

der Studiengang
Medieninformatik
an der HdM

Studiendekan
Prof. Roland Kiefer

Medieninformatik – Was ist das eigentlich?

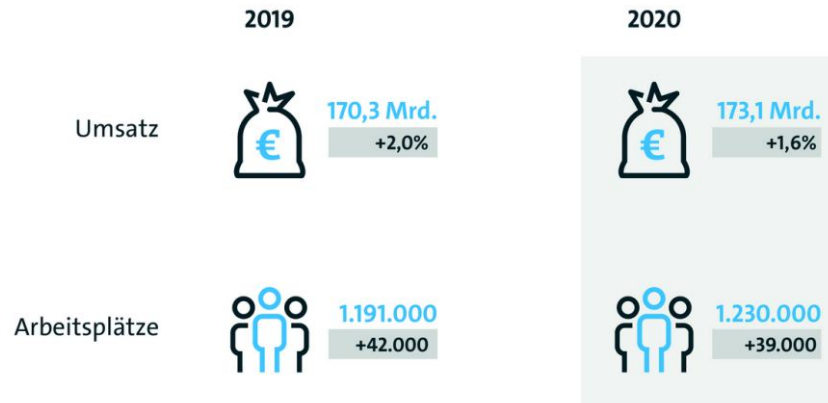
Medieninformatik **an der HdM** bedeutet:

- Informatik mit Anwendungen in den klassischen und elektronischen Medien
- Hoher Technik-Anteil
- Theoretische Grundlagen primär im Grundstudium
- viele Vertiefungsmöglichkeiten im Hauptstudium
- Möglichkeit der Vernetzung mit anderen Themenbereichen an der HdM

➔ Wir bilden **vollwertige Informatiker** aus -
mit einer möglichen Ausrichtung auf verschiedene Bereiche der Medien

ITK-Branche wächst und schafft Arbeitsplätze

Umsatz mit ITK-Produkten und -Dienstleistungen und Beschäftigungsentwicklung (in Deutschland)*

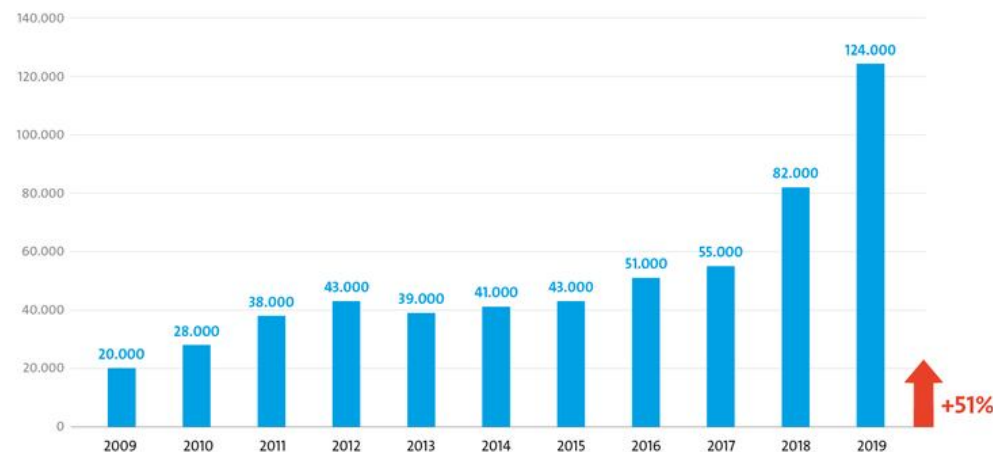


Software ist einer der wichtigsten Wachstumstreiber

Quelle: Bitkom, Bundesagentur für Arbeit, BNetzA | *Prognose

Erstmals mehr als 100.000 offene Stellen für IT-Experten

Anzahl zu besetzender IT-Stellen in der Gesamtwirtschaft



Basis: Unternehmen ab 3 Mitarbeitern in Deutschland (2019: n=856) | Datenerhebung: jeweils im September
Quelle: Bitkom Research

bitkom

➔ Selbst in Krisenzeiten stabiler Arbeitsmarkt



„Soll ich an die UNI gehen oder an einer HOCHSCHULE studieren“?

