

Studienplan

| | | | | | | | |
|-------------|---|--|--|---|---|--|--|
| 1. Semester | Filmsprache 4 SWS / 5 CP | Digitales Zeichnen u. Storyboarding 4 SWS / 5 CP | Grundlagen Gestaltung 4 SWS / 5 CP | Ideenfindung u. Kommunikation*** 4 SWS / 5 CP | Strukturierte Programmierung 4 SWS / 5 CP | Interface- u. Inter- aktions-Design 4 SWS / 5 CP | Modellierung u. Design Patterns 4 SWS / 5 CP |
| 2. Semester | Audio-Produktion 4 SWS / 5 CP | 3D-Modellierung 4 SWS / 5 CP | Digitale Bildbearbeitung 4 SWS / 5 CP | Arbeits- u. Studien- organisation*** 4 SWS / 5 CP | Objektorientierte Programmierung 4 SWS / 5 CP | Algorithmen u. Datenstrukturen 4 SWS / 5 CP | Netzwerk- kommunikation 4 SWS / 5 CP |
| 3. Semester | Filmdreh 4 SWS / 5 CP | 3D-Rendering 4 SWS / 5 CP | Konzeption Online / Mobil 4 SWS / 5 CP | Game Design Projekt 4 SWS / 5 CP | Mobile Computing 4 SWS / 5 CP | 3D-Computer- grafik 4 SWS / 5 CP | Signalverarb. u. Mustererkennung 4 SWS / 5 CP |
| 4. Semester | Filmschnitt/ -editing 4 SWS / 5 CP | 2D-Animation 4 SWS / 5 CP | Gestaltung Online-Medien 4 SWS / 5 CP | Medien- kompetenz*** 4 SWS / 5 CP | Spiele- Programmierung 4 SWS / 5 CP | Datenbanken 4 SWS / 5 CP | Bild- und Video- Verarbeitung 4 SWS / 5 CP |
| 5. Semester | Vertonung Film oder** Post-Prod. 4 SWS / 5 CP | 3D-Animation 4 SWS / 5 CP | Wahlpflichtfach Design 4 SWS / 5 CP | Wirtschaft und Sprachen*** 4 SWS / 5 CP | WWW- Programmierung 4 SWS / 5 CP | Wahlpflichtfach Informatik 4 SWS / 5 CP | Virtuelle und erweiterte Realität 4 SWS / 5 CP |
| 6. Semester | Wahlpflichtfach 1 4 SWS / 5 CP | Wahlpflichtfach 2 4 SWS / 5 CP | Wahlpflichtfach 3 4 SWS / 5 CP | Nichttechnisches Wahlpflichtfach 4 SWS / 5 CP | Projekt 8 SWS / 10 CP | | |
| 7. Semester | Bachelor-Thesis 2 Monate / 12 CP | Berufspraktikum 3 Monate / 18 CP | | | | | |

**Studienschwerpunkt*
Film**

**Studienschwerpunkt*
Medien-
programmierung**

SWS: Semesterwochenstunden / CP: Credit Points (ECTS), möglichkeit die aktuelle Studien- und Prüfungsordnung, Irrtümer vorbehalten.

* Frei wählbare Schwerpunkte. Zu Beginn des Studiums muß einer gewählt werden: **Film** Medienprogrammierung
** Ein Fach muß gewählt werden
*** Beinhaltet 2 Veranstaltungen mit jeweils 2 SWS

Kurzinfos

Zulassung: Allg. Hochschulreife (Abitur), Fachhochschulreife oder eine als gleichwertig anerkannte Ausbildung

Studiendauer: 7 Semester inkl. Praktikum und Bachelor-Thesis

Studienbeginn: Zum Wintersemester

Numerus Clausus: Den aktuellen Stand einer möglichen Zulassungsbeschränkung entnehmen Sie bitte unserer Internetpräsenz.

Abschluss: Bachelor of Science (B.Sc.)

Kontakt

Allgemeine Studienberatung
Kanzleistraße 91-93 · 24943 Flensburg
Telefon: +49 (0)461 805-1215
Telefax: +49 (0)461 805-1300
E-Mail: studienberatung@fh-flensburg.de

Fachliche Studienberatung
Die aktuellen Ansprechpartner entnehmen Sie bitte unserer Internetpräsenz: www.fh-flensburg.de

Medieninformatik

**Bachelor of Science mit den Studienschwerpunkten:
Film und Medienprogrammierung**

Bewerbungs- und Studieninformationen

**Vorläufige Informationen
zum neuen Studienplan**



Fachhochschule Flensburg
Flensburg University of Applied Sciences

Weitere Informationen online unter: mi.fh-flensburg.de



Fotos: www.grafikfoto.de; C. Schwiier / digitalstock.de; © Yvonne Bogdanski, DX, Andres Rodriguez, Kai Koehler / Fotolia.de; Dominik Pohlschneider, A. Birresborn; FH Flensburg · f4m113

Medieninformatik

Medien zeigen Informationen in Form von Text, Bild, Sprache, Musik und Film. Alle diese Informationen werden heute digital dargestellt, gespeichert und verbreitet. Der neue Studiengang Medieninformatik ist ein interdisziplinäres Studium der Informatik und der Gestaltung. Zentrale Themen sind die Software-Entwicklung von plattformübergreifenden interaktiven Anwendungen, die Erstellung von 2D- und 3D-Animationsfilmen und Game-Design.

Fit für die Karriere

Der Studiengang legt großen Wert auf die Zusammenarbeit mit der Film- und der Spiele-Industrie. Die Medieninformatik ist einer der Initiatoren und Ausrichter der Flensburger Kurzfilmtage – einem Filmfestival und Event mit überregionaler Ausstrahlung – und organisiert Ausstellungen, auf denen studentische Projekte vorgestellt und prämiert werden.

Von den vielen Kooperationen profitieren beide Seiten – Studenten und Industriepartner. Dazu trägt die hochwertige Ausstattung des Studiengangs bei. So stehen viele spezielle Studios für Seminarteilnehmer und Projektarbeiten zur Verfügung (Green-Screen-Labor, Motion-Capturing-Labor, Stop-Motion-Labor, Game-Labor mit Spiele-Konsolen und ein modernes Audio-Labor).

Studienablauf

Themenschwerpunkte des Studiums sind neben der Vermittlung von Kenntnissen der Informatik und der Gestaltung, die Entwicklung interaktiver Anwendungen für mobile Endgeräte (Smartphones, Tablets), die Erstellung von 2D- und 3D-Animationen, Trickfilmen und Werbeclips. Die Vermittlung der mathematischen Grundlagen ist in die Fachveranstaltungen integriert, wo der Nutzen mathematischer Werkzeuge im direkten Bezug zur konkreten Anwendung gezeigt wird.

Die Lehrveranstaltungen der Schwerpunkte bauen aufeinander auf und weiten so Kenntnisse und Befähigungen in diesen Themenkomplexen aus. Zudem können Sie nach Ihren Befähigungen eine Vertiefung in den Bereichen Gestaltung oder Programmierung wählen. Vorlesungsbegleitende Projekte werden hauptsächlich in kleinen Teams bearbeitet. Die Projektergebnisse werden häufig in öffentlichen Präsentationen vorgestellt. Module im Bereich der übergreifenden Qualifikation trainieren daher wichtige soziale Kompetenzen und Techniken der Ideenfindung und stärken die Medienkompetenz.

Im fünften Semester und sechsten Semester können Wahlpflichtveranstaltungen aus einem Katalog fachspezifischer Spezialveranstaltungen gewählt werden. Im sechsten Semester können auch medien-spezifische Veranstaltungen aus anderen Studiengängen gewählt werden. Zudem wird in Teamarbeit eine größere Medienproduktion im Rahmen des Projektstudiums erarbeitet. Nach einem dreimonatigen Berufspraktikum in der Industrie schließen Sie im siebenten Semester mit der Anfertigung der Bachelor-Arbeit Ihr Studium als Bachelor of Science (B. Sc.) ab.

Berufsaussichten

Als Medieninformatiker/in sind Sie gefragt in allen Unternehmen, die das Internet oder andere digitale Medien nutzen (also in so gut wie allen). Absolventinnen und Absolventen der FH Flensburg sind tätig in der Software- und Medien-Branche, in den IT-Abteilungen mittelständischer und großer Unternehmen, in e-Commerce-Firmen, in Verlagen, Internet- und Werbeagenturen.

Sie haben sowohl in Unternehmen hier in der Region als auch in Medienstädten wie Hamburg, Berlin, Köln und München die besten Berufsaussichten.

Vielleicht aber haben Sie auch neben dem Studium schon ein paar kleinere und größere Projekte durchgeführt und wagen nach Ihrem Abschluss den Sprung in die Selbstständigkeit ...

Mit einem guten Bachelor-Abschluss haben Sie außerdem die Möglichkeit, ein Master-Studium (meist 3-semesterig) an einer Fachhochschule oder Universität anzuschließen.

Meinung

„Medieninformatik ist ein interessantes Studium. Hier konnte ich meine Affinität zu 3D und Online-Gaming mit exzellentem Fachwissen vertiefen und besitze gute Chancen für den Berufseinstieg!“

Thomas Michaelsen, 25 Jahre, 5. Semester

