

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

STUDIEN- UND PRÜFUNGSORDNUNG
Bachelor-Studiengang
Medieninformatik

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 *Medieninformatik* 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 *Medieninformatik* 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 *Medieninformatik* 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 interaktiver Medien ab und unterscheidet sich wesentlich von einem reinen Informatikstudiengang mit lediglich einer Spezialisierung auf den Bereich der Medien. 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: Meidientechologien und -anwendung (Video, Audio, Computergrafik, Virtuelle Realität, Grafikprogrammierung, Internet und Browser, Mensch-/Maschinekommunikation, User-Interfaces, Echtzeitgrafik, 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 interaktiver Medien gewidmet.

Im Verlauf des Studium 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 Internetanwendungen, interaktive Modellierung und Audio-/Videodesign einzusetzen,
- c: eigene Algorithmen zu entwickeln und Komplexitätsabschätzungen vorzunehmen,
- d: die umfassende Kenntnis klassischer Arbeiten im Bereich der Programmierung und speziell der Browser-basierten Entwicklung, um eigene Projekte 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 Softwareentwicklungsprozess 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 Anwendungen und 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 die Mensch-/Maschinekommunikation 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 Mitarbeit in größeren Projekten essentiell, da hier die Vorstellungen unter den Projektteilnehmern oft differieren. Das Duale Studium nivelliert die betreffenden Erwartungen schon früh und erhöht so sowohl die Effizienz im Studium als auch die beim späteren Einstieg in ein Unternehmen 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_Minf25.1

Studienverlaufs- und Prüfungsplan Medieninformatik (B.Sc.)



