



# **ASIIN-Akkreditierungsbericht**

**Bachelorstudiengang**

***Informatik – Game Engineering***

**Masterstudiengang**

***Game Engineering und Visual Computing***

***Künstliche Intelligenz und Computer Vision***

an der

**Hochschule für angewandte Wissenschaften  
Kempten**

Stand: 23.06.2023

## Akkreditierungsbericht

### Programmakkreditierung – Bündelverfahren

Raster Fassung 02 – 04.03.2020

[► Inhaltsverzeichnis](#)

Hochschule	Hochschule Kempten
Ggf. Standort	

<b>Studiengang 01</b>	<i>Informatik – Game Engineering</i>	
Abschlussbezeichnung	Bachelor of Science	
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit <input type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual <input checked="" type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	7	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	210	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2013	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger	85 Pro Semester <input type="checkbox"/>	Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	30 Pro Semester <input checked="" type="checkbox"/>	Pro Jahr <input type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	Seit 2013	

Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1

Verantwortliche Agentur	ASIIN
Zuständige/r Referent/in	David Witt
Akkreditierungsbericht vom	23.06.2023

<b>Studiengang 02</b>	<i>Game Engineering und Visual Computing</i>	
Abschlussbezeichnung	Master of Science	
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual <input checked="" type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	3 (Vollzeit); 6 (Teilzeit)	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	90	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input checked="" type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	01.10.2017	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	30	Pro Semester <input type="checkbox"/> Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		Pro Semester <input type="checkbox"/> Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	5	Pro Semester <input checked="" type="checkbox"/> Pro Jahr <input type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	Seit 2017	
Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>	
Erstakkreditierung	<input type="checkbox"/>	
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)	1	

<b>Studiengang 03</b>	<i>Künstliche Intelligenz und Computer Vision</i>	
Abschlussbezeichnung	Master of Science	
Studienform	Präsenz <input checked="" type="checkbox"/>	Fernstudium <input type="checkbox"/>
	Vollzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Intensiv <input type="checkbox"/>
	Teilzeit <input checked="" type="checkbox"/>	Joint Degree <input type="checkbox"/>
	Dual <input type="checkbox"/>	Kooperation § 19 MRVO <input type="checkbox"/>
	Berufs- bzw. ausbildungsbegleitend <input type="checkbox"/>	Kooperation § 20 MRVO <input type="checkbox"/>
Studiendauer (in Semestern)	3 (Vollzeit); 6 (Teilzeit)	
Anzahl der vergebenen ECTS-Punkte	90	
Bei Masterprogrammen:	konsekutiv <input checked="" type="checkbox"/>	weiterbildend <input type="checkbox"/>
Aufnahme des Studienbetriebs am (Datum)	15.03.2022	
Aufnahmekapazität (Maximale Anzahl der Studienplätze)	30	Pro Semester <input type="checkbox"/> Pro Jahr <input checked="" type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Studienanfängerinnen und Studienanfänger		Pro Semester <input type="checkbox"/> Pro Jahr <input type="checkbox"/>
Durchschnittliche Anzahl* der Absolventinnen und Absolventen	-/-	Pro Semester <input type="checkbox"/> Pro Jahr <input type="checkbox"/>
* Bezugszeitraum:	Seit 2022	
Konzeptakkreditierung	<input type="checkbox"/>	
Erstakkreditierung	<input checked="" type="checkbox"/>	
Reakkreditierung Nr. (Anzahl)		

## Inhalt

<i>Ergebnisse auf einen Blick</i> .....	7
Ba Informatik – Game Engineering.....	7
Ma Game Engineering und Visual Computing.....	8
Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision .....	9
<i>Kurzprofil des Studiengangs</i> .....	10
Ba Informatik – Game Engineering.....	10
Ma Game Engineering und Visual Computing.....	10
Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision .....	11
<i>Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums</i> .....	13
Ba Informatik – Game Engineering.....	13
Ma Game Engineering und Visual Computing.....	14
Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision .....	14
<b>1 Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien</b> .....	<b>16</b>
<i>Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 BayStudAkkV)</i> .....	16
<i>Studiengangprofile (§ 4 BayStudAkkV)</i> .....	16
<i>Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 BayStudAkkV)</i> .....	17
<i>Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 BayStudAkkV)</i> .....	18
<i>Modularisierung (§ 7 BayStudAkkV)</i> .....	18
<i>Leistungspunktesystem (§ 8 BayStudAkkV)</i> .....	19
<i>Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkStV)</i> .....	19
<i>Besondere Kriterien für Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 9 BayStudAkkV)</i> .....	20
<i>Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 10 BayStudAkkV)</i> .....	20
<b>2 Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien</b> .....	<b>21</b>
2.1 <i>Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung</i> .....	21
2.2 <i>Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien</i> .....	21
Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 BayStudAkkV) .....	21
Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 BayStudAkkV) .....	26
Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 BayStudAkkV) .....	26
Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 BayStudAkkV).....	35
Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 BayStudAkkV) .....	35
Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 BayStudAkkV).....	36

Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 BayStudAkkV) .....	37
Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 BayStudAkkV) .....	38
Besonderer Profilanpruch (§ 12 Abs. 6 BayStudAkkV) .....	41
Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 BayStudAkkV) .....	42
Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen (§ 13 Abs. 1 BayStudAkkV).....	42
Lehramt (§ 13 Abs. 2 und 3 BayStudAkkV).....	43
Studienerfolg (§ 14 BayStudAkkV).....	43
Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 BayStudAkkV) .....	45
Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 16 BayStudAkkV) .....	46
Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 19 BayStudAkkV) .....	46
Hochschulische Kooperationen (§ 20 BayStudAkkV) .....	46
Besondere Kriterien für Bachelorausbildungsgänge an Berufsakademien (§ 21 BayStudAkkV).....	46
<b>3 Begutachtungsverfahren.....</b>	<b>47</b>
3.1 <i>Allgemeine Hinweise</i> .....	47
3.2 <i>Rechtliche Grundlagen</i> .....	50
3.3 <i>Gutachtergremium</i> .....	50
<b>4 Datenblatt .....</b>	<b>51</b>
4.1 <i>Daten zu den Studiengängen</i> .....	51
4.2 <i>Daten zur Akkreditierung</i> .....	54
<b>5 Glossar.....</b>	<b>55</b>

## **Ergebnisse auf einen Blick**

### **Ba Informatik – Game Engineering**

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

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Das Gutachtergremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflage vor:

Auflage 1 (§ 12 Abs. 6 BayStudAkkV): Neben der vertraglichen muss auch eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb gewährleistet sein, wenn die Studienvarianten mit dem Begriff „dual“ bezeichnet oder beworben werden.

#### **Gesonderte Zustimmung bei reglementierten Studiengängen gemäß § 24 Abs 3 Satz 1 und § 25 Abs. 1 Satz 5 MRVO**

*Nicht angezeigt.*

## **Ma Game Engineering und Visual Computing**

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

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

Das Gutachtergremium schlägt dem Akkreditierungsrat folgende Auflage vor:

Auflage 1 (§ 12 Abs. 6 BayStudAkkV): Neben der vertraglichen muss auch eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb gewährleistet sein, wenn die Studienvarianten mit dem Begriff „dual“ bezeichnet oder beworben werden.

### **Gesonderte Zustimmung bei reglementierten Studiengängen gemäß § 24 Abs 3 Satz 1 und § 25 Abs. 1 Satz 5 MRVO**

*Nicht angezeigt.*



## **Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision**

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

Die formalen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

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

Die fachlich-inhaltlichen Kriterien sind

- erfüllt
- nicht erfüllt

### **Gesonderte Zustimmung bei reglementierten Studiengängen gemäß § 24 Abs 3 Satz 1 und § 25 Abs. 1 Satz 5 MRVO**

*Nicht angezeigt.*

## **Kurzprofil des Studiengangs**

### **Ba Informatik – Game Engineering**

„Die Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten bildet als einzige staatliche Hochschule im Allgäu Akademikerinnen und Akademiker in den Wissenschaftsbereichen Maschinenbau, Elektrotechnik, Betriebswirtschaft, Tourismus, Informatik und Multimedia sowie Soziales und Gesundheit aus. Der Lehrbetrieb wurde im Jahr 1978 aufgenommen (Geschichte, Zahlen und Fakten). Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Hauptstudium. Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Hauptstudium. Ein besonderes Anliegen liegt dabei auf dem Praxisbezug und der Internationalisierung. Zudem ist die Hochschule Kempten Partnerhochschule des Spitzensports. Ihr Leitbild ist ‚Kompetenz durch vernetzte Vielfalt‘.“

Der Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“ wurde zum Wintersemester 2013/14 eingeführt. „Das Basisstudium umfasst die ersten zwei Semester. Neben technischem Grundwissen werden vor allem solide Grundlagenkenntnisse der Informatik vermittelt. Darüber hinaus lernen die Studierenden wesentliche mathematische Grundlagen zu beherrschen und erhalten eine sehr intensive Ausbildung im Programmieren. Aber auch spezifische Module wie Game Design und Modellierung und Animation sind bereits Bestandteil des Basisstudiums. Das Vertiefungsstudium vermittelt die für die Berufsausübung wesentlichen Kernfächer. Einen besonderen Raum nehmen im Studienschwerpunkt daher spezifische Module wie Game Engineering, Computergrafik oder Ansteuerung virtueller Charaktere ein. Das Modul GE-Lab erlaubt die Erstellung eines Games in einem Team unter Anleitung der Professorinnen und Professoren des Studiengangs. Im praktischen Studiensemester (5. Semester) werden die erworbenen theoretischen Kenntnisse in einer berufsnahen Tätigkeit angewandt. Sie sollte vorzugsweise in der Game-Industrie oder in Sparten, die Gaming-Technologien einsetzen, ausgeführt werden. Mit Projektarbeiten und fachwissenschaftlichen Wahlpflichtfächern im Spielbereich kann das Studium ein individuelles, gamespezifisches Profil gegeben werden. Das Studium wird mit der Bachelorarbeit im Game Engineering-Bereich abgeschlossen.“

### **Ma Game Engineering und Visual Computing**

„Die Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten bildet als einzige staatliche Hochschule im Allgäu Akademikerinnen und Akademiker in den Wissenschaftsbereichen Maschinenbau, Elektrotechnik, Betriebswirtschaft, Tourismus, Informatik und Multimedia sowie Soziales und Gesundheit aus. Der Lehrbetrieb wurde im Jahr 1978 aufgenommen (Geschichte, Zahlen und

Fakten). Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Hauptstudium. Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Hauptstudium. Ein besonderes Anliegen liegt dabei auf dem Praxisbezug und der Internationalisierung. Zudem ist die Hochschule Kempten Partnerhochschule des Spitzensports. Ihr Leitbild ist ‚Kompetenz durch vernetzte Vielfalt‘.“

Der Masterstudiengang „Game Engineering und Visual Computing“ wurde zum Wintersemester 2017/18 eingeführt und baut auf dem Bachelorstudiengang „Informatik – Game Engineering“ auf. „Der Masterstudiengang ist auf eine Regelstudienzeit von 3 Semestern in Vollzeit bzw. 6 Semestern in Teilzeit angelegt. Die beiden ersten Semester des Vollzeitstudiums beinhalten die theoretische Ausbildung. Bei den Modulen wird zwischen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen unterschieden. Zu den Pflichtmodulen zählt auch ein Projekt, das aus einem praktischen Teil und einem wissenschaftlich-theoretischen Teil besteht. Ziel dieser Kombination ist die gezielte Förderung der Kompetenz, forschungsnahe Themen zu analysieren, zu adaptieren und weiterzuentwickeln. Die jeweilige Aufgabe wird im praktischen Teil des Projekts jeweils auch in einem konkreten Anwendungsszenario umgesetzt. Der wissenschaftliche Teil des Projekts hat dabei in etwa den Charakter eines wissenschaftlichen Seminars, wobei das Thema auf Grund der praktischen Anforderungen selbst erschlossen werden muss. Dieser Baustein ist charakteristisch und besonders wichtig für diesen Studiengang, da er dessen Fokus auf angewandte Wissenschaften in diesem komplexen Umfeld weiter betont. Das dritte Semester dient der Anfertigung einer Masterarbeit, die entweder im Rahmen eines Projektes mit einem Partner aus der Wirtschaft oder in einem der Forschungsprojekte der Hochschule erstellt wird. In ihr sollen die Studierenden ihre Fähigkeit nachweisen, die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten in einer selbstständig angefertigten, anwendungsorientiert-wissenschaftlichen Arbeit auf komplexe Aufgabenstellungen anzuwenden.“

### **Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision**

„Die Hochschule für angewandte Wissenschaften Kempten bildet als einzige staatliche Hochschule im Allgäu Akademikerinnen und Akademiker in den Wissenschaftsbereichen Maschinenbau, Elektrotechnik, Betriebswirtschaft, Tourismus, Informatik und Multimedia sowie Soziales und Gesundheit aus. Der Lehrbetrieb wurde im Jahr 1978 aufgenommen (Geschichte, Zahlen und Fakten). Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Haupt-

studium. Zum besonderen Profil der Hochschule Kempten gehört eine breite, fundierte Ausbildung in wenigen grundständigen Studiengängen mit einer maßvollen Spezialisierung im Hauptstudium. Ein besonderes Anliegen liegt dabei auf dem Praxisbezug und der Internationalisierung. Zudem ist die Hochschule Kempten Partnerhochschule des Spitzensports. Ihr Leitbild ist ‚Kompetenz durch vernetzte Vielfalt‘.

Der Masterstudiengang „Künstliche Intelligenz und Computer Vision“ wurde zum Sommersemester 2022 eingeführt. Die beiden ersten Semester beinhalten die theoretische Ausbildung. Bei den Modulen wird zwischen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen unterschieden. Zu den Pflichtmodulen zählt auch ein Projekt, das aus einem praktischen Teil zur Umsetzung eines konkreten Anwendungsszenarios und einem Seminar besteht. Dieses Seminar Ethik & KI soll die Studierenden dabei begleiten, verantwortungsvoll mit den eingesetzten Algorithmen und Daten umzugehen und implementierte Methoden unter ethischen Aspekten zu reflektieren. In den Pflichtmodulen sollen ansonsten vor allem Kompetenzen in den Bereichen „Mustererkennung und Maschinelles Lernen“, „Deep Learning“, „Computer Vision“ sowie „klassische Erkenntnisse und aktuelle Entwicklungen der KI“ vermittelt werden. Bei letzterem sollen Studierende „lernen Informationsverarbeitung, die gemeinhin als intelligent gilt, zu analysieren und auf Problemstellungen wie z.B. Entscheidung, Planung, Suche und Optimierung abzubilden. Zur Lösung solcher Probleme lernen die Studentinnen und Studenten ausgewählte deterministische und probabilistische Algorithmen und Datenstrukturen kennen, verstehen sie und sind in der Lage, solche zu programmieren und weiterzuentwickeln.“ Darüber hinaus bietet der Masterstudiengang den Studierenden Vertiefungsmöglichkeiten durch Wahlpflichtmodule in den Bereichen „3D Computer Vision“, „Deep Learning für Computer Vision“, „Multimodale Sensorsysteme“, „Mobile Roboter“, „Natural Language Processing“, „Softwarearchitektur“, „Big Data“, „Data Science“ sowie „Algorithmen und Strategien zur Entscheidungsunterstützung“.

