

An:  
Prof. Dr. Jörg Buchholz (PERSÖNLICH)

**Prof. Dr. Peter Schmidt**

**Jutta Schmidt**

**Astrid Kurzeja-Christinck**

Johanne-Kippenberg-Weg 12

28213 Bremen

Tel.: 0421 32285681

Fax 03212 - 1385260

**markt.forschung.kultur gbr**

[evasys@markt-forschung-kultur.de](mailto:evasys@markt-forschung-kultur.de)

[www.markt-forschung-kultur.de](http://www.markt-forschung-kultur.de)

Auswertungsbericht Ihrer Lehrveranstaltung(en)

Sehr geehrter Herr Prof. Dr. Buchholz,

In der Anlage erhalten Sie die den automatisierten EvaSys-Report der Lehrveranstaltungsevaluation zur Veranstaltung "Informatik" mit der Kennung M023

Fragebogen: V 14\_dt  
Periode: WS 15/16  
Fak./Bereich: Fak 5 Maschb.  
Studiengang: ILST  
Semester: 3

Gemäß der Evaluationsordnung der Hochschule Bremen erhält die Studiendekanin bzw. der Studiendekan eine Kopie dieses Reports nach Abschluss der laufenden Semesterevaluation.

Mit freundlichen Grüßen  
Ihr EvaSys-Team

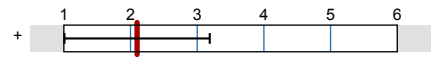
# Prof. Dr. Jörg Buchholz

Informatik (M023)  
Erfasste Fragebögen = 50



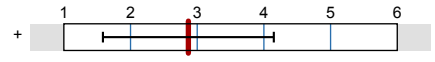
## Globalwerte

1. Organisation (Skalenbreite: 6)



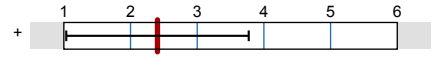
mw=2,1  
s=1,09

2. Lernziele, Didaktik und Methodik (Skalenbreite: 6)



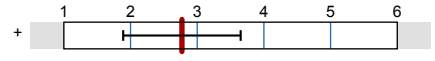
mw=2,87  
s=1,28

3. Eigenes Lernverhalten und Arbeitsbelastung (Skalenbreite: 6)



mw=2,4  
s=1,37

Gesamtzufriedenheit (Skalenbreite: 6)

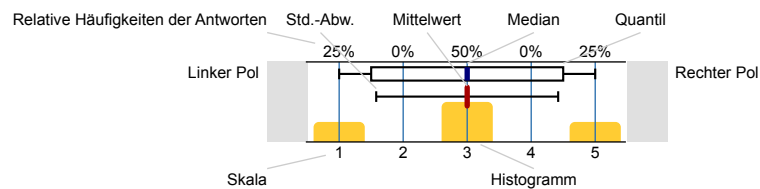


mw=2,77  
s=0,88

## Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

### Legende

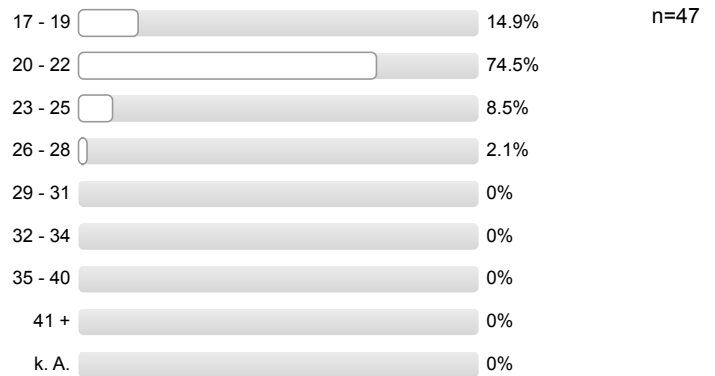
Frage-  
text



n=Anzahl  
mw=Mittelwert  
md=Median  
s=Std.-Abw.  
E.=Enthaltung

## Allgemeine Angaben

Altersgruppe (vollendetes Lebensjahr)



