

Der Studiengang Digitale Medien wird durch vier Hochschulen getragen, die ihre jeweilige Stärke einbringen. Studierende der Hochschule Bremen können bis zur Hälfte ihrer Studienleistungen an der Universität Bremen, an der Hochschule Bremerhaven und an der Hochschule für Künste Bremen erbringen. Das einjährige Bachelor-Projekt basiert auf der Zusammenarbeit von Studierenden aller Hochschulen: Mediengestalter und Medieninformatiker aller vier Hochschulen arbeiten zusammen und lernen mit- und voneinander.

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Digitale Medien (Studienrichtung Medieninformatik) finden vielseitige Arbeitsfelder in der IT-Branche, aber auch in Telekommunikations- wie Produktionsfirmen, in Werbeagenturen oder in den PR-Abteilungen.

Vom ersten Entwurf bis hin zu endgültigen Programmierung produzieren sie etwa multimediale Kundeninformationssysteme, Lernsoftware und 3D-Spiele.

Inhalte



Perspektiven



Fakultät 4



Der Studiengang ist konsekutiv: Nach einem überdurchschnittlichen Bachelor-Abschluss besteht die Möglichkeit, aufbauend einen Master-Abschluss in Digitalen Medien zu erwerben. Dieser Abschluss ist einem universitären Master gleichgestellt und berechtigt zur Promotion.

Mit teilweise englischsprachigen Veranstaltungen ist der Studiengang international ausgelegt und macht ein Auslandssemester zur Pflicht. Im Laufe des Studiums sind die Englischkenntnisse mit Hilfe eines standardisierten Tests nachzuweisen (z. B. TOEFL).

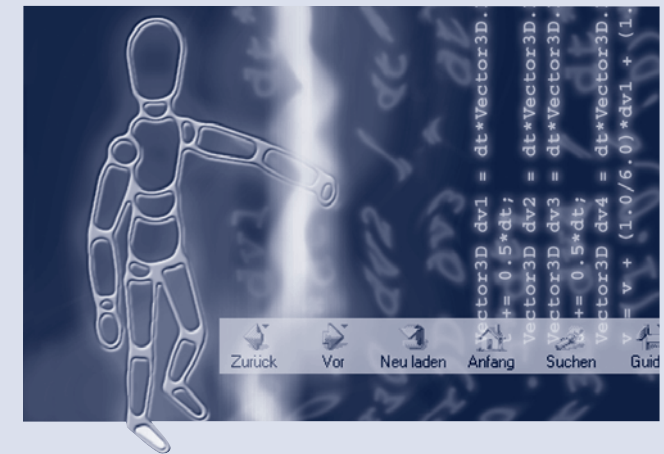
Die Grundlagenmodule in Informatik, Medieninformatik, Mathematik und Gestaltung liegen in den ersten Semestern. Begleitet werden diese Module durch praktische Übungen in Programmierung, im Design und im Umgang mit Medienproduktionssoftware. Fortgeschrittenere Veranstaltungen vermitteln dann zum Beispiel 3D-Grafikprogrammierung, Netzwerktechnik, Usability-Engineering und wirtschaftliche Kompetenzen. Aus dem Bachelor-Projekt in der Mitte des Studiums soll die Abschlussarbeit erwachsen, die Bachelor-Thesis.

Die Hochschule für Künste bietet die Fachrichtung Mediengestaltung des Studiengangs Digitale Medien an. Die übrigen Hochschulen, so auch die Hochschule Bremen, betreiben die Studienrichtung Medieninformatik, ein Informatikstudium mit gestalterischem Anwendungsbezug. Ein Wechsel zur Studienrichtung Mediengestaltung ist allenfalls sehr eingeschränkt möglich.

Wegen der vielschichtigen Anforderungen des Studiums sollten jede Interessentin und jeder Interessent unbedingt ein Beratungsgespräch mit einem der Lehrenden wahrnehmen (E-Mail: David.Oswald@hs-bremen.de). Studieninteressenten sind auch gerne als Gäste in den Lehrveranstaltungen gesehen.

