



Game Development



Künstliche Intelligenz



Computergrafik



Softwareentwicklung



Web Development



Networks

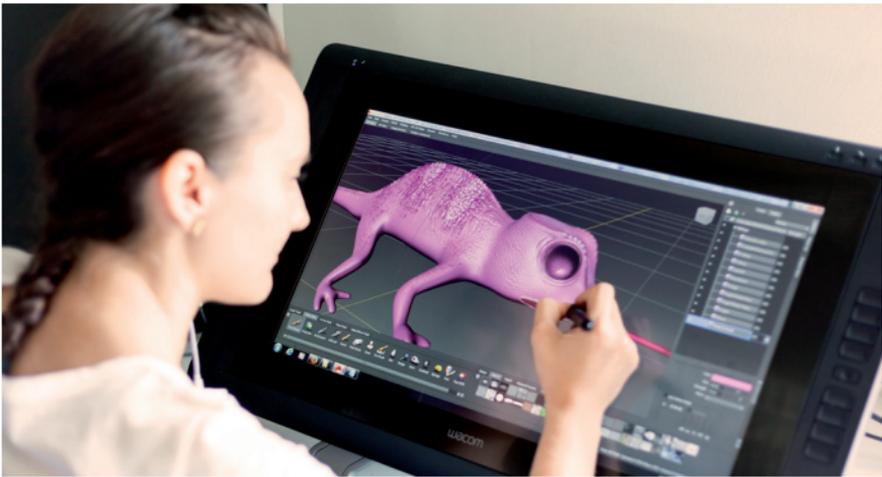


MEDIENINFORMATIK

Bachelor of Science

WAS IST MEDIENINFORMATIK?

Die Informatik spielt heute in fast allen Lebensbereichen eine wichtige Rolle. Durch die zunehmende Digitalisierung der Medien und die steigende Bedeutung multimedialer Anwendungen werden Informatikkenntnisse auch für viele Medienberufe vorausgesetzt. Die Medieninformatik bietet eine solide Informatikausbildung und behandelt spannende Themen von Data-Mining bis zur Webentwicklung, von der Netzwerksicherheit bis zur Spieleentwicklung.



3D-Modellierung in der Computergrafik

WARUM MEDIENINFORMATIK STUDIERN?

Im Studiengang Medieninformatik werden Spezialisten ausgebildet, die spannende Aufgaben in Medienunternehmen, in Softwarehäuser oder Industrieunternehmen übernehmen. Während des Studiums können die Studierenden selbst wählen, auf welche Vertiefungsrichtung sie sich konzentrieren. Die Kombination des informationstechnischen Grundlagenstudiums mit einer breiten Auswahl an attraktiven medienspezifischen Vertiefungsmöglichkeiten sorgt für ein breites Spektrum an Möglichkeiten für die Absolventen.

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.

WARUM MEDIENINFORMATIK AN DER HdM?

Wer hier Medieninformatik studiert, kann aus dem reichhaltigen Angebot an Medienthemen der Hochschule der Medien (HdM) sein Studium nach seinen Vorlieben und Vertiefungswünschen selbst zusammenstellen. Die Wahlfreiheit, die die Studierenden der Medieninformatik vor allem im Hauptstudium haben, ist einzigartig. Der Standort Stuttgart mit seiner konzentrierten Ansiedlung von Unternehmen der Automobil- und IT-Branche bietet optimale Voraussetzungen für eine enge Verzahnung mit der Industrie. Durch die internationalen Kontakte bietet die HdM den Studierenden auch die Chance, ein Semester im Ausland zu studieren oder dort ihr Praxissemester durchzuführen.

GIBT ES PRAXISBEZUG IM STUDIUM?

In verschiedenen 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.

WIE LANGE DAUERT DAS STUDIUM?

In der Regel wird das Studium nach sieben Semestern mit der Bachelorthesis abgeschlossen. Die Absolventen erhalten den staatlich anerkannten Grad Bachelor of Science (B. Sc.).

Spieleentwicklung mit der Oculus Rift





WAS FÜR PROJEKTE GIBT ES IN **GAMES-DEVELOPMENT**?

«In jedem Semester entstehen Spiele unterschiedlichster Genres. Wir im Studiengang Medieninformatik sind stolz darauf, unseren Studierenden ein hohes Maß an Wahlfreiheit bei ihren Projekten bieten zu können.» *PROFESSURVERTR. STEFAN RADICKE: GAME-DEVELOPMENT*



WAS BEDEUTET **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**?

«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: KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



WAS ERLERNEN DIE STUDIERENDEN IN **COMPUTERGRAFIK**?

«Die Leistungsfähigkeit der Grafikkarten nimmt mit großem Tempo zu. Die Studierenden lernen mit 3D-Darstellungen virtuelle Szenen zu erzeugen.» *PROF. DR. JENS-UWE HAHN: COMPUTERGRAFIK*



WO IST DER SCHWERPUNKT IN **SOFTWAREENTWICKLUNG**?

