

»Sie möchten an der Hochschule Flensburg studieren? Dann vereinbaren Sie ihren individuellen Beratungstermin. Wir freuen uns auf Sie.«

Michaela Arnold, Studienberaterin

Studienberatung

Hauptgebäude, Raum 15a /15b
Kanzleistraße 91 - 93
24943 Flensburg

T +49 461 / 805 - 1747
T +49 461 / 805 - 1215

studienberatung@hs-flensburg.de
www.hs-flensburg.de

Offene Sprechstunde

Mo. 9 - 12 Uhr, 13:30 - 15:30 Uhr
Mi. + Do. 9 - 12 Uhr



MI-P

Medieninformatik –
Medienprogrammierung
Bachelor of Science

Medieninformatik mit Schwerpunkt Medienprogrammierung

Fast so vielfältig wie Informationen selbst sind die Möglichkeiten, diese zu präsentieren: Texte, Bilder, Print, Video, Sound, Webseiten, Spiele, Apps, Kurzfilme, Werbespots, 2D, 3D, laut, leise, digital, analog – wo Medien auf Informatik treffen, entstehen unzählige Möglichkeiten, Informationen aufzubereiten. Wie lassen sich Daten plattformübergreifend nutzbar machen? Wie lassen sich mobile Computerspiele entwickeln? Wie lassen sich virtuelle Realitäten erschaffen?

Im Schwerpunkt Medienprogrammierung stehen verstärkt Modellierung und Design Patterns, Bildverarbeitung und Virtual Reality im Mittelpunkt.

Kurzinfos

Zulassung	Allg. Hochschulreife (Abitur), Fachhochschulreife oder eine als gleichwertig anerkannte Ausbildung
Dauer	7 Semester
Beginn	Wintersemester
Abschluss	Bachelor of Science (B.Sc.)

Modulplan

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester
Modellierung und Design Patterns 4 SWS (5 CPs)	Netzwerk-Kommunikation 4 SWS (5 CPs)	Signalverarbeitung und Mustererkennung 4 SWS (5 CPs)	Bild- und Video-Verarbeitung 4 SWS (5 CPs)	Virtuelle und erweiterte Realität 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 1 4 SWS (5 CPs)	Bachelor-Thesis 2 Monate (12 CPs)
Digitales Zeichnen u. Storyboarding 4 SWS (5 CPs)	3D-Modellierung 4 SWS (5 CPs)	3D-Rendering 4 SWS (5 CPs)	2D-Animation 4 SWS (5 CPs)	3D-Animation 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 2 4 SWS (5 CPs)	
Grundlagen Gestaltung 4 SWS (5 CPs)	Digitale Bildbearbeitung 4 SWS (5 CPs)	Konzeption Online/Mobil 4 SWS (5 CPs)	Gestaltung Online-Medien 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach Design 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach 3 4 SWS (5 CPs)	
Ideenfindung und Kommunikation 4 SWS (5 CPs)	Arbeits- und Studienorganisation 4 SWS (5 CPs)	Game Design Projekt 4 SWS (5 CPs)	Medienkompetenz 4 SWS (5 CPs)	Wirtschaft und Sprachen 4 SWS (5 CPs)	Nicht-technisches Wahlpflichtfach 4 SWS (5 CPs)	Berufspraktikum 3 Monate (18 CPs)
Strukturierte Programmierung 4 SWS (5 CPs)	Objekt-orientierte Programmierung 4 SWS (5 CPs)	Mobile Computing 4 SWS (5 CPs)	Spiele-Programmierung 4 SWS (5 CPs)	www-Programmierung 4 SWS (5 CPs)	Projekt 8 SWS (10 CPs)	
Interface- u. Interaktions-Design 4 SWS (5 CPs)	Algorithmen und Datenstrukturen 4 SWS (5 CPs)	3D-Computergrafik 4 SWS (5 CPs)	Datenbanken 4 SWS (5 CPs)	Wahlpflichtfach Informatik 4 SWS (5 CPs)		

Berufsperspektiven

Die Berufsbezeichnungen auf den Arbeitsverträgen unserer Ehemaligen lesen sich wie folgt: Junior Softwareengineer, Entwicklerin für Mobile Solutions, Entwickler für Flash Software, Web Developer, wissenschaftliche Mitarbeiterin. Tätig sind sie meist im Bereich Softwareentwicklung, aber auch in der Spieleindustrie und an Forschungseinrichtungen. Oder Sie machen ihren Master in Intermedia & Marketing bei uns.