



Fakultät für Ingenieurwissenschaften und Informatik

Bachelor- und Master-Studiengang Medieninformatik

Stand: September 2007

Medieninformatik in Ulm

Die Medieninformatik entstand zu Beginn der 90er-Jahre aus der Informatik, als durch neue Technologien der Begriff Multimedia geprägt wurde. Die starke Interdisziplinarität des Gebiets verbindet die Informatik mit gestalterischen Aspekten sowie mit Medienkompetenzen wie Medienpädagogik, Mediendidaktik und Medienrecht.

Im Vordergrund stehen forschungsaktuelle Bereiche wie Computergrafik und -animation, Ubiquitous Computing (»Allgegenwärtigkeit« der Informationsverarbeitung im Alltag von Menschen) und Mensch-Computer-Interaktion.

Der ab dem Wintersemester 2007/08 an der Universität Ulm angebotene konsekutive Bachelor-/Master-Studiengang Medieninformatik zielt auf eine akademisch fundierte und an einer Vielfalt von Anwendungsbereichen orientierte Ausbildung. Das Profil der beiden Studiengänge qualifiziert Absolventen für ein weites Spektrum an Berufsfeldern. Dazu zählen integrative und interdisziplinäre Berufe in den Bereichen Informatik, Kommunikation, Telematik und neue Medien.

Das Konzept

Der Bachelor-Studiengang erlaubt es, ein erstes berufsqualifizierendes Studium mit nur sechs Semestern zu absolvieren. Darauf aufbauend ist es möglich, mit einem viersemestrigen Master-Studium eine dem bisherigen Diplom entsprechende Qualifikation zu erreichen. Die beiden Studiengänge sind geprägt von folgenden Aspekten:

■ Forschungsorientierung

Im grundlagenorientierten Bachelor-Studiengang wird sowohl ein Fundament in den Gebieten der praktischen, theoretischen und technischen Informatik gelegt als auch eine Basis an gestalterischem Wissen geschaffen. Dieses Spektrum wird ergänzt durch Module zur allgemeinen Medienkompetenz, wie der Medienpädagogik und der Mediendidaktik bzw. des Medienrechts. Die Entwicklung von interaktiven Systemen und multimedialen Anwendungen wird in einer zweisemestrigen Vertiefungsphase vermittelt.

■ Anwendungs- und Praxisorientierung

Das fachspezifische Studium wird durch die Wahl eines sogenannten Anwendungsfaches ergänzt. Die Anwendungsfächer geben einen Einblick in spezialisierte Bereiche, wodurch eine Grundlage für die potentiellen Einsatzgebiete von Medieninformatikern geschaffen wird:

- Interaktive Systeme
- Animation
- Computer Vision
- Interaktives Video
- Medienpädagogik/Medienpsychologie
- Mensch-Maschine Dialogsysteme
- Ubiquitous Computing

Darüber hinaus haben Studierende die Möglichkeit, im Rahmen von Industriekooperationen unmittelbar Einblick in die

Im Master-Studiengang schließt sich eine vertiefte Schwerpunktbildung an. Hierzu steht ein umfangreicher Fächerkanon zur Wahl. Gleichzeitig wählen die Studierenden, im Rahmen ihrer Studien-, Projekt- oder Masterarbeiten, Forschungsprojekte in den Bereichen Medieninformatik, Informatik, Medienpädagogik aber auch Ingenieurwissenschaften und Wirtschaftswissenschaften aus, an denen sie direkt in den jeweiligen Instituten mitarbeiten.



industrielle Praxis zu gewinnen. Mit externen Projekten, Bachelor- und Masterarbeiten können hier einschlägige Erfahrungen gesammelt und Kontakte geknüpft werden.

■ Auslandsstudium

Eine große Zahl an Partnerschaften mit ausländischen Universitäten bietet die Möglichkeit zu integrierten Studienaufenthalten im Ausland. Zusätzlich fördern Kontakte durch internationale Forschungsprojekte, in die auch Studierende eingebunden sind, sowie Lehrveranstaltungen von ausländischen Gastdozenten eine internationale Orientierung.

