

## Karrierechancen

- Konzeption, Design und Programmierung von Multimedia- und Internetanwendungen
- Gestaltung von Computeranimationen, Illustrationen und Videos
- Design und Programmierung von Computerspielen
- Entwicklung von E-Learning, Lernsystemen und Web Based Training
- In den Bereichen Kommunikation, Medien, Werbung, Information, Kultur und Öffentlichkeitsarbeit

„Die Kombination aus analytischem Denken und Kreativität hat mir an meinem Studium der Medieninformatik besonders gut gefallen. Die Qualität der praxisnahen Ausbildung an der Hochschule Hof ist sehr hoch. Durch die breit gefächerten Studienschwerpunkte haben sich mir vielfältige Berufschancen geboten.“

Heute arbeite ich als Management-Trainee bei der Würzburger Medienakademie und werde auf künftige Führungsaufgaben in unterschiedlichen Mediensparten vorbereitet.“



Alexandra Behr

## Information und Beratung



Studiengangleiter und Studienfachberater  
**Prof. Friedrich Buhl**  
Fon 09281 409 49 00  
FBuhl@hof-university.de



Zentrale Studienberatung  
**Melanie Fiedler-Zapf**  
Fon 09281 409 33 23  
MFiedler-Zapf@hof-university.de

**Hochschule Hof**  
Alfons-Goppel-Platz 1  
95028 Hof/Saale

Fon +49 (0) 9281 409 30 00  
Fax +49 (0) 9281 409 40 00

mail@hof-university.de  
www.hof-university.de

Auflage 3\_/2011

hochschule  
hof  
University of Applied Sciences



Bachelorstudiengang

**Medien-  
informatik (B.Sc.)**

## Medieninformatik



Medieninformatik ist ein Informatikstudiengang mit einer starken Anwendungsorientierung zum Medienbereich. Er bildet Studierende für den Entwurf, die Gestaltung sowie die Realisierung multimedialer Anwendungen im Bereich der neuen Medien aus.

Darüber hinaus programmieren und gestalten Medieninformatiker graphische Benutzeroberflächen, Spiele, Webseiten etc. Das Studium vermittelt Kompetenzen in den Bereichen Informatik, Gestaltung und Neue Medien. Inhaltlich werden mathematische und statistische Grundlagen sowie umfassendes Wissen über Betriebssysteme, Programmiersprachen (z.B. Java, C/C++, ActionScript ...), Softwaretechnik, Netzwerktechnologie und Datenbanken vermittelt. Die Module im Medienbereich lehren Kenntnisse und Fertigkeiten in den Gebieten Text, Ton, Illustration, Bildgestaltung, Fotografie, Animation, Printdesign, Screendesign, Interfacedesign, Video und 3D-Design.

Marketing bildet einen zusätzlichen Schwerpunkt, der in dieser Form nur in Hof als Teil der Medieninformatik angeboten wird.

## Fakten

### Zulassungsvoraussetzungen

- Allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife, Fachhochschulreife oder ggf. berufliche Qualifikation

### Bewerbungsverfahren

- 02.05.-15.07. Bewerbungszeitraum: Bewerbungsunterlagen ausdrucken (online unter [www.hof-university.de](http://www.hof-university.de)) und an die Hochschule Hof schicken. Das Abschlusszeugnis in beglaubigter Kopie kann nachgereicht werden.
- August: Zulassungsbescheid durch die Hochschule Hof; Zurücksenden der Annahmeerklärung
- September: Einschreibung an der Hochschule Hof
- 01.10. Studienbeginn

### Studiendauer und Abschluss

- 7 Semester inkl. 1 praktisches Studiensemester
- Auslandsstudium und -praktikum sind möglich, auf Wunsch organisiert durch die Hochschule Hof
- Bachelor of Science (B.Sc)

### Weiterführende Qualifikation

- Verschiedene Masterstudiengänge an der Hochschule Hof, z.B. Internet - Web Science (M.Sc.), Marketing Management (M.B.A.)

## Ablauf des Studiums



7

Projektarbeit, Bachelorarbeit

Wahlmodule:

- Grafikprogrammierung (3D)
- Spieleprogrammierung
- Bildverarbeitung
- Serverseitiges Programmieren mit Java
- Verteilte Medienanwendungen
- Audiotechnik
- 3D-Animation
- Postproduktion
- Verkaufskommunikation
- Projekt Webdesign
- Projekt Internet
- Projekt Multimedia
- Projekt Marketing

Allgemeinwissenschaftliche Wahlmodule

6

+

5

Spezialisierungsbereich

4

Datenbanken I, Internettechnik, Praktikum Software Engineering, Kommunikationsdesign (zeitabhängige Medien), Fotografie und Film

3

Kernbereich

Rechnernetze I, Betriebssysteme, Methoden des Software Engineering, Praktikum Programmieren, Kommunikationsdesign (Print), Fotografie, Präsentationstechniken

2

Grundlagenbereich

Statistik, Algorithmen und Datenstrukturen, Objektorientierte Programmierung II, Grundlagen des Kommunikationsdesign, Kunst- und Designgeschichte, Corporate Design

1

Grundlagen Mathematik, Grundlagen der Informationstechnik, Objektorientierte Programmierung I, Grundlagen der Gestaltung, Anwenderprogramme, Grundlagen Marketing