## **Zusammenfassende Qualitätsbewertung des Gutachtergremiums**

### **Ba Informatik – Game Engineering**

Die Gutachter:innen gewinnen nach dem Studium der eingereichten Unterlagen seitens der Hochschule und durch die Gespräche sowie die Begehung während des Audits einen sehr positiven Eindruck über den zu akkreditierenden Bachelorstudiengang.

So heben die Gutachter:innen vor allem die außerordentlich gute personelle sowie sächliche Ausstattung der Hochschule hervor. Dem kommt nach Ansicht der Gutachter:innen ein sehr hohes Engagement der beteiligten Lehrenden und Verantwortlichen hinzu. So gewinnen die Gutachter:innen während der verschiedenen Gesprächsrunden den Eindruck, dass seitens der Hochschule ein sehr guter Kontakt zu den Studierenden gepflegt wird, sodass diese gut informiert und betreut werden und insgesamt eine gute Arbeitsatmosphäre sowie hohe Zufriedenheit der Lehrenden und Studierenden vorliegt.

Allerdings erkennen die Gutachter:innen an einigen Stellen Verbesserungspotenzial. So gewinnen die Gutachter:innen den Eindruck, dass die Hochschule eine stärkere Flexibilität des Studienverlaufs fördern sollte, um den Studierenden - soweit möglich – individuelle Studienverläufe zu ermöglichen. Dies bezieht bspw. auch die Möglichkeit ein, Wahlmodule aus anderen Studiengängen (der selben Fakultät) den Studierenden zur Verfügung zu stellen. Dies ist derzeit in der Regel nicht möglich, wurde von den Studierenden jedoch als wünschenswerte Weiterentwicklung geäußert. Außerdem sind sich die Gutachter:innen einig, dass die als „dual“ bezeichnete Studienform hinsichtlich der inhaltlichen und organisatorischen Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb nicht den Anforderungen des Akkreditierungsrates entspricht. Dazu merken die Gutachter:innen an, dass die Hochschule die Vielfalt sowie die Kompetenzorientierung der Prüfungsformen ausbauen könnte.

Außerdem sind die Gutachter:innen der Meinung, dass die Behandlung gesellschaftlicher und ethischer Fragestellungen, vor allem hinsichtlich potentiell negativer Auswirkungen von Gaming, stärker in den Modulbeschreibungen verankert werden sollte. So konnte zwar in den verschiedenen Gesprächsrunden von den Studierenden und Lehrenden bestätigt werden, dass diese Themen dem Curriculum innewohnen, jedoch nicht in vollem Umfang in den Modulbeschreibungen zu finden sind.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen zwar fest, dass prinzipiell ein gut funktionierendes, hochschulweites Evaluationssystem vorliegt und die Studierenden vor allem auch die Möglichkeit besitzen, auf direktem Weg mit den Verantwortlichen zu kommunizieren. Jedoch gaben die Studierenden auch an, dass nicht alle Lehrenden die Feedbackschleife im Rahmen der Evaluation schließen.

## **Ma Game Engineering und Visual Computing**

Die Gutachter:innen gewinnen nach dem Studium der eingereichten Unterlagen seitens der Hochschule und durch die Gespräche sowie die Begehung während des Audits einen sehr positiven Eindruck über den zu akkreditierenden Masterstudiengang.

So heben die Gutachter:innen vor allem die außerordentlich gute personelle sowie sächliche Ausstattung der Hochschule hervor. Dem kommt nach Ansicht der Gutachter:innen ein sehr hohes Engagement der beteiligten Lehrenden und Verantwortlichen hinzu. So gewinnen die Gutachter:innen während der verschiedenen Gesprächsrunden den Eindruck, dass seitens der Hochschule ein sehr guter Kontakt zu den Studierenden gepflegt wird, sodass diese gut informiert und betreut werden und insgesamt eine gute Arbeitsatmosphäre sowie hohe Zufriedenheit der Lehrenden und Studierenden vorliegt.

Allerdings erkennen die Gutachter:innen an einigen Stellen Verbesserungspotenzial. So gewinnen die Gutachter:innen den Eindruck, dass die Hochschule eine stärkere Flexibilität des Studienverlaufs fördern sollte, um den Studierenden - soweit möglich – individuelle Studienverläufe zu ermöglichen. Dies bezieht bspw. auch die Möglichkeit ein, Wahlmodule aus anderen Studiengängen (der selben Fakultät) den Studierenden zur Verfügung zu stellen. Dies ist derzeit in der Regel nicht möglich, wurde von den Studierenden jedoch als wünschenswerte Weiterentwicklung geäußert. Außerdem sind sich die Gutachter:innen einig, dass die als „dual“ bezeichnete Studienform hinsichtlich der inhaltlichen und organisatorischen Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb nicht den Anforderungen des Akkreditierungsrates entspricht. Dazu merken die Gutachter:innen an, dass die Hochschule die Vielfalt sowie die Kompetenzorientierung der Prüfungsformen ausbauen könnte.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen zwar fest, dass prinzipiell ein gut funktionierendes, hochschulweites Evaluationssystem vorliegt und die Studierenden vor allem auch die Möglichkeit besitzen, auf direktem Weg mit den Verantwortlichen zu kommunizieren. Jedoch gaben die Studierenden auch an, dass nicht alle Lehrenden die Feedbackschleife im Rahmen der Evaluation schließen.

## **Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision**

Die Gutachter:innen gewinnen nach dem Studium der eingereichten Unterlagen seitens der Hochschule und durch die Gespräche sowie die Begehung während des Audits einen sehr positiven Eindruck über den zu akkreditierenden Masterstudiengang.

So heben die Gutachter:innen vor allem die außerordentlich gute personelle sowie sächliche Ausstattung der Hochschule hervor. Dem kommt nach Ansicht der Gutachter:innen ein sehr hohes

Engagement der beteiligten Lehrenden und Verantwortlichen hinzu. So gewinnen die Gutachter:innen während der verschiedenen Gesprächsrunden den Eindruck, dass seitens der Hochschule ein sehr guter Kontakt zu den Studierenden gepflegt wird, sodass diese gut informiert und betreut werden und insgesamt eine gute Arbeitsatmosphäre sowie hohe Zufriedenheit der Lehrenden und Studierenden vorliegt.

Allerdings erkennen die Gutachter:innen an einigen Stellen Verbesserungspotenzial. So gewinnen die Gutachter:innen den Eindruck, dass die Hochschule eine stärkere Flexibilität des Studienverlaufs fördern sollte, um den Studierenden - soweit möglich – individuelle Studienverläufe zu ermöglichen. Dies bezieht bspw. auch die Möglichkeit ein, Wahlmodule aus anderen Studiengängen (der selben Fakultät) den Studierenden zur Verfügung zu stellen. Dies ist derzeit in der Regel nicht möglich, wurde von den Studierenden jedoch als wünschenswerte Weiterentwicklung geäußert. Dazu merken die Gutachter:innen an, dass die Hochschule die Vielfalt sowie die Kompetenzorientierung der Prüfungsformen ausbauen könnte.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen zwar fest, dass prinzipiell ein gut funktionierendes, hochschulweites Evaluationssystem vorliegt und die Studierenden vor allem auch die Möglichkeit besitzen, auf direktem Weg mit den Verantwortlichen zu kommunizieren. Jedoch gaben die Studierenden auch an, dass nicht alle Lehrenden die Feedbackschleife im Rahmen der Evaluation schließen.

## **1 Prüfbericht: Erfüllung der formalen Kriterien**

*(gemäß Art. 2 Abs. 2 StAkkStV und §§ 3 bis 8 und § 24 Abs. 3 BayStudAkkV)*

### **Studienstruktur und Studiendauer (§ 3 BayStudAkkV)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Die Regelstudienzeit des Bachelorstudiengangs beträgt sieben Semester. Innerhalb dieser sieben Semester werden insgesamt 210 ECTS-Punkte erworben. Der Bachelorstudiengang wird in Vollzeit und als Präsenzstudium sowie als Studium mit vertiefter Praxis (duale Variante) angeboten.

Der Bachelorstudiengang kann nur zum Wintersemester aufgenommen werden.

Bei beiden Masterstudiengängen handelt es sich um konsekutive Masterstudiengänge, die jeweils in Vollzeit oder in Teilzeit studiert werden können und als Präsenzstudium angeboten werden. Als Vollzeitstudium erstrecken sich beide Masterstudiengänge jeweils über drei und als Teilzeitstudium jeweils über sechs Semester. In allen Varianten können jeweils insgesamt 90 ECTS-Punkte erworben werden. Da die Masterstudiengänge auf ein siebensemestriges (210 ECTS) Bachelorstudium aufbauen, haben die Studierenden nach Abschluss des jeweiligen Masterstudiengangs insgesamt 300 ECTS-Punkte erreicht. Eine Gesamtregelstudienzeit von zehn Semestern (oder fünf Jahren) wird nur – und dann gut begründet - überschritten, wenn die Studiengänge als Teilzeitstudium studiert werden. Außerdem kann der Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing ebenfalls als Studium mit vertiefter Praxis studiert werden.

Beide Masterstudiengänge können jeweils zum Winter- und Sommersemester aufgenommen werden.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

### **Studiengangsprofile (§ 4 BayStudAkkV)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Die Masterstudiengänge werden von der HAW Kempten als anwendungsorientiert ausgewiesen. Der Bachelorstudiengang sieht eine Abschlussarbeit im Umfang von 12 ECTS-Punkten vor. Die Masterstudiengänge sehen jeweils eine Abschlussarbeit im Umfang von 30 ECTS-Punkten vor.

Mit der Abschlussarbeit sollen die Studierenden zeigen, dass sie in der Lage sind, sich selbstständig anhand aktueller Forschungsergebnisse in komplexe Problemstellungen aus Forschungsschwerpunkten der Hochschule oder aber aus anwendungsorientierten Fragestellungen der Praxis einzuarbeiten und Lösungskonzepte hierfür zu entwickeln.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.



## **Zugangsvoraussetzungen und Übergänge zwischen Studienangeboten (§ 5 BayStudAkkV)**

### **Sachstand/Bewertung**

Die Zulassungsbedingungen richten sich nach der Rahmenprüfungsordnung für die Fachhochschulen (RaPO), dem Bayerischen Hochschulzulassungsgesetz (BayHZG) und der Hochschulzulassungsverordnung (HZV). Diese sind bindend. Für Übergangswege aus anderen Studienarten gilt der §4 RaPO sowie für den Nachteilsausgleich §5 RaPO. Des Weiteren gilt die Allgemeine Prüfungsordnung der Hochschule Kempten (APO), die Satzung über die nähere Ausgestaltung des örtlichen Auswahlverfahrens an der Hochschule Kempten (SAV) sowie die Satzung über das Immatrikulations-, Beurlaubungs-, Rückmelde- und Exmatrikulationsverfahren an der Hochschule Kempten (ImmaS). Es kann grundsätzlich jeder ein Studium an der Hochschule Kempten beginnen, der die allgemeine Hochschulreife, die fachgebundene Hochschulreife oder die Fachhochschulreife nachweisen kann. Auch qualifizierte Berufstätige, wie beispielsweise Meister, Techniker oder Handels- bzw. Fachwirte, können in einem gesonderten Zulassungsverfahren zugelassen werden. Für beruflich Qualifizierte ohne schulische Hochschulzugangsberechtigung wird ein nach Art. 45 Abs. 1 BayHSchG erforderliches Beratungsgespräch vorausgesetzt.

Für den Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing ist Zulassungsvoraussetzung grundsätzlich ein abgeschlossenes Diplom- oder Bachelorstudium Informatik oder ein gleichwertiger Abschluss. Darüber hinaus muss für ein gleichwertiges Kompetenzniveau entsprechend dem Bachelor-Studiengang „Informatik – Game Engineering“ der Hochschule Kempten folgender Mindestumfang nachgewiesen werden in den Bereichen: Programmieren I (C++) 10 CP, Game Engineering 5 CP und Computergrafik 5 CP. Wurden in einem Bachelorstudium weniger als 210 CP, aber mindestens 180 CP erworben, müssen Studierende die bis zum Kompetenzniveau von 300 CP fehlenden Leistungspunkte spätestens innerhalb eines Jahres nach Aufnahme des Studiums aus den grundständigen Studiengängen der Hochschule erwerben. Welche Module nachzuholen sind, bestimmt die Prüfungskommission. Der Notendurchschnitt des Abschlusses muss zudem 2,5 oder besser betragen.

Für den Masterstudiengang Künstliche Intelligenz und Computer Vision gilt als allgemeine Zulassungsvoraussetzung, dass der Notendurchschnitt des vorangegangenen Abschlusses mindestens 2,5 betragen muss. Zusätzlich zu den allgemeinen Zulassungsvoraussetzungen, die in der Rahmenprüfungsordnung und der Allgemeinen Prüfungsordnung der Hochschule Kempten Erwähnung finden, regelt die Studien- und Prüfungsordnung weitere Zulassungsvoraussetzungen zur Aufnahme in den konsekutiven Master „Künstliche Intelligenz und Computer Vision“. Damit nach Abschluss des Masterstudiengangs ein einheitliches Kompetenzniveau von 300 ECTS-Punkten erreicht wird, wird ein abgeschlossener Bachelorstudiengang mit 210 ECTS vorausgesetzt. Absolventen aus Bachelorstudiengängen mit 180 ECTS müssen die fehlenden 30 ECTS aus dem Studium der Informatik der Hochschule Kempten innerhalb einer Frist von 12 Monaten

nach Aufnahme des Studiums vorweisen. Die nachzuholenden Fächer legt die Prüfungskommission individuell je nach Ausrichtung des zuvor abgeschlossenen Bachelorstudiengangs fest. Da es sich bei diesem Masterstudiengang um einen konsekutiven Studiengang handelt, ist nach Angaben der Hochschule der optimale vorausgehende Studiengang ein Studium der Informatik. Ist das abgeschlossene Studium ein verwandter Studiengang, welcher Inhalte der Informatik im Curriculum vorweisen kann, kann dieser Masterstudiengang begonnen werden. Der Masterstudiengang setzt folgende Kompetenzen des Bachelorstudiengangs Informatik der Hochschule Kempten voraus: Programmieren 1 (10 CP), Algorithmen und Datenstrukturen (5 CP), Software-Engineering (5 CP), Theoretische Informatik (5 CP), Lineare Algebra (5 CP), Wahrscheinlichkeitsrechnung (5 CP) und Analysis (5 CP).

