

KARRIEREPERSPEKTIVEN

Mit der Spezialisierungsrichtung **Informatics Applications (IA)** erhält der Studierende eine tiefgründige Ausbildung als Programmierer bzw. Softwareentwickler für die Medien- und Entertainment-Industrie.

Berufsfelder:

- Medieninformatiker 2.0
- Game Developer
- Developer für Mobile Computing
- Developer Web Content Management Systeme
- Developer Enterprise Content Manag. Systeme
- Developer Social Network Systeme
- Developer Kiosk Systeme
- Developer City Information Systeme
- Developer eLearning Systeme

Die Spezialisierungsrichtung **Creative Content Design (CCD)** richtet sich an alle diejenigen Studierenden welche sich für die inhaltliche Entwicklung von interaktiven Medienangeboten interessieren. Hier stehen Konzeption, Dramaturgie, Design und Animation im Vordergrund. Kreativität und Ambitionen in künstlerischer Hinsicht sind hier besonders gefragt und werden in Hinblick auf die Produktion und Vermarktung der Inhalte mit wirtschaftlichen Kompetenzen kombiniert.

Berufsfelder:

- Manager/Designer für interaktive Medien
- 3D-Modeler, 3D-Designer
- Animationsdesigner, Screen-Designer
- Game Designer
- Interface- und Usability-Designer
- Web Designer/Medienautor
- Concept Artist/Technical Artist für Game, Animationsfilm und Digitale Medien
- VFX Artist, Post Production
- Online Marketer

ECKDATEN ZUM STUDIUM

Regelstudienzeit: 6 Semester, Vollzeitstudium

Beginn: Wintersemester

Abschluss: Bachelor of Science (B.Sc.)

ZULASSUNGSVORAUSSETZUNGEN

Das Studium im Bachelorstudiengang Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida kann aufnehmen, wer:

- eine allgemeine Hochschulreife oder
- die fachgebundene Hochschulreife oder
- die Fachhochschulreife besitzt.

BEWERBUNG

Bitte bewerben Sie sich online unter **www.hs-mittweida.de/bewerben**. Eine Immatrikulation ist nur bei vollständig eingereichten Bewerbungsunterlagen möglich:

- Unterschriebener Immatrikulationsantrag mit Passbild
- Kopie der Hochschulzugangsberechtigung
- Kopie des Personalausweises
- Krankenversicherungsbescheinigung
- Nachweis über Zahlung des Semesterbeitrags
- Unterlagen entsprechend des Auswahlverfahrens: www.cb.hs-mittweida.de

