



# Medieninformatik Bachelor

Medieninformatiker:innen konzipieren und entwickeln Softwaresysteme und Digitale Produkte, mit denen man medienbasierte Informationen gestalten, produzieren, bearbeiten, verteilen und nutzen kann. Viele solcher Systeme und Produkte sind Teil unseres Alltags: Twitch, Snapchat, Youtube aber auch das Bestellpanel im Fast Food Laden oder der Fahrkartenautomat am Bahnhof. Medieninformatik KnowHow findet sich aber auch in der interaktiven Infotafel im Museum, im Media Center des Autos oder in jeder Website.

Medieninformatik findet oft sehr nah am Menschen statt und der Mensch steht mit seinen Fähigkeiten und Bedürfnissen in der Regel im Mittelpunkt des Denkens und Handelns. Wer Medieninformatik studieren will, sollte möglichst kommunikationsfreudig, offen, empathisch und kreativ sein, gerne im Team arbeiten und Freude an analytischem und logischem Denken und Handeln haben. Medieninformatiker:innen arbeiten in Teams oft an der Schnittstelle zu verschiedenen Fachspezialist:innen, weil sie in der Regel ein sehr gutes Verständnis der verschiedenen Fachperspektiven haben.

Der Studiengang besteht im Kern aus zwei parallelen Strängen: einem Informatik und einem Medien-Strang. Die verschiedenen Module lassen sich mehr oder weniger gut diesen beiden Strängen zuordnen. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Modulen, die der Querschnittsqualifikation dienen, z.B. die Studierenden bei der Durchführung von Projekten oder im Umgang mit betriebswirtschaftlichen Frage- und Problemstellungen unterstützen.



Mehr zu:  
Medieninformatik B.Sc.



Infos für  
Studieninteressierte





# Medieninformatik Master

Der Master Studiengang ist postgradual, d.h. zur Zulassung ist ein erfolgreich abgeschlossener grundständiger Studiengang erforderlich, z.B. der Medieninformatik Bachelor. Der Medieninformatik Master ist auf vier Fachsemester ausgelegt und schließt mit dem Master of Science ab. Klingt gut, oder?

Im Masterstudium können Absolvent:innen von Studiengängen der Informatik ihre Kompetenzen vertiefen und erweitern. Dabei geht es um die Gestaltung, Produktion, Bearbeitung, Distribution und Nutzung medienbasierter Informationen. Im Zentrum des Studiums steht in den ersten drei Fachsemestern jeweils eine Projektarbeit, in der die Anwendung von Fachwissen, wissenschaftliche Methoden, der fachliche Diskurs, die selbstständige Urteilsfindung und das fachpraktische Handeln in komplexen Projektkontexten und interdisziplinären Teams eingeübt werden. Die drei Projekte sind den Projektphasen Konzeption, Entwicklung und Verwertung zugeordnet, sodass sowohl die Studierenden als auch die Projekte alle Phasen durchlaufen. Ein wesentlicher Leitgedanke dieser Projektphasen ist, dass Projektergebnisse - basierend auf der Phase Verwertung - den Weg in die Öffentlichkeit finden sollten: als Veröffentlichung, als Social-Coding-Projekt oder sogar als Start Up.

Der Masterstudiengang Medieninformatik ist durch seine Studienschwerpunkte Human Computer Interaction, Multi-Perspective Product Development, Social Computing, Visual Computing und Weaving the Web charakterisiert. Das erforderliche Grundlagenwissen sowie schwerpunktbezogene Kenntnisse werden in den ersten drei Semestern parallel zur Projektarbeit in drei Grundlagen-, drei Schwerpunkt- und drei Wahlpflicht-Modulen sowie in projektbegleitenden Lehrveranstaltungen vermittelt. Das vierte Semester ist dann darauf aufbauend ganz der selbständigen Arbeit an der Masterthesis gewidmet.



Mehr zu:  
Medieninformatik M.Sc.