

Hinweis:

Bis zur Veröffentlichung der URL im Hochschul-Nachrichtenblatt des Wissenschaftsministeriums hat die Satzung Entwurfscharakter.

**Studien- und Prüfungsordnung (Satzung) für den Bachelor-Studiengang
Computer Games Technology an der Fachhochschule Wedel
Vom 24. April 2026**

Zuständiges Ministerium, Nummer, Jahr und Seite der Veröffentlichung im Nachrichtenblatt Hochschule: NBl. HS MBWFK Schl.-H. Heftnr. XX/2026, S. X

Tag der Bekanntmachung auf der Internetseite der Fachhochschule Wedel: 24. April 2026

Aufgrund § 76 Absatz 9 in Verbindung mit § 52 des Gesetzes über die Hochschulen und das Universitätsklinikum Schleswig-Holstein (Hochschulgesetz-HSG) in der Fassung der Bekanntmachung vom 5. Februar 2016 (GVOBl. Schl.-H. S. 39), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 11. Dezember 2025 (GVOBl. Schl.-H. 2025/144), wird nach Beschlussfassung durch den Senat vom 24. April 2026 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

(1) Das Studium kann in folgenden Formen absolviert werden:

a: Vollzeit oder

b: Dual.

(2) 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 Studienganges in die übergeordneten Felder

a: Mathematik: Analysis, Lineare Algebra, Numerik,

b: Informatik: Theorie, Algorithmen, Programmiersprachen, Entwicklungswerkzeuge, Anwendungen,

c: Computerspiele: Computergrafik, Virtuelle Realität, Grafikprogrammierung, Computergrafikhardware, User-Interfaces, Echtzeitgrafik für Spielentwicklung, interaktive Modellierung,

d: rechtliche und ethische Aspekte und

e: einen 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 Fertigkeit 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 Implementationsebene 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 Fertigkeit, 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 sowie etwaige Wahlblöcke mit Vertiefungsrichtungen werden im Studienverlaufs- und Prüfungsplan (siehe Anlage) aufgelistet.

§ 10 Übergangsregelungen

(1) Für Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Ordnung an der Fachhochschule Wedel für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* im dritten Fachsemester oder einem höheren Fachsemester eingeschrieben sind, bleibt diese Studienordnung ohne Wirkung.

(2) Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Satzung an der Fachhochschule Wedel für den Bachelor-Studiengang *Computer Games Technology* im ersten oder zweiten Fachsemester eingeschrieben sind, werden mit Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung in diese übergeleitet, soweit nachfolgend nichts Abweichendes geregelt ist.

(3) Studierende nach Absatz 2 können innerhalb eines Jahres nach Inkrafttreten dieser Satzung gegenüber dem Prüfungsausschuss erklären, dass sie ihr Studium nach der bis dahin maßgeblichen Fassung der Prüfungsordnung fortsetzen wollen.

(4) Prüfungs- und Studienleistungen, die vor Inkrafttreten dieser Prüfungsordnung erbracht wurden, werden in entsprechender Anwendung der Prüfungsverfahrensordnung anerkannt, sofern kein wesentlicher Unterschied hinsichtlich Inhalt, Umfang und Anforderungen besteht. Die Entscheidung trifft der Prüfungsausschuss.

(5) Für nicht bestandene Prüfungen werden bereits in Anspruch genommene Wiederholungsversuche angerechnet, soweit die zugrunde liegenden Prüfungsleistungen nach Absatz 4 anerkannt werden. Eine Schlechterstellung der Studierenden ist ausgeschlossen.

(6) Für zum Zeitpunkt des Inkrafttretens bereits begonnene Prüfungsverfahren gelten die bisherigen Verfahrens- und Bewertungsregelungen fort, soweit dies zur Wahrung des Vertrauensschutzes erforderlich ist.

(7) Studierende, die ihr Studium nach Inkrafttreten dieser Satzung aufnehmen, studieren nach dieser Prüfungsordnung.

§ 11 Inkrafttreten

Diese Satzung tritt am Tag nach ihrer Bekanntmachung in Kraft.

Wedel, den 24. April 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'E. Harms', written in a cursive style.

