



INFORMATIONEN UND KONTAKT

Voraussetzungen

Allgemeine Hochschulreife, fachgebundene Hochschulreife (alle Formen) oder Fachhochschulreife; optional: Einreichung eines Motivationsschreibens (Notenbonus)

Onlinebewerbung

www.hdm-stuttgart.de/onlinebewerbung

Bewerbungsfristen

15. JANUAR

für das Sommersemester

15. JULI

für das Wintersemester



Ansprechpartner

Studiendekan Prof. Dr. Stefan Radicke

Telefon: +49 711 8923 2722

radicke@hdm-stuttgart.de

Weitere Informationen zum Studiengang

www.hdm-stuttgart.de/mi



STUDIENGANG AUF EINEN BLICK

Schwerpunkte

- » Softwareentwicklung
- » Game Development
- » Computergrafik & Virtual Reality
- » Künstliche Intelligenz & Machine Learning
- » Web Development
- » Networks & Rechnernetze
- » IT-Security

Institute

- » Institut für Games
- » Institute for Applied Artificial Intelligence
- » Institute for Cyber Security
- » Kompetenzzentrum für digitale Barrierefreiheit

SEM.	ECTS	DMT	Digital Media Technologies
1	10	Mathematik	Software-Entwicklung 1
2	10	Angewandte Mathematik	Web Development Frontend
3	10	Algorithmen und Datenstrukturen	Software-Entwicklung 3
4	10	IT Security	Software-Projekt
5	10	Praktisches Studiensemester	Praktisches Studiensemester
6	10	Wahlbereich	Künstliche Intelligenz, Game Development, Computer-Grafik & VR
7	10	Wahlbereich (individuelle Schwerpunkte)	Bachelorarbeit

WARUM MEDIENINFORMATIK AN DER HDM?

Der Bachelor-Studiengang Medieninformatik an der Hochschule der Medien bietet Ihnen in sieben Semestern eine praxisorientierte und breitbandige Informatikausbildung mit vielen berufsqualifizierenden Wahlmöglichkeiten. Wer an der Hochschule der Medien (HdM) Medieninformatik studiert, kann im Rahmen der Wahlmöglichkeiten des Studiengangs Medieninformatik aus dem reichhaltigen Angebot an Veranstaltungen anderer Studiengänge wählen. Die Wahlfreiheit, die die Studierenden der Medieninformatik im Hauptstudium haben, ist einzigartig.



»Schwachstellen in IT-Systemen ermöglichen Hacker-Angriffe und sind daher zu vermeiden. In „**IT-Sicherheit: Angriff und Verteidigung**“ beschäftigen wir uns daher mit dem Erkennen, Verstehen, Ausnutzen, Beheben und Vermeiden von Schwachstellen von IT-Systemen auf verschiedenen Ebenen.«

PROF. DR. DIRK HEUZEROTH

WAS BEINHALTET DER STUDIENPLAN?

Nach dem Grundstudium deckt der Studienplan mit den Wahl Schwerpunkten Softwareentwicklung, Künstliche Intelligenz & Machine Learning, Web Development, Computergrafik & Virtual Reality, Game Development, Network & Rechnernetze und IT-Security ein breites Spektrum an Wissensgebieten ab.



»In dem Schwerpunkt **Computergrafik & Virtual Reality** erlernen die Studierenden mit 3D-Darstellung virtuelle Welten zu erzeugen und erlebbar zu

PROF. DR. JENS-UWE HAHN



»Praktisch jede/r Medieninformatik-Absolvent/in wird irgendwann in seinem Berufsleben mit Fragen der **IT-Sicherheit** zu tun bekommen. Deshalb ist die IT-Security auch ein Pflichtfach im Studiengang.«

PROF. DR. ROLAND SCHMITZ

SIND VORKENNTNISSE ERFORDERLICH?

Wer Spaß an Technik und ein mathematisches Grundverständnis hat, dabei seine Ideen gern in ein kreatives Team einbringt, hat die besten Voraussetzungen. Informationstechnische Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.



