

Informatik



Bachelor

## Bachelor-Studiengang Digitale Medien

Der Bachelor-Studiengang Digitale Medien ist ein interdisziplinäres Studium, das sich sowohl wissenschaftlich als auch in der Anwendung mit der Planung, Konzeption, Gestaltung, technischen Realisierung und Evaluation von interaktiven, multimedialen Anwendungssystemen beschäftigt. Sie erwerben das erforderliche Know-how, um an der Schnittstelle zwischen Informatik und Medienbereich zu arbeiten. Sie erhalten eine wissenschaftliche Ausbildung, die Elemente der klassischen Informatik mit gestaltungsorientierten Fähigkeiten für die Herstellung und Anwendung digitaler Medien verbindet.

Mit diesem Studium werden Sie Informatiker mit Spezialisierung in den digitalen Medien. Sie erwerben Kenntnisse in der Gestaltungspraxis von Online- und Printmedien sowie im Bereich Film und Ton. Sie beherrschen die Technik des Fotografierens, sowohl in der Theorie als auch der Praxis, einschließlich der digitalen Bildbearbeitung.

Durch die vermittelten Kompetenzen in den Bereichen Wirtschafts- und Rechtswissenschaften, Management, Medienpsychologie, Medienpädagogik, Medienethik, wissenschaftliche Methoden, Social Media und Sprachen können Sie Projekte im Medienbereich leiten und sie sowohl technisch als auch konzeptionell und gestalterisch betreuen und durchführen.

Machen Sie Ihren Bachelor of Science in Digitale Medien. Sie erwerben hier das erforderliche Know-how, um an der Schnittstelle zwischen Informatik und Medienbereich zu arbeiten und haben damit beste Aussichten in der IT-Branche, der Telekommunikation, in Werbung und PR sowie in Kultur und Forschung.

## Ihre Studienübersicht

## Grundlagenstudium

Σ 120 Creditpoints (cp)

**Studienbereich Informatik**

- Grundlagen der Informatik 6 cp
- Grundlagen der objektorientierten Programmierung 6 cp
- Betriebssysteme 6 cp
- Grundlagen des Software Engineering 6 cp
- Datenbanken 8 cp

**Studienbereich Digitale Medien**

- Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik 8 cp
- Gestaltung und Kreativität 6 cp
- Social Media 6 cp
- Computergrafik 6 cp
- Multimediale Anwendungen 6 cp
- Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp

**Studienbereich Mathematik und Technik**

- Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp
- Medientechnische Grundlagen 8 cp

**Studienbereich Überfachliche Kompetenzen**

- Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp
- Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp
- Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp

**Studienbereich Besondere Informatikpraxis**

- Einführungsprojekt für Informatiker 2 cp
- Berufspraktische Phase 15 cp

## Kern- und Vertiefungsstudium

Σ 60 Creditpoints (cp)

**Studienbereich Informatik**

- Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp

**Studienbereich Digitale Medien**

- Gestaltungspraxis – Film und Ton 8 cp
- Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien 8 cp
- Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild 8 cp

**Wahlpflichtbereich (2 aus 9)****Themenbereich Informatik und Technik**

- Weiterführende Programmierung 6 cp
- Anwendung Künstlicher Intelligenz 6 cp
- Electronic and Mobile Services 6 cp
- Informationstechnologie 6 cp
- Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp

**Themenbereich Medien und Wirtschaft**

- Autorensysteme 6 cp
- Methoden und Techniken des Wissensmanagements 6 cp
- Online-Marketing 6 cp
- Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen 6 cp

**Studienbereich Besondere Informatikpraxis**

- Projektarbeit 6 cp
- Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

Gesamtstudium Σ 180 Creditpoints (cp)