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

## **Abschlüsse und Abschlussbezeichnungen (§ 6 BayStudAkkV)**

### **Sachstand/Bewertung**

Für alle Studiengänge wird jeweils nur ein Abschlussgrad vergeben. Graduierte des Bachelorstudiengangs erhalten den Abschlussgrad „Bachelor of Science“. Graduierte der Masterstudiengänge erhalten jeweils den Abschlussgrad „Master of Science“. Die Abschlussbezeichnungen entsprechen den fachlichen und inhaltlichen Kriterien gemäß § 6 Bay StudAkkVO. Auskunft über das den Abschlüssen zugrundeliegende Studium im Einzelnen erteilen das jeweilige Diploma Supplement und Transcript of Records, die Bestandteile jedes Abschlusszeugnisses sind.

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

## **Modularisierung (§ 7 BayStudAkkV)**

### **Sachstand/Bewertung**

Die Studiengänge sind vollständig modularisiert, wobei jedes Modul innerhalb eines Semesters absolviert werden kann.

In allen drei Studiengängen besitzen bis auf wenige Ausnahmen alle Module einen Umfang von fünf ECTS-Punkten. Im Bachelorstudiengang sind die einzigen Ausnahmen die Module „Programmieren 1“ mit 10 ECTS-Punkten, das „Praktische Studiensemester“ mit 25 ECTS-Punkten sowie die „Projektarbeit“ mit 15 ECTS-Punkten. Die Bachelorarbeit inklusive des zugehörigen Kolloquiums besitzt dazu einen Umfang von 15 ECTS-Punkten (12 + 3). In beiden Masterstudiengängen sind die einzigen Ausnahmen, die mehr als fünf ECTS-Punkte pro Modul aufweisen, jeweils das „Projekt“ mit einem Umfang von zehn ECTS-Punkten sowie die Masterarbeit mit 30 ECTS-Punkten.

Die Modulbeschreibungen geben die vorgeschriebene Auskunft über die Inhalte und Qualifikationsziele des Moduls, Lehr- und Lernformen, Voraussetzung(en) für die Vergabe von ECTS-Punkten, ECTS-Punkte und Benotung, Häufigkeit des Angebots des Moduls, Arbeitsaufwand, Verwendbarkeit sowie Dauer des Moduls.

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

## **Leistungspunktesystem (§ 8 BayStudAkkV)**

### **Sachstand/Bewertung**

Alle Studiengänge sind mit einem Kreditpunktesystem ausgestattet, das auf dem studentischen Arbeitsaufwand beruht und die Vergabe von ECTS-Punkten vorsieht. In allen Studiengängen sind allen Modulen eine bestimmte Anzahl von ECTS-Punkten zugeordnet.

Ein ECTS-Punkt entspricht gemäß § 3 der jeweils zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung einem Arbeitsaufwand von 30 Arbeitsstunden pro Semester.

In allen Studiengängen sind für jedes Semester 30 ECTS-Punkte pro Semester vorgesehen bzw. 15 ECTS-Punkte pro Semester in der jeweiligen Teilzeit-Version der Masterstudiengänge. Insgesamt sind bis zum Abschluss im Bachelorstudiengang 210 und in den Masterstudiengängen 90 ECTS-Punkte zu erwerben. Der Bachelorstudiengang sieht eine Abschlussarbeit im Umfang von zwölf ECTS-Punkten vor und die beiden Masterstudiengänge sehen eine Abschlussarbeit im Umfang von 30 ECTS-Punkten vor.

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

## **Anerkennung und Anrechnung (Art. 2 Abs. 2 StAkkStV)**

### **Sachstand/Bewertung**

Die Anerkennung und Anrechnung von Leistungen ist in § 4 der Rahmenprüfungsordnung und § 9 der Allgemeinen Prüfungsordnung der HAW Kempten geregelt und veröffentlicht. Hiernach können Leistungen und Kompetenzen die inner- oder außerhochschulisch erlangt wurden auf Antrag anerkannt werden, wenn hinsichtlich der erworbenen Kompetenzen keine wesentlichen Unterschiede bestehen. Die Anrechnung erfolgt ganz oder teilweise, wenn sich die anzurechnenden Leistungen von denen im betroffenen Studiengang nicht wesentlich unterscheiden. Über den Antrag entscheidet die Prüfungskommission eines Studiengangs.

Dazu ist in § 9 Abs. 2 der Allgemeinen Prüfungsordnung der HAW Kempten festgelegt, dass „[a]ußerhalb des Hochschulbereichs erworbene Kompetenzen [...] höchstens die Hälfte der nachzuweisenden Kompetenzen ersetzen [dürfen].“

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

### **Besondere Kriterien für Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 9 BayStudAkkV)**

#### **Sachstand/Bewertung**

Die beiden Studiengänge des Modells mit vertiefter Praxis (im Rahmen der Initiative „hochschule dual“ der bayerischen Fachhochschulen) werden innerhalb der Regelstudienzeit der regulären Variante durchgeführt und beinhalten im Wesentlichen zusätzliche strukturierte Praxisphasen in der vorlesungsfreien Zeit während der Semester. Umfang und Art der Kooperationen mit Unternehmen sind vertraglich geregelt: Musterverträge können auf der Webseite der Hochschule eingesehen werden. Die Webseite informiert über die Vertragsunternehmen, Zulassungskriterien und Struktur der dieser Studiengangvarianten. Der Mehrwert für die Studierenden und der gradverleihenden Hochschule ist nachvollziehbar dargelegt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Kriterium ist erfüllt.

### **Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 10 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

## **2 Gutachten: Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien**

### **2.1 Schwerpunkte der Bewertung / Fokus der Qualitätsentwicklung**

Bei dem Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering und dem Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing handelt es sich jeweils um die erste Reakkreditierung. Bei diesen Studiengängen liegt der Fokus der Auditgespräche vor allem auf der Weiterentwicklung der Studiengänge sowie auf den Studienstatistiken (Regelstudienzeit, Erfolgsquote, Zufriedenheit der Studierenden). Insbesondere wurden die Flexibilität der einzelnen und individuell gestaltbaren Studienverläufe, die eingesetzten Prüfungsformen sowie das Qualitätsmanagementsystem diskutiert.

Bei dem Masterstudiengang Künstliche Intelligenz und Computer Vision handelt es sich um eine Erstakkreditierung. Da der Studiengang erst zum Sommersemester 2022 gestartet ist, sind zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Absolvent:innen vorhanden, die bereits das ganze Studium durchlaufen haben. Der Fokus der Gutachter:innen lag vor allem auf dem fachlich-inhaltlichen (curricularen) sowie organisatorischem Aufbau des Studiengangs. Zusätzlich wurde die personelle, sächliche und finanzielle Ausstattung des Programms diskutiert sowie die dazugehörige mittel- und langfristige Planung zur Etablierung des Programms.

### **2.2 Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien**

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

#### **Qualifikationsziele und Abschlussniveau (§ 11 BayStudAkkV)**

##### **a) Studiengangsübergreifende**

Die Qualifikationsziele sind für alle Studiengänge jeweils im Diploma Supplement, im Selbstbericht und in den studiengangspezifischen Studien- und Prüfungsordnungen dargelegt sowie auf den Webseiten der Hochschule veröffentlicht. Zusätzlich sind in den Modulhandbüchern jedem einzelnen Modul spezifische Lernziele zugeordnet.

Für die Studiengänge werden die übergeordneten Qualifikationsziele Berufsqualifikation, wissenschaftliche Befähigung und Persönlichkeitsentwicklung sowie fachlich-inhaltliche Qualifikationsziele definiert. Darüber hinaus legen die Programmverantwortlichen für alle Studiengänge jeweils eine Ziele-Module-Matrix vor, in der die einzelnen Module mit den Qualifikationszielen abgeglichen werden.

## **b) Studiengangsspezifische Bewertung**

### **Ba Informatik – Game Engineering**

#### **Sachstand**

In ihrem Selbstbericht beschreibt die Hochschule die Qualifikationsziele des Bachelorstudiengangs Informatik – Game Engineering wie folgt: „Ziel des Studiums ist es, die Studierenden zur selbstständigen Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Verfahren in dem beruflichen Feld der Informatik und des Game Engineerings zu qualifizieren. Den Studierenden werden Kenntnisse, die für das Design und die Implementierung von komplexen informationsverarbeitenden Systemen unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Erfordernisse von Computerspielen, Virtual-/Augmented-Reality und Simulationen erforderlich sind vermittelt. Zudem fördert das Studium die für die berufliche Praxis notwendige Fähigkeit zur Kommunikation und Teamarbeit, die Verwendung von gestalterischen Elementen sowie das Verantwortungsbewusstsein für den Umgang mit moderner Informationstechnik.

Insbesondere im Rahmen der Projektarbeiten im 3. und 6. Semester wird den Studierenden Raum zur weiteren Persönlichkeitsbildung geboten. Das 5. Semester bietet ein Mobilitätsfenster, in dessen Rahmen ebenfalls eine Weiterentwicklung der Persönlichkeit und die Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung möglich ist. Parallel zum Praktischen Studiensemester finden die Lehrveranstaltungen zum Thema „Soziale Kompetenz“ statt.

Als Querschnittsaufgabe im Curriculum wird gesehen, dass Studierende spätestens mit ihrem Abschluss in der Lage sind gesellschaftliche Prozesse reflektiert und mit Verantwortungsbewusstsein mitzugestalten.

Softwarespezialisten für Game Engineering sind vor allem in der Computerspieleindustrie gefragt. Im Gegensatz zu „Game Designern“ können sie als Spieleentwickler das Design-Konzept auch technisch umsetzen. Doch das berufliche Umfeld beschränkt sich nicht nur auf die Computerspielbranche. Auch in anderen Marktsegmenten wie Flugsimulation oder Automotive (autonomes Fahren, Vermarktung, Fahr-simulation, spielerische Benutzerführung) können die Absolventen tätig werden. Da der Studiengang Informatik – Game Engineering eine vollständige Informatikgrundausbildung beinhaltet, können sie auch in traditionellen Informatikbereichen arbeiten.

Der Studiengang „Informatik – Game Engineering“ ist auch die Basis und Zugangsvoraussetzung für eine anwendungsorientierte Weiterqualifizierung in einem sich anschließenden Masterstudiengang.“

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Qualifikationsziele des Bachelorstudiengangs sind in der zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung sowie dem Diploma Supplement veröffentlicht und verortet. Die Gutachter:innen sind nach Durchsicht der Unterlagen der Ansicht, dass die Qualifikationsziele sowie die von

den Studierenden zu erwerbenden fachlichen, wissenschaftlichen und berufsbefähigenden Kompetenzen und Fähigkeiten detailliert und adäquat beschrieben sind.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen fest, dass die vermittelten Fachkenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen der Stufe 6 des Europäischen Qualifikationsrahmens entsprechen und daher dem angestrebten Abschlussniveau angemessen sind. Zusätzlich wird durch persönlichkeitsbildende Aspekte auch das Bewusstsein für aktuelle gesellschaftliche Debatten gestärkt. So sind ethische und gesellschaftliche Fragestellungen integraler Bestandteil des Curriculums und befähigen die Studierenden zu einem verantwortlichen Handeln in ihrem Fachbereich wie auch darüber hinaus.

Abschließend kommen die Gutachter:innen zu der Einschätzung, dass die HAW Kempten durch das Angebot des Masterstudiengangs einen Beitrag zur Ausbildung qualifizierter Absolvent:innen leistet, die vor allem von der regionalen als auch der überregionalen Industrie nachgefragt werden.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Ma Game Engineering und Visual Computing**

### **Sachstand**

In ihrem Selbstbericht beschreibt die Hochschule die Qualifikationsziele des Masterstudiengangs Game Engineering und Visual Computing wie folgt: „Der Studiengang Game Engineering und Visual Computing vermittelt ein tiefes Verständnis und die Fähigkeit zur Umsetzung forschungsnaher Verfahren und Algorithmen aus den Bereichen Game Engineering, Computer Vision, Echtzeitrendering, Simulation und insbesondere die Kombination dieser Verfahren. Darüber hinaus wird die Fähigkeit zur Anwendung der genannten Verfahren für konkrete Anforderungen mit hoher Komplexität und praktischer Relevanz erreicht. Diese Kompetenzen werden durch Master-Projekte mit wissenschaftlichem Arbeiten sowie Anwendung aktueller Methoden ganz gezielt und spezifisch gefördert. Hierbei wird unabhängig von den fachlichen Kenntnissen und Fähigkeiten eine Methodenkompetenz entwickelt, die es den Studierenden ermöglicht, forschungsnahe, wissenschaftliche Herangehensweisen auf konkrete Anwendungen zu übertragen.

Der „game - Verband der deutschen Games-Branche“ veröffentlicht jährlich die Umsatzzahlen der deutschen Games-Wirtschaft. Das Wachstum liegt jeweils über 10%, in manchen Jahren auch über 20%. Auch die Bedeutung der verwandten, aber dennoch eigenständigen Bereiche Virtual und Augmented Reality sowie Computer Vision kann kaum überschätzt werden. Diese Bereiche können zusammen mit der auch im Game Engineering essenziellen Computergrafik unter dem Begriff „Visual Computing“ zusammengefasst werden.

Die Anwendungsgebiete dieser Technologien gehen jedoch über die Unterhaltungs- und Medienwirtschaft als Ganzes hinaus. So werden Simulationen und deren Visualisierung in nahezu allen Industriesegmenten zunehmend zum Erfolgsfaktor. Dies gilt für die Automobilbranche und den Maschinenbau, aber auch für Medizin, Architektur und Building Information Modeling (BIM), um nur einige explizit zu nennen. Die hierfür notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten bringen die Absolventen des Masterstudiengangs Game Engineering und Visual Computing mit.

