



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 ergänzt. Es stehen moderne Mac-, Windows- und Linux-Arbeitsplätze zur Verfügung. 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 Absolventen die Möglichkeit am gleichen Fachbereich in weiteren 3 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.

Interesse oder Fragen?

 www.hs-rm.de/medieninformatik

 studium@mi.hs-rm.de

 Hochschule **RheinMain**
Studiengang Medieninformatik
Unter den Eichen 5 / Haus D
65195 Wiesbaden

 (06 11) 94 95 - 12 41

Medieninformatik

Abschluss Bachelor of Science (B.Sc.)

Studienort Wiesbaden, Campus Unter den Eichen

Regelstudienzeit 7 Semester

Studienform Vollzeit

Studienanfänger 60 pro Jahr

Bewerbung bis 15. Juli

Zulassung Numerus Clausus

Studienbeginn Wintersemester



Im Anschluss möglich:
Master of Science (M.Sc) Informatik

CURRICULUM MEDIENINFORMATIK

Studienprogramm

Semester	Module				
7 29 cp	Wahlpflichtliste Internationalisierung 4 cp	Portfolio Medieninformatik 10 cp	Bachelor-Thesis 15 cp		
6 30 cp	Berufspraktische Tätigkeit 30 cp				
5 31 cp	Softwaretechnik-Projekt 10 cp	Mensch-Computer-Interaktion 6 cp	Wahlpflichtliste Gestaltung und Informatik* 10 cp	Wahlpflichtliste Medien und Informatik* 5 cp	
4 30 cp	Softwaretechnik 6 cp	Webbasierte Anwendungen 6 cp	Animation 6 cp	Computergrafik 6 cp	Rechnernetze und Betriebssysteme 6 cp
3 30 cp	Datenbanksysteme 6 cp	Programmieren 3 6 cp	Entwicklung interaktiver Benutzungsoberflächen 6 cp	Automatentheorie und formale Sprachen 6 cp	Angewandte Mathematik 6 cp
2 30 cp	Algorithmen und Datenstrukturen 5 cp	Programmieren 2 5 cp	Auszeichnungssprachen 5 cp	Gestaltung elektronischer Medien 5 cp	IT-Recht und Datenschutz 5 cp
1 30 cp	Einführung in die Medieninformatik 5 cp	Programmieren 1 7 cp	Einführung in die Gestaltung 8 cp	Grundlagen der BWL 5 cp	Analysis 5 cp

■ = Informatik
 ■ = Gestaltung
 ■ = Mathematik
 ■ = fachübergreifende Qualifikationen

* Wahlpflichtliste Gestaltung und Informatik

- 2D-Bildanalyse
- 3D-Animation
- Advanced Networking
- Anwendungen der künstlichen Intelligenz
- Computer Vision
- Content- und Wissensmanagement
- Data Science
- Echtzeit-Computergrafik
- Fortgeschrittene Softwaretechnologie
- Graphisch-Interaktive Systeme
- Mobile Computing
- Serviceorientierte Architekturen
- Sichere Systeme
- Web-Engineering
- Multimediale Gestaltung und Interaktion

* Wahlpflichtliste Medien und Informatik

- 3D-Modellierung und Animation
- Computergrafik für Education und Entertainment
- Datenbank-Technologien
- Digitale Bildverarbeitung
- Funktionale Programmierung
- Künstliche Intelligenz
- Methoden und Anwendungen der Computergrafik
- Programmieren in C++
- Security
- Virtual Reality Systeme
- Wirtschaftsinformatik
- Web-Technologien