ACQUIN

Akkreditierungs-,  
Certifizierungs- und  
Qualitätssicherungs-  
Institut

„Insgesamt kann bescheinigt werden, dass die Zielsetzung dem Bachelorniveau des Qualifikationsrahmens für Deutsche Hochschulabschlüsse entspricht. ... Der Studiengang orientiert sich klar an berufsqualifizierenden Fragestellungen. Durch die parallele, meist einschlägige Berufstätigkeit der Studierenden stellt sich die Frage der Beschäftigungsfähigkeit hier in anderer Weise als üblich. Die Ziele des Studiengangs sind aber zweifellos geeignet, den Studierenden wertvolle weitere Qualifikationen für ihre berufliche Tätigkeit zu vermitteln. Durch die klaren Bezüge zu aktuellen Entwicklungslinien im IT-Bereich und die anspruchsvollen Ziele und Inhalte ist eine hohe Nachfrage nach Absolventen auf dem Arbeitsmarkt zweifelsfrei gegeben.“

Auszug aus dem Gutachten zum Studiengang

## Studienbereich Informatik

In diesem Studienbereich erwerben Sie ein fundiertes Informatikwissen. Neben den theoretischen Grundlagen wie Algorithmen und Datenstrukturen erwerben Sie grundlegende Kenntnisse der objektorientierten Programmierung sowie im Bereich Web Publishing und Multimedia. Sie können größere Softwareprojekte mithilfe der neuesten Methoden des Software Engineering projektieren. In den Modulen Betriebssysteme und Verteilte Informationsverarbeitung wird das Zusammenspiel zwischen Hard- und Software auf unterschiedlichen Ebenen und die Funktionsweise von verteilten und vernetzten Systemen vermittelt. Sie verstehen die Bedeutung effizienter und sicherer Ressourcenverwaltung, können komplexe Systeme entwickeln und auf Korrektheit prüfen. Für die Einhaltung vorgegebener Sicherheitsziele verfügen Sie über Kenntnisse der gebräuchlichen Techniken, Verfahren und Infrastrukturmaßnahmen. Im Modul Datenbanken erwerben Sie fundierte Kenntnisse über Modellierung von Daten und Wissensbeständen sowie über Datenstrukturen und Sprachen zu deren effizienter Verwaltung und zum Zugriff darauf.

### Grundlagen der Informatik 6 cp

Einführung in die Informatik: Elementare Grundlagen der Rechnerarchitektur, Verarbeitung von Daten, Darstellung von Zahlen und Zeichen im Rechner, Datenstrukturen, Algorithmen

### Grundlagen der objektorientierten Programmierung 6 cp

Grundlegende Definitionen, Phasenmodelle, Planungs und Entwicklungsphasen, Werkzeuge, Erstellung eines Pflichtenheftes, Semantische Datenmodellierung, Projektplan, UML, Ziele des Architekturentwurfs, Aufgaben des SW-Architekten, Entwurf und Dokumentation von Architekturen, Beschreibungstechniken und Sichten (Konzeptansicht, Modulansicht, Laufzeitsicht)

### Betriebssysteme 6 cp

Architektur, Prozesse und Threads, Koordinierung paralleler Prozesse, Ressourcen (Betriebsmittel), Speicherverwaltung, Ein-/Ausgabesystem, Dateiverwaltung, Probleme des praktischen Einsatzes von Betriebssystemen (UNIX/Linux)

### Grundlagen des Software Engineering 6 cp

Grundlegende Definitionen, Phasenmodelle, Planungs und Entwicklungsphasen, Werkzeuge, Erstellung eines Pflichtenheftes, Semantische Datenmodellierung, Projektplan, UML, Ziele des Architekturentwurfs, Aufgaben des SW-Architekten, Entwurf und Dokumentation von Architekturen, Beschreibungstechniken und Sichten (Konzeptansicht, Modulansicht, Laufzeitsicht)

### Datenbanken 8 cp

#### Datenbanksysteme (5 cp)

Aufbau eines Datenbanksystems, 3-Ebenen-Modell, Phasenmodell, Entity-Relationship-Modell, Datenbank-Anomalien, Normalisierung des Entwurfs, Implementierung, Schlüssel-Beziehungen, Verknüpfungsoperationen, Abfragen-Entwurf

#### Verteilte und Internet-Datenbanken (3 cp)

Datenbanken in Web-Anwendungen (Relationale DBs, XML DBs, NoSQL-DBs), Verteilte Datenbanken

### Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp

Programmierschnittstellen von Netzwerkbetriebssystemen, Client-Server-Programmierung auf Basis der Transportschicht, Nutzung entfernter Prozeduren und Methoden, Komponentenbasierte Client-Server-Programmierung wie EJB und .NET

## Studienbereich Digitale Medien

Der Studienbereich Digitale Medien vermittelt die gestalterischen Aspekte des Studiengangs. Sie lernen Medien als Kommunikationsmittel kennen und beschäftigen sich mit ethischen und pädagogischen Aspekten im Medienbereich. Im Modul Computergrafik erlernen Sie die Grundlagen der 3D-Computergrafik und der -animation. Sie wenden Grafiksysteme an und können Grafiken in 2D und 3D auf verschiedene Darstellungsweisen modellieren. Sie erlernen den Einsatz von 3D-Grafik im (auch digitalen) Medienverbund sowie die Produktion von 3D-Grafik. Im Modul Multimediale Anwendungen entwickeln und implementieren Sie statische und dynamische Webseiten. Nachdem Sie die wichtigsten Aspekte der Gestaltung interaktiver Systeme kennen, werden Sie in den Modulen der Gestaltungspraxis kreativ tätig. Hier werden die grundlegenden Überlegungen zur Idee, Konzeption und Realisation der Gestaltung verschiedener Medien in den Branchen Film, Presse, Marketing und E-Learning vermittelt. Den Einstieg in den Bereich Film bietet das Modul Gestaltungspraxis – Film und Ton. Sie erwerben Grundkenntnisse in Dramaturgie, Drehbucherstellung, -umsetzung und Postproduktion. Sie kennen die Anforderungen eines Tonstudios und die Grundlagen der Audiotechnik und können Film- und Medienmusik sinnvoll einsetzen. Ihre theoretischen Kenntnisse wenden Sie praktisch in einem Film- und Tonstudio im Rahmen einer Laborveranstaltung an. Im Modul Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien spielen Grundlagen der Journalistik und Redaktion eine Rolle. Sie erwerben Grundkenntnisse der Vorgehensweise und der Rechtssituation des Publishings und können professionelle Webseiten sowie Printmedien erstellen. Im Modul Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild erlernen Sie die

Grundlagen der digitalen Fotografie und sind in der Lage, Bilder zu bearbeiten und zu gestalten. Für die praktische Arbeit steht Ihnen kostenlos Adobe Software zur Verfügung.

### Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik 8 cp

Medien der oral-auditiven Kommunikation, Medien der Textvermittlung, Medien der piktoralen Vermittlung, Neue Medien, Zeichentheorie und Semiotik, Zeichengestaltung, Medienbegriff, Kommunikation in Form oral-auditiver, textueller und piktoraler Informationsvermittlung, Psychologie der Medienkommunikation (Kommunikationsmodelle, Wahrnehmungsprozesse, Werbemodelle und deren Gestaltungsaspekte, Psychologische Aspekte der Online-/Internetwerbung), Medienethik und Medienpädagogik

### Gestaltung und Kreativität 6 cp

Gestalterisches Sehen und visuelle Grunderfahrung, Kompositionslehre und Bewertung von Gestaltung, Phasenschema der Kreativität, Methoden der Kreativitätsförderung und Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Zusammenspiel von Kreativität und Gestaltung

### Social Media 6 cp

Social Media im Markt und in der Gesellschaft, Methoden und Werkzeuge, Services, Strategien und Konzepte, Soziale, wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen; Redaktioneller Betrieb: Journalistische Arbeit, Schreibtechniken, Medienrecht und Ethik

