

## Digital Media Marketing

### Alle Fakten auf einen Blick

#### 1. Semester

Grundlagen der Informatik	4V   2Ü
Technische Grundlagen der Informatik	2V
Grundlagen der Gestaltung	2V   2Ü
Kreativitäts- und Präsentationstechniken	2S
Grundlagen des Marketings	4V   2Ü
Mathematische Grundlagen	4V   2Ü
<b>Summe</b>	<b>26 SWS</b>

#### 2. Semester

Algorithmen und Datenstrukturen	4V   2Ü
Angewandte Kognitionswissenschaft	2V
HCI	2V   2Ü
Marketing Management	2V   2Ü
Programmiertechniken I	4V   2P
Englisch I	2S
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 3. Semester

Mediengestaltung	2V   2Ü
Schreiben für Web- und AV-Produktion	2S
Datenbanken	2V   2Ü
Software Engineering	4V   2Ü
Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik	2V   2Ü
Englisch II	2S
<b>Summe</b>	<b>22 SWS</b>

#### 4. Semester

IT-Recht	2V
Internetprogrammierung	2V   2P
Online Marketing	4V   2Ü
Projektmanagement	2V   2Ü
Vertiefungsfächer	8 SWS
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 5. Semester

Entwicklung Interaktiver Systeme	3V   3Ü
Medien & Gesellschaft	2V
Screen Design	2V   2P
Vertiefungsfächer	8 SWS
Studienprojekt	Projekt
<b>Summe</b>	<b>20 SWS</b>

#### Vertiefungsfächer

AV Medien	2V   2P
Advanced Topics in HCI	4V/Ü
Corporate Media	2V   2P
Cross Media Marketing	2V   2Ü
Programmiertechniken II	2V   2P
Einführung in die App-Entwicklung	2V   2Ü
Entwicklung verteilter Anwendungen mit Java	4V/P
Fortgeschrittene Programmiertechniken	4V/P
Grafische Gestaltung und digitaler Workflow	2V   2P
Graphical Apps	
The Android View	2V   2Ü
Information Retrieval	2V   2Ü
IT-Sicherheit	2V   2Ü
Kommunikationsnetze	3V   1P
Künstliche Intelligenz und Sprachanalyse	2V   2Ü
Mobile Usability	2V   2Ü
Projektmanagement in der Medienproduktion	2V   2Ü
Social Media Marketing	2V   2Ü

#### 6. Semester

Betreutes Praxisprojekt	
Bachelor-Abschlussarbeit	

## Erläuterungen und Adressen

Der Studiengang gliedert sich in ein jeweils dreisemestriges Basis- und Vertiefungsstudium. Während im Basisstudium auch die Grundlagenbildung in den Informatikfächern erfolgt, findet im Vertiefungsstudium eine stärkere Anwendungs- und Projektorientierung statt. Hier erfolgt auch eine Schwerpunktbildung durch Vertiefungsfächer (4. und 5. Semester). Das Studium findet seinen Abschluss mit dem betreuten Praxisprojekt in einem Unternehmen und der Bachelorarbeit.

### Voraussetzung für die Aufnahme eines Studiums

- Allgemeine Hochschulreife
- Fachhochschulreife oder
- Berufsausbildung mit einem Gesamtnotenschnitt von mindestens 2,5 und eine mindestens zweijährige berufliche Tätigkeit im Ausbildungsberuf oder Meisterprüfung oder vergleichbare Prüfung

Ausländische Studienbewerber können sich beim Studienkolleg (E-Mail: studienkolleg@hs-kl.de) über die Gleichwertigkeit ihrer Vorbildung informieren.

Der letzte Bewerbungstermin für das Wintersemester ist in der Regel jeweils der 15. Juli. Ein vollwertiger Studienbeginn ist nur zum Wintersemester möglich.

Die Bewerbung erfolgt online unter [www.hs-kl.de/bewerben](http://www.hs-kl.de/bewerben)

### Kontaktdaten

Hochschule Kaiserslautern | Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik  
Amerikastr. 1 | 66482 Zweibrücken

Bewerbung: Studierendensekretariat, E-Mail: [studsek-zw@hs-kl.de](mailto:studsek-zw@hs-kl.de)

Fragen zum Studium der Digital Media Marketing, E-Mail: [bachelor-dmm@hs-kl.de](mailto:bachelor-dmm@hs-kl.de)

Weitere Informationen zum Studiengang sind unter [www.hs-kl.de/imst](http://www.hs-kl.de/imst) abrufbar.