Amtliche Mitteilung 37-2026 vom 6. Oktober 2026

Dritte Satzung zur Änderung der Studien- und Prüfungsordnung des Fachbereichs Angewandte Informatik der Hochschule Fulda – University of Applied Sciences für den Bachelor-Studiengang Angewandte Informatik (SPO 2024)

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 3. September 2026 die von dem Fachbereichsrat des Fachbereichs Angewandte Informatik am 24. Juni 2026 beschlossene nachstehende Änderung der Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelor-Studiengang „Angewandte Informatik“ genehmigt.

Artikel 1: Änderungen

1. § 12 Abs. 2 wird wie folgt neu gefasst:

   „Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Studien- und Prüfungsordnung bereits in diesen-Studiengang immatrikuliert waren, beenden ihr Studium nach der bisher geltenden Studien- und Prüfungsordnung vom 21. Juni 2017, zuletzt geändert am 16.10.2024. Diese Möglichkeit endet mit Ablauf des Sommersemesters 2027. Studierende, die zum Stichtag 30. September 2027 alle zum Abschluss des Studiums erforderlichen Module mit Ausnahme des Moduls Praxisprojekt (AI1023/AI1654) und/oder des Abschlussmoduls Bachelor Angewandte Informatik (AI1416/AI1652) erfolgreich absolviert haben, erhalten die Möglichkeit, ihr Studium nach der bisherigen Prüfungsordnung bis zum Ende des Sommersemesters 2028 fortzusetzen. Danach erhalten die Studierenden eine Anerkennung der bereits erbrachten Leistungen gemäß einer vom Fachbereichsrat verabschiedeten Anerkennungsregelung.“

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

Anlage 1: Struktur des Curriculums

Modulübersicht mit Spezialisierungen

Modul-ID	**Modul**	**Spezialisierung**			
	1. Semester	**ES**	**II**	**MI**	**WI**
AI1005	Betriebswirtschaftslehre 1				
AI1002	Digitaltechnik und Rechnersysteme				
AI1004	Mathematische Grundlagen der Informatik				
AI1000	Programmierung 1				
AI1589	Programmiermethoden und -werkzeuge 1				
AI1047	Mensch-Computer-Interaktion				
	2. Semester				

AI1010	Algebraische Grundlagen der Informatik				
AI1001	Programmiermethoden und Werkzeuge 2				
AI1007	Kommunikationsnetze und -protokolle				
AI1006	Programmierung 2				
AI1011	Software Engineering				
AI1009	Web-Applikationen				
	3. Semester				
AI1012	Algorithmen und Datenstrukturen				
AI1014	Datenbanksysteme				
AI1017	IT-Sicherheit				
AI1016	Wissenschaftliche Präsentation und Kommunikation				
AI1013	Betriebssysteme				
	Wahlpflichtmodul 1				
	4. Semester				
AI1606	Formale Sprachen – Theoretische Grundlagen und Anwendung				
AI1015	Verteilte Systeme				
AI1039	Robotik				
AI1020	Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen				
	Wahlpflichtmodul 2				
	Wahlpflichtmodul 3				
	5. Semester	**ES**	**II**	**MI**	**WI**
AI1021	Bachelor-Projekt Angewandte Informatik				
AI1590	Internet of Things				
	Wahlpflichtmodul 4				
	Wahlpflichtmodul 5				
	Wahlpflichtmodul 6				
	6. Semester				
AI1416 bzw. AI1652	Abschlussmodul Bachelor Angewandte Informatik				