Auszüge aus Motivationsschreiben

„An der Universität fehlte mir allerdings der Bezug zur Praxis und es fiel mir schwer, zum Teil auch ... theoretisches Wissen mit moderneren Kenntnissen in Bezug zu setzen“.

„... studiere ich seit drei Semestern Medieninformatik an der Uni XXX ... Ein weiterer Grund [für meine Bewerbung] ist, dass die Universität XXX mir nicht praxisbezogen genug ist.“

- Anwendungsorientierte Lehre
- Kleinere Studiengruppen, intensivere Betreuung
- Praxissemester
- Optionales Auslandssemester
- Wahlmöglichkeiten aus anderen Studiengängen
- Promotion möglich durch Kooperation mit Unis

Studienkonzept MI



STECKBRIEF**Abschluss:**

Bachelor of Science in Medieninformatik

Regelstudienzeit:

7 Semester

Anfängerstudienplätze:

48

Einführung:WS 2004/2005
(kontinuierliche Anpassung des Curriculums an neue Entwicklungen)

Inhalte des Studiums: Grundlagen plus

Web-
Development

IT-Security

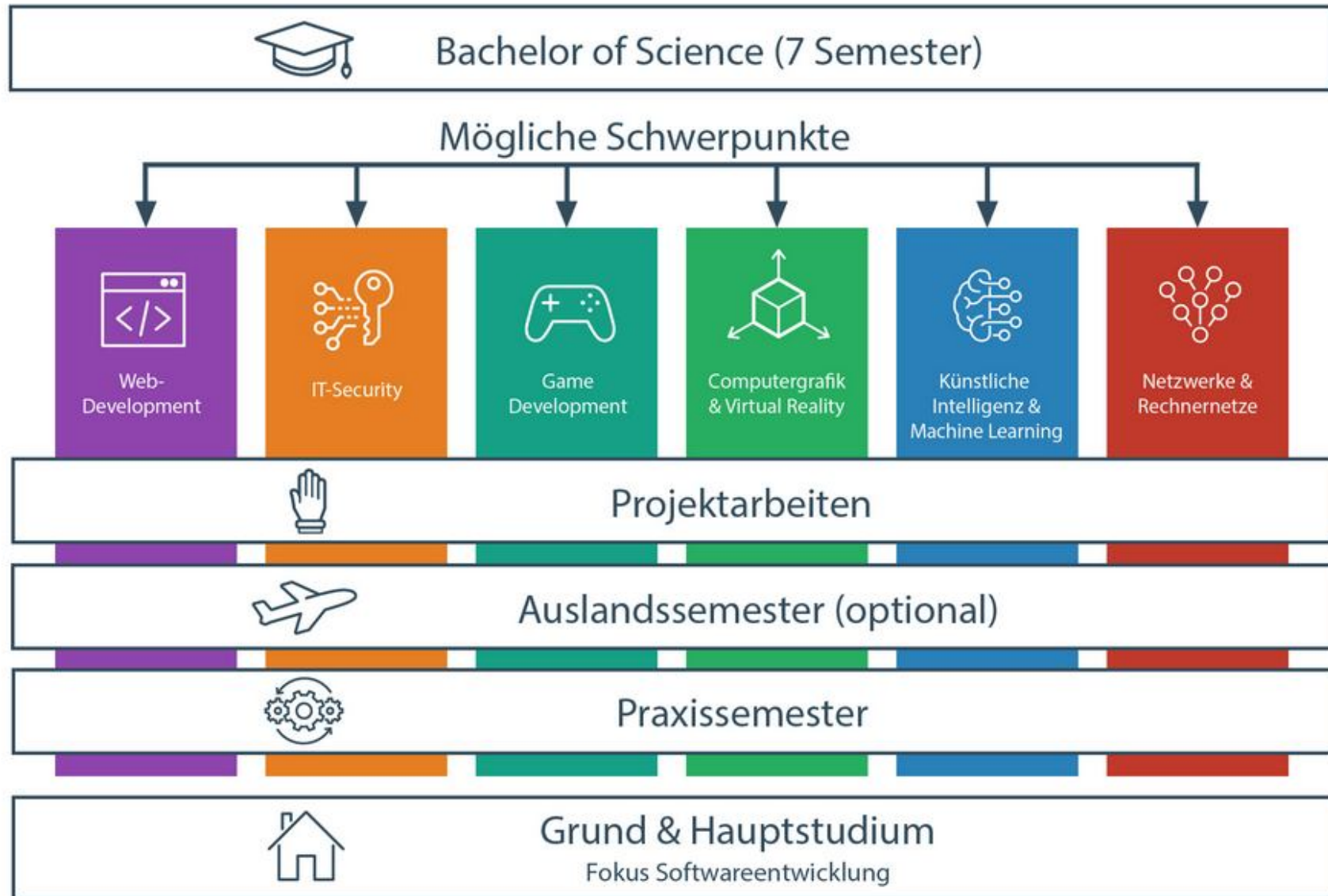
Game
DevelopmentComputergrafik
& Virtual RealityKünstliche
Intelligenz &
Machine LearningNetzwerke &
Rechnernetze