Grundsätzlich befähigt der Masterabschluss auch für eine Promotion.“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Qualifikationsziele des Masterstudiengangs sind in der zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung sowie dem Diploma Supplement veröffentlicht und verortet. Die Gutachter:innen sind nach Durchsicht der Unterlagen der Ansicht, dass die Qualifikationsziele sowie die von den Studierenden zu erwerbenden fachlichen, wissenschaftlichen und berufsbefähigenden Kompetenzen und Fähigkeiten detailliert und adäquat beschrieben sind.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen fest, dass die vermittelten Fachkenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen der Stufe 7 des Europäischen Qualifikationsrahmens entsprechen und daher dem angestrebten Abschlussniveau angemessen sind. Zusätzlich wird durch persönlichkeitsbildende Aspekte auch das Bewusstsein für aktuelle gesellschaftliche Debatten gestärkt. So sind ethische und gesellschaftliche Fragestellungen integraler Bestandteil des Curriculums und befähigen die Studierenden zu einem verantwortlichen Handeln in ihrem Fachbereich wie auch darüber hinaus.

Abschließend kommen die Gutachter:innen zu der Einschätzung, dass die HAW Kempten durch das Angebot des Masterstudiengangs einen Beitrag zur Ausbildung qualifizierter Absolvent:innen leistet, die vor allem von der regionalen als auch der überregionalen Industrie nachgefragt werden.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision**

### **Sachstand**

In ihrem Selbstbericht beschreibt die Hochschule die Qualifikationsziele des Masterstudiengangs Künstliche Intelligenz und Computer Vision wie folgt: „Die unterrichteten Themengebiete stellen heute in der Digitalisierung sowie Automatisierung vor allem in Bereichen der Automobilindustrie, in der Robotik und Medizin-technik Herausforderungen dar. In dieser Industrie können Innovationen nur durch forschungsintensive Produktentwicklungen entstehen. Die Vorentwicklung sucht



daher nach anwendungsbezogenen und anwendungsbewährten Methoden. Vor- und Nachteile der Verfahren sind für das Anwendungsfeld schnell und zuverlässig abzuwägen, wobei Irrwege und Fehlentscheidungen im Idealfall zu vermeiden sind. Ein tiefgehendes Verständnis der Methoden wird dabei vorausgesetzt. Insofern werden spezifische Qualifikationen benötigt:

1. Tiefes Verständnis und Fähigkeit zur Umsetzung forschungsnaher Verfahren und Algorithmen aus den Bereichen Künstliche Intelligenz (KI), KI-Programmierung, Maschinelles Lernen, Deep Learning, Computer Vision und insbesondere die Kombination dieser Verfahren.
2. Fähigkeit zur Anwendung der oben genannten Verfahren für konkrete Anforderungen mit hoher Komplexität und praktischer Relevanz. Diese Kompetenzen werden durch Master-Projekte mit Anwendung aktueller Methoden ganz gezielt und spezifisch gefördert (siehe Studienablauf). Hierbei wird unabhängig von den fachlichen Kenntnissen und Fähigkeiten eine Methodenkompetenz entwickelt, die es den Studierenden ermöglicht, forschungsnaher, wissenschaftliche Herangehensweisen auf konkrete Anwendungen zu übertragen. Dabei sollen die Studierenden auch im Hinblick auf einen verantwortungsvollen Umgang mit den eingesetzten Algorithmen und Daten unter ethischen Aspekten sensibilisiert werden.

Das Studium „Künstliche Intelligenz und Computer Vision“ vermittelt vorwiegend eine Methodenkompetenz, die als wesentliches Lernziel vorweisen kann, Techniken der KI sowohl wissenschaftlich und ethisch je nach Anwendungsfeld und Einsatz zu hinterfragen und zu evaluieren. Da Absolventen den Masterstudiengang im Wesentlichen an der Schnittstelle zwischen Forschung, Vorentwicklung und Produktentwicklung arbeiten, sollen kompetente und verantwortungsvolle Persönlichkeiten im Umgang mit Wissenschaft und Forschung sowie im Umgang mit Fragen und Empfindlichkeiten der Allgemeinheit (Bevölkerung) aus dem Studiengang hervorgehen.“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Qualifikationsziele des Masterstudiengangs sind in der zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung sowie dem Diploma Supplement veröffentlicht und verortet. Die Gutachter:innen sind nach Durchsicht der Unterlagen der Ansicht, dass die Qualifikationsziele sowie die von den Studierenden zu erwerbenden fachlichen, wissenschaftlichen und berufsbefähigenden Kompetenzen und Fähigkeiten detailliert und adäquat beschrieben sind.

Darüber hinaus stellen die Gutachter:innen fest, dass die vermittelten Fachkenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen der Stufe 7 des Europäischen Qualifikationsrahmens entsprechen und daher dem angestrebten Abschlussniveau angemessen sind. Zusätzlich wird durch persönlichkeitsbildende Aspekte auch das Bewusstsein für aktuelle gesellschaftliche Debatten gestärkt. So sind

ethische und gesellschaftliche Fragestellungen integraler Bestandteil des Curriculums und befähigen die Studierenden zu einem verantwortlichen Handeln in ihrem Fachbereich wie auch darüber hinaus.

Abschließend kommen die Gutachter:innen zu der Einschätzung, dass die HAW Kempten durch das Angebot des Masterstudiengangs einen Beitrag zur Ausbildung qualifizierter Absolvent:innen leistet, die vor allem von der regionalen als auch der überregionalen Industrie nachgefragt werden.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Schlüssiges Studiengangskonzept und adäquate Umsetzung (§ 12 BayStudAkkV)**

### **Curriculum (§ 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5 BayStudAkkV)**

#### **Studiengangsspezifische Bewertung**

##### **Ba Informatik - Game Engineering**

#### **Sachstand**

„Das Studium "Informatik - Game Engineering" teilt sich in ein Basisstudium sowie ein Vertiefungsstudium. Die Module des Basisstudiums sollen den Studierenden zu Beginn des Studiums ermöglichen, sich in Fachdidaktik und "Fachsprachen" einzuarbeiten. Im Basisstudium finden sich folglich die Modulbereiche für die fachlichen Grundlagen in den Bereichen Mathematik, Theorie der Informatik, Modellierung, Animation und Computergrafik, aber auch in der klassischen Informatik.

Die Lehrveranstaltungen finden in Präsenz mit kleinen Übungs- bzw. Praktikumsgruppen statt. Im Vertiefungsstudium werden darüber hinaus unterschiedliche Lehr- und Lernformen eingesetzt. So finden sich neben Seminaren und Übungen auch Projektarbeiten. Die Projektarbeit spielt mit einem Umfang von 15 ECTS [inklusive Kolloquium] eine zentrale Rolle. Mit ihr sowie der Belegung von mehreren Wahlpflichtfächern wird den Studierenden ermöglicht ihr Studium individuell zu gestalten. Durch die Zusammenarbeit mit ausländischen Kooperationspartnern ist es immer wieder gelungen Projektarbeiten gemeinsam mit ausländischen Hochschulen zu organisieren.

Die Praxisphase im fünften Semester ist verpflichtend. Im siebten Semester wird das Studium durch die Bachelorarbeit mit dazugehörigem Kolloquium abgeschlossen.

Ausführliche Informationen über den Inhalt und den Ablauf ihres Studiums können Studierende im Modulhandbuch und der Studien- und Prüfungsordnung finden [...]. Im Modulhandbuch werden sämtliche Module ausführlich beschrieben. Die Unterlagen sind über die Homepage einsehbar. In jedem Semester werden sämtliche Inhalte überprüft, ggf. aktualisiert und vom Fakultätsrat

verabschiedet. Die detaillierte Moduleübersicht gibt Auskunft über die Abfolge und zeitliche Lage von Pflicht- und Wahlpflichtmodulen. Zudem nutzen die Studierenden die Einsicht über das EXA / Mein Campus Portal der Hochschule. Den Studien- und Stundenplan können sie sich dort zusammenstellen und sind tagesaktuell über Änderungen informiert.“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen betrachten die von der Hochschule vorgelegten Modulbeschreibungen, den Studienplan sowie eine Ziele-Module-Matrix und kommen zu der Ansicht, dass das Curriculum des Bachelorstudiengangs die angestrebten Ziele gut umsetzt und die vermittelten Inhalte adäquat und angemessen sind. Darüber hinaus heben die Gutachter:innen das hohe fachlich-inhaltliche Niveau positiv hervor.

Allerdings erfahren die Gutachter:innen während der Gespräche, dass es derzeit in der Regel nicht möglich ist, Module aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen. Da die Hochschule und insbesondere die Fakultät jedoch über ein breites Angebot an Studiengängen verfügt und bspw. auch weitere Studiengänge mit fachlicher Nähe, bspw. aus dem Bereich der Wirtschaftsinformatik, angeboten werden, erachten es die Gutachter:innen als sinnvoll, die Flexibilität der Wahlmöglichkeiten zu steigern und auch Modulgruppen aus anderen Studiengängen für die Studierenden zu öffnen. So äußern die Studierenden während der Gesprächsrunde ebenfalls den Wunsch nach mehr Möglichkeiten sich interdisziplinär zu bilden, indem Module aus anderen Studiengängen zugänglich gemacht werden. Die Gutachter:innen empfehlen der Hochschule daher, es den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.

Des Weiteren fragen die Gutachter:innen während der Gesprächsrunden nach, ob und wenn ja in welchen Modulen gesellschaftliche und ethische Fragestellungen behandelt werden. Dabei wollen die Gutachter:innen vor allem in Erfahrung bringen, ob die potentiellen negativen, gesellschaftlichen Auswirkungen von Games im Rahmen des Studiengangs thematisiert werden. Die Programmverantwortlichen sowie die einzelnen Lehrenden können den Gutachter:innen daraufhin mehrere Beispiele geben, wie gesellschaftliche und ethische Fragestellungen im Rahmen des Studiengangs behandelt werden. So wählt die Hochschule den Ansatz, kein einzelnes spezifisches Modul zu dieser Thematik anzubieten, sondern dass stattdessen in sehr vielen Modulen zum Teil themenspezifisch auf diese Fragestellungen eingegangen wird. Als Beispiele kann das Modul „Gamification und Serious Games“ herangezogen werden, in dem sich die Studierenden auch mit Themen wie Belohnungsmechanismen (Lootboxen) und Spielsucht auseinandersetzen müssen. Darüber hinaus geben die Lehrenden und Programmverantwortlichen weitere Beispiele für die Behandlung ethischer und gesellschaftlicher Themen im Rahmen des Bachelorstudiengangs. Im Gespräch mit den Studierenden konnte dazu die Thematisierung dieser Fragestellun-

gen bestätigt werden. Daher kommen die Gutachter:innen zu dem Schluss, dass gesellschaftliche und ethische Fragestellungen – vor allem spezifisch auf Games bezogen – adäquat in das Curriculum integriert wurden. Allerdings empfehlen sie der Hochschule, diese Thematisierung in den entsprechenden Modulbeschreibungen deutlicher darzustellen und zu verankern.

Zusammenfassend kommen die Gutachter:innen zu dem Schluss, dass die curricularen Inhalte den Qualifikationszielen sowie der Studiengangsbezeichnung gerecht werden.

### Modularisierung

Das Modulhandbuch legt die geforderten Informationen über die Inhalte des Moduls, Lehr- und Lernformen, Voraussetzung(en) für die Vergabe von ECTS-Punkten, ECTS-Punkte und Benotung, Häufigkeit des Angebots des Moduls, Arbeitsaufwand, Verwendbarkeit sowie Dauer des Moduls nach Ansicht der Gutachter vollständig dar (siehe auch Kap. 1 § 7).

### Didaktik

Die Gutachter:innen sind der Ansicht, dass die eingesetzten Lehr- und Lernmethoden das Erreichen der Qualifikationsziele ermöglichen. Die Möglichkeiten, die durch die außerordentlich gute sowie moderne sächliche Ausstattung gegeben sind und auch von den Lehrenden genutzt werden, heben die Gutachter:innen positiv hervor.

### Zugangsvoraussetzungen

Die Gutachter:innen stellen fest, dass die Zulassungsvoraussetzungen für den Bachelorstudien-gang entsprechend den landesrechtlichen Vorgaben definiert sind. Die Zugangsregelungen sind aus Gutachter:innensicht gut geeignet, um sicherzustellen, dass die Studierenden über die notwendige Vorqualifikation verfügen.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- *Es wird empfohlen, den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.*
- *Es wird empfohlen, die Thematisierung gesellschaftlicher und ethischer Fragestellungen – vor allem zu den potentiellen negativen, gesellschaftlichen Auswirkungen von Games – in den entsprechenden Modulbeschreibungen zu verankern.*

## **Ma Game Engineering und Visual Computing**

### **Sachstand**

„Das Masterstudium ist als Voll- oder Teilzeitstudium konzipiert. Das Vollzeitstudium umfasst einschließlich der Masterarbeit drei Semester. Die beiden ersten Semester beinhalten die theoretische Ausbildung. Bei den Modulen wird zwischen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen unterschieden. Zu den Pflichtmodulen zählt auch ein Projekt, das aus einem praktischen Teil und einem wissenschaftlich-theoretischen Teil besteht. Ziel dieser Kombination ist die gezielte Förderung der Kompetenz, forschungsnahen Themen zu analysieren, zu adaptieren und weiterzuentwickeln. Die jeweilige Aufgabe wird im praktischen Teil des Projekts jeweils auch in einem konkreten Anwendungsszenario umgesetzt. Der wissenschaftliche Teil des Projekts hat dabei in etwa den Charakter eines wissenschaftlichen Seminars, wobei das Thema auf Grund der praktischen Anforderungen selbst erschlossen werden muss. Dieser Baustein ist charakteristisch und besonders wichtig für diesen Studiengang, da er dessen Fokus auf angewandte Wissenschaften in diesem komplexen Umfeld weiter betont. Die zeitliche Lage des Projektes kann bei Studienbeginn zum Sommersemester im ersten Studensemester liegen. Dies ist unproblematisch, da durch den wissenschaftlich-theoretischen Teil die Grundlagen für das Projekt auf Basis der geforderten Voraussetzungen an die Studierenden gezielt erarbeitet werden. Das dritte Semester dient der Anfertigung einer Masterarbeit, die im Interesse einer raschen Praxiseingliederung der Studierenden entweder im Rahmen eines Projektes mit einem Partner aus der Industrie oder in einem der Forschungsprojekte der Hochschule erstellt wird. In ihr sollen die Studierenden ihre Fähigkeit nachweisen, die im Studium erworbenen Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen in einer selbstständig angefertigten, anwendungsorientiert-wissenschaftlichen Arbeit auf komplexe Aufgabenstellungen anzuwenden. Das Studium kann sowohl im Winter- als auch im Sommersemester begonnen werden. Wird das Studium im Wintersemester begonnen, ändert sich nur die Abfolge der Semester. [...]

