

Medieninformatik Bachelor

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.

Der zeitliche Ablauf des Studiums teilt sich in drei Abschnitte: **Grundlagen**, **Vertiefung** und **Spezialisierung**.

Vertiefungsmodule



Social Computing

Hier werden die Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und Informatik in den Mittelpunkt gestellt. Die verantwortungsbewusste Konzeption und Realisierung von soziotechnischen Systemen, z.B. Social Software, Online Communities, e-Government und e-Learning Angebote, sowie die empirische Evaluation existierender Systeme sind zentrale Ziele.



Visual Computing

Hierbei dreht sich alles um die Erzeugung und Verarbeitung visueller Informationen, sowohl in realen als auch computergenerierten Szenarien. Ziel der Vertiefung ist es den Studierenden eine fachlich fundierte, praktische, sowie theoretische Grundlage im Umgang mit audiovisuellen Medien zu geben.



Web Development

Im Rahmen dieses Moduls wird eine, praktisch orientierte, 360° Sicht auf den Bereich Web-Development vermittelt. Die Vertiefung besteht aus folgenden Bausteinen: Front- und Backend-Development, Security, Internet of Things, Developmenttools und -prozess.