*Jede Vorlesung, Praktikum, Seminar oder Projekt ist mit einer definierten Zahl an **ECTS** bewertet (abhängig von der „Workload“)*

Pro Semester „erwirtschaften“ Sie i.d.R. ca. 30 ECTS, im gesamten Studium sind es 210 ECTS

Das MI - Studium auf einen Blick



Das MI - Studium auf einen Blick

Abschluss: Bachelor of **Science** (B.Sc.)

HAUPTSTUDIUM

GRUND-

7	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)				Bachelor-Thesis		
6	Wahlbereich	Künstliche Intelligenz	Game Development	Computer-Grafik & VR	SW/Web/Cloud Development	IT Security	Netze
5	Praxissemester in einem Unternehmen im In- oder Ausland						
4	Software-Projekt	Anwendungs-Sicherheit	wiss. Arb.	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)			
3	Theore-tische Informatik	Algorithmen und Datenstrukturen	Software-entwicklung 3	Kalkulation von IT-Projekten	IT Security	Tuto-rium	Wahlbereich
2	Angewandte Mathematik	Daten-banken	Software-entwicklung 2	Linux	Web Dev Frontend	Rechner-netze	Human Computer Interaction
1	Mathematik	Software-entwicklung 1	Web Development	IT-Recht und Datenschutz	Digital Media Technologies	Grundlagen Medien-gestaltung	

Grundstudium

Mathematik / Angewandte Mathe

Softwareentwicklung (1 und 2)

Theoretische Informatik

Webentwicklung

Datenbanken

Rechnernetze

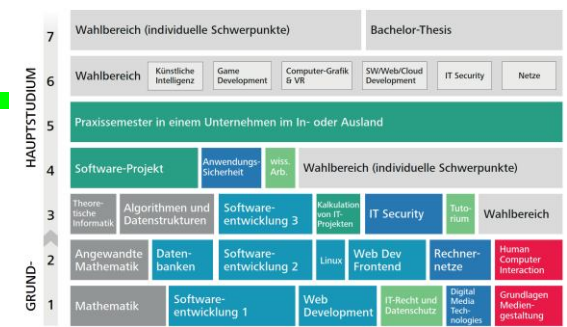
Linux

Medientechnologien

Mensch-Computer-Interaktion

Grundlagen Mediengestaltung

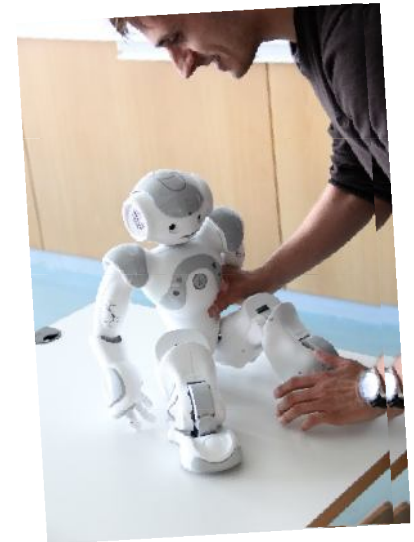
IT-Recht und Datenschutz



Projekte ???

Projekte !!!

