

Staatlich anerkannte Fachhochschule
PTL Wedel, Prof. Dr. D. Harms, Prof. Dr. H. Harms
Gemeinnützige Schulgesellschaft mbH

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Computer Games Technology

Studienformen: Vollzeit, Teilzeit, Dual

Vom 26. September 2025

Hinweis:

Bis zur Veröffentlichung der URL im Nachrichtenblatt Hochschule (herausgegeben vom Wissenschaftsministerium des Landes Schleswig-Holstein) hat die Satzung Entwurfscharakter.

Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* an der Fachhochschule Wedel

Zuständiges Ministerium, Nummer, Jahr und Seite der Veröffentlichung im Nachrichtenblatt Hochschule: NBI. HS. MBWK Schl.-H. ausstehend

Aufgrund des § 52 Absatz 1 Satz 2 des Hochschulgesetzes (HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H., S. 39), zuletzt geändert durch Art. 1 des Gesetzes vom 3. Februar 2022 (GVOBl. Schl.-H., S. 102), wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 26. September 2025 und nach Genehmigung durch das Präsidium am selben Datum die folgende Satzung erlassen:

§ 1 Allgemeine Studienhinweise

Diese Studiengangs- und Prüfungsordnung des Bachelor-Studiengangs *Computer Games Technology* enthält Hinweise allgemeiner Art. Es wird den Studentinnen und Studenten empfohlen, sich auch mit der Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel vertraut zu machen und möglichst frühzeitig Kontakt mit Professorinnen und Professoren und wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern mit dem Ziel der Studienfachberatung aufzunehmen. Außerdem wird auf die Aushänge des Prüfungssekretariates verwiesen.

§ 2 Geltungsbereich

Diese Studiengangs- und Prüfungsordnung regelt auf der Grundlage der gültigen Prüfungsverfahrensordnung für Bachelor- und Masterstudiengänge an der Fachhochschule Wedel Ziel, Inhalt und Aufbau des Studiums für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* an der Fachhochschule Wedel.

§ 3 Studienbeginn

Das Lehrangebot ist auf einen Beginn zum Sommer- und Wintersemester ausgelegt.

§ 4 Regelstudienzeit

Das Lehrangebot erstreckt sich über sieben Semester (Regelstudienzeit). Der zeitliche Gesamtumfang der für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erforderlichen Arbeitslast beträgt 6300 Stunden (= 210 ECTS-Punkte). Für den Erwerb eines ECTS-Punktes wird ein Arbeitsaufwand von 30 Stunden zugrunde gelegt.

§ 5 Abschluss

Den Absolventinnen und Absolventen des Bachelor-Studiums wird der akademische Grad eines „Bachelor of Science“ (abgekürzt: B.Sc.) verliehen.

§ 6 Studienberatung

Zu den Modulen beraten die Modulverantwortlichen.

Die übergreifende Studienfachberatung zur individuellen Studienplanung erfolgt durch vom Prüfungsausschuss bestimmte Studienfachberaterinnen und Studienfachberater. In der Regel sind dies die Studiengangsleiterinnen und Studiengangsleiter.

Für nicht fachspezifische Studienprobleme steht die Allgemeine Studienberatung der FH Wedel zur Verfügung.

§ 7 Studienformen

Das Studium kann in folgenden Formen absolviert werden: Vollzeit, Teilzeit, Dual.

Details regelt die Prüfungsverfahrensordnung.

