



Bachelor of Science (B.Sc.)

MEDIENINFORMATIK

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

Wer sollte Medieninformatik studieren?

Die Arbeitsmethoden der Informatik setzen Abstraktionsvermögen und logisches Denken voraus. Diese Fähigkeiten werden in der Mathematik und Fächern der Naturwissenschaften stark gefördert. Studieninteressierte mit dieser Neigung 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 Computergrafik sind die Grundlage zur Entwicklung verteilter mobiler Systeme im Web. 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 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 begleitet. Das Studium wird durch ein volles Praxissemester im Unternehmen ergänzt. Am Ende des Studiums 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 Absolvent:innen die Möglichkeit am gleichen Fachbereich in weiteren 3 Semestern den Abschluss »Master of Science« zu erwerben.


Studierende der Medieninformatik sind voll qualifizierte Informatiker:innen 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 IT-Lösungen.

+Dual

Medieninformatik kann alternativ auch praxisorientiert dual studiert werden. Durch die Anstellung in einem Partnerunternehmen und die kontinuierliche Einbeziehung in dessen Projektarbeit können die im Studium erworbenen theoretischen Kenntnisse gleich angewandt werden.

Interesse oder Fragen?

-  www.hs-rm.de/medieninformatik
-  studium@mi.hs-rm.de
(persönliche Beratungstermine)
-  Hochschule **RheinMain**
Studiengang Medieninformatik
Unter den Eichen 5 / Haus D
65195 Wiesbaden
-  +49 611 94 95 - 12 41

Abschluss	Bachelor of Science (B.Sc)
Studienort	Wiesbaden, Campus Unter den Eichen
Regelstudienzeit	7 Semester
Studienform	Vollzeit
Studienanfänger	50 pro Jahr
Bewerbung	bis 15. Juli Dual: bis Mitte Sept.
Zulassung	Numerus Clausus Dual: Studienvertrag
Studienbeginn	Wintersemester
	Im Anschluss möglich: Master of Science (M.Sc.) in Medieninformatik, Informatik oder Wirtschaftsinformatik sowie anschließende Promotion

CURRICULUM MEDIENINFORMATIK

Studienprogramm

Semester	Module					
7 30 cp	Wahlmodul Internationalisierung 5 cp	Wahlmodul Portfolio Medieninformatik 10 cp	Bachelor-Thesis 15 cp			
6 30 cp	Berufspraktische Tätigkeit 30 cp					
5 30 cp	Softwaretechnik-Projekt 10 cp	Mensch-Computer-Interaktion 5 cp	Wahlmodul A Projekt Medieninformatik 10 cp	Wahlmodul B Design und Informatik 5 cp		
4 30 cp	Künstliche Intelligenz 6 cp	Softwaretechnik 6 cp	Motion Design 6 cp	Webbasierte Anwendungen 6 cp	Computergrafik 6 cp	
3 30 cp	Rechnernetze und Security 6 cp	Programmieren 3 6 cp	Entwicklung interaktiver Anwendungen 6 cp	Datenbanksysteme 6 cp	Angewandte Mathematik 6 cp	
2 30 cp	Algorithmen und Datenstrukturen 5 cp	Programmieren 2 5 cp	Auszeichnungssprachen 5 cp	Interaction Design 5 cp	IT-Recht und Datenschutz 5 cp	Lineare Algebra 5 cp
1 30 cp	Einführung in die Medieninformatik 5 cp	Programmieren 1 7 cp	Grundlagen Mediendesign 8 cp	Grundlagen der BWL 5 cp	Analysis 5 cp	

■ = Informatik-Grundlagen
 ■ = Design
 ■ = Mathematik
■ = Informatik-Anwendungen
 ■ = Design und Informatik
■ = fachübergreifende Qualifikationen

Themen Wahlmodul A (10 cp) Projekt Medieninformatik

- 3D Animation
- 3D Computer Vision
- 3D Design
- Anwendungen der KI
- Computer Games
- Data Science
- Echtzeit-Computergrafik
- Einführung in Cloud Computing
- Fortgeschrittene Softwaretechnologien
- Mobile Computing
- User Experience Design
- Visual Computing
- Web-Engineering

Themen Wahlmodul B (5 cp) Design und Informatik

- 2D Computer Vision
- 3D-Modellierung und Animation
- Agiles Projektmanagement
- Datenbank-Technologien
- DevOps – Softwareentwicklung und -betrieb
- eGovernment
- Funktionale Programmierung
- Programmieren in C++
- IT Security
- User Interface Design
- Virtual Reality-Systeme
- Web-Technologien
- Wirtschaftsinformatik