Amtliche Mitteilung 33-2026 vom 03. August 2026

Fünfte Satzung zur Änderung der Studien- und Prüfungsordnung des Fachbereichs Angewandte Informatik der Hochschule Fulda – University of Applied Sciences für den Bachelor-Studiengang Digitale Medien (SPO 2020)

Gemäß §§ 25 Abs. 1,43 Abs. 5 des Hessischen Hochschulgesetzes (HessHG) vom 14. Dezember 2021 (GVBl I S. 931)), geändert am 10. Oktober 2024 (GVBl 2024, Nr. 56), hat das Präsidium der Hochschule Fulda – University of Applied Sciences am 7/9/2026 die von dem Fachbereichsrat des Fachbereichs Angewandte Informatik am 4/15/2026 beschlossene nachstehende Änderung der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Digitale Medien“ genehmigt.

Artikel 1: Änderungen

1. In § 2 wird nach dem Wort „Wintersemester“ ein Leerzeichen eingefügt.

2. In § 4 wird Absatz 4 wie folgt neu gefasst:

   „Die Studierenden können im Wahlpflichtbereich im 4. und 5. Semester Module wählen, die einer der folgenden Spezialisierungen zugeordnet werden können: „Medieninformatik“, „Mediendesign“ oder „Serious Games“. Eine der Spezialisierungen kann als Ergänzung im Zeugnis ausgewiesen werden, sofern mindestens vier von fünf Wahlpflichtmodulen aus der gewählten Spezialisierung erfolgreich abgeschlossen wurden. Es kann nur eine Spezialisierung im Zeugnis ausgewiesen werden.“

3. Anlage 1: Struktur des Curriculums wird wie folgt neu gefasst:

Anlage 1: Struktur des Curriculums

a) Studienplan

Webdesign	Medientechnik	Audio- und Videoproduktion	Wahlpflicht-modul 1	Wahlpflicht-modul 3	Abschlussmodul Bachelor Digitale Medien
Gestaltungs-grundlagen	Recht	3D-Modellierung und Animation	Wahlpflicht-modul 2	Wahlpflicht-modul 4	
Design und Coding	Lineare Algebra	Mensch-Computer-Interaktion	Usability Evaluation	Wahlpflicht-modul 5	
Einführung in die Betriebswirt-schaftslehre	Kommunikations-netze- und -protokolle	Software Engineering	Management und Marketing	Multimedia-systeme	Praxisprojekt
Grundlagen der Informatik	Webprogrammierung	Algorithmen und Datenstrukturen	Graphische Datenverarbeitung	Bachelor-Projekt Digitale Medien	
Programmierung 1	Programmierung 2	Analysis	Datenbanken		
1. Semester	**2. Semester**	**3. Semester**	**4. Semester**	**5. Semester**	**6. Semester**

b) Modulübersicht mit Spezialisierungen

Modul-ID	**Modul**	**Spezialisierung**		
	1. Semester	Medieninformatik (MI)	Mediendesign (MD)	Serious Games (SG)
AI1425	Design und Coding			
AI1145	Einführung in die Betriebswirtschaftslehre			
AI1430	Gestaltungsgrundlagen			
AI1433	Grundlagen der Informatik			
AI1000	Programmierung 1			
AI1067	Webdesign			
	2. Semester			
AI1007	Kommunikationsnetze und -protokolle			
AI1437	Lineare Algebra			
AI1440	Medientechnik			
AI1006	Programmierung 2			
SK3922	Recht			
AI1093	Webprogrammierung			
	3. Semester			
AI1012	Algorithmen und Datenstrukturen			
AI1420	Analysis			
AI1485	Audio- und Videoproduktion			
AI1522	3D-Modellierung und Animation			
AI1047	Mensch-Computer-Interaktion			
AI1011	Software Engineering			

Modul-ID	**Modul**	**Spezialisierung**		
	4. Semester	Medieninformatik (MI)	Mediendesign (MD)	Serious Games (SG)
AI1244	Datenbanken			
AI1019	Graphische Datenverarbeitung			
AI1274	Management und Marketing			
AI1443	Usability Evaluation			
	Wahlpflichtmodul 1			
	Wahlpflichtmodul 2			
	5. Semester			
AI1147	Bachelor-Projekt Digitale Medien			
AI1441	Multimediasysteme			
	Wahlpflichtmodul 3			
	Wahlpflichtmodul 4			
	Wahlpflichtmodul 5			
	6. Semester			
AI1417	Abschlussmodul Bachelor Digitale Medien			
AI1023	Praxisprojekt			

