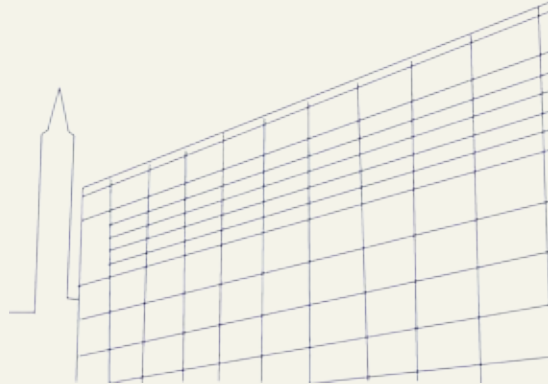




Digitale Medien
Studienrichtung Medieninformatik
Bachelor



Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Faches	3
Studienvoraussetzungen	4
Erwartete Interessen und Fähigkeiten	5
Tätigkeitsfelder und anschließende Master	6
Studienaufbau und Studieninhalte	8
Studienschwerpunkte/Vertiefungsrichtungen	10
Typische Lehrveranstaltungsformen.....	10
Unterrichtssprache	10
Auslandsaufenthalt	11
Studienbeginn, Semesterzeiten und Studiendauer	11
Uni-Start-Portal - Alle Infos für einen guten Studieneinstieg	12
Abschluss.....	12
Lehrende	12
Studierende im ersten Semester	12
Kosten und Wohnen	13
Bewerbung und Einschreibung	14
Kontakt.....	15

Beschreibung des Faches

Kommunikation, Arbeit, Freizeit: Digitale Medien verändern die Welt, in fast allen (Lebens-) Bereichen. Aber auch sie selbst unterliegen einer ständigen, rasanten Entwicklung.

Die Entwicklung digitaler Medien innovativ und verantwortungsvoll gestalten, die Freiheit der Softwareentwicklung jenseits vorgefertigter Werkzeuge gestalterisch einsetzen, Möglichkeiten der Nutzung von digitalen Medien erforschen, soziale und kulturelle Auswirkungen erkennen: Für diese Ziele verbinden wir Informatik mit Gestaltung, Theorie mit Praxis und Kreativität mit solidem Wissen über die Grenzen einer Hochschule hinaus.

Visionen entwickeln und Wege weisen: Wir verstehen uns als Navigatoren. Die Studierenden erwerben umfassendes Wissen und erlernen praxisnahe Fähigkeiten – wir lehren sie, digitale Medien grundlegend zu verstehen, handfeste Methoden anzuwenden, und entsprechende Systeme innovativ zu gestalten.

Die Hochschule für Künste Bremen und die Universität Bremen sind die Lernorte, an denen sich wissenschaftliche, theoretische, anwendungsorientierte und künstlerisch-gestalterische Anteile sinnvoll verbinden. Dazu gehört auch schon während des Studiums, viel praktische Erfahrungen zu sammeln und sich international zu orientieren: Das Auslandssemester ist verpflichtend, gute Englischkenntnisse unerlässlich.

Exakte Wissenschaften, gute Beherrschung aktueller Methoden und gestaltendes Handeln: Im Studiengang Digitale Medien ist das die Basis digitaler Medien der Zukunft – und der Zukunft unserer Studierenden.

Computer, Design und Medien – es ist die Zusammenführung bisher getrennter Perspektiven aus Medieninformatik, Mediengestaltung und Medientheorie, mit der wir die digitalen Medien zukunftsfähig entwickeln. Unser Ziel ist es, Studierende in die Lage zu versetzen, in medialen Projekten Brücken zu schlagen und dort ein Portfolio eigener praktischer Fähigkeiten, wie Interaction Design, Programmieren und Algorithmenentwurf, Interface Design, mathematische Modellierung, Generative Gestaltung, Medienkunst, Information Design und Computergraphik in Gestaltung und technischer Umsetzung anzuwenden.