Prof. Dr. Eike Harms
Präsident der Fachhochschule Wedel

Anhang: Studienverlaufs- und Prüfungsplan

Modul-Nr. Modul	Aufwand pro Semester															Prüfung					Einordnung								
	ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfgk.	KoZ	EIZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer [min]	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache		Fachgebiet			
	1	2	3	4	5	6	7	[h]	[h]	[h]	[h]	[h]	[h]	V.										M.					
Prfg.-Nr.	Veranstaltung																												
MB102	Geometrische Modellierung und Computeranimation																							bo				Integrationsfach	
	TB081	Geometrische Modellierung und Computeranimation						2,0									K1	J	3*	90			V	bo	DE	DE			
	TB084	Prakt. Geometrische Modellierung und Computeranimation						3,0									TB382	AB	J	3			U	pmu	DE	DE			
MB274	Visual Effects und Shader																											Integrationsfach	
	TB265	Visual Effects und Shader						2,0															V	ann	DE	DE			
	TB266	Prakt. Visual Effects und Shader						3,0									TB071	AB	J	3			U	pmu	DE	DE			
MB118	Soft Skills																						A2,A3,A4				Medien & Kommunikation		
	TB042	Assistenz						3,0									SA	N	o.B.				A	Doz	DE	DE			
	TB043	Communication Skills						2,0									SA	N	o.B.				W	amk, pgo	DE	DE			
MB293	Digital Product Management																						B2				Integrationsfach		
	TB284	Digital Product Management						5,0										K1	J	3*			VU	gru	DE	DE			
MB372	Künstliche Intelligenz																						B3				Informatik		
	TB367	Künstliche Intelligenz						5,0									TB352 oder TB359	K1	J	3*	120			VU	ann, dsg, iw	DE (EN)	DE/EN		
MB375	Betriebswirtschaftslehre																						B1				Wirtschaft		
	TB371	Betriebswirtschaftslehre						5,0										K1	J	3*	60			VU	fko	DE	DE		
MB278	Kognitive Psychologie																							B4				Integrationsfach	
	TB271	Kognitive Psychologie						5,0										K1	J	3*	120			V	fsi	DE	DE		
MB057	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung																						A3				Informatik		
	TB024	Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung						2,0															V	uhl	DE	DE			
	TB025	Übg. Fortgeschrittene Objektorientierte Programmierung						3,0										AB	N	o.B.			U	mhe	DE	DE			
MB058	Software-Design																						A2,A3,A4				Informatik		
	TB026	Software-Design						5,0									TB338	K1	J	3*	90			V	uhl	DE	DE		
MB368	Venture Lab																							A2,A3,A4				Wirtschaft	
	TB389	Venture Lab						5,0										PF (PR,SA)	J	3				V	jpl, vma	DE	DE		
MB122	IT-Sicherheit																						A4				Informatik		
	TB048	IT-Sicherheit						5,0										K1	J	3*	90			VU	gb	DE (EN)	EN		
MB232	Formale Sprachen																						A2				Informatik		
	TB057	Formale Sprachen						5,0									TB003	K1	J	3*	90			V	mpa	DE	DE		
MB246	Projekt Game-Design																						A2,A3,A4				Integrationsfach		
	TB096	Game-Design						3,0										K1	J	3*	90			V	ann	DE	DE		
	TB102	Projekt Game-Design						7,0										SA	J	3				PR	ann	DE	DE		
MB257	Auslandssemester																						A1				Integrationsfach		
	TB039	Auslandssemester						30,0										AU	J	3				Y	hbr	DE	DE		
MB371	Praktikum																										Integrationsfach		
	TB366	Praktikum						15,0										PB	N	o.B.				BR	Doz	DE	DE		
MB150	Bachelor-Thesis																										Integrationsfach		
	TB050	Bachelor-Thesis						12,0										SA	J	2				TS	Doz	DE	DE		
MB370	Bachelor-Kolloquium																										Integrationsfach		
	TB365	Bachelor-Kolloquium						3,0									TB050	KO	J	2	30			K	Doz	DE	DE		

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

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