Ausführliche Informationen über den Inhalt und den Ablauf ihres Studiums können Studierende im Modulhandbuch und der Studien- und Prüfungsordnung finden [...]. Im Modulhandbuch werden sämtliche Module ausführlich beschrieben. Die Unterlagen sind über die Homepage einsehbar. In jedem Semester werden sämtliche Inhalte überprüft, ggf. aktualisiert und vom Fakultätsrat verabschiedet. Die detaillierte Moduleübersicht gibt Auskunft über die Abfolge und zeitliche Lage von Pflicht- und Wahlpflichtmodulen. Zudem nutzen die Studierenden die Einsicht über das EXA / Mein Campus Portal der Hochschule. Den Studien- und Stundenplan können sie sich dort zusammenstellen und sind tagesaktuell über Änderungen informiert.“

Die folgende Übersicht ist der zugrundeliegenden Prüfungsordnung als Anlage beigefügt:

1	2	3	4	5	6	7	8
					Prüfungen		
Nr.	Module und Teilmodule	Art der LV	SWS	Zulassungsvor. <sup>**</sup>	Notengewicht	Art u. Dauer (min)	CP
GEM1101	Algorithmen für Real Time Rendering	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
GEM1102	Simulation und Datenvisualisierung	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
GEM1103	Computer Vision	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
GEM1104	Advanced Game Engineering	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
GEM1105	Augmented Reality	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
GEM5100	Projekt						
GEM5100. 1	Projekt	PR	1		10	StA <sup>10)</sup> u. Koll <sup>11)</sup>	10
GEM5100. 2	Wissenschaftliche Ausarbeitung zu Projekt	S	2		5	StA <sup>8) 13) 15)</sup> u. Koll <sup>9)</sup>	5
14)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 1 <sup>12)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 oder müP 20 oder eLN	5
14)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 2 <sup>12)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 oder müP 20 oder eLN	5
14)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 3 <sup>12)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 oder müP 20 oder eLN	5
14)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 4 <sup>12)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 oder müP 20 oder eLN	5
GEM6101	Masterarbeit	MA			30	Abschlussarbeit	30
	<b>Summe</b>						<b>90</b>

### Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Gutachter:innen betrachten die von der Hochschule vorgelegten Modulbeschreibungen, den Studienplan sowie eine Ziele-Module-Matrix und kommen zu der Ansicht, dass das Curriculum des Masterstudiengangs die angestrebten Ziele gut umsetzt und die vermittelten Inhalte adäquat und angemessen sind. Darüber hinaus heben die Gutachter:innen das hohe fachlich-inhaltliche Niveau positiv hervor.

Allerdings erfahren die Gutachter:innen während der Gespräche, dass es derzeit in der Regel nicht möglich ist, Module aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen. Da die Hochschule und insbesondere die Fakultät jedoch über ein breites Angebot an Studiengängen verfügt und bspw. auch weitere Studiengänge mit fachlicher Nähe, bspw. aus dem Bereich der Wirtschaftsinformatik, angeboten werden, erachten es die Gutachter:innen als sinnvoll, die Flexibilität der Wahlmöglichkeiten zu steigern und auch Modulgruppen aus anderen Studiengängen für die Studierenden zu öffnen. So äußern die Studierenden während der Gesprächsrunde ebenfalls den Wunsch nach mehr Möglichkeiten sich interdisziplinär zu bilden, indem Module aus anderen Studiengängen zugänglich gemacht werden. Die Gutachter:innen empfehlen der Hochschule daher, es den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.

Zusammenfassend kommen die Gutachter:innen zu dem Schluss, dass die curricularen Inhalte den Qualifikationszielen sowie der Studiengangsbezeichnung gerecht werden.

#### Modularisierung

Das Modulhandbuch legt die geforderten Informationen über die Inhalte des Moduls, Lehr- und Lernformen, Voraussetzung(en) für die Vergabe von ECTS-Punkten, ECTS-Punkte und Benotung, Häufigkeit des Angebots des Moduls, Arbeitsaufwand, Verwendbarkeit sowie Dauer des Moduls nach Ansicht der Gutachter vollständig dar (siehe auch Kap. 1 § 7).

#### Didaktik

Die Gutachter:innen sind der Ansicht, dass die eingesetzten Lehr- und Lernmethoden das Erreichen der Qualifikationsziele ermöglichen. Die Möglichkeiten, die durch die außerordentlich gute sowie moderne sächliche Ausstattung gegeben sind und auch von den Lehrenden genutzt werden, heben die Gutachter:innen positiv hervor.

#### Zugangsvoraussetzungen

Die Gutachter:innen stellen fest, dass die Zulassungsvoraussetzungen für den Masterstudiengang entsprechend den landesrechtlichen Vorgaben definiert sind. Die Zugangsregelungen sind aus Gutachter:innensicht gut geeignet, um sicherzustellen, dass die Studierenden über die notwendige Vorqualifikation verfügen.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- *Es wird empfohlen, den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.*

## **Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision**

### **Sachstand**

„Das Masterstudium ist als Voll- oder Teilzeitstudium konzipiert. Das Vollzeitstudium umfasst einschließlich der Masterarbeit drei Semester. Mit der Anfertigung einer Masterarbeit, die im Interesse einer raschen Praxiseingliederung der Studierenden entweder im Rahmen eines Projektes mit einem Partner aus der Industrie oder in einem der Forschungsprojekte der Hochschule erstellt wird, erreichen die Studierenden eine solide Anwendungskompetenz gerade im Zusammenhang mit der Befähigung zur wissenschaftlichen Arbeit. In ihr sollen die Studierenden ihre Fähigkeit nachweisen, die im Studium erworbenen Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen in einer selbstständig angefertigten, anwendungsorientiert-wissenschaftlichen Arbeit auf komplexe Aufgabenstellungen anzuwenden. Das Studium kann sowohl im Winter- als auch im Sommersemester begonnen werden. Wird das Studium im Wintersemester begonnen, ändert sich nur die Abfolge der Semester. [...]

Ausführliche Informationen über den Inhalt und den Ablauf ihres Studiums können Studierende im Modulhandbuch und der Studien- und Prüfungsordnung finden [...]. Im Modulhandbuch werden sämtliche Module ausführlich beschrieben. Bei den Modulen wird zwischen Pflicht- und Wahlpflichtmodulen unterschieden. Die Unterlagen sind über die Homepage einsehbar. In jedem Semester werden sämtliche Inhalte überprüft, ggf. aktualisiert und vom Fakultätsrat verabschiedet. Die detaillierte Moduleübersicht gibt Auskunft über die Abfolge und zeitliche Lage von Pflicht- und Wahlpflichtmodulen. Zudem nutzen die Studierenden die Einsicht über das EXA / Mein Campus Portal der Hochschule. Den Studien- und Stundenplan können sie sich dort zusammenstellen und sind tagesaktuell über Änderungen informiert.“

Die folgende Übersicht ist der zugrundeliegenden Prüfungsordnung als Anlage beigelegt:



1	2	3	4	5	6	7	8
					Prüfungen		
Nr.	Module und Teilmodule	Art der LV	SWS	Zulassungsvor. **)	Notengewicht	Art u. Dauer (min)	CP
KIM101	Ausgewählte Verfahren der KI 1	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
KIM102	Mustererkennung und Maschinelles Lernen	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
KIM103	Ausgewählte Verfahren der KI 2	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
KIM104	Deep Learning	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
KIM105	Computer Vision	SU, PR	4	x	5	schrPr 90	5
KIM5100	Projekt	PR	1		10	StA <sup>3)</sup> u. Koll <sup>2)</sup>	10
KIM4101	Ethik & KI	S	2		5	StA <sup>1)6)</sup> u. Koll <sup>2)</sup>	5
5)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 1 <sup>4)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 / eLN	5
5)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 2 <sup>4)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 / eLN	5
5)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 3 <sup>4)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 / eLN	5
5)	Fachwissenschaftliches Wahlpflichtmodul 4 <sup>4)</sup>	SU, Ü, PR	4	x	5	schrPr 90 / eLN	5
KIM6101	Masterarbeit	MA			30	Abschlussarbeit	30
	<b>Summe</b>						<b>90</b>

### Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

#### Curriculum

Die Gutachter:innen betrachten die von der Hochschule vorgelegten Modulbeschreibungen, den Studienplan sowie eine Ziele-Module-Matrix und kommen zu der Ansicht, dass das Curriculum des Masterstudiengangs die angestrebten Ziele gut umsetzt und die vermittelten Inhalte adäquat und angemessen sind. Darüber hinaus heben die Gutachter:innen das hohe fachlich-inhaltliche Niveau positiv hervor.

Allerdings erfahren die Gutachter:innen während der Gespräche, dass es derzeit in der Regel nicht möglich ist, Module aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen. Da die Hochschule und insbesondere die Fakultät jedoch über ein breites Angebot an Studiengängen verfügt und bspw. auch weitere Studiengänge mit fachlicher Nähe, bspw. aus dem Bereich der Wirtschaftsinformatik, angeboten werden, erachten es die Gutachter:innen als sinnvoll, die Flexibilität der Wahlmöglichkeiten zu steigern und auch Modulgruppen aus anderen Studiengängen für die Studierenden zu öffnen. So äußern die Studierenden während der Gesprächsrunde ebenfalls den Wunsch nach mehr Möglichkeiten sich interdisziplinär zu bilden, indem Module aus anderen Studiengängen zugänglich gemacht werden. Die Gutachter:innen empfehlen der Hochschule daher, es den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.

Zusammenfassend kommen die Gutachter:innen zu dem Schluss, dass die curricularen Inhalte den Qualifikationszielen sowie der Studiengangsbezeichnung gerecht werden.

#### Modularisierung

Das Modulhandbuch legt die geforderten Informationen über die Inhalte des Moduls, Lehr- und Lernformen, Voraussetzung(en) für die Vergabe von ECTS-Punkten, ECTS-Punkte und Benotung, Häufigkeit des Angebots des Moduls, Arbeitsaufwand, Verwendbarkeit sowie Dauer des Moduls nach Ansicht der Gutachter vollständig dar (siehe auch Kap. 1 § 7).

#### Didaktik

Die Gutachter:innen sind der Ansicht, dass die eingesetzten Lehr- und Lernmethoden das Erreichen der Qualifikationsziele ermöglichen. Die Möglichkeiten, die durch die außerordentlich gute sowie moderne sächliche Ausstattung gegeben sind und auch von den Lehrenden genutzt werden, heben die Gutachter:innen positiv hervor.

#### Zugangsvoraussetzungen

Die Gutachter:innen stellen fest, dass die Zulassungsvoraussetzungen für den Masterstudiengang entsprechend den landesrechtlichen Vorgaben definiert sind. Die Zugangsregelungen sind aus Gutachter:innensicht gut geeignet, um sicherzustellen, dass die Studierenden über die notwendige Vorqualifikation verfügen.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlungen:

- *Es wird empfohlen, den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.*

## **Mobilität (§ 12 Abs. 1 Satz 4 BayStudAkkV)**

### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

#### **Sachstand**

Die Fakultät Informatik hat es sich zum Ziel gesetzt, ausländische Studierende an die Hochschule Kempten einzuladen sowie hauseigene Studierende für Auslandsaufenthalte zu motivieren, um so die Mobilität gezielt zu unterstützen und auszubauen. Laut Selbstbericht werden Studierende des Studiengangs, die ein oder zwei Semester an anderen Hochschulen im Inland oder Ausland verbringen möchten, von den Programmverantwortlichen und zuständigen Abteilungen der Hochschule unterstützt. Dafür gibt die Hochschule für den Bachelorstudiengang das fünfte, sechste oder siebte Semester und für die Masterstudiengänge das zweite Semester als am besten geeignetes Mobilitätsfenster an, das einen Auslandsaufenthalt oder einen Aufenthalt an einer anderen deutschen Hochschule ohne Verzögerung der Regelstudienzeit gewährleisten soll. Die Praxisphase im fünften Semester des Bachelorstudiums können die Studierenden sowohl bei inländischen als auch bei ausländischen Unternehmen oder anderen Einrichtungen absolvieren. Auch die Abschlussarbeiten können im Rahmen eines Auslandsaufenthalts an einer ausländischen Hochschule angefertigt werden.

#### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen sind der Meinung, dass die Hochschule geeignete Angebote und Möglichkeiten bietet, die die Studierenden bei der Planung und Durchführung eines Auslandsaufenthalts in einem hohen Maße unterstützen. Dazu betonen auch die Studierenden während der Gesprächsrunde, dass sie von den Studiengangskordinatoren vollumfängliche Informationen zum Mobilitätsangebot und möglichen Auslandsaufenthalten erhalten würden.

#### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Personelle Ausstattung (§ 12 Abs. 2 BayStudAkkV)**

### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

#### **Sachstand**

Die Hochschule stellt die personelle Ausstattung in ihrem Selbstbericht wie folgt dar: „Hauptamtlich lehren in den Studiengängen der Fakultät gegenwärtig 24 Professoren, die von 3 Lehrkräften für besondere Aufgaben und 15 Lehrbeauftragten unterstützt werden. 5 Professuren befinden sich aktuell in der Ausschreibung und sollen kurzfristig besetzt werden. [...] Zusätzlich zu den von Professoren und Lehrbeauftragten angebotenen Lehrveranstaltungen können bei Bedarf Tutorien von z. B. Studierenden in höheren Semestern oder Masterstudiengängen angeboten werden.“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Nach Durchsicht der von der Hochschule vorgelegten Dokumente sowie den Gesprächen mit der Hochschulleitung, den Programmverantwortlichen und den Lehrenden stellen die Gutachter:innen fest, dass die zu akkreditierenden Studiengänge mit dem zur Verfügung stehenden Lehrpersonal ohne Überlast betrieben werden können.

Den Lehrenden der Hochschule steht ein breites Angebot zur didaktischen und fachlichen Weiterbildung des Zentrums für Hochschuldidaktik zur Verfügung. Während des Audits erfahren die Gutachter:innen, dass sich dieses auch einer großen Nachfrage erfreut. Alle neu berufenen Professoren sind verpflichtet, am „Seminar Hochschuldidaktik“ und der Fortbildungsveranstaltung „Rechtsgrundlagen für die Lehre an Hochschulen“ teilzunehmen.