Modul-Nr. Modul		Aufwand pro Semester										Prüfung					Einordnung										
		ECTS pro Semester							Fq.	VE	Hfzg.	Ko2	EIZ	AA	Anw.	Vorl.	Art.	Ben.	Vers.	Dauer	Vert.	WB.	LF.	Mit.	Sprache	Fachgebiet	
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7				[h]	[h]	[h]					[min]				V.	M.		
MB363	Study Bootcamp Medien									W	38	6	129,0	188,0	317,0	J	PFK (AB,BP,K1)	J	3				bo			Integrationsfach	
MB001	Analysis	Study Bootcamp Medien	15,0																			VU	ann, bo, hi, mlo	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	Mathematik
MB002	Mathematische Konzepte und Diskrete Mathematik									W+S	2	6	15,0	45,0	60,0	N	FP	N	o.B.			U	fko	DE	DE		
	TB003	Diskrete Mathematik	5,0							W+S	4	6	30,0	120,0	150,0	N	K1	J	3*	120			V	iw	DE	DE	Mathematik
MB323	GenAI für Studium und Beruf									W	4	6	30,0	120,0	150,0	J	PF (PR,SA)	N	3				gre			Integrationsfach	
	TB315	GenAI für Studium und Beruf	5,0							W	4	6	30,0	120,0	150,0	J	PF (PR,SA)	N	3			VU	gre	DE (EN)	DE/EN		
MB358	Study Bootcamp Informatik									S	16	6	120,0	330,0	450,0	J	PFK (AB,KL)	J	3				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									W+S	4	4	22,5	67,5	90,0	J	AB	J	3				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		
MB344	Objektorientierte Programmstrukturen									W+S	4	3	15,0	45,0	60,0	J	AB	J	3			U	swa	DE	DE		
	TB338	Objektorientierte Programmstrukturen		2,0						W+S	4	6	30,0	30,0	60,0	N	K1	J	3*	120			dpr			Informatik	
MB377	Deskriptive Statistik und Lineare Algebra									W+S	3	6	22,5	67,5	90,0	J	AB	N	o.B.			PR	dpr	DE	DE		
	TB373	Deskriptive Statistik		2,5						S	2	6	15,0	60,0	75,0	N	K1	J	3*	120			fbo			Mathematik	
MB038	Compositing-Projekt									S	2	6	15,0	60,0	75,0	N						V	fbo	DE	DE		
	TB077	Compositing-Projekt		2,5						S	2	6	15,0	60,0	75,0	N						V	aha	DE	DE		
MB043	Systemnahe Programmierung									W	1	12	15,0	135,0	150,0	J	AB	J	3				ann			Integrationsfach	
	TB072	Systemnahe Programmierung		5,0						W	1	12	15,0	135,0	150,0	J	AB	J	3			PR	ann	DE	DE		
MB116	Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*	120			uhl			Informatik	
	TB074	Übg. Systemnahe Programmierung		2,0						W	1	12	15,0	75,0	90,0	J	AB	N	o.B.			V	uhl	DE	DE		
MB293	Digital Product Management									W	1	12	15,0	75,0	90,0	J	AB	N	o.B.			U	mhe	DE	DE		
	TB089	Technologie der Mediengestaltung und GUI-Programmierung		3,0						W	1	12	15,0	75,0	90,0	J	AB	N	o.B.			V	ona	DE	DE	Medien & Kommunikation	
MB366	Datenbanken									W	2	12	30,0	60,0	90,0	J	K1	J	3*	60			awo			Integrationsfach	
	TB361	Datenbanken		5,0						W	2	12	30,0	60,0	90,0	J	K1	J	3*			VU	gru	DE	DE		
MB381	App Marketing and User Experience									W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.				mpa			Informatik	
	TB362	Übg. Datenbanken		2,0						W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.			V	mpa	DE	DE		
MB053	Datenschutz und Medienrecht									W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.			U	ne	DE	DE		
	TB078	Datenschutz								W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.				awo			Integrationsfach	
MB059	Web-Anwendungen									W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.			VU	ols	DE	DE		
	TB027	Web-Anwendungen								W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.				gb			Fremdsprachen & Recht	
MB097	Bildbearbeitung und -analyse									S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*	180			bra				
	TB028	Übg. Web-Anwendungen								S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*			V	job	DE	DE		
MB338	Social Media Marketing									S	2	12	30,0	60,0	90,0	J	AB	J	3				mpg			Informatik	
	TB332	Social Media Marketing								S	2	12	30,0	60,0	90,0	J	AB	J	3			V	mpg	DE	DE		
MB345	Architekturen vernetzter Systeme									S	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.			U	mpg	DE	DE		
	TB029	Architekturen vernetzter Systeme								S	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	N	o.B.				dsg			Integrationsfach	
MB384	Computergrafik									S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*	60			V	dsg	DE	DE	
	TB381	Computergrafik								S	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*			U	hoe	DE	DE		
MB266	Virtual and Augmented Reality									W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	J	3				awo			Wirtschaft	
	TB091	Virtual and Augmented Reality								W	1	12	15,0	45,0	60,0	J	AB	J	3			V	N.N	DE	DE		
MB102	Geometrische Modellierung und Computeranimation									S	2	12	30,0	60,0	90,0	N	PR	J	3				ann			Informatik	
	TB339	Workshop container- und serviceorientierte Architekturen								S	2	12	30,0	60,0	90,0	N	PR	J	3			W	jso	DE	DE		
MB372	Künstliche Intelligenz									S	2	12	30,0	60,0	90,0	J	AB	J	3			W	uh, ann	DE	DE		
	TB340	Computer-Netzwerke								S	2	12	30,0	60,0	90,0	J	AB	J	3			VU	kal	DE	DE		
MB036	Programmierpraktikum									S	2	12	30,0	60,0	90,0	N	KL	J	3*	60			bo			Integrationsfach	
	TB382	Prakt. Computergrafik								S	4	12	30,0	60,0	90,0	J	AB	J	3			V	bo	DE	DE		
MB244	Exploratory Data Analysis									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*	90			U	pmu	DE	DE	
	TB079	Data Visualization								W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	K1	J	3*				bo			Integrationsfach	
MB090	Feature Engineering									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	J	3			V	mpg	DE	DE		
	TB090	Übg. Exploratory Data Analysis								W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.			U	ann	DE	DE		
MB036	Programmierpraktikum									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	
	TB012	Programmierpraktikum								W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	
MB244	Exploratory Data Analysis									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	
	TB079	Data Visualization								W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	
MB090	Feature Engineering									W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	
	TB090	Übg. Exploratory Data Analysis								W	1	12	15,0	45,0	60,0	N	AB	N	o.B.				ann			Integrationsfach	

