungsevaluation werden auf Hochschulebene zentral analysiert und an das Dekanat des Fachbereichs weitergeleitet. Bei Auffälligkeiten werden entsprechende Maßnahmen eingeleitet. Die Lehrenden können ihre individuellen Bewertungen online einsehen und sind dazu angehalten, diese mit den Studierenden zu besprechen. Im Gespräch wird jedoch betont, dass

vor allem in den Studiengängen mit geringer Studierendenzahl das informelle, direkte Gespräch zwischen Lehrenden und Studierenden zumeist die verlässlichere Quelle für Feedback und Kritik darstellt. Auch die Studierenden bestätigen, dass sie grundsätzlich immer den direkten Austausch mit den Lehrenden oder auch den Programmverantwortlichen suchen können und an verschiedenen Beispielen kann gezeigt werden, dass über diesen Kanal regelmäßig Verbesserungen erzielt werden konnten. Während die Gutachter sich von der Existenz der bestehenden Qualitätssicherungskreise überzeugen können, stellen sie auch fest, dass eine systematische Erhebung und Auswertung statistischer Daten zum Studienverlauf, zu Abbrecherquoten und Regelstudienzeit bislang kaum erfolgt. Mit den Programmverantwortlichen und der Hochschulleitung wird diskutiert, inwiefern vor allem Abbrecher überhaupt sinnvoll erfasst werden können. Auch wenn nicht immer klar nachvollzogen werden kann, aus welchen Gründen oder mit welchem Ziel Studierende aus einem Studiengang ausscheiden, so betonen die Gutachter doch, dass man sich mittelfristig Klarheit darüber verschaffen sollte, zu welchem Zeitpunkt der Curricula wie viele Studierende aus dem Studium ausscheiden. Erst wenn derartige Daten über einen längeren Zeitraum vorliegen, lassen sich nach Ansicht der Gutachter sinnvolle Analysen durchführen und daraus folgende Gegenmaßnahmen einleiten.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.9:

Die Vorgehensweise der Hochschule zur Erhebung von Daten wurde unter Kriterium 2.4 näher erläutert. Die Gutachter bewerten das Kriterium als überwiegend erfüllt.

Kriterium 2.10 Studiengänge mit besonderem Profilspruch

Nicht relevant.

Kriterium 2.11 Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit

Evidenzen:

- Akkreditierungsbericht
- Website „Service und Beratung“ der HS Anhalt (Zugriff, 14.06.2019): <https://www.hs-anhalt.de/studieren/service-und-beratung.html>

Vorläufige Analyse und Bewertung der Gutachter:

Die Gutachter stellen fest, dass die HS Anhalt sehr darum bemüht ist, Geschlechtergerechtigkeit und Chancengleichheit herzustellen. Die Förderung weiblicher Studierender und die

Steigerung des Interesses von Frauen an den betrachteten Studiengängen unterstützt man unter anderem durch ein Orientierungsstudium zur MINT-Förderung. Durch den überdurchschnittlich hohen Anteil von Professorinnen am Fachbereich erhofft man sich darüber hinaus eine entsprechende Leuchtturmwirkung. Auf Hochschulebene existieren darüber hinaus verschiedene Angebote, um Studierende in unterschiedlichen Lebenslagen zu unterstützen und somit Chancengleichheit zu befördern. So bietet man den Studierenden neben einer Studien- und Karriereberatung auch eine Seelsorge und psychologische Beratung sowie Unterstützung für Studierende mit Kindern. Die Gutachter nehmen positiv Notiz von diesem Angebot und sind überzeugt, dass man sich in den Studiengängen um maximale Chancengleichheit bemüht.

Zur Berücksichtigung der Belange der Studierenden sind die betreffenden Ausführungen zu Kriterium 2.4 zu vergleichen.

Abschließende Bewertung der Gutachter nach Stellungnahme der Hochschule zum Kriterium 2.11:

Die Gutachter bewerten das Kriterium als vollständig erfüllt.

D Nachlieferungen

Um im weiteren Verlauf des Verfahrens eine abschließende Bewertung vornehmen zu können, bitten die Gutachter um die Ergänzung bislang fehlender oder unklarer Informationen im Rahmen von Nachlieferungen gemeinsam mit der Stellungnahme der Hochschule zu den vorangehenden Abschnitten des Akkreditierungsberichtes:

Keine

E Nachtrag/Stellungnahme der Hochschule (08.07.2019)

Die Hochschule legt in einem separaten Schreiben eine ausführliche Stellungnahme sowie folgende Dokumente vor:

- Überarbeitete Diploma Supplements
- Korrigierte Modulbeschreibungen
- Überarbeitete Studien- und Prüfungsordnung für den Master Data Science

F Zusammenfassung: Empfehlung der Gutachter (23.07.2019)

Die Gutachter geben folgende Beschlussempfehlung zur Vergabe des beantragten Siegels:

Studiengang	Siegel Akkreditierungsrat (AR)	Akkreditierung bis max.
Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Informationsmanagement (neu Data Science)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Interaktive Medien	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2024
Ba Fachkommunikation – Softwarelokalisierung (neu Fachübersetzen – Software und Medien)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Softwarelokalisierung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026

Empfehlungen

Für alle Studiengänge

- E 1. (AR 2.4; 2.9) Es wird empfohlen, die systematische Erhebung und Auswertung statistischer Daten zu Studienverlauf, Abbruchquoten, Regelstudienzeit, zu institutionalisieren.
- E 2. (AR 2.3) Es wird empfohlen, die Infrastruktur am Standort in Bezug auf Gruppenarbeitsräume, PC-Pools und WLAN-verfügbarkeit weiter auszubauen.

