

Medieninformatik Online (B.Sc.)

Vorteile

Besonders zu nennen sind:

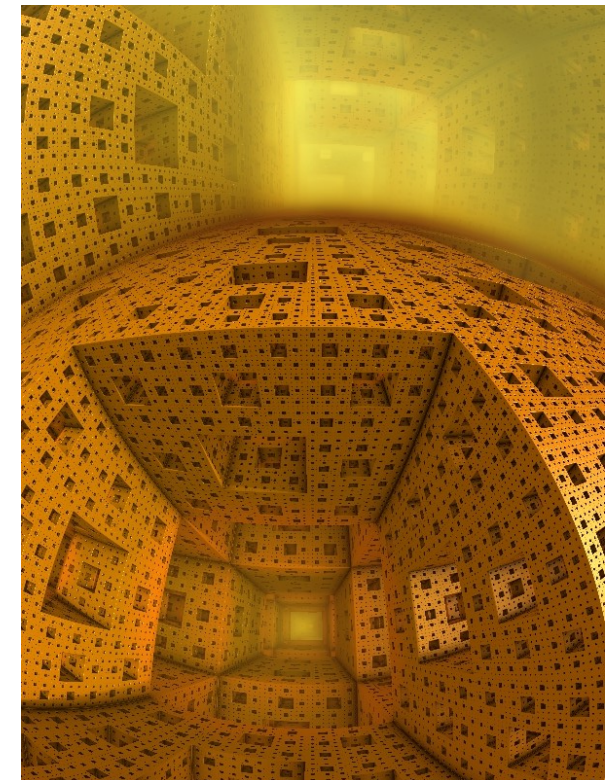
- Flexibilität im Studium
- Berufsbegleitende Qualifizierung
- Voll- oder Teilzeitbasis
- Keine Orts- und Zeitbindung
- Selbstgesteuertes Lernen mit multimedialer Software
- Aktualität der Studieninhalte
- Praxisbezug und hohe Qualität der Ausbildung
- Mentorielle Online-Betreuung während des Studiums durch qualifizierte Lehrkräfte
- Erwerb von Fach- und Wirtschaftskompetenz



Fachliche Fragen zum Bachelorstudium Medieninformatik Online beantwortet Ihnen gerne:
Prof. Dr. rer. nat. habil. T. Sander
Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften
- Hochschule Braunschweig/Wolfenbüttel
Fakultät Informatik, Am Exer 2, Raum 12
Telefon +49 (0)5331 939 - 31560
E-Mail t.sander@ostfalia.de
Web www.ostfalia.de/i/bimo

Kurz und knapp

| | |
|-------------------------|---|
| Studiengang: | Medieninformatik Online |
| Abschluss: | Bachelor of Science (B.Sc.) |
| Studienart: | Vollzeit (VZ, 6 Module/Semester) Teilzeit (TZ, ca. 3 Module/Sem.) |
| Kosten pro Semester: | z. Zt. ca. 192,- € Semesterbeitrag + 95,- Euro/Modul (bei Bafög nur 70,- Euro/Modul) ab WS 2021/22 |
| Dauer: | VZ: 6 Semester (inkl. Bachelorarbeit) Individuelles TZ-Studium möglich |
| Beginn: | zum Wintersemester |
| Bewerbungsschluss: | 15. Juli (je nach Kapazität auch später) |
| Online-Bewerbung: | www.ostfalia.de/bewerbung |
| Weitere Infos: | www.ostfalia.de/i +49 (0)5331 939 – 77770 |
| Zulassungsberechtigung: | Hochschulzugangsberechtigung (Abitur, 3-jährige Ausbildung im IT-Bereich + 3 Jahre Berufserfahrung im IT-Bereich, FH-Reife, Immaturenprüfung, IT- Professional, etc.) |



Ziele des Studiums

Multimediaanwendungen erobern immer mehr Lebensbereiche in der modernen Informationsgesellschaft. Medien, die früher getrennt waren, z.B. Text, Ton, Stand- und bewegte Bilder werden in Kombination miteinander verwendet, um vielfältige Informationen in neuer Qualität zu vermitteln. Viele Unternehmen, öffentliche Verwaltungen, Bildungs- und kulturelle Einrichtungen nutzen zunehmend diese Möglichkeiten.