So erlangen die Gutachter:innen anhand des Personalhandbuches und der Auditgespräche die Überzeugung, dass die jeweiligen Curricula durch ausreichendes fachlich und methodisch-didaktisch qualifiziertes Lehrpersonal umgesetzt werden. Die Gutachter:innen stellen weiterhin fest, dass die Verbindung von Forschung und Lehre innerhalb des Masterprogramms gewährleistet wird und von der Hochschule geeignete Maßnahmen der Personalauswahl und fachlichen Personalqualifizierung getroffen werden.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Ressourcenausstattung (§ 12 Abs. 3 BayStudAkkV)**

### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

#### **Sachstand**

Die Fakultät Informatik ist seit 2011 im neu erbauten Gebäude S des Hochschulcampus untergebracht. Die vorhandenen Hörsäle, Labore, Gruppenarbeitsräume und Büros verfügen über eine moderne Ausstattung, die eine Lehre auf hohem Niveau ermöglicht. Für Besprechungen, Projektarbeiten oder Konferenzen stehen Studierenden und Lehrenden weitere Räume zur Verfügung, deren Belegung zentral organisiert wird. Zusätzliche Labore der Fakultät und das Lernzentrum mit Gruppenarbeitsräumen für Studierende befinden sich in benachbarten Gebäuden der Hochschule.

Neben der allgemeinen Literatur, die für die Studierenden über die Bibliothek zugänglich ist, erhalten sie Skripte, Reader oder Aufgabensammlungen von den Lehrenden. Weitere Texte, Übungsaufgaben und Fallstudien mit Lösungen oder Diskussionsforen werden über die übliche Lernplattform „Moodle“ bereitgestellt.

Die Fakultät Informatik finanziert sich im Wesentlichen aus fünf Quellen: reguläre Haushaltsmittel, Ausbaumittel, Ersteinrichtungsmittel, Studienzuschüsse und Mittel aus Hörsaalsponsoring. Hinzu kommen Drittmittel aus Forschungsprojekten.

Darüber hinaus beschreibt die Hochschule in ihrem Selbstbericht: „Für die Betreuung von Übungsgruppen und Praktika werden auch entsprechend ausgebildete Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter herangezogen. Aktuell stehen der Fakultät hierfür 8 nicht wissenschaftlich-technische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zur Verfügung. Darüber hinaus verfügt die Fakultät über eine Sekretärin und eine Referentin.“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Aufgrund eines landesweiten Bahnstreiks müssen die Gesprächsrunden virtuell durchgeführt werden, sodass eine reguläre Vor-Ort-Begehung nicht stattfinden kann. Dennoch können die Gutachter:innen sich anhand von Foto- und Videomaterial sowie anhand der bereitgestellten Dokumente überzeugen, dass eine außerordentlich gute sächliche Ausstattung vorliegt, die dem modernen Standard entspricht und für die Studiengänge eine adäquate Durchführung ermöglicht. Die Studierenden und Lehrenden bestätigen diese Einschätzung in den verschiedenen Gesprächsrunden. Auch die Bibliothek ist aus Sicht der Studierenden und Lehrenden sehr gut ausgestattet,

Darüber hinaus bewerten die Gutachter:innen nach Durchsicht der eingereichten Unterlagen sowie den Gesprächen während des Audits die Ausstattung mit nichtwissenschaftlichen Personal als vollumfänglich ausreichend.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

## **Prüfungssystem (§ 12 Abs. 4 BayStudAkkV)**

### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

#### **Sachstand**

Die in dem Studiengang eingesetzten Prüfungsformen sind in der RaPO festgelegt und werden in der APO ergänzt sowie in der SPO studiengangsspezifisch erläutert. Die jeweilige Prüfungsform wird je nach Modul festgelegt und in der Modulbeschreibung eindeutig angegeben. Gemäß RaPO § 18 Abs. 1 finden Prüfungsleistungen als schriftliche oder mündliche Prüfung oder als Prüfungsstudienarbeiten statt. In § 18 Abs. 2 RaPO ist festgelegt, dass studienbegleitende Leistungsnachweise erbracht werden können. Dafür sind folgende Prüfungsarten zulässig: schriftliche Leistungsnachweise (Klausuren), mündliche Leistungsnachweise (z.B. Kolloquien, Befragungen, Referate, Lehrproben), praktische Leistungsnachweise (z.B. Durchführung von Versuchen), Studienarbeiten und Projektarbeiten.

In allen drei Studiengängen, aber besonders im Bachelorstudiengang, überwiegt die Prüfungsform der schriftlichen Klausur. Neben Klausuren kommen in den drei Studiengängen mündliche Prüfungen, Studienarbeiten inklusive Kolloquien, Praxisbericht (im Bachelor), Projektberichte, Präsentationen und sog. „endnotenbildende Leistungsnachweis durch regelmäßige, bewertete Nachweise über Arbeitsfortschritt einer Gesamtaufgabe im Umfang von ca. 30-60 Seiten“ zum Einsatz.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen stellen fest, dass die vorgesehenen Prüfungsformen zu den einzelnen Modulen grundsätzlich eine aussagekräftige Überprüfung der erreichten Lernergebnisse ermöglichen. Des Weiteren sind sie der Ansicht, dass alle Informationen zur Prüfungsgestaltung und -organisation transparent dargestellt werden und eine angemessene Prüfungsbelastung gegeben sein sollte. Allerdings sehen die Gutachter:innen noch Verbesserungspotenzial beim Einsatz verschiedener Prüfungsformen, da vor allem schriftliche Prüfungen zum Einsatz kommen. Dazu merken die Gutachter:innen an, dass in manchen Modulen neben der Klausur bspw. noch Übungsnachweise während des Semester als Vorleistungen gefordert werden. Die Gutachter:innen diskutieren dies mit den Programmverantwortlichen und Lehrenden und sprechen sich anschließend dafür aus, dass die Hochschule die Vielfalt sowie die Kompetenzorientierung der Prüfungsformen überprüfen sollte und regt an, erneut zu evaluieren, ob es in allen Modulen, die Vorleistungen fordern, tatsächlich notwendig und lernzielfördernd ist, neben einer abschließenden Klausur auch semesterbegleitende Übungsnachweise einzufordern.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- *Es wird empfohlen, die Varianz an eingesetzten Prüfungsformen zu erhöhen, um die Prüfungen stärker auf die angestrebten Lernziele in den Modulen hin auszurichten.*

### **Studierbarkeit (§ 12 Abs. 5 BayStudAkkV)**

#### **Studiengangübergreifende Aspekte**

##### **Sachstand**

##### Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb

Die Hochschule gibt im Hinblick auf Planbarkeit, Überschneidungsfreiheit, Modulgröße und Prüfungsdichte an, dass alle notwendigen Vorkehrungen getroffen werden, um diese Faktoren als Gründe für die Verlängerung der Studiendauer auszuschließen. Die Fakultät Informatik erstellt vor Beginn eines jeden Semesters zur Sicherstellung des Lehrangebotes und zur Information der Studierenden einen Studienplan, aus dem sich der konkrete Studienablauf im Einzelnen ergibt.

Der Studienplan wird vom Fakultätsrat beschlossen und zentral veröffentlicht. Im Studienplan sind insbesondere Regelungen und Informationen über die Aufteilung der Semesterwochenstunden und ECTS-Punkte je Fach und Studiensemester sowie die Art der Lehrveranstaltungen in den einzelnen Modulen enthalten. Darüber hinaus werden nähere Bestimmungen zu den studienbegleitenden Leistungs- und Teilnahmenachweisen, die Studieninhalte der Pflicht- und Wahlpflichtmodule, die Inhalte des Praxissemesters sowie Form und Organisation der praxisbegleitenden Lehrveranstaltungen bekannt gegeben.

### Arbeitsaufwand

Alle Studiengänge sind mit einem Kreditpunktesystem ausgestattet, das auf dem studentischen Arbeitsaufwand beruht und die Vergabe von ECTS-Punkten vorsieht. In allen Studiengängen sind allen Modulen eine bestimmte Anzahl von ECTS-Punkten zugeordnet.

Ein ECTS-Punkt entspricht gemäß § 3 der jeweils zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung einem Arbeitsaufwand von 30 Arbeitsstunden pro Semester.

In allen Studiengängen sind für jedes Semester 30 ECTS-Punkte pro Semester vorgesehen bzw. 15 ECTS-Punkte pro Semester in der jeweiligen Teilzeit-Version der Masterstudiengänge. Insgesamt sind bis zum Abschluss im Bachelorstudiengang 210 und in den Masterstudiengängen 90 ECTS-Punkte zu erwerben.

### Prüfungsdichte und -organisation

Der gesetzlich mögliche Prüfungszeitraum umfasst drei Wochen am Ende eines jeden Semesters, sodass eine moderate Prüfungsdichte und überschneidungsfreie Prüfungstermine ermöglicht werden sollen. Dabei sind für ein Modul grundsätzlich eine abschließende Prüfung und ein Mindestumfang von fünf ECTS-Punkten vorgesehen. Der Prüfungsplaner der Fakultät nimmt in Abstimmung mit dem Prüfungskommissionsvorsitzenden sowie dem Dekan die Koordination der Prüfungstermine vor und diese sind damit für die angemessene Prüfungsbelastung der Studierenden verantwortlich. Die Prüfungspläne werden per Aushang und über die Homepage hochschulweit bekanntgegeben.

Sämtliche Prüfungen erfolgen über das gesamte Studium verteilt studienbegleitend und stehen in direktem Bezug zur Lehrveranstaltung. Prüfungsbestandteile können je nach Lehrveranstaltung begleitend oder nach Abschluss des Moduls stattfinden. In den einzelnen Modulbeschreibungen werden im Modulhandbuch die jeweilige Prüfungsform und die zu erbringenden Leistungsnachweise festgelegt. Eine Wiederholung der Prüfung eines Moduls erfolgt bei Nichtbestehen im folgenden Semester. Dabei darf eine Prüfung in der Regel nur einmal wiederholt werden, wie in der Rahmenprüfungsordnung geregelt ist. So ist in § 26 der Rahmenprüfungsordnung definiert, dass „[e]ine zweite Wiederholung der Prüfung [...] in einem Studiengang in höchstens vier Prüfungen möglich [ist]; jede bestehenserhebliche Teilprüfung zählt dabei als eine Prüfung.“ Für

die beiden Masterstudiengänge ist in § 8 der jeweils zugrundeliegenden Studien- und Prüfungsordnung festgelegt, dass „[e]ine zweite Wiederholung der Prüfung [...] höchstens bei 2 Prüfungen möglich [ist].“

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

#### Planbarer und verlässlicher Studienbetrieb

Die Gutachter:innen sehen die Planungssicherheit für die Studierenden grundsätzlich als gegeben an. Diese Einschätzung wird auch durch das Gespräch mit den Studierenden bestätigt. Diese geben an, dass eine frühzeitige und verlässliche Planung des Studienablaufs sowie der verschiedenen Prüfungen vorliegt.

Nach Durchsicht der eingereichten Unterlagen stellen die Gutachter:innen fest, dass die Studierendauer der beiden zu reakkreditierenden Studiengänge im Schnitt über der Regelstudienzeit liegt. Während der Begehung fragen die Gutachter:innen in den verschiedenen Runden, was die Studierenden, die Lehrenden und die Programmverantwortlichen als die Hauptgründe für Studienzeitverlängerungen sehen. In den verschiedenen Gesprächsrunden wird dargelegt, dass vor allem berufliche Tätigkeiten, die von vielen Studierenden neben dem Studium ausgeübt werden, sowie „private Projekte“ der Studierenden, die sich des Öfteren außerhalb der Hochschule in Gruppen und Projekten zusammenfinden, in denen bspw. Spiele entwickelt werden, die Hauptgründe für Studienzeitverlängerungen darstellen. Außerdem sei der Studienverlauf nach Angaben der Studierenden in Teilen recht unflexibel. Als Beispiel geben die Studierenden an, dass es zu Studienzeitverlängerungen kommen kann, wenn man das Praxismodul um ein Semester verschieben wolle. Daraus würden sich dann andere Verschiebungen ergeben, die in Summe dazu führen können, dass insgesamt ein bis zwei Semester mehr benötigt werden, um das Studium abzuschließen. Für die Gutachter:innen bestätigt sich damit der Eindruck, dass insgesamt ein relativ unflexibler Studienverlauf gegeben ist (vgl. auch § 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5). Daher empfehlen die Gutachter:innen der Hochschule, den Studierenden flexiblere Studienverläufe leichter zu ermöglichen, auch um die Studierbarkeit in Regelstudienzeit zu verbessern.

#### Arbeitsaufwand

Der vorgesehene Arbeitsaufwand für die einzelnen Module erscheint den Gutachter:innen angesichts der jeweiligen Modulziele und Inhalte realistisch.

#### Prüfungsdichte und -organisation

Die Prüfungsdichte bewerten die Gutachter:innen als adäquat. Sie gelangen nach jetzigem Stand zu der Überzeugung, dass die Organisation sowie Dichte der Prüfungen so gestaltet und vorgesehen sind, dass die Studierenden das Studium erfolgreich ausüben können, ohne dass sie dabei einer (punktuellen) Überbelastung ausgesetzt sind.



## Entscheidungsvorschlag

Erfüllt.

- *Es wird empfohlen, flexiblere Studienverläufe leichter zu ermöglichen, um die Studierbarkeit in Regelstudienzeit zu verbessern.*

## Besonderer Profilanpruch (§ 12 Abs. 6 BayStudAkkV)

### a) Studiengangsübergreifende Aspekte

#### Sachstand

Der Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering sowie der Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing werden jeweils auch als „Studium mit vertiefter Praxis“ angeboten. Diese Angebote orientieren sich an den von der Marke „hochschule dual“ eigens dafür entwickelten Qualitätsstandards. Die Studierenden in diesem dualen Modell absolvieren ein vollkommen reguläres Studium, sind aber darüber hinaus in einem Betrieb beschäftigt, in dem sie verpflichtend sämtliche Praxisanteile des Studiums sowie weitere Arbeitsphasen in den vorlesungsfreien Zeiten absolvieren. In der Satzung über die praktischen Studiensemester ist deshalb der § 7 „Duales Studium“ aufgenommen worden, der für alle Studiengänge der Hochschule Kempten Vorgaben festlegt.