Der Bachelor-Studiengang Digitale Medien findet hochschulübergreifend gemeinsam mit der Hochschule für Künste (HfK) Bremen statt. Die Universität Bremen betreibt die Studienrichtung Medieninformatik – ein Informatikstudium mit einem multimedialen gestalterischen Anwendungsbezug (Studierende können bis zu 40% der erforderlichen Leistungen an der HfK erbringen). Die HfK bietet die Studienrichtung Mediengestaltung des Studiengangs Digitale Medien an. In diesem Spannungsfeld zwischen Wissenschaft und Kunst, Gestaltung und Technologie, Intuition und Formalismus liegt das Alleinstellungsmerkmal des Studiengangs. Die vorliegende Broschüre bezieht sich auf das Studium der Digitalen Medien an der Universität Bremen, also die Studienrichtung Medieninformatik. In dieser Studienrichtung legt der Schwerpunkt stärker auf den wissenschaftlichen und technologischen Grundlagen hinter den Medien und Medienwerkzeugen als auf der praktischen Erstellung von Medien. Das Verstehen und Entwickeln von Werkzeugen steht mehr im Vordergrund als das Anwenden.

Mit diesem Abschluss ist es möglich, sich um einen Platz im konsekutiven Studiengang Digitale Medien mit dem Abschluss **Master of Science (M.Sc.**; Regelstudienzeit vier Semester) zu bewerben, der die Möglichkeit zu einer Vertiefung bzw. Spezialisierung bietet, auch als Basis für eine wissenschaftliche Weiterqualifikation zur Promotion.

Studienvoraussetzungen

Formale Voraussetzung ist ein Zeugnis über die allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife (z.B. Abitur). Zugangswege für beruflich Qualifizierte (Stichwort "Studium ohne Abitur") sind im Internet unter www.uni-bremen.de/StudierenohneAbi beschrieben.

Die Studienplätze von Digitale Medien werden über das dialogorientierte Serviceverfahren vergeben. Eine Beschreibung des Verfahrens finden Sie unter www.uni-bremen.de/dosv.) Digitale Medien ist **zulassungsbeschränkt**. Für zulassungsbeschränkte Studienfächer stehen nicht ausreichend Studienplätze zur Verfügung. Je nach Anzahl eingehender Bewerbungen werden in den ersten Tagen bzw. Wochen des Zulassungsverfahrens vermutlich nur diejenigen Bewerber*innen mit den besten Noten bzw. längsten Wartezeiten ein Studienplatzangebot erhalten.

Im laufenden Verfahren werden ständig offene Studienplätze nachbesetzt, da Bewerber*innen mit mehreren Zulassungsangeboten nur einen Studienplatz annehmen können. Sollten Sie befürchten, keinen Platz zu erhalten, aber unbedingt an der Universität Bremen studieren wollen, bieten sich mehrere Studienplatzbewerbungen auf verschiedene Fächer bzw. Fächerkombinationen an.

Gute Englischkenntnisse werden dringend empfohlen, die im Laufe des Studiums nachgewiesen werden müssen. Die Prüfungsordnung schreibt vor, dass vor Antritt des Auslandssemesters ein Nachweis von Englischkenntnissen auf dem Niveau C1 des Europäischen Referenzrahmens für Sprachen zu erbringen ist.

Erwartete Interessen und Fähigkeiten

Wichtigste Voraussetzung ist ein Interesse an Digitalen Medien, der Technik und deren Grundprinzipien dahinter, der mit ihnen übermittelten Kommunikationsbotschaft und wie beides zusammenhängt.

Programmierkenntnisse werden zu Beginn des Studiums nicht vorausgesetzt, sind aber durchaus von Vorteil. Unerlässlich für alle Interessentinnen und Interessenten ist die Bereitschaft, intensive Programmierkenntnisse und -fähigkeiten sowohl in der Theorie als auch der Praxis anzueignen. Dies und viele weitere Inhalte der Studienrichtung Medieninformatik verlangen abstraktes, logisch-formales und streng strukturiertes Denken.