§ 8 Qualifikationsziele

(1) Allgemeine Qualifikationsziele

Die grundlegende Ausrichtung des Studienganges zielt auf eine vollwertige Informatikausbildung aus Sicht der Spielentwicklung ab und unterscheidet sich wesentlich von einem reinen Informatikstudiengang mit lediglich einer Spezialisierung, die auf Computerspiele ausgerichtet ist. So lassen sich die Inhalte des Studiengangs in die übergeordneten Felder

- a: Mathematik (Analysis, Lineare Algebra, Numerik, etc.),
- b: Informatik (Theorie, Algorithmen, Programmiersprachen, Entwicklungswerkzeuge, Anwendungen, etc.),
- c: Computerspiele (Computergrafik, Virtuelle Realität, Grafikprogrammierung, Computergrafikhardware, User-Interfaces, Echtzeitgrafik für Spielentwicklung, interaktive Modellierung, etc.),
- d: rechtliche und ethische Aspekte und einen
- e: Wahlblock

aufgliedern. Hierbei decken die ersten drei Felder insgesamt etwa 80% des gesamten Curriculums ab und gut die Hälfte davon ist dem Bereich der Computerspiele gewidmet.

Im Verlauf des Studiums sollen Studentinnen und Studenten folgende Befähigungen erlangen, nämlich

- a: tiefgehende Programmierkenntnisse in relevanten Programmiersprachen und grundlegendes Verständnis komplexer Algorithmen,
- b: eine große Anzahl derzeit aktueller Entwicklungsumgebungen für die Spielentwicklung einzusetzen,
- c: eigene Algorithmen zu entwickeln und Komplexitätsabschätzungen vorzunehmen,
- d: die umfassende Kenntnis klassischer Arbeiten im Bereich der Programmierung und speziell der Spielprogrammierung, um eigene Entwicklung effizienter zu gestalten,
- e: unter Nutzung mathematischer Methoden eigene Anwendungen effizienter zu gestalten und zu analysieren,
- f: einschlägige, wissenschaftliche Methoden und neue Ergebnisse der Informatikforschung auf Aufgabenstellungen in der Praxis unter Berücksichtigung wirtschaftlicher, ökologischer, technischer und gesellschaftlicher Erfordernisse anzuwenden,
- g: aktuelle Methoden der Künstlichen Intelligenz zu kennen und die Fähigkeit eine objektiven Bewertung über deren Nutzen und Zuverlässigkeit vorzunehmen,

- h: Schnittstellen zum Anwender zu entwickeln und deren Effizienz zu beurteilen,
- i: technische Grundlagen, insbesondere für die Interface-Entwicklung, zu besitzen und ergonomische Grundsätze damit zu verknüpfen,
- j: den gesamten Spielentwicklungsprozess zu kennen, um größere Projekte planen und evaluieren zu können,
- k: komplexe Aufgabenstellungen erkennen und fachübergreifend, ganzheitlich und methodisch zu lösen,
- l: effektiv mit anderen Menschen in unterschiedlichen Situationen und internationalem Umfeld fachübergreifend, konstruktiv zusammenzuarbeiten,
- m: Projekte zu planen, Aufgaben effizient zu delegieren, zielgerichtet zu kommunizieren,
- n: in großen Programmierprojekten auf allen Ebenen mitzuarbeiten — auf der Implementations-ebene genauso wie in leitenden Funktionen,
- o: durch einen ausreichenden Praxisbezug des Studiums sich unmittelbar in das berufliche Umfeld zu integrieren und mit Partnern auf unterschiedlichen Ebenen zusammenzuarbeiten,
- p: die Fähigkeit, Inhalte von Spielen zu klassifizieren, deren gesellschaftliche Bedeutung zu erkennen und aufgrund Letzterem Entscheidungen für den Entwicklungsprozess zu treffen.

(2) Besondere Qualifikationsziele des Vollzeitstudiums

Die Qualifikationsziele des Vollzeitstudiums sind durch die allgemeinen Ziele umfassend beschrieben.

(3) Besondere Qualifikationsziele des dualen Studiums

Das Duale Studium richtet sich an Studentinnen und Studenten, die grundlegende Kompetenzen für Berufsbilder in der Softwareentwicklung für Computerspiele und zu einem späteren Zeitpunkt in der Leitung kleinerer Projektgruppen erwerben und diese von Beginn an in Unternehmen über die regelmäßigen Praxisphasen des Studiums erproben und vertiefen möchten.