Geschlecht

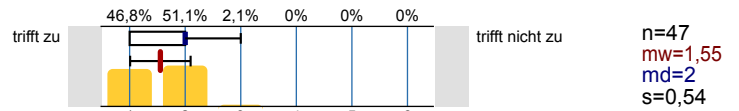


Exchange student

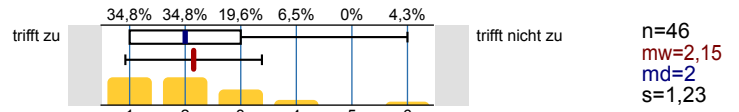


1. Organisation

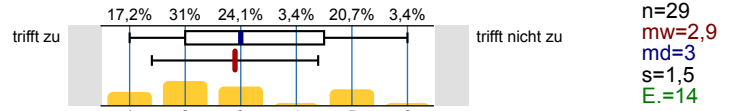
Informationen über Organisatorisches sind ausreichend



Leistungs- und Prüfungsanforderungen werden transparent gemacht

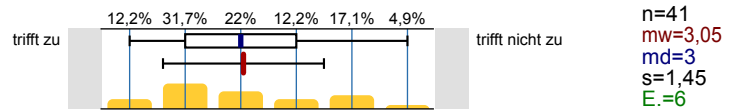


Die Inhalte der Lehrveranstaltung entsprechen im Wesentlichen den Inhalten der Modulbeschreibung

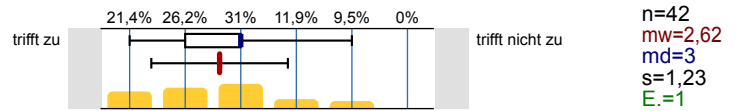


2. Lernziele, Didaktik und Methodik

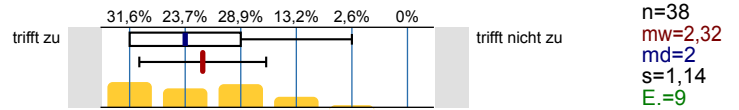
Meine Vorkenntnisse reichen aus, der Lehrveranstaltung zu folgen



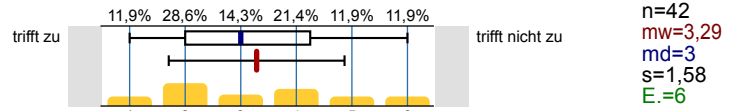
Die Ausbildungsziele der Veranstaltung sind klar



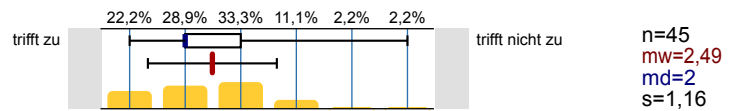
Die Veranstaltung hat eine klar erkennbare Konzeption ("roter Faden")



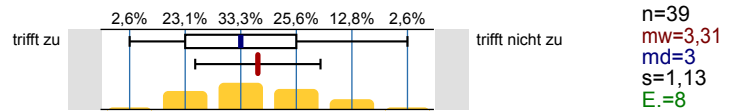
Die Veranstaltung unterstützt mich dabei, mir die Inhalte anzueignen



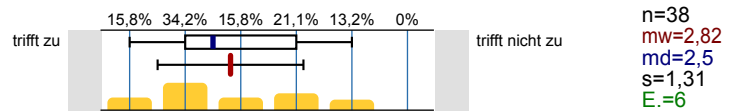
Auf Fragen und Verständnisschwierigkeiten der Studierenden wird angemessen eingegangen



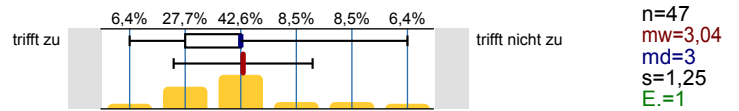
Begleitmaterialien und Angebote sind hilfreich



Eine gute Grundlage für das Selbststudium ergibt sich durch studienbegleitende Übungen, Angebote, Rücksprachen etc.