In der Studienrichtung Medieninformatik werden robuste Mathematikkenntnisse benötigt. Interessentinnen und Interessenten sollten nicht nur die vor dem ersten Semester angebotenen Mathematik-Auffrischkurse (Mathematisches Vorsemester) besuchen, sondern zusätzlich intensiv vorarbeiten. Das gilt insbesondere, wenn der Schulabschluss länger zurückliegt.

Das Leitbild der Studienrichtung Medieninformatik sind Absolventinnen und Absolventen, die einsatzfähig und wissenschaftlich fundiert Software entwickeln und dabei gestalten können. Deshalb teilt diese Studienrichtung die Grundlagenveranstaltungen zu Programmieren, Algorithmen und Mathematik mit dem Studiengang Informatik. Studierende sollten belastbare Interessen und Fähigkeiten in diese Richtung haben.

Tätigkeitsfelder und anschließende Master

Die Nachfrage der Wirtschaft nach Spezialisten aus dem Bereich Digitale Medien wächst. Für die Absolventen ergeben sich u. a. folgende Tätigkeitsfelder und Arbeitsbereiche:

- Entwicklung von interaktiven Systemen, insbesondere mit einem hohen Anteil an Mensch-Computer-Interaktion
- Interaktive Entertainment-Technologien, z.B. 3D-Graphik-Applikationen, Spiele-Entwicklung oder Web-Anwendungen
- Interface Design, Interaction Design, und Usability Beratung, z. B. für Electronic-Commerce-Anwendungen oder E-Learning
- Projektleitung von IT-Projekten
- Computergestützte Kommunikation und soziale Netze
- Mobile Mediensysteme
- Electronic Publishing
- Medien-Systemberatung
- Multimedia-Konzeption
- Digitale Filmproduktion
- Screen-Design, Webgestaltung

Das Studium der Digitalen Medien zielt auf eine Berufspraxis, die geprägt ist durch die Analyse, Entwicklung und Anwendung digitaler Medien und interaktiver Anwendungen in betrieblichen und gesellschaftlichen Bereichen. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung multimedialer interaktiver Systeme mit Methoden der Informatik und des künstlerischen Gestaltens, die Anwendung dieser Systeme zur Lösung konkreter Probleme sowie der gesellschaftlichen Zusammenhänge dieser Entwicklungs- und Anwendungsprozesse. Kurz gesagt: Das Studium kombiniert technische und wissenschaftliche mit künstlerischen und gestalterischen Aspekten, die weitere Perspektiven zulassen und ermöglichen.

Folgende Masterstudiengänge der Universität Bremen können im Anschluss an den Bachelorstudiengang aufgenommen werden:

Digital Media, Informatik

Unter bestimmten Voraussetzungen ist auch die Zulassung zu folgenden Masterstudiengängen möglich. Genauere Informationen finden Sie in der jeweiligen Zugangs- und Zulassungsordnung. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an die Fachberatung des angestrebten Masterstudiengangs:

Digital Media and Society, Medienkultur

Studienaufbau und Studieninhalte

- Der Studiengang Digitale Medien ist ein gemeinsames Angebot der Universität Bremen und der Hochschule für Künste Bremen. Alle Studierenden des Studiengangs besuchen Lehrveranstaltungen an beiden Hochschulen.
- Das Studium ist als internationaler Studiengang konzipiert, der Aufbau ist modular.

Das Studium gliedert sich inhaltlich in folgende Bereiche:

- Bereich Informatik (I) mit 84 CP
- Bereich Gestaltung (G) mit 12 CP
- Bereich Medienwissenschaft (W) mit 10 CP
- Bereich Ergänzende und integrierte Inhalte (E) mit 62 CP
- Bereich Bachelorarbeit (B) mit 12 CP

Der Bachelor-Studiengang bietet in den ersten Semestern Grundlagenmodule in Informatik, Medieninformatik, Mathematik sowie den unterschiedlichen Bereichen medialer Gestaltung – begleitet durch praktische Übungen in Programmierung, Algorithmenentwurf und Gestaltung. Darauf aufbauende Veranstaltungen sind unter anderem Interaktive Systeme, Web- und Netzwerktechnik, Usability-Engineering, Motion Design, kognitive Systeme, KI-Methoden, 3D-Graphik-Algorithmen und -Programmierung. Diese Fähigkeiten kommen in praxisnahen Projekten zum Einsatz, in denen die Studierenden aktuelle Themen der digitalen Medien bearbeiten.