### Computergrafik 6 cp

Hardware, Software und Anwendungen, 2D- und 3D-Grafik, User-Interface-Kommunikation, Geometrisches Modellieren von Kurven und Flächen, Struktureller Aufbau von 3D-Software: 3D-Koordinaten- und Achsensysteme, Definition 3D-Welt, 3D-Objekte; Modellierverfahren: Polygon-Modeling, NURBS-Modeling, Texturierung, Grundlagen 3D-Echtzeitgrafik, Virtuelle Kamera, Grundlagen der Computeranimation, Rendering, Compositing

### Multimediale Anwendungen 6 cp

Grundlagen Web- und Multimedia-Publishing, Einführung in die Multimediatechnologie, Speichermedien, Ein- und Ausgabegeräte, Erstellung von statischen und dynamischen Webseiten, Informationsspeicherung und Kommunikation zwischen Web-Anwendungen

### Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp

Physiologische und psychologische Grundlagen beim Menschen, Technische Möglichkeiten bei computerbasierten Systemen und die Grundprinzipien ihrer Interaktion, Grundlagen der Informations-Visualisierung, Methoden der Interaktionsgestaltung zur Erreichung eines optimalen Nutzungserlebnisses (User Experience)

### Gestaltungspraxis – Film und Ton 8 cp

#### Film (4 cp)

Filmgeschichte, Filmformate, Filmmontage, Jump-Cuts und Match-Cuts, Coverage-System, 180-Grad-Schema, Standards, Konventionen und Prinzipien des Filmschnitts, Postproduktions- und Renderingtechniken, Animationstechniken

#### Ton (4 cp)

Audioformate, Tontechnik, Grundlagen des Mischens und Schneidens sowie Erstellen von Audiomaterial, Psychologische und dramaturgische Wirkung von bestimmten Musikkompositionen für den geeigneten Einsatz in Filmen

### Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien 8 cp

#### Onlinemedien (4 cp)

Grundlagen des Online-Journalismus und der Online-Redaktion, Eckpunkte des Urheberrechts für Internetseiten, Erstellung von HTML-Seiten mit CSS, XHTML, php, MySQL, Java mit geeigneten Werkzeugen, Einbetten von Video- und Audio-Clips in eine Webseite

#### Printmedien (4 cp)

Grundlagen des Print-Journalismus und der Print-Redaktion, Eckpunkte des Urheberrechts für Printmedien, Arten von Printmedien, Erstellung und Gestaltung von Printmedien, Satz und Layout für Bücher, Zeitschriften, Prospekte, Flyer

### Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild 8 cp

#### Fotografie (4 cp)

Geschichte der Fotografie, Physik von Kameras, Eigenschaften und Physik von Objektiven, Belichtungstechniken, Verschlusszeiten, Schärfentiefe, Autofokus, Weißabgleich, Farbräume, Kamerazubehör, Praktische Fotografiertechniken

#### Bildbearbeitung (4 cp)

Bildformate, Bildkompression, Bildverbesserung, Post-Filtertechniken, Segmentierung, Segmentierungsmodelle, Morphologische Operationen, Restaurierung von Information und Bildern, Merkmalsklassifikation, Werkzeuge

## Wahlpflichtbereich (Sie wählen 2 Module)

Der Wahlpflichtbereich bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren Interessen entsprechend zwei Module aus einem Modulkatalog von neun Modulen auszuwählen.

