



Interessant und vielseitig

Zum Kerngeschäft der IT-Unternehmen in der Technologie-Region gehören die Gestaltung und Implementierung von Apps für Smartphones und Tablet PCs, von Spielen, Web 2.0, verteilten Informationssystemen und sozialen Netzwerken. Diese innovativen Anwendungen bieten langfristig gesicherte, kreative und spannende Beschäftigungsfelder. Gleichzeitig zeigen diese Beispiele, wie die rasante technische Entwicklung immer mehr Anwendungsgebiete für die Medieninformatik erschließt.

Beste Bedingungen

Der weltweite Arbeitsmarkt für Fachleute wächst ständig. Mit Studienabschluss steht den Absolventinnen und Absolventen eine Vielzahl an beruflichen Möglichkeiten offen, auch international. Neben den herkömmlichen informatiknahen Berufen – beispielsweise in der Softwareentwicklung – eröffnet das Studium der Medieninformatik auch Berufsfelder in Werbeagenturen, Spielesoftwarefirmen, der Kulturwirtschaft, bei Fernsehen oder Radio.

Hochschule Karlsruhe Technik und Wirtschaft

Moltkestraße 30, 76133 Karlsruhe
Telefon: (0721) 925-0, Telefax: (0721) 925-2000
E-Mail: mailbox@hs-karlsruhe.de, Internet: www.hs-karlsruhe.de

Studiengang Medieninformatik, Gebäude E Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik (IWI)

Telefon: (0721) 925-1508
E-Mail: informatik@hs-karlsruhe.de
Internet: www.hs-karlsruhe.de/fk-iwi/mki

Studentische Abteilung/Zulassungsstelle

Telefon: (0721) 925-1082
E-Mail: studieninfo@hs-karlsruhe.de

Service-Center Studium und Lehre (SCSL)

Telefon: (0721) 925-1071, E-Mail: studienberatung@hs-karlsruhe.de

Herausgeber: Rektor der Hochschule Karlsruhe –
Technik und Wirtschaft

Redaktion: IWI

Gestaltung: Geschäftsstelle für Öffentlichkeitsarbeit und Marketing
(GÖM), IWI

Fotos/Grafik: T. Schwerdt, GÖM

Druck: flyeralarm GmbH, Oktober 2019, 1000 Stück



Hochschule Karlsruhe
Technik und Wirtschaft
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Näher dran.



Bachelor

Medieninformatik

Bachelor of Science (B.Sc.)

Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik

Zukunft gestalten

Wir verabreden uns über WhatsApp, tauchen mit der Spielkonsole in andere Welten ein und bedienen Navi oder Handy per Sprachsteuerung. Informatik ist in unserem Alltag allgegenwärtig. Neben der Gerätefunktionalität ist die Schnittstelle zum Menschen von großer Bedeutung. Wer will schon eine App in langweiligem Outfit oder mit umständlicher Bedienung? Wer gibt schon Geld für schlecht aufbereitete Medieninhalte aus? Oder allgemeiner formuliert: Wie kommunizieren wir, wie vernetzen wir uns, wie gestalten wir unsere Zukunft? Die Studierenden der Medieninformatik können aktiv dabei sein, wenn neue Medien- und Kulturtechniken entstehen.

Technik und Mediengestaltung in optimaler Ergänzung

Zum technischen Teil des Studiums gehören relevante Inhalte der Informatik. Je nach Auswahl individueller Studienangebote machen diese technischen Inhalte 50 bis 70 Prozent des Studiums aus. Parallel dazu stehen gestalterische und multimediale Themen auf dem Stundenplan: Grundlagen der Mediengestaltung wie Farbenlehre, Typografie, Icon-Gestaltung, User Experience Design sowie das Konzipieren und Entwerfen von Webseiten, von Apps für mobile Geräte und von innovativen Benutzerschnittstellen. Den Anforderungen auf dem anspruchsvollen Arbeitsmarkt stellt sich das Studium durch eine ausgewogene Mischung aus theoretischem und praxisbezogenem Wissen.