	bzw. in der dualen Studiengangsvariante Abschluss-modul-dual Bachelor Angewandte Informatik				
AI1023 bzw. AI1654	Praxisprojekt bzw. in der dualen Studiengangsvariante Praxisprojekt-dual				
	Wahlpflichtmodule	**ES**	**II**	**MI**	**WI**
AI1522	3D-Modellierung und Animation			x	
AI4013	Aktuelles Thema der Angewandten Informatik (Bachelor) *				
AI1051	Animationsprogrammierung			x	
AI1485	Audio- und Videoproduktion			x	
AI1008	Betriebswirtschaftslehre 2				x
AI1034	Cloud Services		x		
AI1586	Computer Game Development			x	
AI1043	Data Mining				x
AI1042	Data-Warehousing				x
AI1031	Datenbanktechnologien		x		x
AI1048	Digitale Bildverarbeitung	x		x	
AI1030	Entwicklung von betrieblicher Anwendungssoftware				x
AI1398	Entwurf digitaler Systeme mit VHDL	x			
AI1028	ERP-Systeme				x
AI1019	Graphische Datenverarbeitung			x	
AI1029	Grundlagen der Wirtschaftsinformatik				x
AI1273	Grundlagen der Wirtschaftspolitik				x
AI1032	Mikrocontrollerprogrammierung	x			
AI1033	Multimedia-Kommunikation		x	x	
AI1441	Multimediasysteme			x	
AI1041	Optimierung				x
AI1052	Personalmanagement				x
AI1124	Projektmanagement	x	x	x	x
AI1053	Unternehmensplanspiel				x
AI1046	Visualisierung			x	
AI1591	Wissenschaftliches Arbeiten am Beispiel der IT-Sicherheit	x	x		x

AI1454	Digitalisierung von Geschäftsprozessen mit Low Code				x

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

Spezialisierung	ES	Embedded Systems
	II	IT-Infrastruktur
	MI	Medieninformatik
	WI	Wirtschaftsinformatik

Studienplan Bachelor Angewandte Informatik

<table>
<tr><th>1. Semester</th><th>2. Semester</th><th>3. Semester</th><th>4. Semester</th><th>5. Semester</th><th>6. Semester</th></tr>
<tr><td>Programmierung 1</td><td>Programmierung 2</td><td>Algorithmen und Datenstrukturen</td><td>Robotik</td><td>Internet of Things</td><td rowspan="3">Abschlussmodul Bachelor Angewandte Informatik</td></tr>
<tr><td>Digitaltechnik und Rechnersysteme</td><td>Software Engineering</td><td>Wissenschaftliche Präsentation und Kommunikation</td><td>Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen</td><td rowspan="2">Bachelor-Projekt Angewandte Informatik</td></tr>
<tr><td>Programmiermethoden und -werkzeuge 1</td><td>Web-Applikationen</td><td>Datenbanksysteme</td><td>Formale Sprachen – Theoretische Grundlagen und Anwendung</td></tr>
<tr><td>Mathematische Grundlagen der Informatik</td><td>Kommunikationsnetze u. -protokolle</td><td>Betriebssysteme</td><td>Verteilte Systeme</td><td>Wahlpflichtmodul</td><td rowspan="3">Praxisprojekt</td></tr>
<tr><td>Mensch-Computer-Interaktion</td><td>Algebraische Grundlagen der Informatik</td><td>IT-Sicherheit</td><td>Wahlpflichtmodul</td><td>Wahlpflichtmodul</td></tr>
<tr><td>Betriebswirtschaftslehre</td><td>Programmiermethoden und -werkzeuge 2</td><td>Wahlpflichtmodul</td><td>Wahlpflichtmodul</td><td>Wahlpflichtmodul</td></tr>
</table>

Abbildung 1: Curriculum Bachelor Angewandte Informatik

3. Anlage 2 Modulbeschreibungen wird wie folgt geändert:

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

b) In Modul AI1021 (Bachelor-Projekt Angewandte Informatik) wird im Feld Voraussetzungen für die Vergabe von ECTS-Punkten die Zahl „2023“ durch die Zahl „2024“ ersetzt.

c) 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

Artikel 2: Inkrafttreten

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

Fulda, d. 05.10.2026

Prof. Dr. Christian Fischer
Dekan des Fachbereichs Angewandte Informatik