G Stellungnahme des Fachausschusses 04 – Informatik (12.09.2019)

Analyse und Bewertung

Der Fachausschuss diskutiert insbesondere Empfehlung 1 und nimmt zur Kenntnis, dass an der Hochschule noch kein System existiert, das besagte Daten entsprechend erheben kann. Es wird berichtet, dass ein solches System ab 2021 an der Hochschule eingeführt werden soll. Der Fachausschuss weist darauf hin, dass andere Hochschulen diesbezüglich beauftragt werden, obwohl sie bereits entsprechende Systeme eingeführt haben und diese nur noch nicht vollends ausgebaut sind. Der Konsistenz wegen schlägt der Fachausschuss daher vor, Empfehlung 1 in eine Auflage umzuwandeln.

Der Fachausschuss 04 – Informatik empfiehlt die Siegelvergabe für die Studiengänge wie folgt:

Studiengang	Siegel Akkreditierungsrat (AR)	Akkreditierung bis max.
Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Informationsmanagement (neu Data Science)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Interaktive Medien	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2024
Ba Fachkommunikation – Softwarelokalisierung(neu Fachübersetzen – Software und Medien)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Softwarelokalisierung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026

Auflagen

- A 1. (AR 2.4; 2.9) Es ist ein Prozess zu erarbeiten und zu implementieren, der sicherstellt, dass die studienverlaufsbezogenen Daten der Studierendenstatistik systematisch dokumentiert und nachvollziehbar zur Qualitätsentwicklung der Studiengänge genutzt werden. (Vorschlag FA 04)

Empfehlungen

Für alle Studiengänge

(AR 2.3) Es wird empfohlen, die Infrastruktur am Standort in Bezug auf Gruppenarbeitsräume, PC-Pools und WLAN-verfügbarkeit weiter auszubauen.

H Beschluss der Akkreditierungskommission (20.09.2019)

Analyse und Bewertung

Die Akkreditierungskommission diskutiert das Verfahren und dabei insbesondere den Aspekt der statistischen Datenerhebung. Die Kommission stimmt dem Fachausschuss darin zu, dass die Erhebung statistischer Daten ein zentraler Aspekt des Qualitätsmanagements in den Studiengängen darstellt. Der Prozess, diese systematisch zu erheben und die Nutzung der erhobenen Daten für die Weiterentwicklung der Studiengänge zu nutzen sollte zeitnah definiert werden. Folglich wird die Empfehlung E1 in eine Auflage umgewandelt.

Die Akkreditierungskommission für Studiengänge beschließt folgende Siegelvergabe:

Studiengang	Siegel Akkreditierungsrat (AR)	Akkreditierung bis max.
Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Informationsmanagement (neu Data Science)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Interaktive Medien	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2024
Ba Fachkommunikation – Softwarelokalisierung(neu Fachübersetzen – Software und Medien)	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026
Ma Softwarelokalisierung	Mit einer Auflage für ein Jahr	30.09.2026

Auflagen

- A 1. (AR 2.4; 2.9) Es ist ein Prozess zu erarbeiten und zu implementieren, der sicherstellt, dass die studienverlaufsbezogenen Daten der Studierendenstatistik systematisch dokumentiert und nachvollziehbar zur Qualitätsentwicklung der Studiengänge genutzt werden. (Vorschlag FA 04)

Empfehlungen

Für alle Studiengänge

- E 1. (AR 2.3) Es wird empfohlen, die Infrastruktur am Standort in Bezug auf Gruppenarbeitsräume, PC-Pools und WLAN-verfügbarkeit weiter auszubauen.

I Erfüllung der Auflagen (26.06.2020)

Bewertung der Gutachter und des Fachausschusses (09.06.2020)

Auflagen

Für alle Studiengänge

- A 1. (AR 2.4; 2.9) Es ist ein Prozess zu erarbeiten und zu implementieren, der sicherstellt, dass die studienverlaufsbezogenen Daten der Studierendenstatistik systematisch dokumentiert und nachvollziehbar zur Qualitätsentwicklung der Studiengänge genutzt werden.