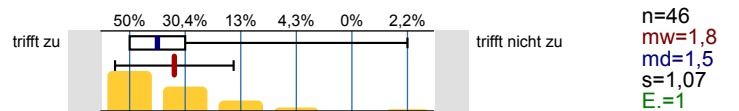


Der Zusammenhang zum Ziel des Studiums wird deutlich

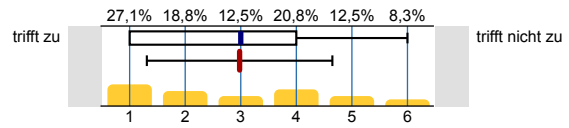


3. Eigenes Lernverhalten und Arbeitsbelastung

Die Veranstaltung hat mich angeregt, mich mit den Inhalten zu beschäftigen



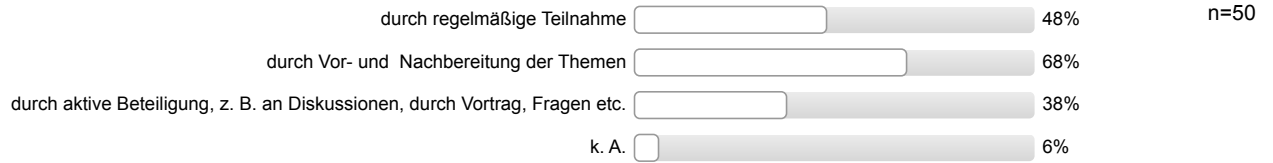
Mein Aufwand für das Selbststudium (inkl. Vor- und Nachbereitung, Erbringung von Prüfungsleistungen ...) ist angemessen



n=48  
mw=2,98  
md=3  
s=1,67  
E.=1

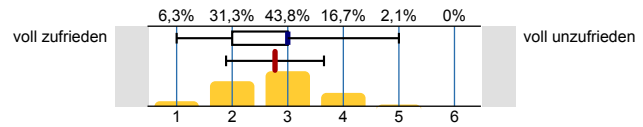
### Beteiligung

In welcher Form erfolgt eine Beteiligung an der Lehrveranstaltung (Mehrfachnennungen möglich)



### Gesamtzufriedenheit

Alles in allem: Wie zufrieden sind Sie mit dieser Lehrveranstaltung?



n=48  
mw=2,77  
md=3  
s=0,88

# Profilinie

Teilbereich: Fak 5 Maschb.

Name der/des Lehrenden: Prof. Dr. Jörg Buchholz

Titel der Lehrveranstaltung: Informatik (M023)  
(Name der Umfrage)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

## 1. Organisation

Informationen über Organisatorisches sind ausreichend	trifft zu		trifft nicht zu	n=47	mw=1,55 md=2,00 s=0,54
Leistungs- und Prüfungsanforderungen werden transparent gemacht	trifft zu		trifft nicht zu	n=46	mw=2,15 md=2,00 s=1,23
Die Inhalte der Lehrveranstaltung entsprechen im Wesentlichen den Inhalten der Modulbeschreibung	trifft zu		trifft nicht zu	n=29	mw=2,90 md=3,00 s=1,50

## 2. Lernziele, Didaktik und Methodik

Meine Vorkenntnisse reichen aus, der Lehrveranstaltung zu folgen	trifft zu		trifft nicht zu	n=41	mw=3,05 md=3,00 s=1,45
Die Ausbildungsziele der Veranstaltung sind klar	trifft zu		trifft nicht zu	n=42	mw=2,62 md=3,00 s=1,23
Die Veranstaltung hat eine klar erkennbare Konzeption ("roter Faden")	trifft zu		trifft nicht zu	n=38	mw=2,32 md=2,00 s=1,14
Die Veranstaltung unterstützt mich dabei, mir die Inhalte anzueignen	trifft zu		trifft nicht zu	n=42	mw=3,29 md=3,00 s=1,58
Auf Fragen und Verständnisschwierigkeiten der Studierenden wird angemessen eingegangen	trifft zu		trifft nicht zu	n=45	mw=2,49 md=2,00 s=1,16
Begleitmaterialien und Angebote sind hilfreich	trifft zu		trifft nicht zu	n=39	mw=3,31 md=3,00 s=1,13
Eine gute Grundlage für das Selbststudium ergibt sich durch studienbegleitende Übungen, Angebote, Rücksprachen etc.	trifft zu		trifft nicht zu	n=38	mw=2,82 md=2,50 s=1,31
Der Zusammenhang zum Ziel des Studiums wird deutlich	trifft zu		trifft nicht zu	n=47	mw=3,04 md=3,00 s=1,25