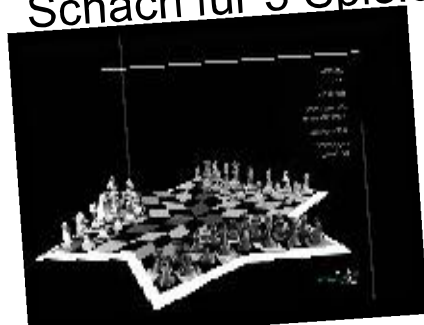
Motion Capturing



Virtuelle Gitarre



Schach für 3 Spieler



App-Entwicklung



Übersicht zu Projekten



WINTERSEMESTER 19/20



SOMMERSEMESTER 2019



WINTERSEMESTER 18/19



SOMMERSEMESTER 2018



WINTERSEMESTER 17/18



SOMMERSEMESTER 2017



WINTERSEMESTER 16/17



SOMMERSEMESTER 2016



WINTERSEMESTER 15/16

https://www.hdm-stuttgart.de/mi/projekte/studentische_projekte/uebersicht

Unsere **Labore** für studentische Arbeiten, Projekte, Praktika...

Mobile-Lab

Smart Home, Embedded Systems..

Usability-Labor

Interaktionsmöglichkeiten zwischen Menschen und Maschine, ausgestattet u.a. mit einem „Eye-Tracker“

Games-Lab

Erstellung von Computerspielen

Computeranimation VirtualReality Lab

Animationen, Computerspiele, virtuelle Welten
ausgestattet u.a. mit einem „Motion Capturing“-System

Rechnernetze-Labor

Experimentierumgebung für Rechnernetze und Internet

Internet-Security-Labor

Internet Security anhand praktischer Versuche kennenlernen

Die Lernatmosphäre

Zahl der Studierenden je Veranstaltung

ca 50 – 80 im Grundstudium

ca 10 – 30 in Vertiefungsfächern

ca 5 - 20 in Praktika und Projekten

Klassenähnliche Strukturen zu Beginn des Grundstudiums

Form der Wissensaneignung

Vorlesungen, teilweise mit Übungen

Praktika in den Studiensemestern

Projekte im Hauptstudium

Praktisches Studiensemester in einem Unternehmen

Hilfsmittel und Lernausstattung

zahlreiche Labore, Poolräume und

Arbeitsräume mit umfangreicher technischer Ausstattung

Auslandsaufenthalte

- Unterstützung bei der Planung
- Anrechnung von Studienleistungen, die im Ausland erbracht wurden
- Partnerhochschulen:



- | | | | |
|----------------|------------------|---------------|--------------|
| • Brasilien | • Großbritannien | • Österreich | • Spanien |
| • Belgien | • Irland | • Polen | • Thailand |
| • Bulgarien | • Italien | • Portugal | • Tschechien |
| • China | • Japan | • Russland | • Türkei |
| • Dänemark | • Kanada | • Schweden | • Ukraine |
| • Estland | • Kroatien | • Schweiz | • Ungarn |
| • Ecuador | • Kuba | • Singapur | • USA |
| • Finnland | • Mexiko | • Slowakische | • Usbekistan |
| • Frankreich | • Norwegen | Republik | |
| • Griechenland | • Niederlande | • Slowenien | |

Bewerbung und Zulassung

Zulassungsvoraussetzungen:

Allgemeine Hochschulreife
fachgebundene Hochschulreife (alle Formen) oder Fachhochschulreife
kein Vorpraktikum erforderlich

Vergabeverfahren:

90 % der Anfängerstudienplätze werden nach Verfahrensnote, vergeben, d.h.
der Note der Hochschulzugangsberechtigung

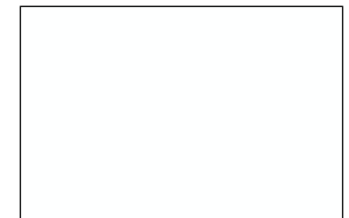
ggf. Bonus für einschlägige IHK-anerkannte Berufsausbildung im IT-Bereich

ggf. Bonus durch Motivationsschreiben

10 % der Plätze werden nach Wartezeit vergeben

Bewerbungsschluss:

Sommersemester	15.01.
Wintersemester	15.07.





Sehen wir uns bald an der HdM?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit