



**Entscheidung über die Vergabe:**

**Fachsiegel der ASIIN für Studiengänge der  
Ingenieurwissenschaften, Informatik und  
Naturwissenschaften**

**Euro-Inf<sup>®</sup>-Label**

**Bachelor- und Masterstudiengänge  
*Angewandte Informatik***

**Bachelorstudiengang  
*Mediendesigninformatik***

an der  
**Hochschule Hannover**

**Dokumentation der Entscheidung im Komplen-  
tärverfahren**

---

## **Inhalt**

<b>A</b>	<b>Beantragte Siegel.....</b>	<b>3</b>
<b>B</b>	<b>Steckbrief des Studiengangs .....</b>	<b>5</b>
<b>C</b>	<b>Bewertung der Gutachter .....</b>	<b>7</b>
<b>D</b>	<b>Zusammenfassung: Empfehlung der Gutachter (27.05.2016) .....</b>	<b>10</b>
<b>E</b>	<b>Stellungnahme des Fachausschusses 04- Informatik (09.06.2016).....</b>	<b>11</b>
<b>F</b>	<b>Entscheidung der Akkreditierungskommission zum ASIIN Fachsiegel / Euro-Inf® Label (01.07.2016) .....</b>	<b>13</b>
<b>G</b>	<b>Erfüllung der Auflagen (30.06.2017).....</b>	<b>15</b>
	Bewertung der Gutachter und des Fachausschusses (21.06.2017).....	15
	Beschluss der Akkreditierungskommission (30.06.2017) .....	16
	<b>Anhang I – FEH-Lernergebnis-Abgleich.....</b>	<b>18</b>
	<b>Anhang II – Erläuterung: Entscheidung im Komplementärverfahren.....</b>	<b>29</b>

## A Beantragte Siegel

Studiengang	(Offizielle) Englische Übersetzung der Bezeichnung	Beantragte Qualitätssiegel <sup>1</sup>	Vorhergehende Akkreditierung (Agentur, Gültigkeit)	Beteiligte FA <sup>2</sup>
Ba Angewandte Informatik	Computer Science (B.Sc.)	ASIIN Euro-Inf® Label	27.03.2009 – 30.09.2016 ASIIN	04
Ma Angewandte Informatik	Computer Science (M.Sc.)	ASIIN Euro-Inf® Label	27.03.2009 – 30.09.2016 ASIIN	04
Ba Mediendesigninformatik	Media Design Computing (B.Sc.)	ASIIN Euro-Inf® Label	-	04
<b>Verfahrensart:</b> Entscheidung im Komplementärverfahren (Erläuterungen in Anhang II)				
<b>Gutachtergruppe:</b> Prof. Dr. Peter Forbrig, Universität Rostock Manfred Roux, IBM, kurzfristige Absage aus wichtigen persönlichen Gründen Prof. Dr. Georg Schneider, Fachhochschule Trier Prof. Dr. Kurt-Ulrich Witt, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg Johannes Starosta, Studierender Technische Universität Braunschweig				
<b>Vertreter der Geschäftsstelle:</b> Rainer Arnold				

<sup>1</sup> ASIIN: Siegel der ASIIN für Studiengänge, Euro-Inf® Label: Europäisches Informatiklabel

<sup>2</sup> FA: Fachausschuss für folgende Fachgebiete: FA 04 = Informatik

<b>Entscheidungsgremium:</b> Akkreditierungskommission für Studiengänge	
<b>Angewendete Kriterien:</b> European Standards and Guidelines i.d.F. vom 15.05.2015 Allgemeine Kriterien der ASIIN i.d.F. vom 10.05.2005 Fachspezifisch Ergänzende Hinweise (FEH) des Fachausschusses 04 – Informatik i.d.F. vom 09.12.2011	

## B Steckbrief des Studiengangs

a) Bezeichnung	Ab- schluss grad (Ori- ginal- spra- che / engli- sche Überset- zung)	b) Schwer- punkte	c) Ange- ge- strebt es Ni- veau nach EQF <sup>3</sup>	d) Studien- gangsfo- rm	e) Dou- ble/ Joint De- gree	f) Dau- er	g) Ge- samtkre- ditpunkte /Einheit	h) Auf- nahme- rhyth- mus/erst- malige Einschrei- bung	i) kon- sekut iv / wei- ter- bil- dend	j) Studien- gangsprofil
Ba Angewandte Informatik	Bachelor of Science (B.Sc.)	n/a	6	Vollzeit oder Teilzeit	n/a	6 Semester	180 ECTS	WiSe / WiSe 2004/05	n.a.	n.a.
Ma Angewandte Informatik	Master of Science (M.Sc.)	Computer- grafik, Informati- onssysteme / IT- Sicherheit, Software- technik	7	Vollzeit oder Teilzeit	n/a	4 Semester	120 ECTS	WiSe und SoSe / WiSe 2004/05	konse- kutiv	anwendung orientiert
Ba Mediendesigninformatik	Bachelor of Science (B.Sc.)	n/a	6	Vollzeit oder Teilzeit	n/a	7 Semester	210 ECTS	WiSe / WiSe 2015/16	n.a.	n.a.