Erstbehandlung	
Gutachter	teilweise erfüllt <u>Begründung:</u> Es wurde ein Prozess erarbeitet, der aber noch nicht vollständig umgesetzt wurde.
FA 04	erfüllt <u>Begründung:</u> Der Fachausschuss ist der Ansicht, dass der Prozess in der Kürze der Zeit noch nicht vollständig implementiert worden sein kann und betrachtet die Auflage damit als erfüllt. In dem Beschluss schreiben an die Hochschule sollte der Hinweis ergänzt werden, dass die Implementierung des Prozesses im Zuge der nächsten Reakkreditierung gründlich überprüft werden wird.

Beschluss der Akkreditierungskommission (26.06.2020)

Studiengang	Siegel Akkreditierungsrat (AR)	Akkreditierung bis max.
Ba Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung	Alle Auflagen erfüllt.	30.09.2026
Ba Fachübersetzen – Software und Medien	Alle Auflagen erfüllt.	30.09.2026
Ma Data Science	Alle Auflagen erfüllt.	30.09.2026
Ma Interaktive Medien	Alle Auflagen erfüllt.	30.09.2024

I Erfüllung der Auflagen (26.06.2020)

Studiengang	Siegel Akkreditierungsrat (AR)	Akkreditierung bis max.
Ma Softwarelokalisierung	Alle Auflagen erfüllt.	30.09.2026

Anhang: Lernziele und Curricula

Gem. Prüfungsordnung sollen mit dem Bachelorstudiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung folgende **Lernergebnisse** erreicht werden:

„Ziel des Studiums ist, durch Vermittlung und Aneignung von theoretischen und praktischen Fachkenntnissen in zentralen Gebieten der Informatik und in Anwendungen der Informatik die Absolventen zu befähigen, Aufgabenstellungen aus der Praxis zu analysieren, mit formalen Mitteln zu beschreiben, Lösungsansätze zu entwickeln und diese mit geeigneten Techniken umzusetzen. Sie erwerben fachspezifische Kenntnisse und Fähigkeiten zur Bearbeitung und Gestaltung von Medien und Computerspielen sowie zu deren Nutzung und Wirkung. Mit den erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten sind sie in der Lage, in unterschiedlichen Anwendungsbereichen der Informatik mit Erfolg tätig zu werden. Aufgrund der Schwerpunktsetzung im Studium trifft dies insbesondere auf folgende Bereiche zu: Konzeption, Gestaltung und Produktion digitaler Medien, Entwicklung von digitalen Spielen, Produkten für das Computer Based Training (CBT) und Web Based Training (WBT) sowie Konzeption und Realisierung multimedialer Informations- und Kommunikationssysteme.“

Hierzu legt die Hochschule folgendes **Curriculum** vor:

Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Angewandte Informatik – Digitale Medien und Spieleentwicklung

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Creditierung an. Bestandteile der Bachelorprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, das Berufspraktikum, die Bachelorarbeit und das Bachelorkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleis- tung	Prüfungsart	Zeiddauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Mediengestaltung	1		3	LNW	oP		5
Programmierung und Modellierung	3		3	LNW	(K) ²		5
Diskrete Mathematik	3	2		LNW	K	120 min	5
Rechnerarchitektur und Betriebssysteme	2		2	LNW	K	90 min	5
Digitale Medien	2		2		M oder K	30 min / 90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	(oP) ²		3
Fachsprache ³		2		LNW, TN80	(R oder B) ²		2
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Web- und Medienprogrammierung	1		3		PRO		5
Lineare Algebra und Analysis	2	3		LNW	K	120 min	5
Programmierung und Modellierung	3		3		K	90 min	5
Datenbanksysteme	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Mensch-Computer-Interaktion	2		2		K	90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	oP		2
Fachsprache ³		2			R oder B		3
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Medienproduktion	1		3		PRO		5
Stochastik	2	3		LNW	K	120 min	5
Web Engineering	2		2		PRO		5
Softwaretechnik	2		2		K	90 min	5
Computergrafik und Animation	2		2		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 1							5
Summe 3. Fachsemester							30
4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung			4	LNW	(PRO) ⁴		5
Künstliche Intelligenz	2	1	1	LNW	K	90 min	5
Datenschutz und Datensicherheit	2		2	LNW	B		5
Vernetzte Systeme	2		2		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 2							5
Wahlpflichtmodul 3							5
Summe 4. Fachsemester							30

I Erfüllung der Auflagen (26.06.2020)

5. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Anwendungsentwicklung			4		PRO		5
Automaten und Formale Sprachen	2	2		LNW	M	20 min	5
Maschinelles Lernen	2	1	1		K	90 min	5
Multimediale Signalverarbeitung	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Seminar Informatik		2			H+R		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 4							5
Summe 5. Fachsemester							30
6. Fachsemester							
Pflichtmodule							
BWL und Unternehmensgründung (online) ⁵	3	1			K	90 min	5
Berufspraktikum⁶							
Berufspraktikum (18 Wochen)				LNW	oP		23
Seminar zum Berufspraktikum				LNW	oP		2
Summe 5. Fachsemester							30
7. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Online- und Medienrecht (online) ⁵	2				K	90 min	5
Studium generale					§ 5		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus dem Wahlpflichtkatalog Digitale Spiele bzw. Data Science zu wählen)							
Wahlpflichtmodul 5 ⁷							5
Bachelorarbeit				§ 30 AB	H		12
Bachelorkolloquium				§ 33 AB	C/P	20 min	3
Summe 7. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							210

Gem. Prüfungsordnung sollen mit dem Bachelorstudiengang Fachübersetzen – Software und Medien folgende **Lernergebnisse** erreicht werden:

„Ziel des Studiums ist, durch Vermittlung von umfangreichen Kenntnissen und Fertigkeiten die Absolventen zu befähigen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse berufsfeldspezifisch anzuwenden. Das Studium vermittelt theoretische Grundlagen sowie praktische Fachkompetenz im Bereich des Übersetzens verschiedener Medien sowie der Anwendung von Übersetzungs- und Lokalisierungssoftware. Die Vermittlung grundlegender Kenntnisse der Informatik befähigt sowohl zu einer sprachlichen und kulturellen als auch zu einer softwaretechnischen Anpassung von Internetauftritten, Computerspielen und anderen Anwendungsprogrammen. Das Studium ist durch eine enge Verknüpfung einer sprachlichen und einer informationstechnologischen Ausbildung geprägt. Es werden umfassende Kenntnisse in Englisch und Deutsch und Übersetzungsfertigkeiten vermittelt und gleichzeitig grundlegendes Wissen in ausgewählten Kerngebieten der Informatik erworben. Einsatzgebiete für Übersetzungsspezialisten für Software und Medien sind u. a. bei Sprachdienstleistern, Übersetzungsagenturen, in Terminologieabteilungen international agierender Industrieunternehmen, in Softwarefirmen und als freiberuflich Tätige zu finden.“

Hierzu legt die Hochschule folgendes **Curriculum** vor:

Anlage 1

Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Fachübersetzen – Software und Medien

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Creditierung an. Bestandteile der Bachelorprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, das Berufspraktikum, die Bachelorarbeit und das Bachelorkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorlei- stung	Prüfungsart	Zeitdauer der Prü- fung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Mediengestaltung	1		3	LNW	oP		5
Einführung in die Informatik	2	1	1		K	90 min	5
Lokalisierung Grundlagen	2	2	2	TN80	M	15 min	5
Sprachwissenschaftliche Grundlagen	2	2			K	90 min	5
Sprachvertiefung EN Grundlagen	2	2			K	90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	(oP) ²		3
Fachsprache ³		2		LNW, TN80	(R oder B) ²		2
Summe 1. Fachsemester							30

2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Lokalisierungstechnologie – Werkzeuge und Prozesse	2		2		K	90 min	5
Softwareentwicklung und Dokumentation	2	1	1		B		5
Terminologielehre und Terminologieverwaltung	1		3		K	90 min	5
Sprachvertiefung EN – Grammatik und Kommunikationskompetenz	2	2		LNW	K	90 min	5
Mensch-Computer-Interaktion	2		2		K	90 min	5
Schlüsselkompetenzen		2		LNW	oP		2
Fachsprache ³		2			R oder B		3
Summe 2. Fachsemester							30

3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt Terminologieverwaltung und Qualitätssicherung	1		3		PRO		5
Lokalisierungstechnologie – Programmierumgebungen	2		2		R		5
Projekt Medienproduktion	1		3		PRO		5
Seminar Interkulturelle Kommunikation	2	2		LNW	R		5
Projekt Textproduktion DE und Lokalisierung EN	1		3	LNW	PRO		5
Lokalisierung produktbegleitender Texte	1	2	1	TN80	K	120 min	5
Summe 3. Fachsemester							30

4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Projekt- und Terminologiemanagement – Lokalisierungsprojekt	1		3		PRO		5
Datenbanksysteme	2	1	1	LNW	M oder K	20 min / 60 min	5
Seminar Textanalyse	2	2			H+R		5
Lokalisierung Online-Texte	2		2	TN80	K	120 min	5
Wahlpflichtmodule							
Wahlpflichtmodul 1							5
Wahlpflichtmodul 2							5
Summe 4. Fachsemester							30

5. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Interaction & Experience Design	2		2	LNW	PRO		5
Kollaboratives Arbeiten	2	2			M	20 min	5
Lokalisierungstechnologie – Anpassung von Werkzeugen	2		1		R		5
Technisches Schreiben EN für Online-Medien	1	2	1	LNW	B		5
Lokalisierung IT-Texte EN	1	1	2	TN80	K	120 min	5
Wahlpflichtmodule							
Wahlpflichtmodul 3							5
Summe 5. Fachsemester							30
6. Fachsemester							
Pflichtmodule							
BWL und Unternehmensgründung (online) ⁴	3	1			K	90 min	5
Berufspraktikum⁵							
Berufspraktikum (18 Wochen)				LNW	oP		23
Seminar zum Berufspraktikum				LNW	oP		2
Summe 5. Fachsemester							30
7. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Online- und Medienrecht (online) ⁴	2				K	90 min	5
Lokalisierung Unternehmenskommunikation ⁶	2	1	1	LNW	K	90 min	5
Studium generale					§ 5		5
Bachelorarbeit				§ 30 AB	H		12
Bachelorkolloquium				§ 33 AB	C / P	20 min	3
Summe 7. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							210