Dabei verwenden Sie herkömmliche Programmiersprachen ebenso wie Autorensysteme. Absolventinnen und Absolventen entwickeln solche Produktionswerkzeuge auch selbst, zum Beispiel für komplexe Aufgaben, neue Standards oder als Hilfen für Nutzer mit wenig Spezialkenntnissen. Im Netzwerkbereich übernehmen sie Aufgaben in Planung und Verwaltung (Intranet, Internet, Sicherheit) und die Entwicklung größerer Web-Auftritte von Gestaltung über Tests der Bedienfreundlichkeit bis hin zur Datenbankprogrammierung. Zunehmend geraten Funknetze und mobile Endgeräte von Handy über PDA bis zum Tablet-PC ins Blickfeld.

Für Vertrieb und Support von Soft- und Hardware aus dem Medienbereich sind die Absolventinnen und Absolventen durch die breit angelegte Ausbildung besonders qualifiziert. Im Studium haben sie an vielen Beispielen in eigener Arbeit erlebt, wie die Teile medientechnischer Systeme ineinander greifen, wie solche Systeme sinnvoll konzipiert werden, welche Fehler auftreten und wie man diese schnell findet oder möglichst vorher vermeidet.



HOCHSCHULÜBERGREIFENDER INTERNATIONALER STUDIENGANG DIGITALE MEDIEN B.SC.

Achtung: Irrtümer und Änderungen vorbehalten.
Aktuelle Informationen erhalten Sie auf unserer Homepage.

Zulassungsvoraussetzung:

- * Allgemeine Hochschulreife (Abitur) oder Fachhochschulreife oder Einstufungsprüfung / Sonderzulassung
- * Gute Sprach-Kenntnisse in Englisch auf dem qualifizierten Niveau der Fachhochschulreife (3,0)

Daten



Programm

Studienbeginn:

- * Wintersemester; Bewerbungsschluss:
- * 15.07.

Studiendauer:

- * 6 Semester einschließlich einem Auslands-Semester und Bachelor-Thesis

Studienabschluss:

- * Bachelor of Science (B.Sc.)

Kontakt:

- * Fragen zum Studieninhalt:
Prof. David Oswald
Fakultät 4 (Elektrotechnik und Informatik),
Flughafenallee 10, D-28199 Bremen
Tel.: +49 (0) 421 - 5905 - 5437
Fax: +49 (0) 421 - 5905 - 5484
E-Mail: David.Oswald@hs-bremen.de
www.digitalemedien.hs-bremen.de/

- * Fragen zur Bewerbung und Zulassung:
Uwe Warnke, Immatrikulations- und Prüfungsamt
Neustadtswall 30, D-28199 Bremen, Raum AB 110
Tel.: +49 (0) 421 - 5905 - 2213
Fax: +49 (0) 421 - 5905 - 2351
E-Mail: Uwe.Warnke@hs-bremen.de

INTERNATIONALER STUDIENGANG DIGITALE MEDIEN B.SC.
Studienrichtung Medieninformatik

Sem.	Modul 1	Modul 2	Modul 3	Modul 4	Modul 5
1 30 Credits	Mathematik	Mathematische Grundlagen der Informatik und Physikalische Grundlagen	Grundlagen der Informatik	Grundlagen Digitaler Medien	Grundlagen der Mediengestaltung
2 30 Credits		Technische Grundlagen der Digitalen Medien			Grundlegende Methoden und Einführung in das wiss. Arbeiten
3 30 Credits	Bild, Klang und Raum	Mediensysteme, Netze und Datenbanken	Gestaltung von Mediensystemen	Medientheorien	
4 30 Credits		Mensch-Computer-Interaktion		Bachelorprojekt	
5 30 Credits	Spezielle Gebiete der Informatik	Wahl	Wahl	Spezielle Gebiete der Mediengestaltung	Professionalisierung
Auslandssemester					
6 30 Credits	Anwendung der Digitalen Medien		Spezielle Gebiete der Medientheorie	Bachelorarbeit	

Legende:

Informatik Gestaltung Medientheorie