Für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik hat die Hochschule auf ihrer Home-  
page folgendes Profil beschrieben:

„Der Bachelor-Studiengang "Angewandte Informatik" bietet innerhalb von sechs Semes-  
tern eine praxisnahe Informatikausbildung und vermittelt tiefgehende Kenntnisse aus  
Kernbereichen der Informatik. Der Bachelor-Abschluss eröffnet den direkten Einstieg in  
den Akademikerarbeitsmarkt für Fachkräfte der Informationstechnologie. Inhaltliche  
Schwerpunkte werden dabei in folgenden Bereichen gesetzt:

- Software Engineering und Informationssysteme
- Betriebssysteme und Netzwerke

<sup>3</sup> EQF = European Qualifications Framework

- Computergraphik und technische Anwendungen

Der Studiengang kann in Vollzeit oder Teilzeit (mit etwa halber Geschwindigkeit) studiert werden.“

Für den Masterstudiengang Angewandte Informatik hat die Hochschule auf ihrer Homepage folgendes Profil beschrieben:

„Der viersemestrige Master-Studiengang "Angewandte Informatik" dient der berufsbezogenen Ergänzung und Vertiefung von Fachkenntnissen, die für eine leitende Funktion in einem Unternehmen und im öffentlichen Dienst oder für eine Forschungstätigkeit qualifizieren. Der Master-Abschluss eröffnet den Zugang zum höheren öffentlichen Dienst und zur Promotion an einer Universität.

Der Studiengang wird ab dem Wintersemester 2013/14 in reformierter Form angeboten. Er vermittelt Spezialkenntnisse aus vier zukunftssträchtigen Schwerpunkten der Informatik:

- Computergrafik
- IT-Sicherheit
- Informationssysteme
- Softwaretechnik

Dabei wird für Studierende in Vollzeit der unten stehende Studienablauf empfohlen; daneben ist auch ein Studium in Teilzeit mit etwa halber Geschwindigkeit möglich.“

Für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik hat die Hochschule auf ihrer Homepage folgendes Profil beschrieben:

„Der neue Studiengang Mediendesigninformatik schlägt eine Brücke zwischen Mediengestaltung und Informatik und führt profundes Wissen über Methoden und Arbeitsweisen beider Bereiche zusammen.

Mediendesigninformatik wendet sich an alle, die ein IT-Studium anstreben, in dem sowohl die Gestaltung als auch die Programmierung multimedialer Softwaresysteme im Mittelpunkt stehen.

Wer also technische Kompetenzen der Informatik mit den Gestaltungsprinzipien des Mediendesigns für die Entwicklung von **Websites, Apps, Games oder interaktiven Anwendungen** verbinden möchte, wird in diesem Studiengang fündig.“

---

## C Bewertung der Gutachter

### Zu den Fachspezifisch Ergänzenden Hinweisen (FEH)

Die folgenden FEH liegen den Bewertungen zugrunde:

*Studiengänge*

*Im Verfahren genutzte FEH*

Ba Angewandte Informatik, Ma Angewandte Informatik, Ba Mediendesigninformatik Fachspezifisch Ergänzende Hinweise des Fachausschusses 04 – Informatik

### Fachliche Einordnung

Der Bachelorstudiengang Angewandte Informatik ist ein klassischer Informatikstudiengang, der sowohl auf die Fortführung des Studiums im Rahmen eines Masterprogramms im Bereich der Informatik vorbereitet als auch eine starke Anwendungs- und Praxisorientierung aufweist.

Im Masterstudiengang Angewandte Informatik werden einerseits die Fähigkeiten und Kompetenzen der Studierenden vertieft und andererseits weitergehende Kompetenzen im Bereich der wissenschaftlichen Arbeit und der Führungsverantwortung vermittelt. Die Absolventen können somit eine anspruchsvolle berufliche Tätigkeit im Bereich der Informatik aufnehmen oder ihre wissenschaftliche Ausbildung im Rahmen einer Promotion fortsetzen.

Der Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik ist ein interdisziplinärer Studiengang, der die Vermittlung von technischen Kompetenzen mit dem Erwerb der gestalterischen Grundlagen des Mediendesigns kombiniert. Zusätzlich zu den schon vorhandenen Modulen aus den Bereichen der Angewandten Informatik und des Mediendesigns werden spezielle Veranstaltungen an der Schnittstelle zwischen Informatik und Mediendesign angeboten. Die Absolventen können ihre akademische Ausbildung in einem anschließenden Masterstudium vertiefen oder in den Bereichen Animationsfilme, Spieleentwicklung, Digital Content Creation, Edutainment, und Visualisierung in die Arbeitswelt einsteigen.

Die Absolventen erwerben dabei Fähigkeiten und Kompetenzen auf der Niveaustufe 6 des EQF (Bachelorstudiengänge) bzw. auf der Niveaustufe 7 des EQF (Masterstudiengänge).

### **Lernergebnisse und Kompetenzprofil der Absolventen/innen**

Zentrale Grundlage für die vorliegende Bewertung ist ein Abgleich der angestrebten Lernergebnisse der Studiengänge mit den idealtypischen Lernergebnisprofilen der FEH des Fachausschusses 04 – Informatik. Der Abgleich der Lernziele des Studienganges mit den FEH erfolgt in einfachster Weise mit Hilfe der Lernzielmatrix des Studienganges, die die Hochschule für alle drei Studiengänge dem Selbstbericht beigefügt hat. Die entsprechenden FEH-basierten Ziele-Module-Matrizen finden sich in Anhang I des Berichtes.

Im Bachelorstudiengang Angewandte Informatik erwerben die Studierenden grundlegende Kernkompetenzen in den Bereichen Mathematik, Programmieren, Computergraphik, Betriebssysteme und Datenbanken. Die Absolventen werden damit auf ein erfolgreiches Berufsleben im Bereich der Informationstechnologie vorbereitet. Das Studium der Angewandten Informatik ist vorrangig Software-orientiert.

Diese wissenschaftlich fundierten, anwendungsorientierten Kompetenzen werden im konsekutiven Masterstudiengang Angewandte Informatik vertieft. Das Masterstudium baut damit auf den in einem Bachelorstudium Informatik erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten auf, dabei werden theoretisch-wissenschaftliche und praktische Ansätze weiterentwickelt. Ziel des Masterstudiums ist es, dass seine Absolventen zur Lösung schwieriger und komplexer Problemstellungen im Bereich der Softwareentwicklung sowohl in der Praxis als auch in der Forschung eingesetzt werden können. Der Master-Studiengang qualifiziert dabei für anspruchsvolle Aufgaben und Tätigkeiten in der Informationstechnologie und Informatikforschung.

Die Lernergebnisse des Bachelorstudienganges Angewandte Informatik und des Masterstudienganges Angewandte Informatik entsprechen aus Sicht der Gutachter in weiten Teilen dem Qualifikationsprofil eines Informatikers, wie es in den FEH dargestellt wird. Die einzige Einschränkung betrifft den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik, in dem nach Einschätzung der Gutachter wenige algebraische und zahlentheoretische Grundlagen gelehrt werden. Die Gutachter sprechen sich deshalb dafür aus, diese Bereiche im Bachelorstudiengang Angewandte Informatik zu stärken.

Im Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik werden Kompetenzen in Technik und Gestaltung vermittelt, er schlägt eine Brücke zwischen Mediengestaltung und Informatik und führt grundlegendes Wissen über Methoden und Arbeitsweisen beider Bereiche zusammen. Die Absolventen sind in der Lage, multimediale Softwaresysteme zu programmieren und zu gestalten, und können in der Entwicklung von Webseiten, Apps, Games oder interaktiven Anwendungen eingesetzt werden. Da der Informatikanteil des Studiums rund 2/3 beträgt, können die Absolventen auch für ein anschließendes Masterstudium im Bereich der Informatik zugelassen werden.

Die Gutachter entnehmen den Beschreibungen der Lernziele, dass die Studierenden adäquate Kompetenzen und Fähigkeiten erwerben und diese in verschiedenen Berufsfeldern der Informatik bzw. des Mediendesigns anwenden können sollen. Sie raten aber dazu, den Bereich der theoretischen Informatik im Curriculum zu stärken. Die Zielsetzungen entsprechen somit aus Sicht der Gutachter in weiten Teilen den FEH des Fachausschusses Informatik

### **Zu den allgemeinen Kriterien für ASIIN Fachsiegel und europäische Fachlabel**

Die Gutachter betrachten die allgemeinen Kriterien für die Vergabe des ASIIN Fachsiegels und des Euro-Inf<sup>®</sup> Label auf Basis der im Referenzbericht erfassten Analysen und Bewertungen für alle Studiengänge als zum Teil erfüllt.

---

## D Zusammenfassung: Empfehlung der Gutachter (27.05.2016)

Die Gutachter geben folgende Beschlussempfehlung zur Vergabe der beantragten Siegel auf Basis des Referenzberichtes (Akkreditierungsbericht AR-Siegel HS Hannover Ba/Ma Angewandte Informatik, Ba Mediendesigninformatik):

Studiengang	ASIIN-Siegel	Fachlabel	Akkreditierung bis max.
Ba Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ma Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ba Mediendesigninformatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2021

### Auflagen

#### Für alle Studiengänge

A 1. (ASIIN 5.2) Die Angabe der Modulnoten im Transcript of Records muss mit der darin dargestellten relativen Einordnung übereinstimmen.

#### Für die Bachelorstudiengänge

A 2. (ASIIN 1.3) Das Konzept für das Modul „Englisch und BWL“ muss überarbeitet werden. Dabei muss berücksichtigt werden, dass Module in sich thematisch und zeitlich abgerundet sein müssen.

### Empfehlungen

#### Für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik

E 1. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, den algebraischen und zahlentheoretischen Grundlagen ein stärkeres Gewicht zu geben.

#### Für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik

E 2. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, der theoretischen Informatik ein stärkeres Gewicht zu geben.

---

## E Stellungnahme des Fachausschusses 04- Informatik (09.06.2016)

### *Analyse und Bewertung*

Es wird über das Verfahren berichtet. Der Fachausschuss diskutiert das Verfahren und schließt sich der Beschlussempfehlung der Gutachter in allen Punkten an.

### *Analyse und Bewertung zur Vergabe des Euro-Inf® Labels:*

Der Fachausschuss ist der Ansicht, dass die angestrebten Lernergebnisse mit den informatikspezifischen Teilen der Fachspezifisch-Ergänzenden Hinweise des Fachausschusses 04 korrespondieren.

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

<b>Studiengang</b>	<b>ASIIN-Siegel</b>	<b>Fachlabel</b>	<b>Akkreditierung bis max.</b>
Ba Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ma Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ba Mediendesigninformatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2021

## **Auflagen**

### **Für alle Studiengänge**

A 1. (ASIIN 5.2) Die Angabe der Modulnoten im Transcript of Records muss mit der darin dargestellten relativen Einordnung übereinstimmen.

### **Für die Bachelorstudiengänge**

A 2. (ASIIN 1.3) Das Konzept für das Modul „Englisch und BWL“ muss überarbeitet werden. Dabei muss berücksichtigt werden, dass Module in sich thematisch und zeitlich abgerundet sein müssen.

## **Empfehlungen**

### **Für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik**

- E 1. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, den algebraischen und zahlentheoretischen Grundlagen ein stärkeres Gewicht zu geben.

**Für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik**

- E 2. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, der theoretischen Informatik ein stärkeres Gewicht zu geben.

---

## **F Entscheidung der Akkreditierungskommission zum ASIIN Fachsiegel / Euro-Inf® Label (01.07.2016)**

*Bewertung der Akkreditierungskommission:*

Die Akkreditierungskommission für Studiengänge diskutiert das Verfahren und ob die Berufsbefähigung der Absolventen des Studiengangs Mediendesigninformatik ausreichend ist und ob die Empfehlung zur Stärkung der Theoretischen Informatik in dieser Hinsicht angemessen ist. Die Akkreditierungskommission für Studiengänge beschließt, die entsprechende Empfehlung beizubehalten.