FACHBEZOGENE STUDIENBERATUNG

Fakultät Angewandte Computer- und Biowissenschaften

Prof. Dr.-Ing. Wilfried Schubert

Tel.: 03727 58-1281 | Fax: 03727 58-1303

E-Mail: wilfried.schubert@hs-mittweida.de

Fakultät Medien

Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant

Tel.: 03727 15-1583 | Fax: 03727 58-1439

E-Mail: sieglinde.klimant@hs-mittweida.de

www.hs-mittweida.de/miie

ALLGEMEINE STUDIENBERATUNG

Hochschule Mittweida | Studienberatung

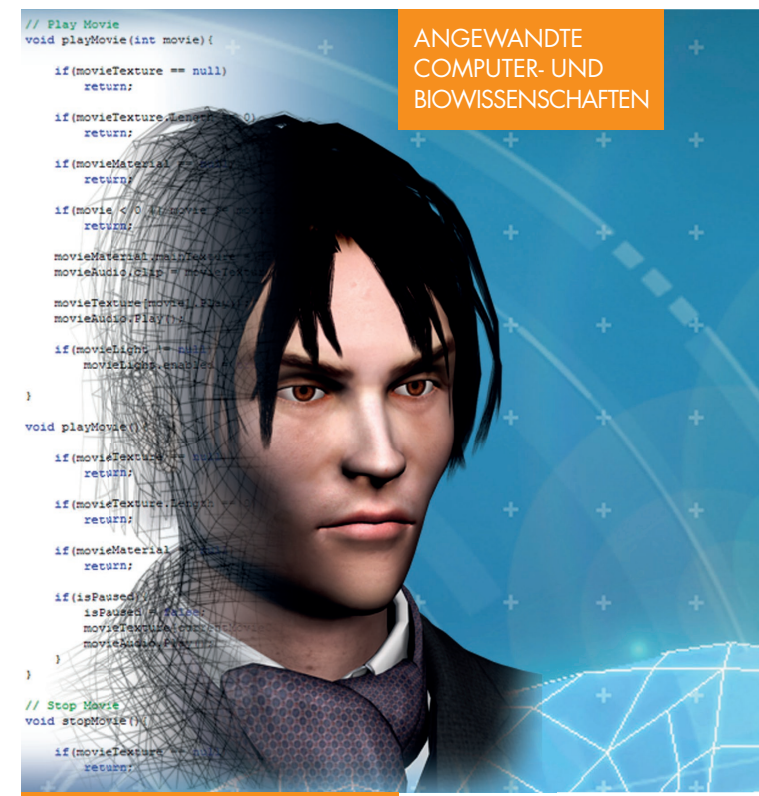
Frances Gritz M.Sc. | Monique Furchner M.Sc.

Technikumplatz 17 | 09648 Mittweida

Tel.: 03727 58-1309 | Fax: 03727 58-21309

E-Mail: studienberatung@hs-mittweida.de

(11/15 Änderungen vorbehalten)



BACHELOR OF SCIENCE

MEDIENINFORMATIK UND INTERAKTIVES ENTERTAINMENT

STUDIENZIEL

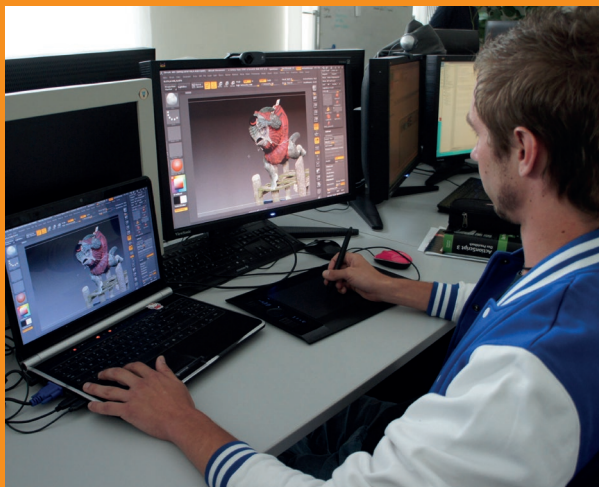
Der Studiengang hat das Ziel, Absolventen sowohl in den Fachdisziplinen der Medientechnik und des Medienmanagements einerseits, sowie den Informatik-Kerndisziplinen andererseits interdisziplinär auszubilden.

Ziel und Inhalte werden vom aktuellen Berufsbild des modernen Medieninformatikers im Web-2.0-Umfeld geprägt. Die fachliche Vertiefung aber auch die Verknüpfung von Design, Programmierung und Management sind für das Arbeiten in diesem Bereich unverzichtbar.

Mit dem während des Studiums erworbenen Fach- und Methodenwissen sind die Absolventen in der Lage, je nach gewählter Spezialisierungsrichtung entweder

- an Konzipierung, Design und Entwicklung interaktiver Medienangebote oder
- an der Softwareentwicklung für interaktive Medienangebote
- im Umfeld der Unterhaltungs- oder Game Industrie
- oder für komplexe Softwaresysteme des Wissens- und Informationsmanagements

professionell mitzuwirken.



STUDIENAUFBAU

Das erste Studienjahr beinhaltet zum einen die theoretische und praktische Erarbeitung der notwendigen Grundlagen in den Fächern Mathematik, Physik, Informatik sowie Grundlagen des Interaktiven Entertainments.

