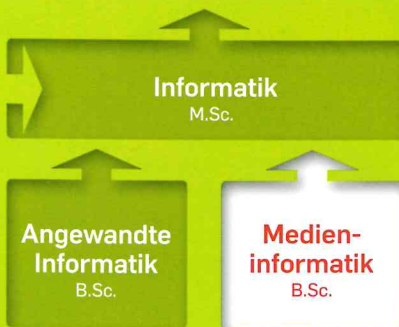




Bachelor of Science

MEDIENINFORMATIK



Auf einen Blick:
MEDIENINFORMATIK

STUDIENORT
Wiesbaden,
Mediencampus Unter den Eichen

STUDIERENDE
200

ZULASSUNG MIT
Allgemeine Hochschulreife,
Fachhochschulreife,
Numerus Clausus (WS 12/13: 2,6)

PRAKTIKUM
keine Zulassungsvoraussetzung

AUFNAHME
60 Studierende/Jahr,
Studienbeginn nur zum Wintersemester

BEWERBUNG
bis 15. Juli an Hochschule RheinMain

REGELSTUDIENZEIT
6 Semester

ABSCHLUSS
Bachelor of Science,
anschl. Master of Science möglich

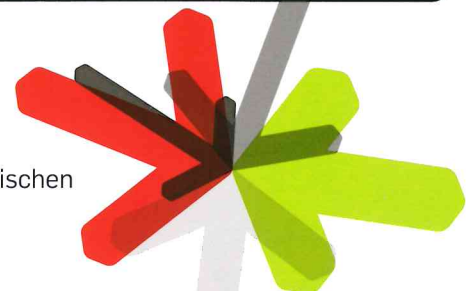


Hochschule **RheinMain**
Design Informatik Medien
MEDIENINFORMATIK
Haus D
Unter den Eichen 5
65195 Wiesbaden
Telefon 0611 9495 1241
Telefax 0611 9495 1240
medieninformatik@hs-rm.de
www.mi.hs-rm.de

Fragen zum Medieninformatik-Studium?

Professoren beraten Sie in der Medieninformatik-Sprechstunde. Vereinbaren Sie einen Termin unter studium@mi.hs-rm.de

Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik am Fachbereich Design Informatik Medien der Hochschule RheinMain verbindet eine solide Informatikausbildung mit gestalterischen und technischen Fähigkeiten. Interdisziplinäre Kompetenz ist in Zukunft gefragt!



Wer sollte Medieninformatik studieren?

Die Arbeitsmethoden der Informatik setzen Abstraktionsvermögen und logisches Denken voraus. Diese Fähigkeiten werden in der schulischen Vorbildung in Fächern der Mathematik und der Naturwissenschaften stark gefördert. Studieninteressenten mit der Neigung zum Gebrauch dieser Fähigkeiten und gestalterischen Ambitionen liegen mit Medieninformatik genau richtig.

Interdisziplinäre Ausbildung

Die Informatikausbildung ist der Studienschwerpunkt. Studierende lernen alles, was sie zur Entwicklung moderner Informations- und Kommunikationsanwendungen benötigen. Zum Beispiel wird die Programmierung mit aktuellen System-, Skript- und Auszeichnungssprachen vermittelt. Softwareentwicklung, Datenbanken, Netzwerke und 2D/3D-Computergrafik sind die Grundlage zur Entwicklung verteilter Systeme im Internet und mobiler Kommunikationsplattformen. Darauf aufbauend lernen Studierende moderne Konzepte zur Analyse, Modellierung von Anwendungsszenarien und deren Umsetzung anhand praktischer Beispiele. Ein weiterer Schwerpunkt ist die gestalterische Ausbildung in den Bereichen Typografie, Layout, Bildgestaltung, Navigations- und Interaktionsdesign, Informationsgrafik und Animation.

Grundlegende Kenntnisse in Mathematik, Rechts- und Wirtschaftswissenschaften sowie Projektmanagement runden das Profil ab.