Hierbei wird auf eine starke fachliche Verzahnung der in der Hochschule vermittelten Kompetenzen und der im Unternehmen geforderten Fähigkeiten geachtet, die sich auch im zeitlichen Ablauf des Curriculum abzeichnen. Fokus an der Hochschule sind hierbei die wissenschaftlichen Aspekte der vermittelten Methoden und deren Einordnung in das gesamte Spektrum der Ausbildung, im Unternehmen findet parallel die Erprobung der Kompetenzen in einem realen, berufsorientierten Umfeld statt. Dieser frühzeitige Abgleich zwischen Theorie und Praxis ist gerade in der Spielentwicklung essentiell, da hier Vorstellungen beider Seiten oft differieren. Das Duale Studium nivelliert differierende Erwartungen schon sehr früh und erhöht so dessen Effizienz maßgeblich.

§ 9 Studienverlaufs- und Prüfungsplan

Die Module, die dazugehörigen Lehrveranstaltungen und deren Semesterzuordnung werden im Studienverlaufs- und Prüfungsplan (siehe Anlage) ersichtlich.

Die Vertiefungsrichtungen und Wahlblöcke sind im Modulhandbuch beschrieben.

§ 10 Inkrafttreten

Diese Satzung tritt mit der Wirkung vom 1. Oktober 2025 in Kraft.

Wedel, den 26. September 2025



Prof. Dr. Eike Harms
Präsident der Fachhochschule Wedel

Anhang: Studienverlaufs- und Prüfungsplan

B_CGT25.1

Studienverlaufs- und Prüfungsplan Computer Games Technology (B.Sc.)



Modul-Nr. Modul		Aufwand pro Semester														Prüfung					Einordnung							
		ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfkg.	KoZ	EiZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer [min]	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache		Fachgebiet	
		1	2	3	4	5	6	7																	V.	M.		
MB363	Study Bootcamp Medien																								bo			Integrationsfach
	TB357 Study Bootcamp Medien	15,0							W	38	6	129,0	188,0	317,0	J		PFK (AB,BP,K1)	J	3					VU	ann, bo, hi, mlo fko	DE	DE	Mathematik
MB001	Analysis																								fko	DE	DE	
	TB001 Analysis	3,0							W+S	4	6	30,0	60,0	90,0	N		K1	J	3*	120				V	fko	DE	DE	
	TB002 Übg. Analysis	2,0							W+S	2	6	15,0	45,0	60,0	N		FP	N	o.B.					U	fko	DE	DE	
MB002	Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik																								iw			Mathematik
	TB003 Diskrete Mathematik	5,0							W+S	4	6	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	120				V	iw	DE	DE	
MB011	Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien																								bo			Integrationsfach
	TB098 Grundlagen von Computer Games und interaktiven Medien	5,0							W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		AB	J	3					U	dco	DE	DE	
MB358	Study Bootcamp Informatik																								dpr			Informatik
	TB352 Study Bootcamp Informatik	15,0							S	16	6	120,0	330,0	450,0	J		PFK (AB,KL)	J	3					VU	dpr, dsg, mhe, ne	DE	DE	
MB238	Digital Content Creation																								bo			Informatik
	TB085 Prakt. Interaktive Geometrische Modellierung	3,0							W+S	4	4	22,5	67,5	90,0	J		AB	J	3					U	swa	DE	DE	
	TB100 Prakt. Fortgeschrittene Interaktive Modellierung	2,0							W+S	4	3	15,0	45,0	60,0	J		AB	J	3					U	swa	DE	DE	
MB344	Objektorientierte Programmstrukturen																								dpr			Informatik
	TB338 Objektorientierte Programmstrukturen	2,0							W+S	4	6	30,0	30,0	60,0	N		K1	J	3*	120				PR	dpr	DE	DE	
	TB383 Übg. Objektorientierte Programmstrukturen	3,0							W+S	3	6	22,5	67,5	90,0	J	TB352	AB	N	o.B.					PR	klk	DE	DE	
MB377	Deskriptive Statistik und Lineare Algebra																								fbo			Mathematik
	TB373 Deskriptive Statistik	2,5							S	2	6	15,0	60,0	75,0	N		K1	J	3*	120				V	fbo	DE	DE	
	Lineare Algebra	2,5							S	2	6	15,0	60,0	75,0	N									V	aha	DE	DE	
MB040	Algorithmen und Datenstrukturen																								uhl			Informatik
	TB015 Algorithmen und Datenstrukturen	3,0							W	2	12	30,0	60,0	90,0	N	TB383	K1	J	3*	90				V	uhl	DE	DE	
	TB016 Übg. Algorithmen und Datenstrukturen	2,0							W	1	12	15,0	45,0	60,0	J		AB	N	o.B.					U	mhe	DE	DE	
MB043	Systemnahe Programmierung																								uhl			Informatik
	TB072 Systemnahe Programmierung	2,0							W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	120				V	uhl	DE	DE	
	TB074 Übg. Systemnahe Programmierung	3,0							W	1	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.					U	mhe	DE	DE	
MB267	Game Engines																								bo			Integrationsfach
	TB097 Game-Engines	3,0							W	2	12	30,0	60,0	90,0	N		AB	J	3					W	pmu	DE	DE	
	TB258 Prakt. Level-Design	2,0							W	1	4	10,0	50,0	60,0	J		AB	J	3					U	pmu	DE	DE	
MB352	Serious Games																								bo			Integrationsfach
	TB347 Serious Games	5,0							W	4	6	30,0	60,0	90,0	J		K1	J	3*	90				VU	Zöllner	DE	DE	
MB366	Datenbanken																								mpa			Informatik
	TB361 Datenbanken	3,0							W	1	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	60				V	mpa	DE	DE	
	TB362 Übg. Datenbanken	2,0							W	1	12	15,0	45,0	60,0	J		AB	N	o.B.					U	ne	DE	DE	
MB378	Fortgeschrittene Lineare Algebra																								aha			Mathematik
	TB374 Fortgeschrittene Lineare Algebra	5,0							W	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB373	K1	J	3*	120				V	aha	DE	DE	
MB053	Datenschutz und Medienrecht																								gb			Fremdsprachen & Recht
	TB078 Datenschutz	2,0							S	1	12	15,0	45,0	60,0	N									V	bra	DE	DE	
	Medienrecht	3,0							S	1	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	180				V	job	DE	DE	
MB059	Web-Anwendungen																								mpg			Informatik
	TB027 Web-Anwendungen	3,0							S	2	12	22,5	67,5	90,0	N		K1	J	3*	60				V	mpg	DE	DE	
	TB028 Übg. Web-Anwendungen	2,0							S	1	12	15,0	45,0	60,0	J	TB352	AB	N	o.B.					U	mpg	DE	DE	
MB097	Bildbearbeitung und -analyse																								dsg			Integrationsfach
	TB076 Bildbearbeitung und -analyse	2,0							S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60				V	dsg	DE	DE	
	TB083 Prakt. Bildbearbeitung und -analyse	3,0							S	1	12	15,0	75,0	90,0	J	TB074	AB	J	3					U	hoe	DE	DE	
MB291	Web- and App-Analytics																								awo			Wirtschaft
	TB282 Web- and App-Analytics	2,0							S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60				VU	awo	DE	DE	
	TB126 Web-Analytics Projekt	3,0							S	2	12	22,5	67,5	90,0	J		SA	J	3					PR	awo	DE	DE	
MB345	Architekturen vernetzter Systeme																								ann			Informatik
	TB297 Workshop container- und serviceorientierte Architekturen	1,0							S	2	3	15,0	15,0	30,0	J		FP	N	o.B.					W	jso	DE	DE	
	TB339 Workshop Cloud Infrastructure	2,0							S	2	6	30,0	30,0	60,0	J		AB	J	3					W	uh, ann	DE	DE	
	TB340 Computer-Netzwerke	2,0							S	2	6	15,0	45,0	60,0	N		KL	J	3*	60				VU	kal	DE	DE	
MB384	Computergrafik																								bo			Integrationsfach
	TB381 Computergrafik	2,0							S	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90				V	bo	DE	DE	
	TB382 Prakt. Computergrafik	3,0							S	4	12	30,0	60,0	90,0	J	TB074	AB	J	3					U	pmu	DE	DE	
MB266	Virtual and Augmented Reality																								bo			Integrationsfach
	TB091 Virtual und Augmented Reality	2,0							W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90				V	bo	DE	DE	
	TB257 Prakt. Virtual Reality	3,0	5,0						W+S	2	12	22,5	217,5	240,0	J		AB	J	3					U	mpg	DE	DE	
MB088	Seminar Game-Design																							A2,A3,A4,A5	Doz			Integrationsfach
	TB040 Seminar	5,0							W+S	1	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3					S	Doz	DE (EN)	DE	

Modul-Nr. Modul			Aufwand pro Semester													Prüfung					Einordnung											
			ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfzg.	KoZ	EIZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer [min]	Vert.	WB.	LF.	Mit.		Sprache		Fachgebiet			
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7				[h]	[h]	[h]												V.	M.				
MB102	Geometrische Modellierung und Computeranimation																															
	TB081	Geometrische Modellierung und Computeranimation					2,0			W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	90				V		bo			Integrationsfach		
	TB084	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation					3,0			W	2	12	30,0	60,0	90,0	J	TB071	AB	J	3				U		pmu		DE	DE			
MB274	Visual Effects und Shader																															
	TB265	Visual Effects und Shader					2,0			W	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60				V		ann			Integrationsfach		
	TB266	Prakt. Visual Effects und Shader					3,0			W	1	12	15,0	75,0	90,0	J	TB071	AB	J	3				U		pmu		DE	DE			
MB118	Soft Skills																															
	TB042	Assistenz					3,0			W+S	2	12	22,5	67,5	90,0	N		SA	N	o.B.					A		Doz			Medien & Kommunikation		
	TB043	Communication Skills					2,0			W+S	1	12	15,0	45,0	60,0	J		SA	N	o.B.					W		amk		DE	DE		
MB293	Digital Product Management																															
	TB284	Digital Product Management					5,0			W	2	12	30,0	60,0	90,0	J		K1	J	3*					B2		awo			Integrationsfach		
MB372	Künstliche Intelligenz																															
	TB367	Künstliche Intelligenz					5,0			W	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB352 oder TB359	K1	J	3*	120					B3		iw			Informatik	
MB375	Betriebswirtschaftslehre																															
	TB371	Betriebswirtschaftslehre					5,0			W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	60					B1		fko			Wirtschaft	
MB057	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung																															
	TB024	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung						2,0		S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	TB383	K1	J	3*	120					A3		uhl			Informatik	
	TB025	Übg. Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung					3,0			S	1	12	15,0	75,0	90,0	J		AB	N	o.B.						U		mhe		DE	DE	
MB058	Software-Design																															
	TB026	Software-Design					5,0			S	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB338	K1	J	3*	90					A2,A3,A4,A5		uhl			Informatik	
MB368	Venture Lab																															
	TB389	Venture Lab					5,0			S	3	12	45,0	105,0	150,0	J		PF (PR,SA)	J	3						V		jpl		DE	DE	Wirtschaft
MB122	IT-Sicherheit																															
	TB048	IT-Sicherheit					5,0			S	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	90					A4		gb			Informatik	
MB232	Formale Sprachen																															
	TB057	Formale Sprachen					5,0			S	2	12	30,0	120,0	150,0	N	TB003	K1	J	3*	90					A2		mpa			Informatik	
MB246	Projekt Game-Design																															
	TB096	Game-Design					3,0			S	1	12	15,0	75,0	90,0	N		K1	J	3*	90					A2,A3,A4,A5		ann			Integrationsfach	
	TB102	Projekt Game-Design					7,0			S	1	12	15,0	195,0	210,0	J		SA	J	3					PR		ann		DE	DE		
MB257	Auslandssemester																															
	TB039	Auslandssemester					30,0			W+S	13	12	187,5	712,5	900,0	N		AU	J	3						A1		sal			Integrationsfach	
MB278	Kognitive Psychologie																															
	TB271	Kognitive Psychologie						5,0		W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		K1	J	3*	120					A5		afi			Integrationsfach	
MB371	Praktikum																															
	TB366	Praktikum						15,0		W+S	0	12	0,0	450,0	450,0	N		PB	N	o.B.							BR		Doz		DE	DE
MB150	Bachelor-Thesis																															
	TB050	Bachelor-Thesis						12,0		W+S	0	12	0,0	360,0	360,0	N		SA	J	2								Doz			Integrationsfach	
MB370	Bachelor-Kolloquium																															
	TB365	Bachelor-Kolloquium						3,0		W+S	1	1	0,5	89,5	90,0	N	TB050	KO	J	2	30							Doz			Integrationsfach	

