



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-	HAUPTSTUDIUM	
1	2	3
Mathematik	Angewandte Mathematik	Theoretische Informatik
Software-entwicklung 1	Datenbanken	Algorithmen und Datenstrukturen
Web Development	Software-entwicklung 2	Software-entwicklung 3
IT-Recht und Datenschutz	Linux Frontend	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
Digital Media Technologies	Rechner-netze	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
Grundlagen Medien-gestaltung	Human Computer Interaction	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
		Praxissemester in einem Unternehmen im In- oder Ausland
		Software-Projekt
		Anwendungssicherheit
		wiss. Arb.
		Kalkulation von IT-Projekten
		IT Security
		Tutorium
		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
		Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)
		Wahlbereich
		Künstliche Intelligenz
		Game Development
		Computer-Grafik & VR
		SW/Web/Cloud Development
		IT Security
		Netze
		Bachelor-Thesis

Auf Wunsch: Auslandssemester an einer unserer Partneruniversitäten

WARUM MEDIENINFORMATIK AN DER HDM?

Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik an der Hochschule der Medien bietet Ihnen in sieben Semestern eine praxisorientierte und 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. ROLAND KIEFER: STUDIENDEKAN MEDIENINFORMATIK

WAS BEINHALTET 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.



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

PROF. DR. JENS-UWE HAHN



»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 Softwareentwicklern/innen 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

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.



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 Managementabteilung zusammenarbeiten.«

PROF. DR. STEFAN RADICKE

WIE SIND MEINE BERUFAUSSICHTEN?

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 Absolventen im Bereich der Medientechnologie, etwa wenn es um künstliche Intelligenz, Computeranimation oder Medientatenbanken geht.



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

PROF. DR. FRIDTJOF TOENNIESSEN