Modell-Studienverlaufsplan

Digitale Medien (Bachelor)					
6. Sem.	Spezielle Gebiete der Digitalen Medien (E)		Bachelorarbeit (B)		Medieninformatik Wahl (I)
5. Sem.*	Spezielle Gebiete der Digitalen Medien (E)		Medieninformatik Wahl (I)	Web/Netze/Datenbanksysteme (I)	Freie Wahl (E)
4. Sem.	Medienwissenschaften 2 (W)	General Studies (E)	Bachelor-Projekt (E)		
3. Sem.	Computergraphik (I)	Interaktive Systeme (I)	Interdisziplinäres Modul (E)	Media Engineering (I)	Spezielle Gebiete der Digitalen Medien (E)
2. Sem.	Medieninformatik 2 (I)	Praktische Informatik 2 (I)	Technische Grundlagen Digitaler Medien (I)	Mediengestaltung 2 (G)	Mathematik 2 (I)
1. Sem.	Medieninformatik 1 (I)	Praktische Informatik 1 (I)	Mathematik 1 (I)	Mediengestaltung 1 (G)	Medienwissenschaften 1 (W)

Module sind nach inhaltlichen Gesichtspunkten gebildete Lehreinheiten, die sich über ein oder zwei Semester erstrecken. Diese Einheiten können sich aus verschiedenen Lehrveranstaltungsarten, wie z.B. Vorlesungen, Übungen, Seminare, Praktika zusammensetzen.

* Das 5. Semester wird im Ausland absolviert.

Studienschwerpunkte/Vertiefungsrichtungen

Das Studium ist in zwei Studienrichtungen möglich:

An der Universität Bremen wird der Studiengang „Digitale Medien“ mit der Studienrichtung „Medieninformatik“ angeboten. Hier liegt der Schwerpunkt auf technisch-informatischen Aspekten; der Abschluss ist ein Bachelor of Science (B.Sc.). Die vorliegende Broschüre bezieht sich auf diese Studienrichtung.

Die Studienrichtung „Mediengestaltung“ wird seitens der Hochschule für Künste angeboten, und legt einen Schwerpunkt auf gestalterisch-künstlerische Aspekte. Daher muss für die Bewerbung auch eine Mappe mit ca. 20 selbst gefertigten gestalterischen Arbeitsproben eingereicht werden; die Bewerbungen werden ausschließlich an der Hochschule für Künste eingereicht (www.hfk-bremen.de/t/digitale-medien/n/bewerbung-digitale-medien). Diese Studienrichtung wird mit einem Bachelor of Arts (B.A.) abgeschlossen.

Typische Lehrveranstaltungsformen

Neben den traditionellen Lehrveranstaltungsformen, wie Vorlesungen mit Übungen (oft in Kleingruppen), Seminare und Praktika, kommt dem Bachelor-Gruppenprojekt große Bedeutung zu. Gegenstand von Bachelor-Projekten sind Analyse, Planung, Konzeption, Gestaltung, Entwicklung, Einsatz und Bewertung digitaler Medien. Die Themen haben praktische Relevanz und berücksichtigen gesellschaftliche Zusammenhänge. Das projektorientierte Studium bereitet darauf vor, umfangreiche Problemstellungen aus der beruflichen Praxis in arbeitsteiligen Teams kooperativ zu lösen. Teams von bis zu 20 Studierenden organisieren einen großen Teil der Arbeitsvorhaben der Projekte selbst und werden durch geeignete Kurse vorbereitet und gestützt. Der Leistungsnachweis basiert auf den Projektergebnissen, Dokumentationen und Berichten, aber auch auf dem Management des Projekts. Es wird empfohlen, das Bachelor-Projekt im vierten Semester zu absolvieren.