Spalte	Bedeutung
Modul-Nr.	Modulnummer
Modul	Bezeichnung des Moduls
Prfg.-Nr.	Prüfungsfachnummer
Veranstaltung	Bezeichnung der Lehrveranstaltung
ECTS pro Semester	Angabe, in welchem Semester in einer Fachrichtung das Modul mit wie vielen ECTS liegt
Fq.	Frequenz (W = Wintersemester, S = Sommersemester, W+S = jedes Semester)
VE	Veranstaltungseinheit (1 = 75 Minuten / Woche)
Hfgk.	Anzahl Wochen
KoZ	Kontaktzeit
EIZ	Selbststudium
AA	Arbeitsaufwand
Anw.	Anwesenheit
Vorl.	erforderliche Vorleistungen
Art	Prüfungsform (s. Tabelle unten)
Ben.	Benotung (J = Ja, N = Nein)
Vers.	Anzahl der Versuche (* 4. Versuch = mündliche Nachprüfung)
Dauer	Dauer der Prüfung
Vert.	Vertiefungsrichtung
WB	Wahlblockzuordnung
LF.	Veranstaltungsform (s. Tabelle unten)
Mit.	Mitarbeiterkürzel
Sprache V.	Vorlesungssprache (DE = Deutsch, EN = Englisch)
Sprache M.	Sprache der Unterrichtsmaterialien (DE = Deutsch, EN = Englisch)
Fachgebiet	Informatik / Integrationsfach / Mathematik / Technik / Wirtschaft / Medien & Kommunikation / Fremdsprachen & Recht

Kürzel	Prüfungsform	Kürzel	Veranstaltungsform
AB	Abnahme	A	Assistenz
AS	Assessment	BC	Bootcamp
AU	Ausland	BR	Betriebliches Praktikum
BP	Begleitprüfung	di	Mehrere Veranstaltungsarten
FP	Teilnahme	F	Fallstudie
K1	Klausur + ggf. Bonus	K	Kolloquium
K2	Klausur / Mündliche Prüfung + ggf. Bonus	P	Praktikum
KL	Klausur	PR	Projekt
KM	Klausur / Mündliche Prüfung	S	Seminar
KO	Kolloquium	TS	Thesis
LA	Laborabschluss	U	Übung / Praktikum / Planspiel
LP	Laborprüfung	Y	Veranstaltungen an ausländischer Hochschule
LT	Lerntagebuch	V	Vorlesung
MP	Mündliche Prüfung	VU	Vorlesung mit integrierter Übung / Workshop / Assignm.
PB	Praktikumsbericht / Protokoll	W	Workshop
PF	Portfolio-Prüfung		
PFK	Portfolio-Prüfung mit Kompensationsprüfung		
PR	Präsentation / Referat		
SA	Schriftl. Ausarbeitung (ggf. mit Präsentation)		