Gem. Prüfungsordnung sollen mit dem Masterstudiengang Data Science folgende **Lernergebnisse** erreicht werden:

„Ziel des Studiums ist die Vermittlung von Data-Science-Kompetenzen. Die Absolventen kennen typische Fragestellungen und können reale Probleme und Daten diesen Fragestellungen zuordnen. Sie gehen planvoll und kritisch mit Daten in datengetriebenen Prozessen und Anwendungen um (Data Literacy). Die Absolventen haben die nötigen Informatikkenntnisse zum Erfassen, Aufbewahren, Archivieren, Visualisieren, Kommunizieren, Durchsuchen und Analysieren von Datenbeständen. Sie kennen gängige Ansätze und Methoden zu Datenanalyse, Datenmanagement und Datenkommunikation sowie deren Möglichkeiten, Grenzen, Vor- und Nachteile und können diese in praktischen Anwendungen geeignet einsetzen. Sie sind sicher im Umgang mit gängigen Werkzeugen für Data-Science-Projekte. Das Studium ist wissenschaftlich orientiert und anwendungsbezogen. Der Abschluss befähigt zur Übernahme von anspruchsvollen Führungsaufgaben in Data-Science-Projekten sowie zur Aufnahme einer Promotion.“

Hierzu legt die Hochschule folgendes **Curriculum** vor:

Anlage 1

Studien- und Prüfungsplan für den 4-semesterigen Studiengang Data Science

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Creditierung an. Bestandteile der Masterprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, die Masterarbeit und das Masterkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleis- tung	Prü- fungsart	Zeitdauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Mathematik für Data Science	2	2			K	120 min	5
Programmierung für Data Science	2	2			PRO		5
Basisarchitekturen	2	2			K	90 min	5
Maschinelles Lernen	2	1	1		K	90 min	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus Katalog A zu wählen)							
Wahlpflichtmodul A1							5
Wahlpflichtmodul A2							5
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Text- und Web-Mining	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Feature Engineering und Statistische Methoden des Data Mining	2	1	1		PRO		5
Informationsvisualisierung und Visual Analytics	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Projekt 1 Data Science			4	LNW	oP		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus Katalog B, 1 frei zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B1							5
frei wählbares Modul aus anderen Masterkursen ²							5
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Moderne Datenbankkonzepte	2	1	1	LNW	K oder B oder PRO	60 min	5
Linked Data & Semantic Web	2		2		PRO		5
Datenschutz und Datenethik	2	1	1		M	25 min	5
Projekt 2 Data Science			4	LNW	oP		5
Seminar Data Science		2			H+R		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B2							5
Summe 3. Fachsemester							30
4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Masterarbeit				§30 AB	H		25
Masterkolloquium				§32 AB	C / P	20 min	5
Summe 4. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							120

Studien- und Prüfungsplan für den 3-semesterigen Studiengang Data Science

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorlei- stung	Prü- fungsart	Zeitdauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Text- und Web-Mining	2	2			M oder K	25 min / 90 min	5
Feature Engineering und Statistische Methoden des Data Mining	2	1	1		PRO		5
Informationsvisualisierung und Visual Analytics	2		2		M oder K	20 min / 90 min	5
Projekt 1 Data Science			4	LNW	oP		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus Katalog B, 1 frei zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B1							5
frei wählbares Modul aus anderen Masterkursen ³							5
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Moderne Datenbankkonzepte	2	1	1	LNW	K oder B oder PRO	60 min	5
Linked Data & Semantic Web	2		2		PRO		5
Datenschutz und Datenethik	2	1	1		M	25 min	5
Projekt 2 Data Science			4	LNW	oP		5
Seminar Data Science		2			H+R		5
Wahlpflichtmodule (1 ist aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B2							5
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Masterarbeit				§30 AB	H		25
Masterkolloquium				§32 AB	C / P	20 min	5
Summe 3. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							90

Gem. Prüfungsordnung sollen mit dem Masterstudiengang Softwarelokalisierung folgende **Lernergebnisse** erreicht werden:

„Ziel des Studiums ist, durch die Vermittlung von umfangreichen Kenntnissen des Softwareentwicklungsprozesses, der Internationalisierung von Software, informationstechnologischer sowie fach- und fremdsprachlicher Kompetenz, die zur zielmarktgerechten Anpassung von Softwareprodukten erforderlich ist, die Absolventen zu befähigen, Lokalisierungsprozesse adäquat zu konzipieren und durch ihre interdisziplinäre Kompetenz bei der Lokalisierung auftretende Probleme im Diskurs mit Softwareentwicklern zu lösen. Ein weiteres Studienziel ist es, auch die der Produktion und Lokalisierung der produktbegleitenden Materialien zugrundeliegenden Mechanismen theoretisch und praktisch zu erlernen, um das

gesamte Wissen für das Projektmanagement komplexer Lokalisierungsprojekte zu erwerben. Das Studium ist wissenschaftlich orientiert und anwendungsbezogen. Der Abschluss befähigt zur Übernahme von anspruchsvollen Führungsaufgaben in der Lokalisierungsbranche sowie zur Aufnahme einer Promotion.“