Die Akkreditierungskommission für Studiengänge beschließt folgende Siegelvergaben:

<b>Studiengang</b>	<b>ASIIN-Siegel</b>	<b>Fachlabel</b>	<b>Akkreditierung bis max.</b>
Ba Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ma Angewandte Informatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ba Mediendesigninformatik	Mit Auflagen für ein Jahr	Euro-Inf® Label	30.09.2021

### **Auflagen**

#### **Für alle Studiengänge**

A 1. (ASIIN 5.2) Die Angabe der Modulnoten im Transcript of Records muss mit der darin dargestellten relativen Einordnung übereinstimmen.

#### **Für die Bachelorstudiengänge**

A 2. (ASIIN 1.3) Das Konzept für das Modul „Englisch und BWL“ muss überarbeitet werden. Dabei muss berücksichtigt werden, dass Module in sich thematisch und zeitlich abgerundet sein müssen.

### **Empfehlungen**

#### **Für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik**

- E 1. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, den algebraischen und zahlentheoretischen Grundlagen ein stärkeres Gewicht zu geben.

**Für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik**

- E 2. (ASIIN 1.3) Es wird empfohlen, der theoretischen Informatik ein stärkeres Gewicht zu geben.

---

## G Erfüllung der Auflagen (30.06.2017)

### Bewertung der Gutachter und des Fachausschusses (21.06.2017)

#### Auflagen

##### Für alle Studiengänge

- A 1. (ASIIN 5.2) Die Angabe der Modulnoten im Transcript of Records muss mit der darin dargestellten relativen Einordnung übereinstimmen.

<b>.Erstbehandlung</b>	
Gutachter	erfüllt Begründung: Die Hochschule legt exemplarische Transcripts of Records für jeden Studiengang vor, die jeweils eine Einstufungstabelle für die Notenverteilung des Studiengangs enthalten.
FA 04	erfüllt Votum: einstimmig Begründung: Der Fachausschuss folgt der Einschätzung der Gutachter.

##### Für die Bachelorstudiengänge

- A 2. (ASIIN 1.3) Das Konzept für das Modul „Englisch und BWL“ muss überarbeitet werden. Dabei muss berücksichtigt werden, dass Module in sich thematisch und zeitlich abgerundet sein müssen.

<b>.Erstbehandlung</b>	
Gutachter	erfüllt Begründung: Die Hochschule hat das bisherige Modul „Betriebswirtschaft und Englisch“ in zwei separate Module aufgeteilt und die Prüfungsordnungen der beiden Bachelorstudiengänge wurde entsprechend aktualisiert..
FA 04	erfüllt Votum: einstimmig Begründung: Der Fachausschuss folgt der Einschätzung der Gutachter.

## **Beschluss der Akkreditierungskommission (30.06.2017)**

<b>Studiengang</b>	<b>ASIIN-Siegel</b>	<b>Fachlabel</b>	<b>Akkreditierung bis max.</b>
Ba Angewandte Informatik	Alle Auflagen erfüllt	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ma Angewandte Informatik	Alle Auflagen erfüllt	Euro-Inf® Label	30.09.2023
Ba Mediendesigninformatik	Alle Auflagen erfüllt	Euro-Inf® Label	30.09.2021



# Anhang I – FEH-Lernergebnis-Abgleich

Abgleich der Lernergebnisse der Studiengänge mit den FEH 04 – Informatik

Einfache Ziele-Module-Matrix für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik:

<b>Bachelor Angewandte Informatik (BIN)</b> Erster Studienabschnitt (1. bis 3. Semester) +++ Hauptziel der LV ++ Teilziel der LV + LV leistet Beitrag zum Ziel	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik	2. mathematische, logische und algorithmische Methoden der Informatik	3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Ang. Informatik	4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	5. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten	6. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten und schriftlich dokumentieren	7. gesellschaftliches Engagement und verantwortliches Handeln
Mathematik 1		+++					
Startprojekt	+			+++	++		+
Programmieren 1	+++		++				
Grundlagen der Informatik	+++	+					
Theoretische Informatik	+++	+					
Mathematik 2		+++					
Datenbanksysteme 1			+++				
Statistik		+++					
Programmieren 2	+++		++				
Algorithmen u. Datenstrukturen	+	+++					
Programmieren 3	+++		++				
Mathematik 3		+++					
Betriebssysteme und Netze 1	++		+++				
Datenbanksysteme 2			+++				
Programmierprojekt	+			+++	++		+
Betriebswirtschaft und Englisch					+		+++

<b>Bachelor Angewandte Informatik (BIN)</b> Zweiter Studienabschnitt (4. bis 6. Semester) +++ Hauptziel der LV ++ Teilziel der LV + LV leistet Beitrag zum Ziel	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik	2. mathematische, logische und algorithmische Methoden der Informatik	3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Ang. Informatik	4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	5. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten	6. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten und schriftlich dokumentieren	7. gesellschaftliches Engagement und verantwortliches Handeln
Computergrafik 1		+	+++				
Software Engineering 1			+++	++	++	+	
Betriebssysteme und Netze 2	++		+++				
Webtechnologien			+++				
Seminar	+		+			+++	+
Software Engineering 2			+++	++	++	+	
Praxisprojekt 1				+++	+++	+	+
Computergrafik 2		+	+++				
Praxisprojekt 2				+++	+++	+	+
Ergänzende Fächer							+++
Wahlpflichtfach Informatik 1			+++				
Wahlpflichtfach Informatik 2			+++				
Bachelor-Arbeit mit Kolloquium			+			+++	+

FEH-basierte Ziele-Module-Matrix für den Bachelorstudiengang Angewandte Informatik:

Bachelor Angewandte Informatik (BIN) ASIIN FEH 04	Lernergebnisse <sup>2</sup> des Studiengangs	Zugeordnete Module
<b>Fachliche Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
haben ein grundlegendes Verständnis für die zentralen Konzepte und Methoden ihrer Disziplin erworben, kennen wichtige aktuelle Entwicklungen ihres Fachs und können ihr Wissen und ihre Fähigkeiten in einen größeren Kontext einordnen;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 2. mathematische, logische und algorithmische Methoden 3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik	Startprojekt Grundlagen der Informatik Programmieren 1–3 Software Engineering 1–2 Seminar
beherrschen die wissenschaftlichen Grundlagen, insbesondere die mathematischen, logischen, statistischen und physikalischen Hilfsmittel, die für die Informatik erforderlich sind;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 2. mathematische, logische und algorithmische Methoden	Grundlagen der Informatik Theoretische Informatik Mathematik 1–3 Statistik
verstehen zentrale Begriffe und Konzepte der Informatik, wie den des Algorithmus und Rechners, in einer von der jeweils aktuellen technischen Realisierung unabhängigen, abstrakten Form, und sie können die Möglichkeiten und Grenzen algorithmischer Verfahren einschätzen. Sie können in abstrakten Modellen denken und beherrschen konstruktives Vorgehen;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 2. mathematische, logische und algorithmische Methoden	Grundlagen der Informatik Algorithmen u. Datenstrukturen
beherrschen die wichtigsten Algorithmen, Datenstrukturen und Muster zur Lösung von Problemen einschl. zentraler Programmierparadigmen und haben ein grundlegendes Verständnis vom Aufbau und der Funktionsweise von Rechnern und wichtigen Informatiksystemen, wie Betriebs-, Datenbank- und Kommunikationssystemen. Sie verstehen die Grundprinzipien komplexer Informatiksysteme, die dem aktuellen Stand der Technik entsprechen und haben Erfahrungen in deren adäquater Anwendung;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 2. mathematische, logische und algorithmische Methoden 3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik	Programmieren 1–3 Programmierprojekt Algorithmen u. Datenstrukturen Webtechnologien Software Engineering 1–2 Betriebssysteme u. Netze 1–2 Datenbanksysteme 1–2 Computergrafik 1–2
beherrschen die für die Informatik typischen Methoden zum Modellieren, Konstruieren, Beweisen und Testen und können diese zur Lösung von Problemen anwenden;	3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik 4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	Startprojekt Programmieren 1–3 Programmierprojekt Software Engineering 1–2 Praxisprojekt 1–2
sind mit wichtigen Anwendungen der Informatik vertraut und können Lösungen für	3. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik	Webtechnologien Betriebssysteme u. Netze 1–2

Anwendungsprobleme unter Beachtung technischer, ergonomischer, ökonomischer, rechtlicher und sozialer Randbedingungen mit Mitteln der Informatik entwickeln und deren Qualität beurteilen.	4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	Datenbanksysteme 1–2 Computergrafik 1–2 Wahlpflichtfach Informatik 1–2 Praxisprojekt 1–2 Bachelor-Arbeit mit Kolloquium
<b>Überfachliche Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
kennen geschichtliche Entwicklungen der Informatik und haben Einblick in rechtliche und gesellschaftliche Auswirkungen der Informatik. Sie sind sich der mit der Nutzung informationsverarbeitender Systeme verbundenen ethischen Fragestellungen und Sicherheitsprobleme bewusst;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 7. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln	Grundlagen der Informatik Seminar Ergänzende Fächer
verfügen über Schlüsselqualifikationen wie z.B. Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche und zum Einsatz neuer Medien;	4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen 5. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten 6. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten u. dokumentieren	Startprojekt Programmierprojekt Praxisprojekt 1–2 Seminar Betriebswirtschaft u. Englisch Ergänzende Fächer Bachelor-Arbeit mit Kolloquium
können das im Studium erworbene Wissen ständig eigenverantwortlich ergänzen und vertiefen und an die Entwicklung des Faches anpassen;	6. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten u. dokumentieren	Seminar Bachelor-Arbeit mit Kolloquium
haben Erfahrungen in der Lösung von Anwendungsproblemen in Teams, die alle Phasen der Systementwicklung von der Anforderungsanalyse über die Spezifikation und Implementierung bis zum Testen einschließen. Sie können ihre Beiträge kritisch überdenken und argumentativ gegenüber Fachleuten und Fachfremden vertreten. Sie sind darauf vorbereitet, sowohl in fachlichen als auch in leitenden Funktionen Verantwortung zu übernehmen. Insbesondere ins Studium integrierte Praxisphasen fördern die Berufsbefähigung der Bachelor-Absolventen;	4. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen 5. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten 7. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln	Startprojekt Programmierprojekt Praxisprojekt 1–2 Software Engineering 1–2 Optional: externe Bachelor-Arbeit
haben idealerweise ihre Horizonte durch Wahrnehmung studienintegrierter Mobilitätsangebote erweitert; sie haben Möglichkeiten zur Vertiefung ihrer Sprachkenntnisse genutzt; sie sehen und verstehen internationale und globale informationstechnologische Entwicklungen und deren mögliche Auswirkungen auf Wirtschaft und Gesellschaft.	7. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln	Betriebswirtschaft u. Englisch Ergänzende Fächer Optional: Auslandsstudium

Einfache Ziele-Module-Matrix für den Masterstudiengang Angewandte Informatik:

<b>Master Angewandte Informatik (MIN)</b> Schwerpunkte: Computergrafik IT-Sicherheit Informationssysteme Software-Technik +++ Hauptziel der LV ++ Teilziel der LV + LV leistet Beitrag zum Ziel	1. vertiefte wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik	2. vertiefte Kenntnisse in zwei ausgewählten Schwerpunkten	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten	4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene wissenschaftl. Beiträge	5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	6. gesellschaftliches Engagement und verantwortliches Handeln
Softwarearchitekturen	+++					
Projekt- u. Qualitätsmanagement			+++			++
Visualisierung u. HCI	+++					
Algorithmen und Komplexität	+++					
Geometrische Modellierung	+	+++				
Computergrafik und Interaktion	+	+++				
Visual Computing	+	+++		+		
Computational Geometry	+	+++				
Computer Vision	+	+++		+		
IT-Sicherheit I	+	+++				
IT-Sicherheit II	+	+++				
Spezialthema IT-Sicherheit	+	+++		+		
Secure Software Engineering	+	+++		+		
Datenbankparadigmen	+	+++				
Verteilte Informationssysteme	+	+++		+		
Datenanalyse	+	+++		+		
Geo- u. Multimedia Inform.syst.	+	+++		+		
Programmierparadigmen	+	+++				
Intelligente Systeme	+	+++		+		
Fortg. Aspekte verteilter Systeme	+	+++		+		
Software-Test u. Requirements	+	+++				
Seminar		+		+++	++	+
Master-Projekt			+++	++	+	+
Master-Arbeit		+		++	+++	+

FEH-basierte Ziele-Module-Matrix für den Masterstudiengang Angewandte Informatik:

Master Angewandte Informatik (MIN) ASIIN FEH 04	Lernergebnisse <sup>4</sup> des Studiengangs	Zugeordnete Module
<b>Fachliche Kompetenzen</b>		
<b>Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
besitzen profundes Wissen und Verständnis über die Prinzipien der Informatik; das sind von der aktuellen Technik unabhängige und über lange Zeit gültige allgemeine Erkenntnisse der Informatik, die ihre Wurzeln in einer mathematisch fundierten Theorie oder im inzwischen allgemein akzeptierten Bestand an methodischem Wissen haben;	1. vertiefte wissenschaftliche und technische Grundlagen	Softwarearchitekturen Visualisierung u. HCI Algorithmen u. Komplexität Schwerpunktfächer
können Problemstellungen mithilfe formaler Methoden beschreiben und analysieren;	1. vertiefte wissenschaftliche und technische Grundlagen 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Softwarearchitekturen Algorithmen u. Komplexität Schwerpunktfächer Master-Arbeit
kennen aktuelle Erkenntnisse der Informatik und können deren Bedeutung einordnen;	2. vertiefte Kenntnisse in zwei ausgewählten Schwerpunkten 4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene Beiträge	Schwerpunktfächer Seminar
besitzen umfassendes und detailliertes Wissen in einem Gebiet der Informatik einschließlich dessen aktuellen Entwicklungsstandes (Spezialisierung).	2. vertiefte Kenntnisse in zwei ausgewählten Schwerpunkten 4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene Beiträge	Schwerpunktfächer Seminar Master-Arbeit
<b>Analyse-, Design- und Realisierungs-Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
besitzen die Fähigkeit, Probleme zu lösen, die unüblich oder unvollständig definiert sind oder konkurrierende Spezifikationen aufweisen;;	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Projekt Master-Arbeit
können ihr Urteilsvermögen anwenden, um mit komplexen, widersprüchlichen und unvollständigen Informationen zu arbeiten;	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Projekt Master-Arbeit
sind fähig, Probleme aus einem neuen und in der Entwicklung begriffenen Bereich zu formulieren, zu strukturieren, zu formalisieren, Lösungsansätze dafür zu erarbeiten und zu beurteilen sowie Lösungen auszu-	5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Arbeit

wählen und umzusetzen;		
<b>Technologische Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
können Wissen aus verschiedenen Bereichen kombinieren und mit Komplexität umgehen;	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Projekt Master-Arbeit
haben ein umfassendes Verständnis für anwendbare Techniken und Methoden und für deren Grenzen entwickelt;	1. vertiefte wissenschaftliche und technische Grundlagen 2. vertiefte Kenntnisse in zwei ausgewählten Schwerpunkten	Softwarearchitekturen Visualisierung u. HCI Algorithmen u. Komplexität Schwerpunktfächer
haben tiefgehende Fachkenntnisse in einem ausgewählten Gebiet der Informatik erworben und sind dabei bis an die Grenze des heute vorhandenen Wissens und die Spitze der aktuellen Technologie vorgegangen.	2. vertiefte Kenntnisse in zwei ausgewählten Schwerpunkten 4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene Beiträge 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Schwerpunktfächer Seminar Master-Arbeit
<b>Methodenkompetenzen</b>		
Absolventen ...		
sind in der Lage, ihr Wissen und Verständnis einzusetzen, um informatische Modelle, Systeme und Prozesse zu entwerfen und zu realisieren;	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Projekt Master-Arbeit
sind fähig, innovative Methoden bei der Lösung der Probleme anzuwenden;	4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene Beiträge 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Arbeit
können Beiträge zur Weiterentwicklung der Informatik als wissenschaftlicher Disziplin leisten.	4. Stand der Wissenschaft in Teilbereich, eigene Beiträge 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Master-Arbeit
<b>Überfachliche Kompetenzen</b>		
<b>Projektmanagement-Kompetenz</b>		
Absolventen ...		
können Ideen, Konzepte, Methoden, Verfahren, Techniken und Technologien unter unterschiedlichen Gesichtspunkten beurteilen und haben ein kritisches Bewusstsein über die neueren Erkenntnisse der Informatik entwickelt;	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 6. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln	Proj.- u. Qualitätsmanagement Seminar Master-Projekt Master-Arbeit
kennen die Möglichkeiten der nicht-technischen Auswirkungen ihrer praktischen Tätigkeit als Informatikerin bzw. Informatiker;	6. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln	Proj.- u. Qualitätsmanagement Seminar
können interdisziplinär zusammengesetzte Gruppen oder Organisationen verantwortlich leiten und deren Arbeitsergebnisse	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten	Proj.- u. Qualitätsmanagement Master-Projekt

gegenüber Dritten vertreten;		
können sowohl in berufspraktischen als auch in wissenschaftlichen Umfeldern Themen und Ziele definieren, daraus Aufgabenstellungen ableiten und deren Lösung organisieren und überwachen.	3. größere Entwicklungsprojekte eigenverantwortlich leiten 5. Aufgabenstellung eigenständig wissenschaftlich bearbeiten	Proj.- u. Qualitätsmanagement Master-Projekt Master-Arbeit

