

Medieninformatik

Alle Fakten auf einen Blick

1. Semester

Grundlagen der Informatik	4V 2Ü
Technische Grundlagen der Informatik	4V 2Ü
Grundlagen der Gestaltung	2V 2Ü
Mathematische Grundlagen	4V 2Ü
Lern- und Präsentationstechniken	2S
Summe	24 SWS

2. Semester

Algorithmen und Datenstrukturen	4V 2Ü
Programmiertechniken I	4V 2P
Analysis, Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik	4V 2Ü
Kognitionswissenschaft	4V 2P
Summe	24 SWS

3. Semester

Programmiertechniken II	2V 2P
Datenbanken	2V 2Ü
Lineare Algebra und Geometrie	2V 2Ü
Mediengestaltung	2V 2Ü
Software Engineering	4V 2Ü
Summe	22 SWS

4. Semester

Computergrafik	2V 2P
Internetprogrammierung	2V 2P
Projektmanagement	2V 2Ü
Studienarbeit	1V 3S
Vertiefungsfächer	8 SWS
Summe	24 SWS

5. Semester

Entwicklung interaktiver Systeme	3V 3Ü
----------------------------------	---------

Medien & Gesellschaft	2V
Rechtliche und betriebswirtschaftliche Grundlagen	4V 2Ü
Vertiefungsfächer	8 SWS
Studienprojekt	Projekt
Summe	22 SWS

Vertiefungsfächer

3D Anwendungspakete	2V 2P
AV Medien	2V 2P
Advanced Topics in HCI	4V/Ü
Bildverarbeitung	2V 2Ü
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
Grafik Programmierung	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
Nebenläufige Programmierung	2V 2P
Projektmanagement in der Medienproduktion	2V 2Ü
Screen Design	2V 2P
Social Media Marketing	2V 2Ü
Visual Data Analysis	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 ist in der Regel für das Wintersemester jeweils der 15. Juli, für das Sommersemester der 15. Januar eines jeden Jahres. Ein vollwertiger Studienbeginn ist sowohl zum Winter- als auch zum Sommersemester möglich. Die Bewerbung erfolgt online unter 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

Fragen zum Studium der Medieninformatik, E-Mail: bachelor-mi@hs-kl.de

Weitere Informationen zum Studiengang sind unter www.hs-kl.de/imst abrufbar.