»Wir starten ohne Vorkenntnisse und bilden die Studierenden zu professionellen **Softwareentwicklern/innen** aus, in dem wir sie mit einfachen Beispielen bis hin zur Entwicklung verteilter Systeme leiten und Sicherheitsprobleme adressieren.«

PROF. DR. MARTIN GOIK

WIE VIEL PRAXISBEZUG GIBT ES IM STUDIUM?

Der Standort Stuttgart bietet optimale Voraussetzungen für eine enge Verzahnung mit der Industrie. In Projekten haben die Studierenden die Möglichkeit, eigene Ideen in Teamarbeit gemeinsam umzusetzen. Dabei erarbeiten sie unter praxisnahen Bedingungen gemeinsam Lösungen für typische Herausforderungen der IT- und Medienbranche. Auch das integrierte praktische Studiensemester, Firmensexkursionen, Seminare mit Referenten aus der Wirtschaft sowie die Möglichkeit die Abschlussarbeit in Zusammenarbeit mit Unternehmen zu erstellen, sorgen für eine enge Praxisanbindung im Studium.



»In der **Künstlichen Intelligenz** werden Verfahren entwickelt, die Maschinen zu ähnlich intelligentem Verhalten wie Menschen befähigen. Bausteine dieser Intelligenz sind: Wahrnehmen, Erfahrungen sammeln, planen, optimieren, lernen.«

PROF. DR. JOHANNES MAUCHER

WIE LANGE DAUERT DAS STUDIUM?

In der Regel wird das Studium nach sieben Semestern mit der Bachelorthesis abgeschlossen. Die Absolventinnen und Absolventen erhalten den staatlich anerkannten Grad Bachelor of Science (B. Sc.). Wer will, kann sich im Anschluss an den Bachelorabschluss im Masterstudiengang Computer Science and Media für Führungsaufgaben in der IT- und Medienbranche qualifizieren.



»Im **Humanoid Lab** des Instituts für angewandte künstliche Intelligenz bekommen unsere Studierenden die Chance, ihr KI-Wissen auf Robotern zu implementieren und die Interaktion mit dem Menschen zu evaluieren. Dazu bieten wir eine Vielzahl unterschiedlicher Systeme von LEGO Mindstorms bis hin zu androiden Roboterköpfen.«

PROF. DR. CHRISTIAN BECKER-ASANO



KANN ICH GAMES IM STUDIUM ENTWICKELN?

Durch die Zusammenarbeit mit dem Institut für Games können die Studierenden, die sich für Spieleentwicklung interessieren, auch mit anderen Studiengängen der Hochschule der Medien professionelle Hard- und Software des Games Lab für ihre interdisziplinären Projekte nutzen. Das Ergebnis der Teamarbeit wird dann zum Ende des Semesters bei der MediaNight in der Hochschule vorgestellt.



»Die Teams im **Institut für Games** nutzen ihr unterschiedliches Wissen für Games-Projekte, ähnlich wie in einem Unternehmen, in dem die Programmier-, Grafikabteilung oder Managementabteilung zusammenarbeiten.«

PROF. DR. STEFAN RADICKE

WIE SIND MEINE BERUFAUSSICHTEN?

Die Berufsaussichten im IT-Bereich sind exzellent. Unsere Absolventinnen und Absolventen arbeiten an der Nahtstelle von Informatik und digitalen Medien oder übernehmen klassische Aufgaben von Informatikern in der Informations- und Medienindustrie, beispielsweise in Softwarehäusern, Industrieunternehmen oder Multimedia-Agenturen. Sie sorgen für sichere Netze (IT-Security), arbeiten in der Administration oder entwickeln individuelle Softwareanwendungen. Ebenso gefragt sind unsere Absolventen, wenn es um Künstliche Intelligenz, Computeranimation oder Datenbanken geht.



»Die Vorlesung **Web Development** umfasst die Programmierung von datenbankbasierter Software mit einer Benutzeroberfläche im World Wide Web unter Berücksichtigung verschiedener Architekturvarianten.«

PROF. DR. FRIDTJOF TOENNISEN