Hierzu legt die Hochschule folgendes **Curriculum** vor:

Anlage 1

Studien- und Prüfungsplan für den 4-semesterigen Studiengang Softwarelokalisierung

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Creditierung an. Bestandteile der Masterprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, die Masterarbeit und das Masterkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorleistung	Prüfungsart	Zeiddauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
IT- und translationswissenschaftliche Grundlagen der Softwarelokalisierung	2	2		LNW	oP		5
Wahlpflichtmodule (5 sind aus Katalog A zu wählen)							
Wahlpflichtmodul Lokalisierungstechnologie							5
Wahlpflichtmodul Informationstechnologie							5
Wahlpflichtmodul Übersetzen / Lokalisieren / Marketing / Recht							5
Wahlpflichtmodul Fachübersetzen 1							5
Wahlpflichtmodul Fachübersetzen 2							5
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Softwareentwicklung und Internationalisierung	1	1	1		H		5
Localization of Graphical User Interfaces	2	1	1		H+R		5
Übersetzungs-, Lokalisierungstechnologie, Austauschformate	2	1	1		H+R		5
Terminologiemanagement	1	1	1		M	25 min	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B1							5
Wahlpflichtmodul B2							5
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Übersetzungsgerechtes Schreiben, MU, Postedition, CAT	2		2		M	25 min	5
Technische Redaktion für Print- und Online-Medien	2		2	LNW	H		5
Projektmanagement und Qualitätssicherung in Lokalisierungsprojekten	1	1	1	LNW	M oder K oder PRO	25 min / 90 min	5
Lokalisierungsprojekt			4	LNW	oP		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B3							5
Wahlpflichtmodul B4							5
Summe 3. Fachsemester							30
4. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Masterarbeit				§30 AB	H		25
Masterkolloquium				§32 AB	C/P		5
Summe 4. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							120

Studien- und Prüfungsplan für den 3-semesterigen Studiengang Softwarelokalisierung

	Semesterwochenstunden 15 Wochen			Prüfungs- vorlei- stung	Prü- fungs- art	Zeitdauer der Prüfung	Credits
	V	Ü	P				
1. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Softwareentwicklung und Internationalisierung	1	1	1		H		5
Localization of Graphical User Interfaces	2	1	1		H+R		5
Übersetzungs-, Lokalisierungstechnologie, Austauschformate	2	1	1		H+R		5
Terminologiemanagement	1	1	1		M	25 min	5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B1							5
Wahlpflichtmodul B2							5
Summe 1. Fachsemester							30
2. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Übersetzungsgerechtes Schreiben, MU, Postedition, CAT	2		2		M	25 min	5
Technische Redaktion für Print- und Online-Medien	2		2	LNW	H		5
Projektmanagement und Qualitätssicherung in Lokalisierungsprojekten	1	1	1	LNW	M oder K oder PRO	25 min / 90 min	5
Lokalisierungsprojekt			4	LNW	oP		5
Wahlpflichtmodule (2 sind aus Katalog B zu wählen)							
Wahlpflichtmodul B3							5
Wahlpflichtmodul B4							5
Summe 2. Fachsemester							30
3. Fachsemester							
Pflichtmodule							
Masterarbeit				§30 AB	H		25
Masterkolloquium				§32 AB	C/P		5
Summe 3. Fachsemester							30
Summe Studiengang gesamt							90

Gem. Prüfungsordnung sollen mit dem Masterstudiengang Interaktive Medien folgende **Lernergebnisse** erreicht werden:

„Der Masterstudiengang ist von den Vorzügen beider beteiligten Hochschulformen geprägt: Ziel des Studiums ist, durch zeitgleiche Vermittlung theoretischer und Aneignung anwendungsbezogener Fachkenntnisse aus dem Bereich der interaktiven digitalen Medien und deren Anwendungen, die Absolventen zu befähigen, technische und kommunikationsrelevante Probleme zu erkennen, zu deren Lösung wissenschaftliche Methoden und praktische Erkenntnisse fachübergreifend anzuwenden, mit dem Ziel, innovative und komplexe Projekte der interaktiven und online Medien professionell umzusetzen. Die Studierenden erwerben in den Bereichen Bildverarbeitung, Mustererkennung und Algorithm Engineering theoretisch- wissenschaftliche Kenntnisse, die es ihnen erlauben, Details und Hintergründe anwendungsbezogener Module zur Konzeption, Entwicklung und Frontenddesign interak-

tiver Medien besser zu verstehen und effizienter anzuwenden. Dies betrifft sowohl die klassischen interaktiven Telekommunikationsmedien als auch neuartige Schnittstellen und Technologien zum Erfassen menschlicher Gesten und Verhaltensmuster sowie deren Einsatz im Rahmen praxisrelevanter Anwendungen in sozialen Netzwerken, Computerspielen oder im täglichen Leben. Neben der aufeinander abgestimmten theoretischen und praxisbezogenen Ausbildung, sind durch einen Projektteil, vor allem selbständiges Arbeiten, systematisches Vorgehen und der Ausbau kommunikativer Fähigkeiten zentrale Anliegen. Der Abschluss befähigt zur Übernahme von anspruchsvollen Führungsaufgaben im Bereich“

Hierzu legt die Hochschule folgendes **Curriculum** vor:

Studien- und Prüfungsplan für den Studiengang Interaktive Medien

Der Studienplan gibt Volumen und Zuordnung der Module zu den einzelnen Fachsemestern der Regelstudienzeit sowie deren Kreditierung an. Bestandteile der Masterprüfung sind: die Pflicht- und Wahlpflichtmodulprüfungen, die Masterarbeit und das Masterkolloquium. Prüfungsvoraussetzungen sind die Vorleistungen nach dieser Anlage.

3-semesteriger Studiengang Master Interaktive Medien (90 LP)	Credits (Leis- tungspunkte)
1. Fachsemester	
Projekt 1 Interaktive Medien	5
Basismodul 1 Interaktive Medien	5
Basismodul 2 Interaktive Medien	5
Basismodul 3 Algorithmen / Grundlagen	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Summe 1. Fachsemester	30
2. Fachsemester	
Projekt 2 Interaktive Medien	5
Basismodul 4 Interaktive Medien	5
Basismodul 5 Interaktive Medien	5
Basismodul 6 Algorithmen / Grundlagen	5
Wahlpflichtmodul 3	5
Wahlpflichtmodul 4	5
Summe 2. Fachsemester	30
3. Fachsemester	
Masterarbeit und Masterkollo- quium	30
Summe 3. Fachsemester	30
Summe Studiengang gesamt	90

4-semesteriger Studiengang Master Interaktive Medien (120 LP)	Credits (Leis- tungspunkte)
1. Fachsemester	
Wahlpflichtmodul B 1	5
Wahlpflichtmodul B 2	5
Wahlpflichtmodul B 3	5
Wahlpflichtmodul B 4	5
Wahlpflichtmodul B 5	5
Wahlpflichtmodul B 6	5
Summe 1. Fachsemester	30
2. Fachsemester	
Projekt 1 Interaktive Medien	5
Basismodul 1 Interaktive Medien	5
Basismodul 2 Interaktive Medien	5
Basismodul 3 Algorithmen / Grundlagen	5
Wahlpflichtmodul 1	5
Wahlpflichtmodul 2	5
Summe 2. Fachsemester	30
3. Fachsemester	
Projekt 2 Interaktive Medien	5
Basismodul 4 Interaktive Medien	5
Basismodul 5 Interaktive Medien	5
Basismodul 6 Algorithmen / Grundlagen	5
Wahlpflichtmodul 3	5
Wahlpflichtmodul 4	5
Summe 3. Fachsemester	30
4. Fachsemester	
Masterarbeit und Masterkollo- quium	30
Summe 4. Fachsemester	30
Summe Studiengang gesamt	120

Hinweis zum Studiengang:

Insgesamt müssen die 30 Credits (Leistungspunkte) aller Pflichtmodule sowie weitere 30 Credits (Leistungspunkte) in Wahlpflichtmodulen vom Typ A erworben werden. In den 30 Credits (Leistungspunkte) in Wahlpflichtmodulen müssen Basismodule im Umfang von mindestens 10 Credits (Leistungspunkte) enthalten sein, wobei die Bereiche „Grundlagen“ sowie „Algorithmen“ jeweils im Umfang von mindestens 5 Credits (Leistungspunkte) abgedeckt sein müssen.

Studierende im 4-semesterigen Master-Studiengang müssen zusätzlich 30 Credits (Leistungspunkte) aus Wahlpflichtmodulen (Type A oder B) erwerben.

Modulkatalog	Typ	Angeboten von	V	Ü	P	Leistungs-nachweis-	Prüfungsauf	Zeildauer der Prüfung	Credits (LP)
Masterarbeit und -kolloquium									
Masterarbeit		MLU HSA				§29	H		30
Masterkolloquium		MLU HSA				§32	C		
Pflichtmodule									
Projektmodule (Pflichtmodule) Interaktive Medien									
Projekt 1 Interaktive Medien		MLU HSA	0	0	4		PRO		5
Projekt 2 Interaktive Medien		MLU HSA	0	0	4		PRO		5
Basismodule (Pflichtmodule) Interaktive Medien									
Interaktive Mediensysteme		HSA	2	0	2		PRO		5
Interaktive Audiosysteme		HSA	2	2	0	LNW	K	90 min	5
Natural Language Processing		MLU	2	2	0		M / K	30 min / 90 min	5
Client-seitige Web-Anwendungen		MLU	0	3	0		PRO		5
Wahlpflichtmodule									
Bereich Interaktive Medien (max. 1 ist zu wählen)									
Wahlmodule									
Design Interaktiver Medien	A	HSA	2	2	0		PRO		5
Social Software (Seminar)	A	HSA	0	2	0		H, R	30 min	5
Bereich Bildverarbeitung (max. 2 sind zu wählen)									
Wahlmodule									
Angewandte Bildverarbeitung	A	MLU	1	3	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Ausgewählte Kapitel der Bildverarbeitung	A	MLU	0	2	0	LNW	P	30 min	5
Geometrische Szenenrekonstruktion	A	MLU	2	2	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Bereich Grundlagen (max. 3 sind zu wählen)									
Basismodule (min 1 ist zu wählen)									
IT-Sicherheit (für Master Informatik)	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Datenkompression	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Bildverarbeitung	A	MLU	2	2	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Wahlmodule									
Entwicklung mobiler Anwendungen	A	HSA	1	0	3		PRO		5
Parallelverarbeitung	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Bereich Algorithmen (max. 3 sind zu wählen)									
Basismodule (min 1 ist zu wählen)									
Algorithm Engineering	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Effiziente Graphenalgorithmen	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Optimierungsalgorithmen für schwere Probleme	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Wahlmodule									
Spezielle Kapitel der Algorithmik	A	MLU	3	1	0	LNW	M / K	30 min / 90 min	5
Bereich Spieleentwicklung (max. 2 sind zu wählen)									
Wahlmodule									
Digitale Spiele (für Master)	A	HSA	2	0	2		K	90 min	5
Game Engine Architecture	A	HSA	2	0	2		M	30 min	5

I Erfüllung der Auflagen (26.06.2020)

Bereich Datenbanken und Informationssysteme* (max. 3 sind zu wählen)								
Wahlmodule								
Datenbankentwurf (Datenbanken IIA)	A	MLU	2	0	2	M / K	30 min / 90 min	5
XML und Datenbanken	A	MLU	2	1	1	M / K	30 min / 90 min	5
Fortgeschrittene Datenbanktechnologie	A	HSA	0	2	0	H, R	30 min	5
Datamining	A	MLU	2	2	0	M / K	30 min / 90 min	5
Statistische Methoden des Datamining	A	HSA	2	1	1	H, R	30 min	5
Information Retrieval und Visualisierung	A	MLU	2	2	0	M / K	30 min / 90 min	5
Information Retrieval	A	HSA	2	1	1	M	30 min	5
Informationsvisualisierung	A	HSA	2	0	2	K	90 min	5
Musterklassifikation	A	MLU	2	2	0	M / K	30 min / 90 min	5
Fortgeschrittene Techniken des Maschinellen Lernens	A	HSA	2	1	1	M	30 min	5
Bereich Wahlmodule Typ B (max. 6 sind zu wählen)								
Wahlmodule								
Online- und Medienrecht (online)	B	HSA	2	0	2	M / K	30 min / 90 min	5
BWL / Existenzgründung (online)	B	HSA				M / K	30 min / 90 min	5
Internetsuchmaschinen (online)	B	HSA	2	1	1	M	25 min	5
								10 bis 30 ⁴
Betriebspraktikum ³	B							
Medienproduktion, Projekt	B	HSA	1	0	3	PRO		5
Medien und Spiele, Projekt	B	HSA	1	0	3	PRO		5
Multimediale Signalverarbeitung	B	HSA	2	0	2	K	90 min	5
Sounddesign und- recording	B	HSA	1	0	3	PRO		5
Spieleprogrammierung	B	HSA	1	0	3	PRO		5
Algorithmische Spieltheorie	B	MLU	3	1	0	LNW M / K	30 min / 90 min	5
Theorie der Datensicherheit II	B	MLU	3	1	0	LNW M / K	30 min / 90 min	5
DBMS-Implementierung (Datenbanken IIB)	B	MLU	2	1	1	LNW M / K	30 min / 90 min	5
Logische Programmierung und Deduktive Datenbanken	B	MLU	2	2	0	LNW M / K	30 min / 90 min	5
Konzepte höherer Programmiersprachen	B	MLU	3	1	0	LNW M / K	30 min / 90 min	5
Übersetzerbau I	B	MLU	3	1	0	LNW M / K	30 min / 90 min	5

Angeboten von: MLU Martin-Luther-Universität
HSA Hochschule Anhalt

Modulabschluss: K Klausur
M mündliche Prüfung
PRO Projekt
H Hausarbeit
R Referat
P Präsentation
C Kolloquium
M / K mündliche Prüfung oder Klausur
H, R Hausarbeit und Referat

Leistungsnachweis: LNW Prüfungsvorleistung / Studienleistung / Modulvorleistung

Sehen die Bestimmungen alternative Prüfungsarten für eine Modulprüfung vor, so ist innerhalb von vier Wochen nach Semes terbeginn die für das Semester gültige Prüfungsart festzulegen.