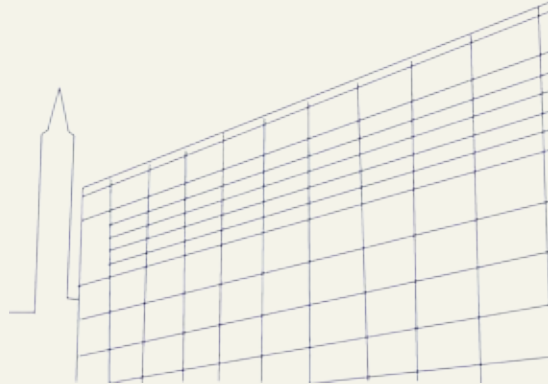




Digitale Medien
Studienrichtung Medieninformatik
Bachelor



Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Beschreibung des Faches | 3 |
| Studienvoraussetzungen | 4 |
| Erwartete Interessen und Fähigkeiten | 5 |
| Tätigkeitsfelder und Weiterqualifikation | 6 |
| Studienaufbau und Studieninhalte | 7 |
| Studienschwerpunkte/Vertiefungsrichtungen | 9 |
| Typische Lehrveranstaltungsformen..... | 9 |
| Unterrichtssprache | 9 |
| Auslandsaufenthalt | 10 |
| Studienbeginn und -dauer | 10 |
| Abschluss..... | 10 |
| Lehrende | 11 |
| Studierende im ersten Semester | 11 |
| Kosten und Wohnen | 11 |
| Bewerbung und Einschreibung..... | 12 |
| Kontakt..... | 14 |

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.

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. Die Kombination des Bachelor-Studiengangs Digitale Medien mit einem Master-Studiengang eines anderen Faches (oder umgekehrt) bietet die Möglichkeit zum Erwerb einer Mehrfachqualifikation.

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

Programmierkenntnisse werden zu Beginn des Studiums nicht vorausgesetzt. Die Kenntnis und Fertigkeit in einer Programmiersprache ist 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.

Tätigkeitsfelder und Weiterqualifikation

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.

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 und -dauer

Studienbeginn ist jeweils im Wintersemester, das offiziell am 1. Oktober beginnt. Anfang bis Mitte Oktober werden die Erstsemester während einer Orientierungswoche in das Studium eingeführt. Im Anschluss beginnen die Lehrveranstaltungen, die bis ca. Mitte Februar dauern. Prüfungen werden i.A. während der vorlesungsfreien Zeit abgelegt. Das Sommersemester beginnt am 1. April und endet am 30. September. Die Lehrveranstaltungen des Sommersemesters dauern etwa von Mitte April bis Mitte Juli.

Das Studium des Studiengangs „Digitale Medien“ ist so aufgebaut, dass es nach 6 Semestern abgeschlossen werden kann. Nach dieser Regelstudienzeit richtet sich die BAföG-Förderung.

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

35 Studentinnen und 25 Studenten im Bachelor-Studiengang „Digitale Medien“ im ersten Semester:

(Stand: 5. Dezember 2016)

Kosten und Wohnen

Studierende müssen in jedem Semester Beiträge bezahlen. Durch den Semesterbeitrag wird auch ein Semesterticket für den öffentlichen Bahn- und Busverkehr finanziert. Zum Wintersemester 2017/18 beträgt der Semesterbeitrag 321,42 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.studentenwerk.bremen.de werden Wohnungsangebote veröffentlicht. Studierende, die ihren Erstwohnsitz nach Bremen verlegen, erhalten ein Begrüßungsgeld von 150 €

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 Studienbewerbern berücksichtigt. Eine Immatrikulation als Anfänger*in ist nicht möglich.

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

Die Antragsstellung erfolgt für Studienanfängerinnen und Studienanfänger online unter www.uni-bremen.de/studienplatz. Für Sonderanträge (z.B. Fortgeschrittene, Härtefall) nur die Formulare nutzen, die von der Universität Bremen im Internet zur Verfügung gestellt werden.

Hinweise zur Antragsstellung 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/Fax: (0421) 218-61002/(0421) 218-61125
apply@uni-bremen.de
master@uni-bremen.de
www.uni-bremen.de/sfsi
www.uni-bremen.de/master

Kontakt

Internetadresse des Studiengangs

digitalmedia-bremen.de

Verwaltung/Geschäftsstelle

Andree Hagedorn

MZH, Raum 7070

0421 218-63510, Fax: 0421 4983

hagedorn@informatik.uni-bremen.de

Studienzentrum

Studienzentrum Informatik

studienzentrum@informatik.uni-bremen.de

Dr. Sabine Kuske

MZH 1280

0421 218-63532

Dr. Shi Hui

Cartesium, Raum 1.053

0421 218-64260 (insb. Beratung ausländischer Studierender)

Ralf E. Streibl

MZH, Raum 3230

0421 218-64341

Studienfachberatung

Prof. Dr. Udo Frese

Cartesium, Raum 0.57

0421 218-64207

ufrese@informatik.uni-bremen.de

Koordinatorin

Claudia Kessler (**bevorzugter Kontakt für Anfragen**)

Universität Bremen

Hochschule für Künste

MZH, Raum 1280

Am Speicher XI 8

Raum 4.14.050

0421 218-63532

0421 9595-1206,

info@digitalmedia-bremen.de

aktuelle Sprechzeiten unter www.digitalmedia-bremen.de/de/koordination

Stellvertretende Studiendekanin

Prof. Dr. Ute Bormann

MZH, Raum 5190

0421 218-63901

ute@informatik.uni-bremen.de

Sprechzeit ändert sich semesterweise, bitte erkundigen Sie sich in der Fachbereichsverwaltung.

Studentische Interessenvertretung

Stuga Digitale Medien

MZH, Raum 6450

0421 218-2571

stugadm@informatik.uni-bremen.de

<http://dm.stuga.informatik.uni-bremen.de>

Allgemeiner Studierendenausschuss (AStA)

Studentische Vertretung für die gesamte Universität

Serviceangebote: BAföG- und Sozialberatung, Kinderbetreuung

AStA-Etage, Studentenhaus (StH)

www.asta.uni-bremen.de

KONTAKT

Zentrale Studienberatung

Besuchsadresse:

Bibliothekstr. 1, Verwaltungsgebäude
Eingangsbereich gegenüber Info-Stelle

Postadresse:

Universität Bremen
Zentrale Studienberatung
Postfach 33 04 40
28334 Bremen

0421 218-61160

zsb@uni-bremen.de

www.zsb.uni-bremen.de

Beratungszeiten (ohne Voranmeldung):

Mo, Di & Do 9–12 Uhr

Mi 14–16 Uhr

Zusätzliche Termine für Berufstätige und Auswärtige
nach Vereinbarung