Starke Partner vor Ort

Die praxisbezogenen Studienteile wie das praktische Studiensemester oder die Bachelor-Thesis werden in Zusammenarbeit mit Unternehmen oder Forschungseinrichtungen durchgeführt. Karlsruhe bietet hierfür mit zahlreichen Softwarefirmen und wissenschaftlichen Einrichtungen auch im internationalen Vergleich eine ausgezeichnete Infrastruktur. Anfragen von Firmen aus der TechnologieRegion Karlsruhe belegen: Durch die interdisziplinäre Ausbildung – fundiertes Informatikwissen in Verbindung mit kreativer Medienkompetenz – sind die Berufsaussichten der Absolventinnen und Absolventen der Medieninformatik hervorragend.

Struktur des Grundstudiums

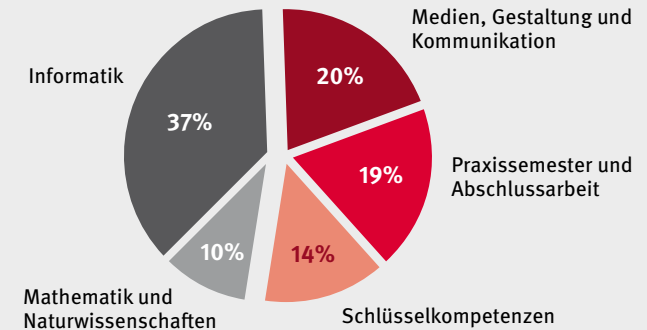
| | |
|-------------|--|
| 1. Semester | Informatik 1, Mediengestaltung, Mathematik 1, Sprachkompetenz |
| 2. Semester | Informatik 2, Softwareprojekt, Technologien des Internets, Mathematik 2, Medientechnik |

Struktur des Hauptstudiums

| | |
|------------|--|
| Semester 3 | Betriebssysteme, Datenbanken und Kommunikationsnetze 1, Mensch-Maschine-Kommunikation 1, Medienprojekt 1, Betriebswirtschaftslehre und IT-Service-Management |
| Semester 4 | Praxisvor- und -nachbereitung, Praxistätigkeit |
| Semester 5 | Softwareengineering und Verteilte Systeme, Datenbanken und Kommunikationsnetze 2, Computergrafik und Computer Vision, Projektarbeit, Wahlpflichtfächer 1 |
| Semester 6 | Medienprojekt 2, Mensch-Maschine-Kommunikation 2, Kommunikationskompetenz, Schlüsselkompetenzen, Wahlpflichtfächer 2 |
| Semester 7 | Wahlpflichtfächer 3, Wissenschaftliches Arbeiten, Abschlussarbeit, Abschlussprüfung |

Auslandssemester sowie -praktikum sind gerne gesehen und individuell in den persönlichen Studienplan integrierbar.

Gewichtung der Studieninhalte



Profil der Bewerberinnen und Bewerber

Studieninteressierte mit großem Interesse an gestalterischen Aspekten, gutem Abstraktionsvermögen, der Fähigkeit zu systematischen und kreativen Problemlösungen und der Bereitschaft zu interdisziplinärem, teamorientierten Arbeiten.

Zulassungsvoraussetzung

Um zum Bachelorstudiengang Medieninformatik zugelassen zu werden, ist eine Hochschulzugangsberechtigung (Abitur, Fachhochschulreife oder Vergleichbares) erforderlich. Ein Vorpraktikum ist nicht notwendig.

Weitere Informationen zur Bewerbung gibt es hier: www.hs-karlsruhe.de/studieninteressierte

Abschluss

Bachelor of Science (B.Sc.)

Bewerbungsschluss

15. Januar für den Studienbeginn im Sommersemester
15. Juli für den Studienbeginn im Wintersemester

Top-Ranking

Die Fakultät für Informatik und Wirtschaftsinformatik belegt seit Jahren Spitzenplätze in Hochschulrankings, wie dem der WirtschaftsWoche oder dem CHE Hochschulranking im ZEIT-Studienführer.