### Themenbereich Informatik und Technik

#### Weiterführende Programmierung 6 cp

Programmierung mit C, C++ und Java

#### Anwendung Künstlicher Intelligenz 6 cp

Logische Programmierung mit Prolog, Expertensysteme, Genetische Algorithmen, Künstliche neuronale Netze, Anwendung Künstlicher Intelligenz

**Electronic and Mobile Services 6 cp**

E-Commerce: Geschäftsmodelle, Architekturkonzepte und Implementierungsstrategien, Rechtliche Aspekte, Zahlungsmittel, Mobile Business, E-Procurement, Technikgrundlagen im E-Commerce

**Informationstechnologie 6 cp**

Physikalisch-technische Grundlagen der Signalübertragung, Datenkommunikation, Netztechnologien, Netzverbund und Netzwerkmanagement, Dienste in den Anwendungsschichten, Sicherheit und Verschlüsselung

**Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp**

Vektoralgebra und Analytische Geometrie, Gewöhnliche Differenzialgleichungen, Mathematische Grundlagen des CAGD, Numerische Methoden

**Themenbereich Medien und Wirtschaft****Autorensysteme 6 cp**

Didaktik, Mediendidaktik, Hypermedia, Modalität, Navigation, Lerntheorie (Kognition, Konstruktivismus, Reduktionismus, Partial-Theorien), Autorensysteme, Courseware, Intelligente Systeme, Virtual Classrooms, Blended Learning, Interaktive Systeme

**Methoden und Techniken des Wissensmanagements 6 cp**

Prozesse und Ziele im Wissensmanagement, Methoden des Wissensmanagements, der Wissensstrukturierung und -repräsentation, Persönliches Wissensmanagement, Social Software und Web 2.0, Enterprise 2.0, Groupware und CSCW, Portal- und Content-Management

**Online-Marketing 6 cp**

Grundlagen des Online- und Mobile-Marketing, Suchmaschinen-Optimierung (SEO), Suchmaschinen-Marketing (SEM), Suchmaschinen-Werbung (SEA), Display- und Affiliate-Marketing, E-Mail-/Newsletter-/Social-Media-Marketing (SMM), Social-Media-Monitoring, Online-PR und virales Online- und Mobile-Marketing, Targeting und Controlling, Online-Marktforschung

**Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen 6 cp**

Betriebswirtschaftliche und juristische Grundlagen, Unternehmensführung, Material- und Produktionswirtschaft, Betriebliche Prozessstrukturen, Grundlagen des internen und externen Rechnungswesens und der Finanzwirtschaft; Grundlagen des Bürgerlichen Rechts: Rechtsgeschäfte, Vertragsrecht, Haftungsrecht, Sachenrecht

**Studienbereich****Mathematik und Technik**

Mit den mathematischen Grundlagen entwickeln Sie Fähigkeiten zur Abstraktion und zur Berechnung der zu bewältigenden Aufgaben im Berufsalltag. Sie fördern damit das Generalisierungs- und Abstraktionsvermögen

und ermöglichen die Modellbildung komplexer technischer Zusammenhänge. Die medientechnischen Grundlagen vermitteln die für das Verständnis der Funktionsweise analoger und digitaler Video- und Tontechnik notwendigen physikalischen und technischen Kenntnisse.

**Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp**

Grundlagen der Mathematik, Logik, Funktionenlehre, Matrizen und lineare Gleichungssysteme, Stochastik

**Medientechnische Grundlagen 8 cp**

Audio- und Videotechnik: Auditive Gestaltung, Auditive Wahrnehmung, Audio-Formate und -Kompression, Signalbearbeitung, Synchronisation, Arbeit im Videostudio, Anwendungsbereiche der einzelnen digitalen Videoformate, Aufbau der Videoformate, Kompressions- und Transformationsverfahren, Technische Parameter, Qualität

**Studienbereich****Überfachliche Kompetenzen**

Für Ihr künftiges Aufgabengebiet ist die enge Verknüpfung zwischen technischen und nichttechnischen Fachinhalten wichtig. Als überfachlich denkender Experte können Sie anspruchsvolle Aufgaben der digitalen Medien lösen und vermarkten. Sie lernen wissenschaftliches Arbeiten und Projektmanagement. Sie befassen sich mit dem Thema Führung von Mitarbeitern und entwickeln ein Verständnis für die Regeln der menschlichen Kommunikation. Im Wahlbereich können Sie Ihre sprachlichen Kenntnisse in Englisch oder Spanisch aufbessern oder die verschiedenen Aspekte interkultureller Kompetenz kennenlernen. Darüber hinaus lernen Sie den Einsatz von Medien im und für das Unternehmen kompetent zu konzipieren, zu planen, umzusetzen und weiterzuentwickeln.

**Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp**

Wissenschaftsübergreifende Darstellung, Forschungsprozess und wichtige Forschungsmethoden, Qualitätskriterien für wissenschaftliches Arbeiten, Internetrecherchen, Internetquellen und Checklisten, Fallstudie Seminarvortrag, Begriffe und Grundlagen, Organisation von Projekten, Projektsteuerung und -controlling; Psychologie des Projektmanagements: Beziehungsebene, Projektkultur und Projekterfolg, Projektleiter und Projektgruppe, Projektkommunikation und wirksame Zusammenarbeit, Projektphasen

**Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp****Kommunikation und Führung (3 cp)**

Anforderungen an Führungskräfte, Führungsverhalten, Führungsmodelle, Schlüsselqualifikationen, Kooperative Führung, Konfliktmanagement, Kommunikation, Gesetzmäßigkeiten, Kommunikationsmodelle

**Wahlpflichtbereich II: Sprache, interkulturelle Kompetenzen (3 cp)**

Sie wählen 1 Modul aus einem Modulkatalog von 3 Modulen.

**Business English 3 cp**

Grammatik, Vokabeltraining, Kommunikationsgrundlagen

**Interkulturelle Kompetenz 3 cp**

Kompetenz im Umgang mit Menschen unterschiedlicher Herkunft und Kultur, Studienmaterialien in englischer Sprache: Language and society, language, meaning, and cultural pragmatics, cultural patterns, globalization: the collapse of culture, negotiating intercultural, the power variable, Internationalisierung der Wirtschaft, Internationale Unternehmen, Strategische Entscheidungen im Internationalisierungsprozess, Internationales Management im Mittelstand, Internationale Marktentwicklung (Marktbeobachtung und -analyse, Entwicklung von Märkten, Transfer of Technology, Transfer of Manufacturing, Offshoring und Outsourcing)

**Spanisch 3 cp**

Alltagssituationen (Arzt, Hotel, Restaurant, Einkauf, Bahnhof etc.), Grundlegende Formen der spanischen Grammatik, Grund- und Aufbauwortschatz, Landeskundliche Kenntnisse hinsichtlich Wirtschaft, Industrie, Landwirtschaft, klimatischer Verhältnisse, Ess- und Trinkgewohnheiten, Gesellschaftsschichten, Arbeitsbedingungen, Schule, spanischer Regionen, Sehenswürdigkeiten und Geschichte

**Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp**

Grundlagen der Medienwirtschaft und -management, Marketing in der Medienwirtschaft, Recht in der Medienwirtschaft

**Projektarbeit 6 cp**

Sie erweitern Ihre Kompetenz des fachübergreifenden systemorientierten Denkens und Handelns, indem Sie ein Projekt aus Ihrem unmittelbaren beruflichen Handlungsfeld bearbeiten. Dieses Projekt hat fachspezifische Inhalte und wird interdisziplinär bearbeitet. Sie wenden Ihr Wissen über Projektmanagement, Prozesse im Team und Projektmanagementinstrumente an und setzen es in einem konkreten Projekt um. Sie arbeiten die Aspekte Kommunikation, Motivation, kooperativer Führungsstil, Teamarbeit, Zielvereinbarung, Delegation, Erfolgskontrolle sowie Kritik und Anerkennung heraus. Die Projektarbeit wird als Gruppenarbeit durchgeführt. Nach Abschluss des Projektes werden die Erfahrungen in einem schriftlichen Projektbericht und im Rahmen einer mündlichen Projektpräsentation reflektiert.