Medieninformatiker/-innen finden dort Arbeit, wo Computer zur Herstellung von Medienprodukten eingesetzt werden. Neben den traditionellen Medienbereichen wie Presse, Film und Fernsehen sind mit dem Internet neue Tätigkeitsfelder entstanden. Viele Softwarehäuser bieten neben der Softwareentwicklung ihre Dienste auch bei der Herstellung von Multimediaprodukten an. Aufgabenbereiche sind z.B. Konzeption, Design und Realisierung von Multimediaanwendungen.

| Branchen | Abteilungen | Aufgaben |
|---|---|---|
| IT-Firmen, die Multimediasysteme entwickeln | In betriebswirtschaftlich orientierten Fachabteilungen, z.B. - Vertrieb - Marketing | Multimediasysteme - planen - entwickeln - dokumentieren - einführen |
| Multimedia- und PR-Agenturen | In allen IT-Abteilungen | Entwicklung von Apps für Smartphones |
| Film- und Tonstudios | In Forschungszentren und Instituten, z.B. - medizinische - Visualisierung - Geoinformation | Konzeption und Realisierung von Web-Auftritten |
| Rundfunkveranstalter | | Aufbau und Erweiterung von Mediendatenbanken |
| Verlage | | Konzeption und Programmierung von Nutzungsoberflächen |
| Ingenieurbüros für technische Fachplanung | | Implementierung von Computergrafik und -animation |
| Hochschulen | | Erstellung von Lernsoftware |

Beispiele für berufliche Tätigkeitsfelder

Völlig neue Berufsbilder sind bereits entstanden und diese Entwicklung geht weiter.

Aufbau des Studiums

Der Studiengang Medieninformatik legt den Schwerpunkt auf Mediendesign, Multimediatechnik, Softwaretechnik und IT-Recht.

Online studieren heißt, Sie haben Zugang zu den einzelnen Modulen über die Internet-Lernplattform des Hochschulverbundes Virtuelle Fachhochschule. Die 30 Module werden mit Klausuren und Referaten abgeschlossen. Im 5. Semester muss eine Projektarbeit erstellt werden. Das Studium schließt mit der Bachelorarbeit ab.



Kommunikation und Betreuung erfolgen individuell einzeln oder in kleinen Gruppen durch qualifizierte Lehrkräfte unserer Hochschule. Über das gemeinsam von allen Studierenden genutzte Lernraumsystem können Sie sich mittels E-Mail, Chat und Foren austauschen, sowie anfallende Gruppenarbeiten besprechen. Die Lehrkräfte stehen zusätzlich bei Audio-/ Videokonferenzen für Rückfragen, Erläuterungen etc. zur Verfügung. E-Mails werden in der Regel innerhalb von 24 Stunden beantwortet.

Präsenzphasen beinhalten Veranstaltungen, Labore und Übungen an ca. drei Wochenenden pro Semester (je Modul). Damit wird der Lehrstoff in den Räumen der Hochschule vertieft. Studierende und Lehrkräfte können sich hier im persönlichen Kontakt austauschen.

Studieninhalte Medieninformatik

| | |
|---|--------------------|
| - Lineare Algebra | |
| - Grundlagen der Programmierung 1 | |
| - Einführung in die Informatik | |
| - Computerarchitektur und Betriebssysteme | |
| - Mediendesign 1 | |
| - Kommunikation, Führung und Selbstmanagement | 1. Semester |
| - Relationen und Funktionen | |
| - Theoretische Informatik | |
| - Grundlagen der Programmierung 2 | |
| - Kommunikationsnetze | |
| - Mediendesign 2 | |
| - Mensch-Computer-Kommunikation | 2. Semester |
| - Algorithmen und Datenstrukturen | |
| - Datenbanken | |
| - Web-Programmierung | |
| - Multimediatechnik | |
| - IT-Recht | |
| - Computergrafik 1 | 3. Semester |
| - Grundlagen IT-Sicherheit | |
| - Internetserver-Programmierung | |
| - Internetanwendungen für mobile Geräte | |
| - Betriebswirtschaftslehre | |
| - Softwaretechnik | |
| - Einführung in die wissenschaftliche Projektarbeit | 4. Semester |
| - Pattern und Frameworks | |
| - Studienmodule aus Wahlpflichtkatalog | |
| - Praxisprojekt | 5. Semester |
| - Informationsmanagement | |
| - Studienmodule aus Wahlpflichtkatalog | |
| - Bachelorarbeit und Kolloquium | 6. Semester |