



INFORMATIONEN UND KONTAKT

Voraussetzungen

Allgemeine Hochschulreife, fachgebundene Hochschulreife (alle Formen) oder Fachhochschulreife; optional: Einreichung eines Motivationsschreibens

Onlinebewerbung

www.hdm-stuttgart.de/onlinebewerbung

Bewerbungsfristen

15. JANUAR
für das Sommersemester

15. JULI
für das Wintersemester



Ansprechpartner

Studiendekan Prof. Roland Kiefer

Telefon: + 49 711 8923 2167

kiefer@hdm-stuttgart.de

Weitere Informationen zum Studiengang

www.hdm-stuttgart.de/mi

Fotos

HdM Stuttgart

STUDIENGANG AUF EINEN BLICK

Schwerpunkte

- » Softwareentwicklung
 - » Game Development
 - » Computergrafik & Virtual Reality
 - » Künstliche Intelligenz & Machine Learning
 - » Web Development
 - » Networks & Rechnernetze
 - » IT-Security
- » 7. Semester
 - » Bachelor of Science (B.Sc.)
 - » Praxissemester
 - » Auslandssemester optional

Grund- 1		Hauptstudium				7
1	Mathematik	3	Anwendungsentwicklung	4	Software-Projekt	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
2	Angewandte Mathematik	5	Praxissemester in einer Firma im In- oder Ausland	6	evtl. weitere Projekte	Abschlussarbeit
	Theoretische Informatik	6	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Software-entwicklung		Algorithmen		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Webentwicklung		Webentwicklung		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Betriebssysteme		BWL, IT-Recht und Soft-Skills		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Datenbanken		Sicherheit		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Computer-Interaktion				Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	
	Digital Media Technologies				Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	

WARUM MEDIENINFORMATIK AN DER HdM?

Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik an der Hochschule der Medien bietet Ihnen in sieben Semestern eine praxisorientierte breitbandige Informatikausbildung mit vielen berufsqualifizierenden Wahlmöglichkeiten. Wer an der Hochschule der Medien (HdM) Medieninformatik studiert, kann aus dem reichhaltigen Angebot an Medienthemen sein Studium nach seinen Vertiefungswünschen selbst zusammenstellen. Die Wahlfreiheit, die die Studierenden der Medieninformatik vor allem im Hauptstudium haben, ist einzigartig.



«Wir von der Medieninformatik sind mit Herzblut unterwegs, um Sie auf die vielfältigen Aufgaben und Möglichkeiten des Berufslebens vorzubereiten. Wir legen großen Wert darauf, Sie gut durchs Studium zu begleiten und Sie auf Ihrem individuellen Weg zu unterstützen.»

PROF. DR. ROLAND KIEFER: STUDIENDEKAN MEDIENINFORMATIK

WIE SIND MEINE BERUFSAUSSICHTEN?

Unsere Absolventinnen und Absolventen arbeiten an der Nahtstelle von Informatik und digitalen Medien oder übernehmen klassische Aufgaben von Informatikern in der Informations- und Medienindustrie, beispielsweise in Softwarehäusern, Industrieunternehmen oder Multimedia-Agenturen. Sie sorgen für sichere Netze (IT-Security), arbeiten in der Administration oder entwickeln individuelle Softwareanwendungen. Ebenso gefragt sind unsere Bachelorabsolventen- und Absolventinnen im Bereich der Medientechnologie, etwa wenn es um künstliche Intelligenz, Computeranimationen oder Mediendatenbanken geht.



«Praktisch jede/r Medieninformatik-Absolvent/in wird irgendwann in seinem Berufsleben mit Fragen der IT-Sicherheit zu tun bekommen. Deshalb ist die IT-Security auch ein Pflichtfach im Studiengang.»

PROF. DR. ROLAND SCHMITZ

SIND VORKENNTNISSE ERFORDERLICH?

Wer Spaß an Technik und ein mathematisches Grundverständnis hat, dabei seine Ideen gern in ein kreatives Team einbringt, hat die besten Voraussetzungen. Informationstechnische Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.



«Wir starten ohne Vorkenntnisse und bilden die Studierenden zu professionellen Softwareentwickler/innen/in aus, in dem wir sie mit einfachen Beispielen bis hin zur Entwicklung verteilter Systeme leiten und Sicherheitsprobleme adressieren.»

PROF. DR. MARTIN GOIK

WIE VIEL PRAXISBEZUG GIBT ES IM STUDIUM?

Der Standort Stuttgart bietet optimale Voraussetzungen für eine enge Verzahnung mit der Industrie. In Projekten haben die Studierenden die Möglichkeit eigene Ideen in Teamarbeit gemeinsam umzusetzen. Dabei erarbeiten sie unter praxisnahen Bedingungen gemeinsam Lösungen für typische Herausforderungen der IT- und Medienbranche. Auch das integrierte praktische Studiensemester, Firmenexkursionen, Seminare mit Referenten aus der Wirtschaft sowie die Möglichkeit die Abschlussarbeit in Zusammenarbeit mit Unternehmen zu erstellen sorgen für eine enge Praxisanbindung im Studium.



«In der künstlichen Intelligenz werden Verfahren entwickelt, die Maschinen zu ähnlich intelligentem Verhalten wie Menschen befähigen. Bausteine dieser Intelligenz sind: Wahrnehmen, Erfahrungen sammeln, planen, optimieren, lernen.»

PROF. DR. JOHANNES MAUCHER

KANN ICH GAMES IM STUDIUM ENTWICKELN?

Durch die Zusammenarbeit mit dem Institut für Games können die Studierenden, die sich für Spieleentwicklung interessieren, auch mit anderen Studiengängen der Hochschule der Medien professionelle Hard- und Software des Games Lab für ihre interdisziplinären Projekte nutzen. Das Ergebnis der Teamarbeit wird dann zum Ende des Semesters bei der MediaNight in der Hochschule vorgestellt.



«Die Teams im Institut für Games nutzen ihr unterschiedliches Wissen für Games-Projekte, ähnlich wie in einem Unternehmen, in dem die Programmier-, Grafikabteilung oder Managementleitung zusammenarbeiten.»

PROF. DR. STEFAN RADICKE

WAS BEINHÄLTET DER STUDIENPLAN?

Mit den Schwerpunkten Softwareentwicklung, Künstliche Intelligenz & Machine Learning, Web Development, Computergrafik & Virtual Reality, Game Development, Network & Rechnernetze und IT-Security deckt der Studiengang Medieninformatik ein breites Spektrum an Wissensgebieten ab.



«Die Vorlesung Web Development umfasst die Programmierung von datenbankbasierter Software mit einer Benutzeroberfläche im World Wide Web unter Berücksichtigung verschiedener Architekturvarianten.»

PROF. DR. FRIDTJOF TOENNISEN

WIE LANGE DAUERT DAS STUDIUM?

In der Regel wird das Studium nach sieben Semestern mit der Bachelorthesis abgeschlossen. Die Absolventinnen und Absolventen erhalten den staatlich anerkannten Grad Bachelor of Science (B. Sc.). Wer will, kann sich im Anschluss an den Bachelorabschluss im Masterstudiengang Computer Science and Media für Führungsaufgaben in der IT- und Medienbranche qualifizieren.



«In dem Schwerpunkt Computergrafik & Virtual Reality erlernen die Studierenden mit 3D-Darstellungen virtuelle Welten zu erzeugen und erlebbar zu machen.»

PROF. DR. JENS-UWE HAHN