Mit der Bachelor-Arbeit soll der Nachweis erbracht werden, dass die Studierenden ein Thema der Medieninformatik/Mediengestaltung selbstständig technisch-wissenschaftlich und gestalterisch bearbeiten und die Ergebnisse wissenschaftlichen Anforderungen entsprechend darstellen können.

Unterrichtssprache

Deutsch und in fortgeschrittenen Semestern teilweise Englisch.

Auslandsaufenthalt

Digitale Medien haben keine Grenzen. Deshalb bietet es sich an, dass Studierende die eigene Hochschule für einige Zeit verlassen, um im Ausland den Horizont ihres Wissens und Lernens zu erweitern. Das Ziel des Auslandssemesters ist die authentische Erfahrung internationaler Lern- und Forschungszusammenhänge im Arbeits- und Anwendungsfeld der Digitalen Medien. Studierende des Studienschwerpunktes Medieninformatik müssen ein Auslandssemester absolvieren.

Der Auslandsaufenthalt soll ein Semester dauern und ist normalerweise im fünften Semester vorgesehen. Voraussetzung ist ein C1-Zertifikat in Englisch, das an vielen Instituten in Bremen und Deutschland erworben werden kann. Die Studienleistungen während des Auslandsaufenthalts werden in einem "Learning Agreement" zwischen Studierenden, der Universität Bremen und der Gastgeberhochschule vereinbart und voll auf die Studienleistungen angerechnet.

Studienbeginn, Semesterzeiten und Studiendauer

Studienbeginn: jeweils im Wintersemester

Regelstudienzeit: 6 Semester

Nach dieser Regelstudienzeit richtet sich die BAföG-Förderung.

Sommersemester 2019

Veranstaltungszeit: 01.04.19 - 12.07.19

Veranstaltungsfrei: 15.04.19 - 18.04.19

Wintersemester 2019/20

Veranstaltungszeit: 14.10.2019 - 02.02.2020

Veranstaltungsfrei: 23.12.2019 - 04.01.2020

Sommersemester 2020

Veranstaltungszeit: 14.04.2020 - 17.07.2020

Beachten Sie bitte, dass viele Prüfungen während der ersten Wochen der vorlesungsfreien Zeit nach dem Ende der Veranstaltungszeit abgelegt werden.

Uni-Start-Portal - Alle Infos für einen guten Studieneinstieg

Vor Beginn der Vorlesungszeit des Wintersemesters ab Anfang Oktober veranstaltet die Universität Bremen jährlich eine Orientierungswoche, in der Ansprechpersonen aus den Fächern bei der Erstellung des Stundenplans helfen, Uni-Begriffe erklären und Serviceeinrichtungen sich vorstellen. Um Ihnen den Studieneinstieg zu erleichtern, gibt es ab Mitte September bis in das erste Semester hinein zusätzlich viele unterstützende Angebote (z.B. Vorkurse in Mathematik, Programmieren, Heranführung an forschendes Lernen). Alle Angebote sowie weitere hilfreiche Tipps für den Studieneinstieg finden Sie ab Ende Juli im Uni-Start-Portal:
www.uni-bremen.de/uni-start

Abschluss

Bachelor of Science (B.Sc.)

Lehrende

6 Professorinnen, 23 Professoren im Fach Informatik

Die Veranstaltungen des Studiengangs Digitale Medien werden im Wesentlichen durch die Professor*innen des Faches Informatik an der Universität Bremen und an der Hochschule für Künste Bremen unterrichtet. Dieser Lehrkörper wird darüber hinaus durch verdiente Emeriti, Honorarprofessoren, wissenschaftlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, sowie Lehrbeauftragte bereichert.