**Berufspraktische Phase 15 cp**

Durch die Einbeziehung in die operative Ebene eines Unternehmens erwerben Sie die praktische Kompetenz für eine Tätigkeit als Informatiker. Darüber hinaus erhalten Sie Einblicke in industrielle bzw. verwaltungstechnische Organisationsformen. Bisher erworbene Kenntnisse und entwickelte Fähigkeiten sollen entsprechend eingesetzt werden. Als Aufgabenfelder kommen im Umfeld der Informatik z. B. die Bereiche Entwicklung, Administration, Beratung, Projekt- und Qualitätsmanagement, Schulung und Training sowie Vertrieb von Hard- und Software infrage. Ihre Berufstätigkeit kann auf die berufspraktische Phase angerechnet werden.

**Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp**

Im Rahmen der Bachelorarbeit werden Sie in der Regel ein kleineres, anspruchsvolles Entwicklungsprojekt durchführen. Ziel ist es, die erworbenen Fähigkeiten und insbesondere die Problemlösungskompetenz an einer praktischen Aufgabenstellung zu beweisen. In einem Kolloquium sollen Sie sich einer wissenschaftlichen Diskussion über das Thema der Bachelorarbeit stellen und Ihre Arbeit verteidigen.

**Studienbereich****Besondere Informatikpraxis****Einführungsprojekt 2 cp**

Gleich zu Beginn des Studiums lernen Sie anhand eines kleinen Projektes Ziel und Wesen interdisziplinärer Informatikprojekte kennen. Dazu erarbeiten Sie in kleinen Gruppen unter laufender Anleitung des Dozenten eine Entwicklungsaufgabe, die Kenntnisse und Ideen aus der Informatik und angrenzenden Themen erfordert. Das Einführungsprojekt fördert fachübergreifendes Denken, Abstraktionsvermögen bei der Softwareentwicklung sowie das Arbeiten im Team.

# Ihr Studienplan

Diese Module studieren Sie ... ... in diesen Semestern!

1. Semester    2. Semester    3. Semester    4. Semester    5. Semester    6. Semester

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
<b>Studienbereich Informatik</b>						
Grundlagen der Informatik	6 cp					
Grundlagen der objektorientierten Programmierung	6 cp					
Betriebssysteme		6 cp				
Grundlagen des Software Engineering			6 cp			
Datenbanken				8 cp		
Verteilte Informationsverarbeitung					6 cp	
<b>Studienbereich Digitale Medien</b>						
Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik	8 cp					
Gestaltung und Kreativität		6 cp				
Social Media		6 cp				
Computergrafik				6 cp		
Multimediale Anwendungen			6 cp			
Gestaltung interaktiver Systeme				5 cp		
Gestaltungspraxis – Film und Ton					4 cp	4 cp
Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien					8 cp	
Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild						8 cp
<b>Studienbereich Wahlpflichtbereich I</b>						
Wahlpflichtmodul I					6 cp	
Wahlpflichtmodul II						6 cp
<b>Studienbereich Mathematik und Technik</b>						
Mathematische Grundlagen für Informatiker	8 cp					
Medientechnische Grundlagen			8 cp			
<b>Studienbereich Überfachliche Kompetenzen</b>						
Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten			6 cp			
Interkulturelle Kommunikation und Führung				6 cp		
Medienwirtschaft, -management und -recht		6 cp				
<b>Studienbereich Besondere Informatikpraxis</b>						
Einführungsprojekt für Informatiker	2 cp					
Berufspraktisches Phase (BPP)*		6 cp	4 cp	5 cp		
Projektarbeit					6 cp	
Bachelorarbeit und Kolloquium						12 cp

\*Sie können Ihre BPP bis zum 6. Semester durchführen. Ihre Berufstätigkeit kann auf die BPP angerechnet werden. Jedes Modul schließt mit einer Prüfung (Hausarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung) ab.

**Je nach Zusammenstellung Ihrer Prüfungen müssen Sie für Präsenzveranstaltungen max. eine Woche pro Semester einplanen.**