Einfache Ziele-Module-Matrix für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik:

<b>Bachelor Mediendesigninformatik (MDI)</b> Erster Studienabschnitt (1. bis 3. Semester) +++ Hauptziel der LV ++ Teilziel der LV + LV leistet Beitrag zum Ziel	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik	2. gestalterische und technische Grundlagen des Mediendesigns	3. mathematische, logische und algorithmische Methoden der Informatik	4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Ang. Informatik	5. Produktionsabläufe in Medienprojekten	6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	7. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten	8. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten und schriftlich dokumentieren	9. gesellschaftliches Engagement und verantwortliches Handeln
Mathematik 1			+++						
Startprojekt	+					+++	++		+
Programmieren 1 (MDI)	+++			++					
Grundlagen der Informatik	+++		+						
Animation 1		+++			+				
Bildbearbeitung 1		+++			+				
Mathematik 2			+++						
Datenbanksysteme 1				+++					
Statistik			+++						
Programmieren 2 (MDI)	+++			++					
Animation 2		+++			+				
Autorensysteme		+++			+				
Programmieren 3 (MDI)	+++			++					
Mobile Computing	+	+		+++					
Betriebssysteme und Netze 1	++			+++					
Concept Design		++			+++				
Projekt (Design)					+++	++	+		+
Betriebswirtschaft und Englisch							+		+++

<b>Bachelor Mediendesign-informatik (MDI)</b> Zweiter Studienabschnitt (4. bis 7. Semester) +++ Hauptziel der LV ++ Teilziel der LV + LV leistet Beitrag zum Ziel	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik	2. gestalterische und technische Grundlagen des Mediendesigns	3. mathematische, logische und algorithmische Methoden der Informatik	4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Ang. Informatik	5. Produktionsabläufe in Medienprojekten	6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	7. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten	8. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten und schriftlich dokumentieren	9. gesellschaftliches Engagement und verantwortliches Handeln
Computergrafik 1 (MDI)		+	+	+++					
Software Engineering 1				+++		++	++	+	
Algorithmen u. Datenstrukturen	+		+++						
Webtechnologien				+++					
Projekt (Realisierung)					+++	++	+		+
Ergänzende Fächer									+++
Usability		++		+++					+
Seminar	+	+		+	+			+++	+
Praxisprojekt 1				+	+	+++	+++	+	+
Mediendesign		+++			+				
Computergrafik 2 (MDI)									
Praxisprojekt 2				+	+	+++	+++	+	+
Praxis/Auslandsphasenseminar								+	+++
Praxisphase				++	++				+++
Auslandsphase				++	++				+++
Wahlpflichtfach Informatik				+++					
Bachelorarbeit mit Kolloquium				+	+			+++	+

FEH-basierte Ziele-Module-Matrix für den Bachelorstudiengang Mediendesigninformatik:

Bachelor Mediendesigninformatik (MDI) ASIIN FEH 04	Lernergebnisse <sup>6</sup> des Studiengangs	Zugeordnete Module
<b>Fachliche Kompetenzen</b>		
Absolventen ...		
haben ein grundlegendes Verständnis für die zentralen Konzepte und Methoden ihrer Disziplin erworben, kennen wichtige aktuelle Entwicklungen ihres Fachs und können ihr Wissen und ihre Fähigkeiten in einen größeren Kontext einordnen;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 3. mathematische, logische und algorithmische Methoden 4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik	Startprojekt Grundlagen der Informatik Programmieren 1–3 Software Engineering 1 Seminar
beherrschen die wissenschaftlichen Grundlagen, insbesondere die mathematischen, logischen, statistischen und physikalischen Hilfsmittel, die für die Informatik erforderlich sind;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 3. mathematische, logische und algorithmische Methoden	Grundlagen der Informatik Mathematik 1–2 Statistik
verstehen zentrale Begriffe und Konzepte der Informatik, wie den des Algorithmus und Rechners, in einer von der jeweils aktuellen technischen Realisierung unabhängigen, abstrakten Form, und sie können die Möglichkeiten und Grenzen algorithmischer Verfahren einschätzen. Sie können in abstrakten Modellen denken und beherrschen konstruktives Vorgehen;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 3. mathematische, logische und algorithmische Methoden	Grundlagen der Informatik Algorithmen u. Datenstrukturen
beherrschen die wichtigsten Algorithmen, Datenstrukturen und Muster zur Lösung von Problemen einschl. zentraler Programmierparadigmen und haben ein grundlegendes Verständnis vom Aufbau und der Funktionsweise von Rechnern und wichtigen Informatiksystemen, wie Betriebs-, Datenbank- und Kommunikationssystemen. Sie verstehen die Grundprinzipien komplexer Informatiksysteme, die dem aktuellen Stand der Technik entsprechen und haben Erfahrungen in deren adäquater Anwendung;	1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 3. mathematische, logische und algorithmische Methoden 4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik	Programmieren 1–3 Algorithmen u. Datenstrukturen Webtechnologien Mobile Computing Usability Software Engineering 1 Betriebssysteme u. Netze 1 Datenbanksysteme 1 Computergrafik 1–2
beherrschen die für die Informatik typischen Methoden zum Modellieren, Konstruieren, Beweisen und Testen und können diese zur Lösung von Problemen anwenden;	4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik 6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen	Startprojekt Programmieren 1–3 Software Engineering 1 Praxisprojekt 1–2

