

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 E-Learning 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
- tabellarischer Lebenslauf

FACHBEZOGENE STUDIENBERATUNG

Fakultät

Angewandte Computer- und Biowissenschaften

Prof. Dr. rer. nat. Marc Ritter

Tel.: 03727 58-1035 | Fax: 03727 58-21035

Fakultät Medien

Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant

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

E-Mail: mi@hs-mittweida.de

www.hs-mittweida.de/miie

ALLGEMEINE STUDIENBERATUNG

Hochschule Mittweida

Studienberatung

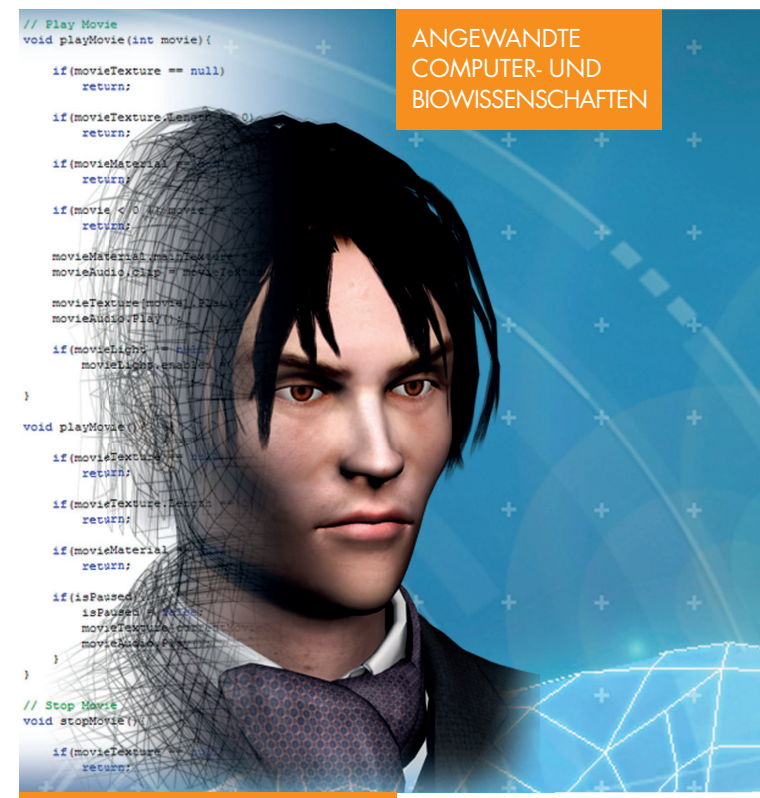
Frances Gritz M.Sc. | Maximilian Benda B.A.

Technikumplatz 17 | 09648 Mittweida

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

E-Mail: studienberatung@hs-mittweida.de

(08/18 Änderungen vorbehalten)



BACHELOR OF SCIENCE

MEDIENINFORMATIK UND INTERAKTIVES ENTERTAINMENT

STUDIENZIEL

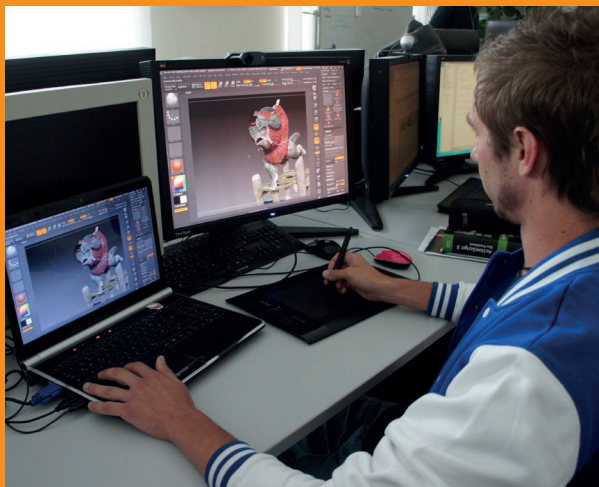
Der Studiengang hat das Ziel, Absolventen sowohl in den Fachdisziplinen der Medientechnik und des Medienmanagements einerseits, sowie in den Informatik-Kerndisziplinen andererseits interdisziplinär auszubilden.

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 und Informatik sowie Grundlagen des Interaktiven Entertainments.

Gleich im ersten Semester werden die Studierenden auf die speziellen Chancen und Anforderungen der zwei Spezialisierungsrichtungen vorbereitet und dafür sensibilisiert. Neben Basis- und Überblickwissen 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 67 Prozent (mindestens 6 von 9 Wahlpflichtmodulen).

Ab dem zweiten Semester werden die Studierenden im Modul Wissenschaft und Wirtschaft 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 sowie mit Teamarbeit verbundene Ausbildung in den Fächern Softwaretechnik und Game Development.

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.

STUDIENABLAUFPLAN

Semester	1	2	3	4	5	6
Einführung in die Informatik I und II	9	7				
Grundlagen des Interaktiven Entertainments	5					
Grundlagen der Webprogrammierung	4					
Mathematik	6					
Fremdsprachen (Technisches Englisch)	4					
Wissenschaft und Wirtschaft 1 - 4		4	4	4	8	
Grundlagen Mediensysteme		4				
Datenrepräsentation: Technologien und APIs			4			
Algorithmen und Datenstrukturen			4			
Softwaretechnik: Grundlagen				5		
IT-Recht und wissenschaftliches Arbeiten				4		
Game Programming				4		
Game Development					8	
Creative Content Design (CCD)						
Visuelle Kommunikation		4				
Modelling, Texturing, Animation 1 und 2		5	4			
Contentdesign			4			
Gamedesign I+II (Concept Art, Leveldesign, Scripting, Game-KI, NPCs)			5	4		
Sound in digitalen Medien oder Rigging und Animation				4		
Digitales Compositing					4	
Mensch-Maschine-Interaktion					4	
Informatics Applications (IA)						
Kommunikationsnetze oder Medienkodierung		4				
Rechner- u. Betriebssysteme oder Mobile Application Development I		4				
Datenbanken oder Mobile Application Development II			4	4		
Graphen und Netzwerke oder Webprogrammierung I			4	4		
2D/3D-Computergrafik			5			
GPU-Programmierung oder Mobile Application Development III				4	4	
Problemorientierte Programmierung mit C++ oder Verteilte Systeme				4		
Big Data/Data Mining					4	
System- und Netzwerkadministration/ Netzwerksicherheit oder Grdl. und Anwendung der Kryptologie					4	
Praxismodul (12 Wochen)						•
Bachelorprojekt (12 Wochen)						•
Semesterwochenstunden (SWS) gesamt	29	23-24	25	25	24	

(1 SWS entspricht 45 Minuten)

ANGEWANDTE COMPUTER- UND BLOWISSENSCHAFTEN