

Hinweis:

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

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

Zuständiges Ministerium, Nummer, Jahr und Seite der Veröffentlichung im Nachrichtenblatt Hochschule: NBI. 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 *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

(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 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 Studienganges in die übergeordneten Felder

a: Mathematik: Analysis, Lineare Algebra, Numerik,

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

c: Meidientechnologien und -anwendung: Video, Audio, Computergrafik, Virtuelle Realität, Grafikprogrammierung, Internet und Browser, Mensch-Maschine-Kommunikation, User-Interfaces, Echtzeitgrafik, 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 interaktiver Medien 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 Internetanwendungen, interaktive Modellierung und Audio-Video-Design 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 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 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 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 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-Maschine-Kommunikation 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 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 *Medieninformatik* 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 *Medieninformatik* 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

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		