Gleich im ersten Semester werden die Bachelorstudenten auf die speziellen Chancen und Anforderungen der zwei Spezialisierungsrichtungen vorbereitet und dafür sensibilisiert. Neben Basis- und Überblickswissen wird anhand von modernen und hochwertigen Fallbeispielen das Interesse für eine der beiden Spezialisierungsrichtungen geweckt.

Ab dem zweiten Semester entscheiden sich die Studierenden für eine der beiden Spezialisierungsrichtungen **Creative Content Design (CCD)** bzw. **Informatics Applications (IA)** und belegen dann eine der beiden Richtungen mit einem Fächeranteil von mindestens 75 Prozent.

Ab dem zweiten Semester werden die Studierenden im Modul Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft (LWW) an die interdisziplinäre Projektarbeit sowohl theoretisch als auch praktisch herangeführt. Über vier Semester arbeiten sie an praktischen Projektaufgabenstellungen in unterschiedlichen Disziplinen und mit wechselnden Fachbetreuern. Die Informatik-Kernausbildung setzt sich im dritten Semester mit den Modulen Algorithmen & Datenstrukturen und Datenrepräsentation fort. Im vierten und fünften Semester erhalten die Studierenden eine zunächst theoretische und danach praktische, und mit Teamarbeit verbundene Ausbildung im Fach Softwaretechnik (Software Engineering).

Das 6. Semester wird in der Regel in einem Unternehmen durchgeführt und umfasst ein Praxismodul von 12 Wochen und daran anschließend das Bachelorprojekt, mit dem das Studium abgeschlossen wird.

ANGEWANDTE COMPUTER- UND BIEWISSENSCHAFTEN

STUDIENABLAUFPLAN

Semester	1	2	3	4	5	6
Physik für Medieninformatiker	5					
Einführung in die Informatik I und II	9	7				
Grundlagen des Interaktiven Entertainments	5					
Grdl. der Webprogrammierung	4					
Mathematik	6					
Lernfeld Wissenschaft und Wirtschaft		4	4	4	4	
Grundlagen Mediensysteme		4				
Informatikvertiefung (1 aus 2) <i>Datenrepräsentation</i> <i>Algorithmen und Datenstrukturen</i>			4			
			6			
Fremdsprachen			4			
Softwaretechnik: Grundlagen				6		
IT-Recht und wissenschaftl. Arbeiten				4		
Softwaretechnik: Projekt						4
Creative Content Design (CCD)						
<i>Visuelle Kommunikation</i>		4				
<i>Modelling, Texturing, Animation I und II</i>		5	4			
<i>Contentdesign</i>			4			
<i>Gamedesign I+II+III (Concept Art, Level-design, Scripting, Game-KI, NPCs)</i>			5	4	4	
<i>Spezialisierung Animation</i>				4		
<i>Sound in digitalen Medien</i>				4		
<i>eBusiness</i>					4	
<i>Digitales Compositing</i>					4	
<i>Mensch-Maschine-Schnittstelle</i>					4	
Informatics Applications (IA)						
<i>Grdl. Rechnernetze/Netzwerktechnologie</i>		4				
<i>Rechner- u. Betriebssysteme oder Mobile Application Development I</i>		4				
<i>Datenbanken oder Mobile Application Development II</i>			4			
<i>Graphen und Netzwerke oder Webprogrammierung I (PHP)</i>				4		
<i>2D/3D-Computergrafik</i>			4			
<i>Systemadministration Unix/Linux oder Mobile Application Development III</i>				4		
<i>Verteilte Systeme</i>				4		
<i>Programmiersprachen C++ oder C#</i>				4		
<i>Business Intelligence: Datamining</i>					4	
<i>Geschäftsprozesse- u. Enterprise-Content-Management oder Mobile Game Programmierung</i>					3	
<i>Game Programmierung</i>					4	
<i>GPU-Programmierung oder Grdl. und Anwendung der Kryptologie</i>					4	
<i>Grdl. und Anwendung der Kryptologie</i>					4	
Praxismodul (12 Wochen)						•
Bachelorprojekt (12 Wochen)						•
Semesterwochenstunden (SWS) gesamt	29	24	24	26	24	

(1 SWS entspricht 45 Minuten)