Studierende im Modell mit vertiefter Praxis vereinbaren mit dem jeweiligen kooperierenden Partnerunternehmen einen Bildungsvertrag, der die praktischen Inhalte, die Zeiträume der betrieblichen Ausbildungs- und Praxisphasen regelt und festlegt, ob die Abschlussarbeit im Unternehmen angefertigt werden soll. Die Hochschule prüft die Vereinbarungen und muss diesen vor Vertragsbeginn zustimmen. Ansprechpartner für alle inhaltlichen und fachlichen Fragen ist der Praxisbeauftragte des jeweiligen Studiengangs, der den geschlossenen Vertrag ebenfalls prüft und mit seiner Mitzeichnung bestätigt. Die Zustimmung der Praxisbeauftragten in fachlicher Hinsicht ist für den Abschluss des Bildungsvertrags zwingend erforderlich. Die Praxisbeauftragten können ihre fachliche Zustimmung von der Vorlage eines Ausbildungsplans des kooperierenden Unternehmens abhängig machen.

#### Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf

Die Gutachter:innen begrüßen zwar, dass die Studierenden die Möglichkeit erhalten, vertiefte Praxiselemente im Studium zu integrieren, allerdings sind sie sich einig, dass es bei dieser Studienform keine ausgewiesene fachlich-inhaltliche und organisatorische Abstimmung zwischen den beiden Lernstandorten (Betrieb und Hochschule) im Sinne des Akkreditierungsrates gibt. Die Gutachter:innen stützen sich hierbei auf § 12 Abs. 6 der Musterrechtsverordnung, die Erläuterungen dieses Kriteriums auf der Webseite des Akkreditierungsrates, und die vom Akkreditierungsrat genannten Empfehlungen des Wissenschaftsrates aus dem Jahre 2013. In diesen Quellen wird

darauf verwiesen, dass in Studiengängen, die als dual bezeichnet oder beworben werden, die inhaltliche Verzahnung zwangsläufig im Curriculum angelegt sein muss. Dies bedeutet auch, dass eine studienbegleitende Ausbildung / Berufstätigkeit in einem zu dem Studiengang inhaltlich affinen Bereich in diesem Zusammenhang nicht ausreicht. Zudem muss eine systematische Verzahnung der inhaltlichen Teile ersichtlich sein, die sich ebenfalls in unterschiedlichen Anforderungen an duale Studierende widerspiegelt. Weiterhin muss die inhaltliche Verzahnung ebenfalls in den Studiengangsunterlagen (bspw. Modulbeschreibungen, Studien- und Prüfungsordnung) verankert sein. Nach Durchsicht der Unterlagen und den Auditgesprächen können die Gutachter:innen allerdings keinen der genannten Punkte in dem vorliegenden Akkreditierungsantrag erkennen. So fehlt jegliche Information und Regulation der dualen Studienform in den studienangangspezifischen Studien- und Prüfungsordnungen. Da es auch keine separaten Module für duale Studierende gibt, wird in dem Curriculum auch nicht explizit auf die Inhalte der betrieblichen Praxis eingegangen. Aus diesen Gründen sind sich die Gutachter:innen einig, dass die angebotene duale Studienform erst als dual betitelt bzw. akkreditiert werden kann, sobald die Hochschule eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der beiden Lernstandorte nachweist.

### **Entscheidungsvorschlag**

Nicht erfüllt.

Das Gutachter:innengremium schlägt folgende Auflage vor:

- *Neben der vertraglichen muss auch eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb gewährleistet sein, wenn die Studienvarianten mit dem Begriff „dual“ bezeichnet oder beworben werden.*

## **Fachlich-Inhaltliche Gestaltung der Studiengänge (§ 13 BayStudAkkV)**

### **Aktualität der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen (§ 13 Abs. 1 BayStudAkkV)**

#### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

##### **Sachstand**

Die Ausgestaltung des Studienangebots sowie die fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen sollen einem fortlaufenden Diskurs der Professorenkreise im Rahmen der akademischen Selbstverwaltung unterliegen. Die Lehrenden sind angehalten, sich im Laufe eines Semesters regelmäßig zu treffen, um Themen rund um die Studiengänge zu besprechen und sich auszutauschen. Die Programmverantwortlichen legen Wert auf einen kontinuierlichen Austausch mit Kolleginnen und Kollegen aus der Praxis und aus anderen Fakultäten. Im Rahmen von Studiengangskommissionssitzungen fließen deren Anregungen fundiert und dokumentiert auch in die weitere

Ausgestaltung der Studiengänge. Außerdem soll ein regelmäßiger Austausch und eine kontinuierliche Aktualität durch das Mitwirken in verschiedenen Forschungsprojekten sichergestellt werden. An der Fakultät Informatik finden regelmäßig Exkursionen statt, um aktuelle Entwicklungen im Praxisfeld mit zu verfolgen und an den entsprechenden Fachdiskursen teilnehmen zu können sowie die im Studium gelernten Zusammenhänge in der Praxis zu erleben und zu vertiefen. Auch Gastvorträge von berufserfahrenen Praktikern aus der Wirtschaft finden in regelmäßigen Abständen statt.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen sind der Ansicht, dass die Aktualität und Adäquanz der fachlichen und wissenschaftlichen Anforderungen gewährleistet ist. Die fachlich-inhaltliche Gestaltung und die methodisch-didaktischen Ansätze der Curricula werden kontinuierlich überprüft und an fachliche und didaktische Weiterentwicklungen angepasst. Durch den Austausch mit Unternehmen (aus der Region), anderen Hochschulen sowie durch den direkten Austausch der Lehrenden mit Lehrenden und Forschenden aus anderen Hochschulen und Institutionen erfolgt eine systematische Berücksichtigung des fachlichen Diskurses auf nationaler und internationaler Ebene.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

### **Lehramt (§ 13 Abs. 2 und 3 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

### **Studienerfolg (§ 14 BayStudAkkV)**

#### **Studiengangsübergreifende Aspekte**

##### **Sachstand**

Im Selbstbericht wird das Qualitätsmanagementsystem der Hochschule Kempten umfangreich vorgestellt. Demnach wird dem Qualitätsmanagement an der Hochschule ein hoher Stellenwert eingeräumt. So arbeitet die Hochschule Kempten als Teilnehmer im Konsortium „Kooperative Qualitätsentwicklung“ mit sechzehn bayerischen Hochschulen zusammen, um verteiltes Know-How und verteilte Ressourcen zu nutzen.

Der Prozess- und Qualitätsmanagementbeauftragte der Fakultät Informatik arbeitet im hochschulweiten Qualitätsmanagement mit und ist dafür zuständig, die Verknüpfung zwischen beiden Bereichen sicherzustellen. Die studentischen Vertreter, die in Abstimmung mit den Studierenden die Qualitätsentwicklung beobachten, bewerten und Anregungen einbringen können, tragen genauso zur Qualitätssicherung bei wie die Beauftragten für die Fachstudienberatung, die Mitglieder

der Prüfungskommission, der Praxis- und Internationalisierungsbeauftragte, die Frauenbeauftragten und der Behindertenbeauftragte, die Entwicklungen beobachten, auswerten und wenn nötig eingreifen. Daneben sollen Modulverantwortliche als Koordinatoren einzelner Module die fachliche Weiterentwicklung der Module sowie die Auswahl, Koordination und Steuerung der Lehrbeauftragten sicherstellen.

Ein zentrales Element des Qualitätsmanagements ist die turnusmäßige Lehrveranstaltungsevaluation, zu der alle Lehrenden verpflichtet sind. So sollen Qualitätsaspekte und Verbesserungsmöglichkeiten in der Lehre mit den Studierenden diskutiert und wenn nötig Maßnahmen zur Qualitätssicherung eingeleitet werden. Alle Lehrenden werden vier bis sechs Wochen nach dem Beginn eines Semesters vom Studiendekan aufgefordert, ihre Lehrveranstaltungen turnusgemäß zu evaluieren.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen können sich anhand der mit dem Selbstbericht zur Verfügung gestellten Informationen sowie anhand der Ergebnisse der Gespräche davon überzeugen, dass an der Hochschule Kempten und im betrachteten Studiengang ein etabliertes Qualitätsmanagementsystem praktiziert wird. Sie diskutieren mit den verschiedenen Interessenträgern die Lehrveranstaltungsevaluation und insbesondere die Frage, ob diese regelmäßig durchgeführt wird und die Ergebnisse entsprechend an die Studierenden rückgespiegelt werden. Von den Lehrenden erfahren sie, dass diese angehalten sind und in der Tat auch regelmäßig aufgefordert werden, die Ergebnisse der Evaluationen in den Veranstaltungen mit den Studierenden zu besprechen. Die anwesenden Lehrenden versichern dem Gutachtergremium, dass sie der Aufforderung Folge leisten. Die Studierenden hingegen berichten den Gutachter:innen, dass die Evaluationsergebnisse nicht immer an sie weitergeleitet werden. Allerdings geben die Studierenden auch an, dass nach eigener Einschätzung ca. 80% der Lehrenden die Ergebnisse der Lehrevaluationen mit ihnen besprechen. Darüber hinaus heben die Studierenden positiv hervor, dass es auch stets die Möglichkeit gebe, Probleme und Verbesserungsvorschläge auf direktem Weg einzubringen. So beschreiben die Studierenden, dass ein außerordentlich gutes Klima zwischen Studierenden und Lehrenden herrsche, was dazu führe, dass Probleme direkt beim Lehrenden oder sonst beim Studiendekan angebracht werden können und dort ernst genommen werden und nach gemeinsamen Lösungen gesucht wird. Dies bestätigt die Gutachter:innen in ihrer Einschätzung, dass prinzipiell ein gut funktionierendes Qualitätsmanagement vorliegt und dass die Studierenden bei Problemen schnell Gehör finden sowie in die Weiterentwicklung der Studiengänge mit eingebunden werden.

Während der Auditgespräche erfahren die Gutachter:innen, dass jeder Lehrende einen Bericht beim Dekan abliefern muss, nachdem die Evaluationen durchgeführt wurden, in dem die Ergebnisse sowie potentiellen Maßnahmen dargelegt werden und festgehalten wird, dass die Ergeb-

nisse mit den Studierenden diskutiert wurden. Daraufhin kommen die Gutachter:innen zu der Ansicht, dass die Veröffentlichung dieses Berichts eine Möglichkeit wäre, die Schließung der Feedbackschleife in allen Modulen (nahezu) automatisch zu sichern, da die Evaluationsergebnisse und daraus potentiell abgeleitete Maßnahmen so transparent für alle Studierenden vorlägen. So sind die Gutachter:innen zwar überzeugt, dass die meisten Lehrenden die Feedbackschleife schließen und die Hochschule bereits geeignete Maßnahmen zur Evaluierung und Weiterentwicklung der Studiengänge trifft, jedoch wollen sie auch auf die Anmerkungen der Studierenden eingehen, dass nicht alle Lehrende die Ergebnisse konsequent spiegeln. Aus diesem Grund empfehlen die Gutachter:innen, konsequent darauf zu wirken, dass die Feedbackschleife in allen Modulen geschlossen wird, was z.B. durch die Veröffentlichung des Evaluationsberichts an den Dekan möglich wäre.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

Das Gutachtergremium gibt folgende Empfehlung:

- *Es wird empfohlen, konsequent darauf zu wirken, dass die Feedbackschleife in allen Modulen geschlossen wird; z.B. durch die Veröffentlichung des Evaluationsberichts an den Dekan.*

## **Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich (§ 15 BayStudAkkV)**

### **a) Studiengangübergreifende Aspekte**

#### **Sachstand**

An der Hochschule Kempten bestehen diverse Konzepte zur Förderung der Chancengleichheit, Diversität, Geschlechtergerechtigkeit und Familienfreundlichkeit. Als zentrale Anlaufstelle dient das Büro für Gleichstellung und Familie, wo Studierende und alle anderen Hochschulangehörigen Beratung zu Themen wie Studieren mit Kind, Pflege von Angehörigen oder Karriereberatung erhalten können. Auch eine Kinderbetreuung steht zur Verfügung. An der Hochschule und an jeder Fakultät gibt es eine Frauenbeauftragte. Die Fakultät Informatik strebt an, die Geschlechter- und Chancengerechtigkeit im Sinne der Hochschule zu verwirklichen. Der Tätigkeitsbereich der derzeitigen Frauenbeauftragten der Fakultät umfasst daher die Aufgabe auf die Vermeidung von Nachteilen für Wissenschaftlerinnen, weibliche Lehrpersonen und Studierende in der Fakultät zu achten. Sie unterstützt die Fakultät in der Wahrnehmung ihrer Aufgabe, die Durchsetzung der Gleichberechtigung von Frauen und Männern zu fördern und auf die Beseitigung bestehender Nachteile hinzuwirken. Sie gehört dem Fakultätsrat und den Berufungsausschüssen sowie beratenden Ausschüssen als stimmberechtigtes Mitglied an. Die Hochschule verfügt über eine zentrale Behindertenbeauftragte, die die Belange von Studierenden mit Behinderung vertritt und für die Beratung und Information dieser zuständig ist.

Für Studierende mit Behinderung wird in § 5 RaPO ein Nachteilsausgleich beim Absolvieren der Prüfungsleistungen gewährt. Insbesondere werden zusätzliche Arbeits- und Hilfsmittel, verlängerte Arbeitszeiten oder die Wahl anderer Prüfungsformen zur Herstellung der Chancengleichheit auf Antrag genehmigt. Sämtliche Räumlichkeiten der Hochschule sind behindertengerecht gestaltet und barrierefrei zugänglich.

### **Bewertung: Stärken und Entwicklungsbedarf**

Die Gutachter:innen stellen fest, dass alle erforderlichen Regelungen zu Gleichberechtigung und Nachteilsausgleich getroffen worden sind und begrüßen das Engagement der Hochschule in diesen Bereichen. Die im Selbstbericht detailliert vorgestellten Maßnahmen im Bereich Geschlechtergerechtigkeit und Nachteilsausgleich dokumentieren aus Sicht der Gutachter:innen überzeugend, dass die Hochschule die Gleichstellung der Geschlechter wie die heterogenen Bedürfnisse unterschiedlichster Studierendengruppen zu ihrem Anliegen gemacht hat. Die Maßnahmen zur Unterstützung, Betreuung und zum Nachteilsausgleich sind als gleichermaßen positiv zu bewerten. Dieser Eindruck hat sich für Gutachter:innen während der verschiedenen Gesprächsrunden weiter bestätigt.

### **Entscheidungsvorschlag**

Erfüllt.