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	
	Prfg.-Nr.	Veranstaltung	1	2	3	4	5	6	7				[h]	[h]	[h]													
MB268	Projekt App- und Web-Development																						A2,A3		Doz		Integrationsfach	
	TB259	Projekt App- und Web-Development					5,0			W+S	1	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3				PR		Doz	DE	DE
MB273	Projekt Interfaces																								bo		Technik	
	TB264	Projekt Interfaces					5,0			W	1	12	15,0	135,0	150,0	J		AB	J	3				PR		bo	DE	DE
MB319	Projekt Video-Marketing																								ann		Integrationsfach	
	TB310	Projekt Video-Marketing					5,0			W+S	2	12	120,0	180,0	300,0	J		SA	J	3				PR		ann	DE	DE
MB337	Customer Relationship Management																								awo		Integration	
	TB331	Customer Relationship Management					5,0			W	2	12	30,0	120,0	150,0	N		PR	J	3				V		awo	DE	DE
MB373	Robotik																								uh		Mathematik	
	TB368	Robotik					2,0			W	2	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60			V		uh	DE	DE
	TB086	Prakt. Robotik					3,0			W	2	12	15,0	75,0	90,0	J	TB383	PB	J	3				U		hoe	DE	DE
MB118	Soft Skills																							A2,A3		Doz		Medien & Kommunikation
	TB042	Assistenz					3,0			W+S	2	12	22,5	67,5	90,0	N		SA	N	o.B.				A		Doz	DE	DE
	TB043	Communication Skills					2,0			W+S	1	12	15,0	45,0	60,0	J		SA	N	o.B.				W		amk	DE	DE
MB121	Software-Projekt																							A2,A3		Doz		Integrationsfach
	TB046	Projektmanagement					2,0			S	1	12	15,0	45,0	60,0	N		K1	J	3*	60			V		gre	DE (EN)	DE/EN
	TB047	Softwareprojekt					8,0			W+S	2	12	30,0	210,0	240,0	J		PB	J	3				PR		bo	DE	DE
MB147	Seminar Medieninformatik																							A2,A3		Doz		Integrationsfach
	TB040	Seminar					5,0			W+S	1	12	15,0	135,0	150,0	J		SA	J	3					S		Doz	DE (EN)
MB257	Auslandssemester																							A1		sal		Integrationsfach
	TB039	Auslandssemester					30,0			W+S	13	12	187,5	712,5	900,0	N		AU	J	3					Y		sal	DE
MB389	Optik und Interface-Technologie																							A3		bo		Technik
	TB390	Echtzeitsysteme					1,5			S	1	12	15,0	30,0	45,0	N		K1	J	3*	150			V		saw	DE	DE
		Interface-Technologie					1,5			S	1	12	15,0	30,0	45,0	N							V		dsg	DE	DE	
		Technische Optik					1,5			S	1	12	15,0	30,0	45,0	N							V		aha	DE	DE	
		Prakt. Technische Optik					0,5			S	1	12	7,5	7,5	15,0	J							U		ig	DE	DE	
MB291	Web- and App-Analytics																							A2		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
MB371	Praktikum																									Doz		Integrationsfach
	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																									Doz		Integrationsfach
	TB050	Bachelor-Thesis						12,0		W+S	0	12	0,0	360,0	360,0	N		SA	J	2				TS		Doz	DE	DE
MB370	Bachelor-Kolloquium																									Doz		Integrationsfach
	TB365	Bachelor-Kolloquium						3,0		W+S	1	1	0,5	89,5	90,0	N	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	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)		