Studierende im ersten Semester

Weiblich: 26, männlich: 35 (Stand: Wintersemester 2017/18)

Kosten und Wohnen

Studierende müssen zu jedem Semester einen Beitrag bezahlen. Durch den Semesterbeitrag wird auch ein Semesterticket für den öffentlichen Bahn- und Busverkehr finanziert. Der Semesterbeitrag liegt bei ca. 360 Euro. Informationen zum Semesterbeitrag finden Sie unter www.uni-bremen.de/semesterbeitrag

Ab dem 15. Hochschulsemester und ab dem 55. Lebensjahr fallen zusätzlich 500 € Studiengebühren an. Informationen zum Semesterbeitrag finden Sie unter www.uni-bremen.de/sfs und zu den Studiengebühren unter www.uni-bremen.de/studiengebuehren .

Auf www.bremen.de wird die Stadt und das Land Bremen vorgestellt. Dort und unter www.uni-bremen.de/wohnen werden Wohnungsangebote veröffentlicht. Studierende, die ihren Erstwohnsitz nach Bremen verlegen, erhalten ein Begrüßungsgeld von 150 €

Eine Übersicht über Möglichkeiten der **Studienfinanzierung** finden Sie unter www.uni-bremen.de/studienfinanzierung

Informationen für **internationale Studierende** zu **Visum, Krankenversicherung und Finanzen** finden Sie unter www.uni-bremen.de/studierendenstatus

Bewerbung und Einschreibung

Informationen für Studieninteressierte

www.uni-bremen.de/studieninteressierte

Frist für die Antragstellung

Wintersemester: 15. Juli

Sommersemester: 15. Januar

Zum Sommersemester werden nur Anträge von fortgeschrittenen Studienbewerber*innen berücksichtigt. Eine Immatrikulation als Anfänger*in ist nicht möglich!

Antragstellung

Die Antragsstellung erfolgt online unter www.uni-bremen.de/studienplatz.

Sonderanträge (z.B. Härtefall) stehen dann im Bewerbungsportal der Universität Bremen zur Verfügung.

Hinweise zur Antragstellung und zum Studienangebot finden Sie in der **Broschüre „Studieren an der Universität Bremen“**. Sie ist ab Ende April im Verwaltungsgebäude der Universität Bremen, an Schulen in Bremen und dem Bremer Umland sowie bei der Berufsberatung der Agentur für Arbeit Bremen erhältlich.

Sekretariat für Studierende Sfs

Ansprechpartner für Bewerbung, Rückmeldung, Beurlaubung, Adressänderungen

Besuchsadresse: Bibliothekstraße 1, Verwaltungsgebäude,
Erdgeschoss, Eingangsbereich

Postadresse: Universität Bremen, Sfs
Postfach 33 04 40, 28334 Bremen

Beratungszeiten: Mo, Di & Do 9–12 Uhr, Mi 14–16 Uhr (ohne Voranmeldung)

Bachelor und Staatsexamen

Telefon: 0421 218-61110
sfs@uni-bremen.de,
www.uni-bremen.de/sfs

Master und internationale Bewerber*innen/Studierende

Telefon: 0421 218-61002 Fax: 0421 218-61125
apply@uni-bremen.de, master@uni-bremen.de
www.uni-bremen.de/sfsi, www.uni-bremen.de/master

KONTAKT

Zentrale Studienberatung

Besuchsadresse:

Bibliothekstr. 1, Verwaltungsgebäude VWG,
Haupteingang, Erdgeschoss, Flur links

Postadresse:

Universität Bremen
Zentrale Studienberatung
Postfach 33 04 40
28334 Bremen

0421 218-61160

zsb@uni-bremen.de

www.uni-bremen.de/zsb

Beratungszeiten (ohne Voranmeldung):

Mo, Di & Do 9–12 Uhr

Mi 14 –16 Uhr

Zusätzliche Termine für Berufstätige und
Auswärtige nach Vereinbarung