### **Sonderregelungen für Joint-Degree-Programme (§ 16 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

### **Kooperationen mit nichthochschulischen Einrichtungen (§ 19 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

### **Hochschulische Kooperationen (§ 20 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

### **Besondere Kriterien für Bachelorausbildungsgänge an Berufsakademien (§ 21 BayStudAkkV)**

*Nicht einschlägig.*

### **3 Begutachtungsverfahren**

#### **3.1 Allgemeine Hinweise**

Aufgrund eines deutschlandweiten Streiks, der regionale und überregionale Verkehrsverbände und –betriebe betraf, war der Zugverkehr deutschlandweit derart eingeschränkt, dass die planmäßige Anreise der Gutachter:innen nicht sichergestellt werden konnte, weshalb die Begehung online durchgeführt wurde. Dies geschah in Absprache mit der Hochschule.

Unter Berücksichtigung der Online-Begehung geben die Gutachter:innen folgende Empfehlung an den Akkreditierungsrat:

Die Gutachter:innen empfehlen eine Akkreditierung mit Auflagen.

#### **Auflagen**

##### **Für den Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering und den Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing**

A 1. (BayStudAkkV § 12 Abs. 6) Neben der vertraglichen muss auch eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb gewährleistet sein, wenn die Studienvarianten mit dem Begriff „dual“ bezeichnet oder beworben werden.

#### **Empfehlungen**

##### **Für alle Studiengänge**

- E 1. (BayStudAkkV § 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5) Es wird empfohlen, den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.
- E 2. (BayStudAkkV § 12 Abs. 4) Es wird empfohlen, die Varianz an eingesetzten Prüfungsformen zu erhöhen, um die Prüfungen stärker auf die angestrebten Lernziele in den Modulen hin auszurichten.
- E 3. (BayStudAkkV § 12 Abs. 5) Es wird empfohlen, flexiblere Studienverläufe leichter zu ermöglichen, um die Studierbarkeit in Regelstudienzeit zu verbessern.
- E 4. (BayStudAkkV § 14) Es wird empfohlen, konsequent darauf zu wirken, dass die Feedbackschleife in allen Modulen geschlossen wird; z.B. durch die Veröffentlichung des Evaluationsberichts an den Dekan.

##### **Für den Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering**

E 5. (BayStudAkkV 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5) Es wird empfohlen, die Thematisierung gesellschaftlicher und ethischer Fragestellungen – vor allem zu den potentiellen negativen,

gesellschaftlichen Auswirkungen von Games – in den entsprechenden Modulbeschreibungen zu verankern.

Nach der Gutachter:innenbewertung im Anschluss an die Online-Begehung haben der zuständige Fachausschuss und die Akkreditierungskommission das Verfahren behandelt:

#### **Fachausschuss 04 - Informatik**

Der Fachausschuss diskutiert das Verfahren und folgt den Gutachterbewertungen ohne Änderungen.

#### **Akkreditierungskommission**

Die Akkreditierungskommission diskutiert das Verfahren am 23.06.2023 und nimmt folgende Änderungen vor: Die Akkreditierungskommission spricht sich dafür aus, die Empfehlung E 5 in eine Auflage umzuwandeln. So ist nach Ansicht der Akkreditierungskommission dem Bericht zu entnehmen, dass gesellschaftliche und ethische Fragestellungen durchaus adäquat und in einem angemessenen Umfang im Bachelorstudiengang thematisiert werden, jedoch nicht in den Modulbeschreibungen verankert sind. Die Akkreditierungskommission ist der Meinung, dass alle Themen, die (regel- und planmäßig) in einem Modul bzw. mehreren Modulen besprochen werden, auch in den entsprechenden Modulbeschreibungen abgebildet sein müssen. Daher spricht sich die Akkreditierungskommission dafür aus, die Empfehlung E 5 zu einer Auflage hochzustufen, damit sichergestellt wird, dass die bereits stattfindende Behandlung gesellschaftlicher und ethischer Themen auch in den Modulbeschreibungen verankert ist. Ansonsten schließt sich die Akkreditierungskommission der Bewertung der Gutachter:innen und des Fachausschusses ohne Änderungen an

Die Akkreditierungskommission empfiehlt dem Akkreditierungsrat eine Akkreditierung mit Auflagen.

#### **Für den Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering und den Masterstudiengang Game Engineering und Visual Computing**

A 1. (BayStudAkkV § 12 Abs. 6) Neben der vertraglichen muss auch eine inhaltliche und organisatorische Verzahnung der Lernorte Hochschule und Betrieb gewährleistet sein, wenn die Studienvarianten mit dem Begriff „dual“ bezeichnet oder beworben werden.



## **Für den Bachelorstudiengang Informatik – Game Engineering**

A 2. (BayStudAkkV 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5)) Die Thematisierung gesellschaftlicher und ethischer Fragestellungen – vor allem zu den potentiell negativen gesellschaftlichen Auswirkungen von Games – muss in den entsprechenden Modulbeschreibungen verankert sein.

## **Empfehlungen**

### **Für alle Studiengänge**

- E 1. (BayStudAkkV § 12 Abs. 1 Sätze 1 bis 3 und 5) Es wird empfohlen, den Studierenden zu ermöglichen, auch Wahlpflichtmodule aus anderen Studiengängen (der Fakultät) zu belegen.
- E 2. (BayStudAkkV § 12 Abs. 4) Es wird empfohlen, die Varianz an eingesetzten Prüfungsformen zu erhöhen, um die Prüfungen stärker auf die angestrebten Lernziele in den Modulen hin auszurichten.
- E 3. (BayStudAkkV § 12 Abs. 5) Es wird empfohlen, flexiblere Studienverläufe leichter zu ermöglichen, um die Studierbarkeit in Regelstudienzeit zu verbessern.
- E 4. (BayStudAkkV § 14) Es wird empfohlen, konsequent darauf zu wirken, dass die Feedbackschleife in allen Modulen geschlossen wird; z.B. durch die Veröffentlichung des Evaluationsberichts an den Dekan.

Die Hochschule hat keine Qualitätsverbesserungsschleife durchlaufen.

### **3.2 Rechtliche Grundlagen**

*Akkreditierungsstaatsvertrag*

*Bayerische Studienakkreditierungsverordnung*

### **3.3 Gutachtergremium**

- a) Hochschullehrerinnen / Hochschullehrer  
Prof. Dr. Johannes Schöning, Universität St. Gallen  
Prof. Dr. Gregor Lux, Westfälische Hochschule Gelsenkirchen
  
- b) Vertreterin / Vertreter der Berufspraxis  
Jan Hauer, EXXETA AG
  
- c) Studierende / Studierender  
Regina Griesbeck, OTH Regensburg

## 4 Datenblatt

### 4.1 Daten zu den Studiengängen

Statistiken der Fakultät, Stand Dezember 2022

Fakultät	Studiengang	Studierende	Anteil Studierende (bzgl. Fak)	Anteil Studierende
Fakultät Informatik	Game Engineering und Visual Computing MA	43	5,14%	0,8%
	Gesundheits- und Pflegeinformatik BA	4	0,48%	0,1%
	Informatik - Game Engineering BA	337	40,26%	6,6%
	Informatik BA	232	27,72%	4,5%
	Informatik MA	61	7,29%	1,2%
	Künstliche Intelligenz und Computer Vision MA	17	2,03%	0,3%
	Medizininformatik BA	24	2,87%	0,5%
	Wirtschaftsinformatik BA	119	14,22%	2,3%
	<b>Gesamt</b>	<b>837</b>	<b>100,00%</b>	<b>16,4%</b>

Studierende Gesamt - Anzahl und Anteil Fakultät und Studiengang

Fakultät	Studiengang	Studierende				Anteil Studierende (bzgl. Fak, Stg)			
		männlich	UNBEKANNT	weiblich	Gesamt	männlich	UNBEKANNT	weiblich	Gesamt
Fakultät Informatik	Game Engineering und Visual Computing MA	36		7	43	83,7%		16,3%	100,0%
	Gesundheits- und Pflegeinformatik BA	4			4	100,0%			100,0%
	Informatik - Game Engineering BA	277	2	58	337	82,2%	0,6%	17,2%	100,0%
	Informatik BA	205		27	232	88,4%		11,6%	100,0%
	Informatik MA	59		2	61	96,7%		3,3%	100,0%
	Künstliche Intelligenz und Computer Vision MA	16		1	17	94,1%		5,9%	100,0%
	Medizininformatik BA	12		12	24	50,0%		50,0%	100,0%
	Wirtschaftsinformatik BA	99		20	119	83,2%		16,8%	100,0%
	<b>Gesamt</b>	<b>708</b>	<b>2</b>	<b>127</b>	<b>837</b>	<b>84,6%</b>	<b>0,2%</b>	<b>15,2%</b>	<b>100,0%</b>

Studierende Gesamt - Geschlecht - Anzahl je Fakultät und Studiengang

Fakultät	Studiengang	Studierende											
		kein SPS	1. SPS	2. SPS	3. SPS	4. SPS	5. SPS	6. SPS	7. SPS	8. SPS	9. SPS	10. SPS	Gesamt
IF	Game Eng. und Visual Comp MA		9	6	17	4	3	4					43
	Gesundheits-/Pflegeinf. BA			1	1	1		1					4
	Game Engineering BA	1	79	10	50	40	31	42	84				337
	Informatik BA		62	5	55	13	36	8	53				232
	Informatik- MA		8	9	27	7	4	6					61
	KI/Computer Vision MA		12	5									17
	Medizininformatik BA		14		4	1			5				24
	Wirtschaftsinformatik BA		39	3	25	5	11	13	23				119
	<b>Gesamt</b>	<b>1</b>	<b>223</b>	<b>39</b>	<b>179</b>	<b>71</b>	<b>85</b>	<b>74</b>	<b>165</b>				<b>837</b>

Studierende – Lehrplansemester nach Studiengängen

Fakultät	Studiengang	Studierende					
		Dual Ausbildungsinte gr.	Dual Praxisintegriert	Dual Weiterbildung	Teilzeitstudium	Vollzeitstudium	Gesamt
IF	Game Eng. und Visual Comp MA				17	26	43
	Gesundheits-/Pflegef. BA					4	4
	Game Engineering BA		2			335	337
	Informatik BA	2	24			206	232
	Informatik- MA			7	24	30	61
	KI/Computer Vision MA			2	3	12	17
	Medizininformatik BA					24	24
	Wirtschaftsinformatik BA	1	6			112	119
	<b>Gesamt</b>	<b>3</b>	<b>32</b>	<b>9</b>	<b>44</b>	<b>749</b>	<b>837</b>

Studierende – Studententyp – Vollzeit/Verbund/Vertiefte Praxis

Fakultät	Studiengang	grundständig				postgradual			
		Absolventen	Studiendauer	*Note	*Alter	Absolventen	Studiendauer	*Note	*Alter
IF	Angewandte Informatik MA					2	6,50	2,19	28,50
	Game Eng. und Visual Comp MA					5	4,80	2,16	26,20
	Game Engineering BA	25	9,68	2,19	25,04				
	Informatik BA	7	9,00	2,06	24,71				
	Informatik MA					9	4,22	1,59	27,00
	Wirtschaftsinformatik BA	8	9,50	2,29	25,00				

Absolventen nach Fakultäten und Studiengängen: Durchschnittsnote und Studiendauer - Berichtsemester WS 19/20

Fakultät	Studiengang Metriken	Absolventen	Mit Auszeichnung (1,00-1,29)	Sehr gut (1,30-1,59)	Gut (1,60-2,59)	Befriedigend (2,60-3,59)	Ausreichend (3,60-4,00)	% Mit Auszeichnung (1,00-1,29)	% Sehr gut (1,30-1,59)	% Gut (1,60-2,59)	% Befriedigend (2,60-3,59)	% Ausreichend (3,60-4,00)
Fakultät Informatik	Angewandte Informatik MA	2	0	0	2	0	0	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
	Game Engineering und Visual Computing MA	5	0	0	4	1	0	0,0%	0,0%	80,0%	20,0%	0,0%
	Informatik - Game Engineering BA	25	0	1	19	5	0	0,0%	4,0%	76,0%	20,0%	0,0%
	Informatik BA	7	0	0	7	0	0	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%
	Informatik MA	9	3	1	5	0	0	33,3%	11,1%	55,6%	0,0%	0,0%
	Wirtschaftsinformatik BA	8	0	0	8	0	0	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%

Absolventen nach Fakultäten und Studiengängen: Abschlussnote nach Notenstufen mit Prozentwerten – Berichtsemester WS 19/20

## 4.2 Daten zur Akkreditierung

Vertragsschluss Hochschule – Agentur:	05.10.2022
Eingang der Selbstdokumentation:	19.12.2022
Zeitpunkt der Begehung:	28.03.2023
Personengruppen, mit denen Gespräche geführt worden sind:	Hochschulleitung, Fakultätsleitung, Programmverantwortliche, Lehrende, Studierende, QM-Beauftragte, Verantwortliche des Hochschulservices Internationales
An räumlicher und sächlicher Ausstattung wurde online besichtigt (optional, sofern fachlich angezeigt):	Hörsäle, Seminar- und Vorlesungsräume, Labore

### Ba Informatik – Game Engineering & Ma Game Engineering und Visual Computing

Erstakkreditiert am:	Von 08.12.2017 bis 30.09.2023
Begutachtung durch Agentur:	

### Ma Künstliche Intelligenz und Computer Vision

Erstakkreditierung.

## 5 Glossar

Akkreditierungsbericht	Der Akkreditierungsbericht besteht aus dem von der Agentur erstellten Prüfbericht (zur Erfüllung der formalen Kriterien) und dem von dem Gutachtergremium erstellten Gutachten (zur Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien).
Akkreditierungsverfahren	Das gesamte Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei der Agentur bis zur Entscheidung durch den Akkreditierungsrat (Begutachtungsverfahren + Antragsverfahren)
Antragsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule beim Akkreditierungsrat bis zur Beschlussfassung durch den Akkreditierungsrat
Begutachtungsverfahren	Verfahren von der Antragstellung der Hochschule bei einer Agentur bis zur Erstellung des fertigen Akkreditierungsberichts
Gutachten	Das Gutachten wird von der Gutachtergruppe erstellt und bewertet die Erfüllung der fachlich-inhaltlichen Kriterien
Internes Akkreditierungsverfahren	Hochschulinternes Verfahren, in dem die Erfüllung der formalen und fachlich-inhaltlichen Kriterien auf Studiengangsebene durch eine systemakkreditierte Hochschule überprüft wird.
MRVO	Musterrechtsverordnung
Prüfbericht	Der Prüfbericht wird von der Agentur erstellt und bewertet die Erfüllung der formalen Kriterien
Reakkreditierung	Erneute Akkreditierung, die auf eine vorangegangene Erst- oder Reakkreditierung folgt.
StAkkStV	Studienakkreditierungsstaatsvertrag
BayStudAkkV	Bayerische Studienakkreditierungsverordnung