Modul-ID	**Modul**	**Spezialisierung**		
	Wahlpflichtmodule	Medieninformatik (MI)	Mediendesign (MD)	Serious Games (SG)
AI4029	Aktuelles Thema der Digitalen Medien *	X	X	X
AI1051	Animationsprogrammierung	X	X	X
AI1084	Audioprogrammierung	X	X	X
AI1422	Begreifbare Schnittstellen	X	X	X
AI1586	Computer Game Development	X	X	X
AI1048	Digitale Bildverarbeitung	X		X
AI1098	Digitale Fotografie		X	
AI1454	Digitalisierung von Geschäftsprozessen mit Low Code	X		
AI1030	Entwicklung von betrieblicher Anwendungssoftware	X		
AI1400	Fulda Open Mobile Music Project	X	X	
AI1404	Gestaltungsprojekte in der Praxis		X	X
AI1279	Graphisch-Interaktive Systeme	X		X
AI1029	Grundlagen der Wirtschaftsinformatik	X		
AI1273	Grundlagen der Wirtschaftspolitik		X	
AI1436	Internet of Things	X	X	
AI1017	IT-Sicherheit	X		
AI1122	Logistik		X	
AI1316	Mediendidaktik und E-Learning		X	X

AI1032	Mikrocontrollerprogrammie-rung	X		
AI1033	Multimedia-Kommunikation	X		
AI1052	Personalmanagement		X	

Modul-ID	**Modul**	**Spezialisierung**		
	Wahlpflichtmodule	Medieninformatik (MI)	Mediendesign (MD)	Serious Games (SG)
AI1124	Projektmanagement		X	
AI1039	Robotik	X		
AI1711	Serious Games	X	X	X
AI1027	TCP/IP-Programmierung	X		
AI1053	Unternehmensplanspiel		X	X
AI1046	Visualisierung		X	X
AI1444	Visual Computing	x		X

* Die Spezialisierung dieser Module wird im Rahmen der Modulbeschreibung des jeweils aktuellen Themas bekannt gegeben.

4. Anlage 2 Modulbeschreibungen wird wie folgt geändert:

a) In allen Modulbeschreibungen wird das Wort „Qualifikationsziele“ durch die Wörter „Angestrebte Lernergebnisse“ ersetzt.

b) In Modul AI1485 (Audio- und Videoproduktion) wird im Feld Bemerkungen das Wort „Keine“ eingefügt.

c) In Modul AI1522 (3D-Modellierung und Animation) wird im Feld Bemerkungen das Wort „Keine“ eingefügt.

d) Modul AI1586 (Computer Game Development) wird wie folgt neu eingefügt:

AI1586 Computer Game Development

Modulcode FB:	**Englische Modulbezeichnung:** Computer Game Development			
Arbeitsaufwand: 150 h, davon 72 h Präsenzzeit 78 h Selbststudium	**ECTS-Punkte:** 5 ECTS	**Studiensemester:** DM 2020, AI 2024: 4. Semester	**Häufigkeit des Angebots:** Sommersemester	**Dauer:** 1 Semester
Art: DM (2020): Wahlpflichtmodul (Medieninformatik, Mediendesign, Serious Games), AI (2024): Wahlpflichtmodul (Medieninformatik)	**Niveaustufe:** Bachelor	**Verwendbarkeit des Moduls:**		

1	**Angestrebte Lernergebnisse:** Die Studierenden erwerben erweiterte Grundkenntnisse zum Entwickeln von Computerspielen unter Verwendung einer modernen Game Engine. Sie lernen grundlegende Techniken und Mechaniken, um interaktive Anwendungen vom Prototyp bis zu einer fertigen kleinen Anwendung eigenständig zu planen und umzusetzen. Das Ziel besteht darin Studierende zu befähigen bestehende Assets wie 3D Modelle, Animationen, Texturen und Materialien, visuelle Effekte, Audio mit einer einfachen Spielmechanik und einer kleinen Geschichte zu einem stimmigen Spielerlebnis zu verbinden. Der Fokus liegt auf Spielen mit geringem Umfang und orientiert sich an klassischen Vorlagen wie z.B. Asteroids, Space Invaders oder Frogger, die auf eine moderne Art und Weise interpretiert werden sollen.
2	**Inhalte des Moduls:** • Struktureller Aufbau eines Computerspiels • Eingabeverarbeitung und Steuerung des Spielers