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

PROF. DR. MARTIN GOIK: SOFTWAREENTWICKLUNG



WELCHE BEREICHE BETREFFEN DAS **WEB DEVELOPMENT**?

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

PROF. DR. F. TOENNIESSEN/ PROF. DR. D. HEUZEROTH: WEB DEVELOPMENT



WELCHE CHANCEN BIETEN **NETWORK-KENNTNISSE**?

«IT-Experten im Bereich der Netze und IT-Sicherheit werden zukünftig noch stärker gesucht sein. Die späteren Aufgabengebiete sind vielfältig: Experten für (mobile) Datennetze, Funktechnologien, Internetprotokolle, Consultants, Netzplaner, Administratoren.»

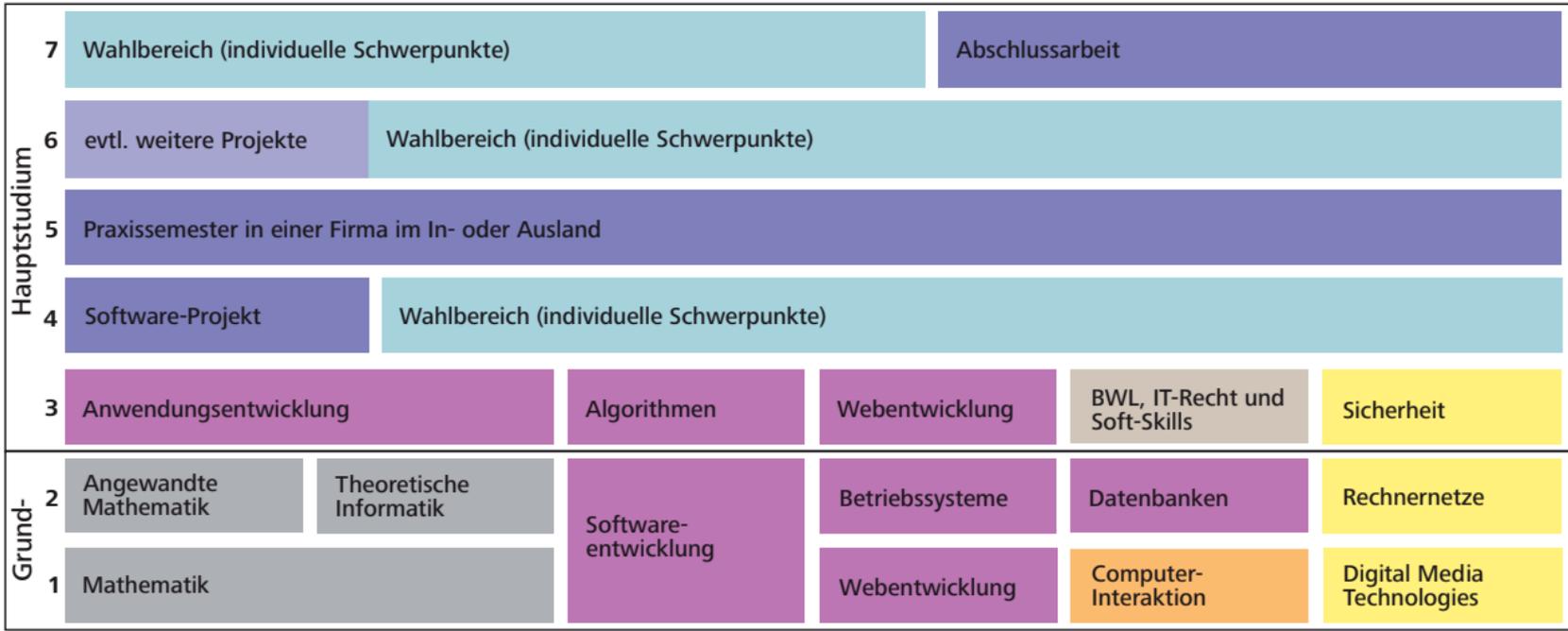
PROF. ROLAND KIEFER: NETWORKS



WELCHE ROLLE SPIELT **IT-SECURITY** IN DER INDUSTRIE?

«Praktisch jeder Medieninformatik-Absolvent 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: IT-SECURITY



STUDIERN. WISSEN. MACHEN.

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. Dr. Jens-Uwe Hahn

Telefon: 0711 8923 2157

hahn@hdm-stuttgart.de

Sylvia Weiß, Studienbüro

Telefon: 0711 8923 2084

weiss@hdm-stuttgart.de

Hochschule der Medien

Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Telefon 0711 8923 10

Telefax 0711 8923 11

www.hdm-stuttgart.de

WEITERE INFORMATIONEN ZUM STUDIENGANG

www.hdm-stuttgart.de/mi