<p>sind mit wichtigen Anwendungen der Informatik vertraut und können Lösungen für Anwendungsprobleme unter Beachtung technischer, ergonomischer, ökonomischer, rechtlicher und sozialer Randbedingungen mit Mitteln der Informatik entwickeln und deren Qualität beurteilen.</p>	<p>4. vertiefte Kenntnisse in mehreren Teilgebieten der Informatik 6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen</p>	<p>Webtechnologien Mobile Computing Usability Betriebssysteme u. Netze 1 Datenbanksysteme 1 Computergrafik 1–2 Wahlpflichtfach Informatik Praxisprojekt 1–2 Bachelor-Arbeit mit Kolloquium</p>
<p><b>Überfachliche Kompetenzen</b></p>		
<p>Absolventen ...</p>		
<p>kennen geschichtliche Entwicklungen der Informatik und haben Einblick in rechtliche und gesellschaftliche Auswirkungen der Informatik. Sie sind sich der mit der Nutzung informationsverarbeitender Systeme verbundenen ethischen Fragestellungen und Sicherheitsprobleme bewusst;</p>	<p>1. wissenschaftliche und technische Grundlagen der Informatik 9. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln</p>	<p>Grundlagen der Informatik Seminar Ergänzende Fächer</p>
<p>verfügen über Schlüsselqualifikationen wie z.B. Lern- und Arbeitstechniken, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Fähigkeit zur Literaturrecherche und zum Einsatz neuer Medien;</p>	<p>6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen 7. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten 8. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten u. dokumentieren</p>	<p>Startprojekt Praxisprojekt 1–2 Seminar Betriebswirtschaft u. Englisch Ergänzende Fächer Bachelor-Arbeit mit Kolloquium</p>
<p>können das im Studium erworbene Wissen ständig eigenverantwortlich ergänzen und vertiefen und an die Entwicklung des Faches anpassen;</p>	<p>8. Aufgabenstellung eigenständig bearbeiten u. dokumentieren</p>	<p>Seminar Bachelor-Arbeit mit Kolloquium</p>
<p>haben Erfahrungen in der Lösung von Anwendungsproblemen in Teams, die alle Phasen der Systementwicklung von der Anforderungsanalyse über die Spezifikation und Implementierung bis zum Testen einschließen. Sie können ihre Beiträge kritisch überdenken und argumentativ gegenüber Fachleuten und Fachfremden vertreten. Sie sind darauf vorbereitet, sowohl in fachlichen als auch in leitenden Funktionen Verantwortung zu übernehmen. Insbesondere ins Studium integrierte Praxisphasen fördern die Berufsbefähigung der Bachelor-Absolventen;</p>	<p>6. komplexe Aufgabenstellungen im Team lösen 7. in größeren Entwicklungsprojekten mitarbeiten 9. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln</p>	<p>Startprojekt Praxisprojekt 1–2 Software Engineering 1 Praxisphase Praxisphasenseminar Optional: externe Bachelor-Arbeit</p>
<p>haben idealerweise ihre Horizonte durch Wahrnehmung studienintegrierter Mobilitätsangebote erweitert; sie haben Möglichkeiten zur Vertiefung ihrer Sprachkenntnisse genutzt; sie sehen und verstehen internationale und globale informationstechnologische Entwicklungen und deren mögliche Auswirkungen auf Wirtschaft und Gesellschaft.</p>	<p>9. gesellschaftliches Engagement und verantwortl. Handeln</p>	<p>Betriebswirtschaft u. Englisch Ergänzende Fächer Auslandsphase Auslandsphasenseminar</p>

---

## Anhang II – Erläuterung: Entscheidung im Komplementärverfahren

Die vorliegende Entscheidung über die Vergabe des ASIIN-Fachsiegels und des europäischen Fachlabel Euro-Inf® beruht auf einem Referenzbericht aus einem anderen Akkreditierungsverfahren, das der vorgenannte Studiengang durchlaufen hat. Der Referenzbericht für das vorliegende Verfahren ist:

Akkreditierungsbericht zur Erlangung des Siegels der Stiftung zur Akkreditierung von Studiengängen in Deutschland (Akkreditierungsrat) vom 01.07.2016 zu den vorgenannten Studiengängen

Die vorliegende Entscheidung folgt dem Prinzip anschlussfähiger Verfahren, wonach kein Kriterium erneut in einem Verfahren geprüft wird, das bereits zeitnah in einem anderen Akkreditierungs-/Zertifizierungsverfahren abschließend behandelt wurde. Mithin wird die Tatsache einer vorliegenden und veröffentlichten Programmakkreditierung (hier: der Stiftung zur Akkreditierung von Studiengängen in Deutschland – Akkreditierungsrat) berücksichtigt. Voraussetzungen hierfür sind

- a) dass ein Referenzverfahren vorliegt, das den Vorgaben der Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG) i. d. j. g. F. genügt.<sup>4</sup>
- b) dass die zuständige Akkreditierungskommission der ASIIN auf Basis einer Synopse der einschlägigen Kriterien festgestellt hat, welche Kriterien zur Vergabe des Fachsiegels der ASIIN inkl. des europäischen Fachlabel Euro-Inf® ggf. ergänzend zu prüfen sind.

Die für das vorliegende Komplementärverfahren maßgebliche Synopse wurde von der zuständigen Akkreditierungskommission der ASIIN am 04.12.2014 beschlossen und ist unabhängig vom einzelnen Verfahren gültig.

---

<sup>4</sup> Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area (ESG) i. d. j. g. Fassung