

- 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.“

Meinen Berufseinstieg fand ich als Management-Trainee bei der Würzburger Medienakademie. Dort wurde ich auf künftige Führungsaufgaben in unterschiedlichen Mediensparten vorbereitet.“



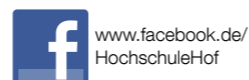
Alexandra Behr



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\_08/2011



Bachelorstudiengang

## Medien- informatik (B.Sc.)



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

Sie programmieren und gestalten graphische Benutzeroberflächen, Spiele, Webseiten etc. Inhaltlich werden Ihnen mathematische und statistische Grundlagen sowie umfassendes Wissen über Betriebssysteme, Programmiersprachen (z.B. Java, C/C++, ActionScript etc.), 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.

Ihre Berufsaussichten an dieser spannenden Schnittstelle zwischen Kreativität und Realisierung mit Mitteln der Informatik sind ausgesprochen gut.

## Fakten

### Zulassungsvoraussetzungen

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

### Bewerbungsverfahren

- 01.05.-15.07.: Bewerbungszeitraum; Sie drucken Ihre Bewerbungsunterlagen aus (online unter [www.hof-university.de](http://www.hof-university.de)) und schicken diese an die Hochschule Hof.
- Spätestens Anfang August: Sie erhalten sicher Ihren Zulassungsbescheid durch die Hochschule Hof. (Ausnahme: es bestehen Zulassungsbeschränkungen)
- September: Online-Einschreibung; Ihr persönliches Erscheinen ist nicht erforderlich.
- 01.10.: Ihr Studium an der Hochschule Hof beginnt.

### 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 + 5	Spezialisierungsbereich	Projektarbeit, Bachelorarbeit
		<p>Wahlmodule:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Grafikprogrammierung (3D)</li> <li>■ Spieleprogrammierung</li> <li>■ Bildverarbeitung</li> <li>■ Serverseitiges Programmieren mit Java</li> <li>■ Verteilte Medienanwendungen</li> <li>■ Audiotechnik</li> <li>■ 3D-Animation</li> <li>■ Postproduktion</li> <li>■ Verkaufskommunikation</li> <li>■ Projekt Webdesign</li> <li>■ Projekt Internet</li> <li>■ Projekt Multimedia</li> <li>■ Projekt Marketing</li> </ul> <p>Allgemeinwissenschaftliche Wahlmodule</p>
4 3	Kernbereich	Datenbanken I, Internettechnik, Praktikum Software Engineering, Kommunikationsdesign (zeitabhängige Medien), Fotografie und Film
		Rechnernetze I, Betriebssysteme, Methoden des Software Engineering, Praktikum Programmieren, Kommunikationsdesign (Print), Fotografie, Präsentationstechniken
2 1	Grundlagenbereich	Statistik, Algorithmen und Datenstrukturen, Objektorientierte Programmierung II, Grundlagen des Kommunikationsdesign, Kunst- und Designgeschichte, Corporate Design
		Grundlagen Mathematik, Grundlagen der Informationstechnik, Objektorientierte Programmierung I, Grundlagen der Gestaltung, Anwenderprogramme, Grundlagen Marketing