Praxisorientiertes Studium

Alle Vorlesungen werden durch intensiv betreute Übungen und Projekte in kleinen Gruppen ergänzt. Es stehen moderne Mac-, Windows- und Linux-Arbeitsplätze zur Verfügung. Das Studium wird durch ein Praxisprojekt im Unternehmen ergänzt. Im 5. Semester können Studierende individuelle Schwerpunkte setzen und sich danach im Rahmen der Bachelor-Thesis aktiv an Projekten beteiligen. Kooperationen mit in- und ausländischen Unternehmen bieten dazu interessante Möglichkeiten. Nach dem Bachelor-Studium haben interessierte Absolventen die Möglichkeit am gleichen Fachbereich in weiteren 4 Semestern den Abschluss »Master of Science« zu erwerben.

Gute Chancen

Medieninformatiker sind voll qualifizierte Informatiker und übernehmen anspruchsvolle Aufgaben in Wirtschaft, Industrie, Handel und Dienstleistung. Aufgeschlossenheit für neue Technologien sowie Sensibilität für medien- und designrelevante Problemstellungen befähigen sie zu interdisziplinärer Teamarbeit und zur Entwicklung ganzheitlicher Lösungen im IT-Bereich.

STUDIENPROGRAMM ►



Studienprogramm Medieninformatik (Bachelor of Science)

20 SWS · 30 cp	1110 5 cp Einführung in die Medieninformatik	1120 7 cp Programmieren 1	1230 8 cp Einführung in die Gestaltung	1450 5 cp Grundlagen der BWL	1340 5 cp Analysis
24 SWS · 30 cp	2110 5 cp Algorithmen und Datenstrukturen	2130 5 cp Programmieren 2	2120 5 cp Auszeichnungssprachen	2240 5 cp Gestaltung elektronischer Medien	2350 5 cp Lineare Algebra
24 SWS · 30 cp	3110 5 cp Automatentheorie und Formale Sprachen	3140 5 cp Programmieren 3	3120 5 cp Datenbanksysteme	3250 5 cp Animation	3130 5 cp Entwicklung interaktiver Benutzungsoberflächen
24 SWS · 30 cp	4150 5 cp Web-basierte Anwendungen	4130 5 cp Rechnernetze und Netzwerkprogrammierung	4140 5 cp Softwaretechnik	4280 5 cp Mensch-Computer-Interaktion	4120 5 cp Computergrafik
18 SWS · 30 cp	5120 5 cp Liste MI*	5110 10 cp Softwaretechnik-Projekt (inkl. Projektmanagement)	5540 5 cp Fachseminar	5130 10 cp Liste GI*	
0 SWS · 30 cp	6100 15 cp Praxisprojekt		9040 15 cp Bachelor-Thesis (inkl. Kolloquium)		

* Wahlpflichtfächer

Liste MI [MEDIENINFORMATIK]

7100 3D-Modellierung und Animation, 7110 Ausgewählte Kapitel der angewandten Informatik, 7120 Compilerbau, 7130 Computergrafik für Education und Entertainment, 7140 Concurrent Programming, 7150 Datenbank-Technologien, 7160 Digitale Bildverarbeitung, 7190 Funktionale Programmierung, 7210 Künstliche Intelligenz, 7220 Methoden und Anwendungen der Computergrafik, 7230 Programmieren in C++, 7240 Security, 7250 Selected Topics in Applied Computer Science, 7300 Virtual Reality Systeme, 7310 Wirtschaftsinformatik, 7320 Web-Technologien

Liste GI [GESTALTUNG · INFORMATIK]

7500 2D-Bildanalyse, 7510 Advanced Networking, 7520 Anwendungen der künstlichen Intelligenz, 7530 Computer Vision, 7540 Content- und Wissensmanagement, 7550 Data-Warehouse-Systeme und Data Mining, 7560 E-Business: Standards und Automatisierung, 7570 Echtzeit-Computergrafik, 7590 Fortgeschrittene Softwaretechnologie, 7600 Graphisch-Interaktive Systeme, 7610 Mobile Computing, 7620 Project – Current Topics in Applied Computer Science, 7630 Projekt zu aktuellen Themen der angewandten Informatik, 7640 Service-orientierte Architekturen, 7650 Sichere Systeme, 7670 Systemprogrammierung, 7680 Web-Engineering, 7720 3D-Animation, 7740 Internet-basierte Informations- und Kommunikationssysteme, 7750 Multimediale Gestaltung und Interaktion, 7760 Graphentheorie und Graphenalgorithmen