## 3. Eigenes Lernverhalten und Arbeitsbelastung

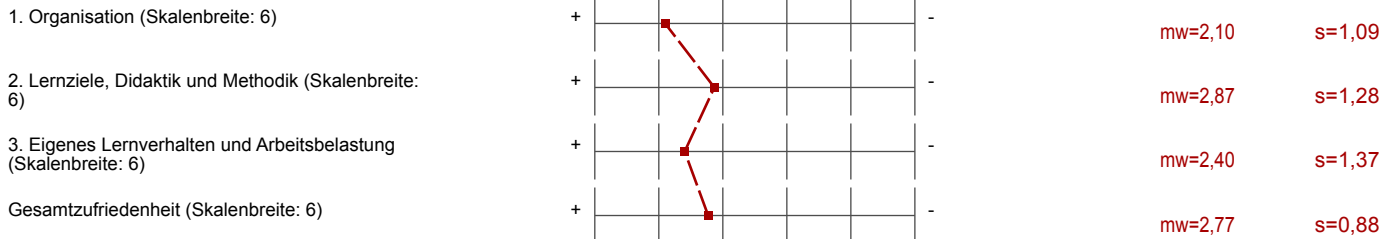
Die Veranstaltung hat mich angeregt, mich mit den Inhalten zu beschäftigen	trifft zu		trifft nicht zu	n=46	mw=1,80 md=1,50 s=1,07
Mein Aufwand für das Selbststudium (inkl. Vor- und Nachbereitung, Erbringung von Prüfungsleistungen ...) ist angemessen	trifft zu		trifft nicht zu	n=48	mw=2,98 md=3,00 s=1,67

## Gesamtzufriedenheit

Alles in allem: Wie zufrieden sind Sie mit dieser Lehrveranstaltung?	voll zufrieden		voll unzufrieden	n=48	mw=2,77 md=3,00 s=0,88
--	----------------	--	------------------	------	------------------------

# Profillinie

Teilbereich: Fak 5 Maschb.  
 Name der/des Lehrenden: Prof. Dr. Jörg Buchholz  
 Titel der Lehrveranstaltung: Informatik (M023)  
 (Name der Umfrage)



## Auswertungsteil der offenen Fragen

## Auto-Gruppe

Was gefällt Ihnen an der Lehrveranstaltung besonders gut?

- Alternative, witzige Idee
- Dozent ist immer erreichbar und offen für Fragen
- Eigene Ideen möglich
- Eigenständiges Arbeiten in Gruppen  
Die Veranstaltung zwingt einen dazu durch den eigenen Ehrgeiz sich mit den Themen intensiv zu beschäftigen
- Eigenständiges Arbeiten  
Spaß an der Arbeit
- Endtunier  
Spaßiges Arbeiten
- Faire Benotung  
Lockere Aufbereitung des Themas
- Frei einteilbarer Aufwand  
Interessantes Projekt, besser als nur Theorie  
Macht Spaß  
KI programmieren muss man mal gemacht haben
- Freie Arbeit  
Teamarbeit wird gefördert  
Gute Alternative zur Klausur
- Gefühl eines Großprojektes  
Verschiedene Aufgaben
- Gruppenarbeit in Teams  
Ehrgeiz als Motivation
- Gut, dass wir bei Programmierung auf uns alleine gestellt sind, dadurch lernt man viel
- Gute Idee, Motivation  
Selbstständiges Lernen
- Interessantes Projekt  
Mal etwas anderes
- Kompetitiver Ansatz führt zu Ehrgeiz
- Kompetitiver Anteil  
Teamarbeit
- Macht Spaß  
Wettbewerbssituation motiviert
- Mal etwas anderes, macht Spaß
- Programmieren hat Spaß gemacht
- Sehr motivierend  
Klares Ziel
- Spaceballs ist eine super Idee, macht Spaß
- Spannende Idee
- Spaß war zumindest am Anfang vorhanden  
Einfache Informatikkonzepte werden klar
- Spaßfaktor hoch  
Hohes Potential sich Matlab anzueignen
- Spielerische Herangehensweise an die Informatik  
Lustiges Endtunier  
Faire Notengebung

- Spielcharakter mit dem abschließendem Turnier regt Interesse an  
Viel Engagement
- Spielerisches Erlernen von Mathematik, insbesondere Vektorrechnung
- Spielerisches Lernen vom Programmieren  
Guppenarbeit  
Programmieren mit Matlab
- Teamarbeit  
Freies, selbstständiges arbeiten
- Teamarbeit  
Interessante Abwechslung
- Tolle praktische Vermittlung der Informatik
- Tolles Konzept  
Umgang mit Matlab und Lyx werden durch praktische Anwendungen im Projekt vertieft
- Witzige Ideen, Anschaulichkeit  
Lustiges Turnier

Was sollte geändert werden?