	• Grafische Benutzeroberflächen • Level-Design und Level-Übergänge • Künstliche Intelligenz für computergesteuerte Einheiten • Kombinieren von Animation, Visuellen Effekten und Audio • Performanceanalyse und Debugging
3	**Lehr- und Lernmethoden:** 2 SWS Seminaristischer Unterricht 2 SWS Praktikum
4	**Sprache:** Deutsch
5	**Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul:** notwendig: keine empfohlen: Graphische Datenverarbeitung, 3D-Modellierung und Animation, Animationsprogrammierung, Medienproduktion, Gestaltungsgrundlagen
6	**Form der Prüfung:** Portfolio oder Projektarbeit
7	**Bewertungsmethoden:** benotet
8	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten:** bestandene Modulprüfung
9	**Bemerkungen:** keine

5. In Modul AI1454 (Digitalisierung von Gesellschaftsprozessen mit Low Code) wird im Feld Angestrebte Lernergebnisse das Wort „Qualifikationsziele“ durch das Wort „Angestrebte Lernergebnisse“ ersetzt.

6. In Modul AI1279 (graphisch-interaktive Systeme) wird das Feld Inhalte des Moduls wie folgt neu gefasst:

- Graphische Benutzeroberflächen
- Interaktionstechniken und deren Realisierung
- Graphische Programmierung für Human-Machine Interfaces (HMIs) für Anwendungsfälle im Bereich Automotive, Architektur und digitaler Zwilling
- Bewegungsdesign und Kollisionserkennung
- Praktische Erfahrungen bei Nutzung geeigneter 2D-/3D-Graphik-Bibliotheken

7. Modul AI1711 (Serious Games) wird wie folgt neu eingefügt:

AI1711 Serious Games

Modulcode FB:	**Englische Modulbezeichnung:** Serious Games			
Arbeitsaufwand: 150 h, davon 72 h Präsenzzeit 78 h Selbststudium	**ECTS-Punkte:** 5 ECTS	**Studiensemester:** DM 2020: 4./5. Semester	**Häufigkeit des Angebots:** Winter- oder Sommersemester	**Dauer:** 1 Semester

Art: DM (2020): Wahlpflichtmodul (Medieninformatik, Mediendesign, Serious Games)	**Niveaustufe:** Bachelor	**Verwendbarkeit des Moduls:**

1	**Angestrebte Lernergebnisse:** Die Studierenden erwerben die Fähigkeit digitale interaktive Lern- und Trainingsanwendungen sowie Simulationen für fachfremde Domänen zu entwickeln. Die Teilnehmenden lernen Problemstellungen und Sachverhalte aus fachfremden Domänen zu analysieren, diese für eine didaktische Umsetzung zu konzeptionieren und final als digitale interaktive Lerninhalte zu implementieren. Fachlich können dies z. B. die Vermittlung der Straßenverkehrsordnung für die Entwicklung eines Fahrsimulators, wichtige Sicherheitsmaßnahmen für die Bedienung einer Maschine oder das Erleben von kulturell, historisch relevanten Ereignissen sowie sozialkritische Themen sein. Zur Umsetzung wird von den Studierenden eine moderne Game Engine verwendet, die eine Implementierung für verschiedene Ein- und Ausgabegeräte wie PC, Mobile und VR/AR erlaubt.
2	**Inhalte des Moduls:** • Analyse fachfremder Domänen und Problemstellungen • Didaktische Konzeption interaktiver Inhalte • Verknüpfen didaktischer Szenarien mit Spielmechaniken • Erstellen von Produktionsplänen • Implementierung digitaler Lern-/Trainingsanwendungen und Simulationen
3	**Lehr- und Lernmethoden:** 2 SWS Seminaristischer Unterricht 2 SWS Praktikum
4	**Sprache:** Deutsch
5	**Voraussetzungen für die Teilnahme am Modul:** notwendig: keine empfohlen: Graphische Datenverarbeitung, Computer Game Development, 3D-Modellierung und Animation, Animationsprogrammierung, Medienproduktion, Gestaltungsgrundlagen, Visual Computing
6	**Form der Prüfung:** Portfolio oder Projektarbeit
7	**Bewertungsmethoden:** benotet
8	**Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten:** bestandene Modulprüfung
9	**Bemerkungen:** keine

Artikel 2: Inkrafttreten

Diese Änderungen treten mit Wirkung zum Wintersemester 2026/27 in Kraft.

Fulda, d. 03.08.2026

Prof. Dr. Christian Fischer
Dekan des Fachbereichs Angewandte Informatik