

STUDIENBEGINN UND -DAUER

Ein Studienbeginn ist zum **Winter- und Sommersemester** möglich. Die Regelstudienzeit beträgt **sieben Semester**.

IMMATRIKULATION

Der Studiengang ist **zulassungsfrei, ohne NC**. Um einen Studienplatz zu erhalten, müssen Sie die Immatrikulationsvoraussetzungen erfüllen und sich innerhalb der Frist online einschreiben.

Unter go.thm.de/immatrifikation erhalten Sie weiterführende Informationen zum Immatrikulationsprozess.

Frist für die Immatrikulation:

- go.thm.de/fristen

Bei weiteren Fragen zur Immatrikulation wenden Sie sich bitte an das Studiensekretariat: go.thm.de/studsek.

STUDIENABSCHLUSS

Das Studium schließt mit dem akademischen Grad **Bachelor of Science (B.Sc.)** ab.

KONTAKT

Technische Hochschule Mittelhessen
 InfoCenter THM | Campus Friedberg
 Tel 06031/604-7777
 Wilhelm-Leuschner-Straße 13
 61169 Friedberg
info@thm.de
www.thm.de

BESUCHEN SIE DIE WEBSITE
 FÜR MEHR INFOS:



go.thm.de/medieninformatik-bachelor



MEDIENINFORMATIK

Bachelor of Science

Fachbereich 11 IEM
 Campus Friedberg

Der Bachelorstudiengang

MEDIENINFORMATIK

Interaktive Medien faszinieren Sie? Apps, Webanwendungen, Videoclips, Games oder 3D-Animationen möchten Sie konzipieren, gestalten, entwickeln und betreuen können, darüber hinaus aber auch die dahinterstehende Technik beherrschen? Willkommen in der Welt der Medieninformatik! In diesem Studiengang lernen Sie Informatik anzuwenden, um benutzerfreundliche Medien zu produzieren.

Die theoretische Basis wird Ihnen **anwendungsorientiert** vermittelt und direkt in unseren modernen Laboren vertieft. Hierzu gehören umfassende Grundlagen in Informatik inklusive Softwareentwicklung, Mediengestaltung, digitale Medientechnologien sowie IT- und Medienrecht. Dabei spielt Teamarbeit und eine **persönliche Betreuung** eine große Rolle. Ob in Regelstudienzeit oder reduziert auf 60% oder 80% – **individuelle Studiengeschwindigkeiten** werden in diesem Studiengang unterstützt.

PERSPEKTIVEN

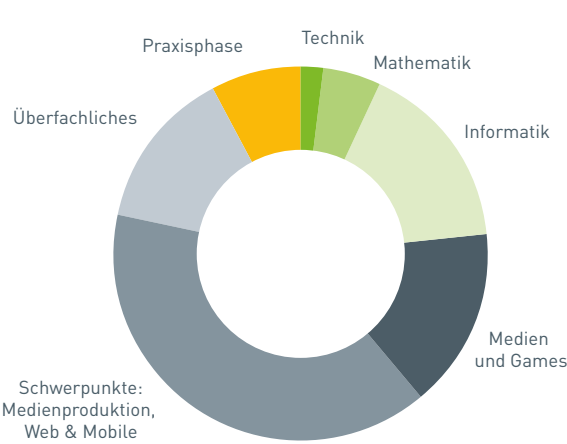
Ihre Berufsaussichten sind als Medieninformatiker*in hervorragend. Meistens beginnen Sie Ihre Karriere passend zu Ihrem Studienschwerpunkt in Werbeagenturen, bei TV- und Radiosendern, in IT-Unternehmen oder Web-Agenturen. Auch im Bereich des E-Learnings, in der Spielentwicklung oder gleich mit Ihrem eigenen Unternehmen können Sie durchstarten.

STUDIENINHALTE

Nach einem ersten gemeinsamen Orientierungsjahr liegt die Entscheidung bei Ihnen: Sie wählen entweder den **Schwerpunkt Medienproduktion**, der sich auf Themen wie grafische Anwendungen sowie Audio- und Videoproduktion konzentriert, oder den **Schwerpunkt Web- und mobile Anwendungen** (kurz: Web & Mobile), der sowohl gestalterische als auch technische Aspekte bei der Entwicklung von Webseiten und Smartphone-Apps abdeckt.

Themen wie Spieleentwicklung, Animation, Projektmanagement und Künstliche Intelligenz werden in beiden Schwerpunktbereichen gelehrt. Im letzten Fachsemester beenden Sie Ihr Studium mit einer Praxisphase und Ihrer Bachelorarbeit.

INHALTE AUF EINEN BLICK



STUDIENPROGRAMM

MODUL	SWS	CrP
Grafische Datenverarbeitung: Modellierung	6	6
Mediengestaltung: Text und Bild	6	6
Theoretische Information und Algorithmik	6	6
Softwareentwicklung	8	9
Flexibles Lernen: Studieneinstieg	2	3
GESAMT 1. SEMESTER	28	30
Mediengestaltung: Bewegtbild und Ton	3	3
Medienproduktion: Bewegtbild und Ton	3	3
Grafische Datenverarbeitung: Shading/Rendering	4	6
Webtechnologien	10	12
Statistik	4	6
GESAMT 2. SEMESTER	24	30
<i>Zwei Pflichtmodule des eigenen Schwerpunkts</i>	8-12	12
<i>Ein Pflichtmodul des anderen Schwerpunkts</i>	4-6	6
Spieleentwicklungsprojekt	6	9
Einführung in die BWL	2	3
GESAMT 3. SEMESTER	20-26	30

MODUL	SWS	CrP
<i>Ein Pflichtmodul des eigenen Schwerpunkts</i>	4-6	6
IT- und Medienrecht	3	3
Medienprojekt-Management	4	9
Digitale Medientechnologien	5	6
Seminar	4	6
GESAMT 4. SEMESTER	20-22	30
<i>Zwei Pflichtmodule des eigenen Schwerpunkts</i>	8-12	12
<i>Ein Pflichtmodul des anderen Schwerpunkts</i>	4-6	6
<i>Ein Wahlpflichtfach des eigenen Schwerpunkts</i>	4	6
Flexibles Lernen: Studienabschluss	4	6
GESAMT 5. SEMESTER	20-26	30
<i>Drei Wahlpflichtfächer des eigenen Schwerpunkts</i>	12	18
<i>Ein weiteres Wahlpflichtfach der Medieninformatik</i>	4	6
<i>Ein beliebiges Wahlpflichtfach der THM</i>	4	6
GESAMT 6. SEMESTER	20	30
Berufspraktische Phase	1	15
Bachelorarbeit		12
Kolloquium zur Bachelorarbeit	1	3
GESAMT 7. SEMESTER	2	30

Pflichtmodule des Schwerpunkts Medienproduktion

Studiotechnik und Studioproduktion	5	6
Grafische Datenverarbeitung: Animation	4	6
Filmtechnik und Filmproduktion	6	6
Outside and Remote Technology and Production	5	6
3D-Spieleentwicklung	4	6

Pflichtmodule des Schwerpunkts Web & Mobile

Datenbanken	6	6
Cybersicherheit	6	6
Mobile Apps: Grundlagen	6	6
Web-Frameworks	4	6
Mobile Apps: Spieleentwicklung	4	6

SWS = Semesterwochenstunde | CrP = CreditPoints
Semesterwochenstunde = Unterrichtseinheit à 45 Min./Woche