- Anfängliches Einweisen  
Zu hoher Aufwand  
Hinzufügen neuer Regeln während des Semesters  
Bewertungssystem des Turniers
- Arbeitsaufwand ist sehr hoch  
Ander Projekte müssen deutlich hinten anstehen
- Benotung sollte nicht durch Konkurrenz zwischen den Studenten entstehen  
Dadurch, dass es keine Vorlesungen/ Skripte gibt, führt es dazu, dass es Leuten ohne informatische Vorkenntnisse schwerfällt, auf dem gleichen Niveau zu arbeiten
- Bessere Einführung
- Bewertung nicht relativ zu (ungleich) anderen Studenten gestalten  
Vorschlag Prof. Bachholz programmiert eine KI  
Gegen diese werden x Spiele absolviert  
Nach der Anzahl Siege wird die Note vergeben (Bewertungsschema)
- Ein bis Zwei Vorlesungen zu Beginn des Moduls für die Basis  
Zu viel Zeit zum Erarbeiten verschwendet
- Einführung in Lyx7 Latex wäre hilfreich
- Einführung in andere Programmiersprachen, wie Java oder Python wäre interessant
- Einführungsvorlesungen für Informatikneue  
Hilfestellungen für gängige Mathebefehle  
Individuelle Notengebung
- Einstieg zu Beginn sehr schwer  
Unverhältnismäßig viel Zeit für das Projekt
- Grundlagen sollten noch mal erklärt werden  
Zu viel Freiraum, vielleicht mehr Skripte/ Anleitungen
- Kein hinzufügen von Regeln
- Keine allgemeine Unterrichtseinheiten, für die Grundlagen
- Kleine Einführung ins Programmieren
- Konkurrenz unter den Studenten  
Ungleiche Startvoraussetzungen je nach Kenntnisstand  
Keine Erläuterungen  
Wenig Hilfestellung  
Kann immer noch nicht programmieren  
Es sollte Erklärende Vorlesungen geben
- Man wird ins kalte Wasser geschmissen  
Bewertung hängt zu stark vom Zufall ab und kann manipuliert werden (Spielfeldgeneration, Dozent lässt so viele Spiele laufen, bis ihm das Ergebnis gefällt)  
Algorithmen werden nicht gelehrt



- Mehr Informatik, um Vorkenntnisse aufzufrischen/ aufzubauen  
Ein ganzes Semester Gruppenarbeit ist wenig sinnvoll  
Vorlesungen zu Beginn  
Dokumentation bringt einen kaum weiter, verursachen nur enorm viel Arbeit
- Mehr Informatik  
Weniger Mathematik  
Modulhandbuch sollte eingehalten werden
- Mehr informierende und unterstützende Veranstaltungen
- Mindestens zwei Vorlesungen  
Leute ohne Vorwissen sind im Nachteil  
Anfangs keine Ahnung vom Ziel des Spiels  
Fehlt eine Input-Einführung
- Nicht gegen Kommilitonen antreten zu müssen  
1000 Spiele gegen jedes Gegnersteam für faire Gestaltung  
Regeln, die nachträglich erfunden werden
- Regeln am Anfang festlegen
- Sehr Zeitaufwändig  
Website meiner Meinung nach unnötig
- Theorie-Kurse für Grundlagen  
Hoher Zeitaufwand
- Tutorial oder ähnliches am Anfang
- Viel Zeitaufwand  
Erklären, wie man effizient programmiert
- Vorkenntnisse sind ein riesen Vorteil  
Vorlesungen in den ersten Wochen wären hilfreich
- Website erstellen sollte gestrichen werden
- Website ist unnötig  
Mehr Informatik, weniger Mathe
- Website unnötig  
Arbeitsaufwand gegenüber anderer Module zu hoch  
Tuniernote vom Zufall abhängig
- Website unnötig  
Arbeitsaufwand zu hoch, Erfolgsaussichten nicht sehr gewiss  
Note vom Zufall abhängig
- Zeitaufwand steht in keinem Verhältnis zu den Credit Points  
Mehr Spiele für die Note, Programmcode objektiv bewerten
- Ziele sind nicht klar  
Erheblicher Arbeitsaufwand
- Zu zeitintensiv  
Turnierbenotung führt zu Rivalität  
Regeln am Anfang festlegen
- Zu viel Aufwand  
Zufall bei Notenvergabe
- Zuviel Zusatz