■ Studiensituation

Das Verhältnis von Lehrenden zu Lernenden an der Universität Ulm lässt auch in der Medieninformatik eine gute Betreuung der Studierenden zu. In den Übungsgruppen wird gezielt

die Bildung von Lerngruppen gefördert. Zur Unterstützung des Lehrbetriebs werden Tutorien angeboten, die insbesondere zu Beginn des Studiums helfen, den Einstieg in das Studienfach zu finden.

Zwischen Studierenden, Professoren und Assistenten besteht ein vertrauensvolles Verhältnis. Das Engagement der Lehrenden wie auch der studentischen Tutoren aus höheren Semestern ist hoch und auf den Studienerfolg jedes einzelnen Studierenden gerichtet.

Ein Großteil der zu belegenden Kurse wird speziell für Medieninformatiker angeboten. Durch die Interdisziplinarität des Studiengangs ist es den Studierenden aber zusätzlich möglich, auf eine Vielzahl an Vorlesungen, Seminaren und Praktika zurückzugreifen, die an der Universität angeboten werden.

■ Zusatzqualifikationen

Über die fachlichen Studieninhalte hinaus können Sprachkurse besucht und weitere so genannte additive Schlüsselqualifikationen in Bereichen wie Projektmanagement, Teamführung oder Kommunikation erworben werden.



Studienplan Bachelor Medieninformatik

Bereich	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
Informatik	Praktische Informatik (8 LP)	Programmierung von Systemen (6 LP)	Algorithmen und Datenstrukturen (8 LP)	Paradigmen der Programmierung (4 LP)	Softwaregrundprojekt (5 LP)	Softwaregrundprojekt (5 LP)
	Formale Methoden (8 LP)	Technische Informatik (8 LP)	Grundlagen der Rechnernetze (4 LP)	Informationssysteme (8 LP)	Softwaretechnik I (3 LP)	Softwaretechnik II (3 LP)
					Proseminar (4 LP)	
Medieninformatik	Grundlagen der Gestaltung I (6 LP)	Grundlagen der Gestaltung II (6 LP)	User Interface Software (4 LP)	Digitale Medien (4 LP)	Schwerpunktmodul Medieninformatik (12 LP)	
		Interaktive Systeme (4 LP)		Medienpsychologie /-pädagogik (4 LP)		
					Problemlösungskompetenz (6 LP)	Problemlösungskompetenz (6 LP)
						Seminar Medieninformatik (4 LP)
Mathematik	Lineare Algebra (8 LP)	Analysis (8 LP)	Kombinatorik (4 LP)	Angewandte Numerik I (4 LP)		
			Angewandte diskrete Mathematik (4 LP)	Angewandte Stochastik I (4 LP)		
Additive Schlüsselqualifikationen			Sprache oder Schlüsselqualifikation (6 LP)			
Bachelorarbeit						Bachelorarbeit (12 LP)

LP = Leistungspunkte

Studienplan Master Medieninformatik

Bereich	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Informatik	Kernmodul I (12 LP)			
	Kernmodul II (12 LP)			
Medieninformatik	Anwendung Medieninformatik (6 LP)	Kernmodul Medieninformatik (12 LP)		
		Anwendung Medieninformatik (6 LP)		
		Projekt Medieninformatik (6 LP)	Projekt Medieninformatik (10 LP)	
		Vertiefungsmodul Medieninformatik (6 LP)	Vertiefungsmodul Medieninformatik (10 LP)	
Additive Schlüsselqualifikationen			Freimodul und Additive Schlüsselqualifikationen (10 LP)	
Masterarbeit				Masterarbeit (30 LP)

LP = Leistungspunkte

Bachelor Medieninformatik

- Regelstudienzeit: 6 Semester
- Zulassungsbeschränkt
- Studienbeginn: Wintersemester
- Bewerbung online unter:
<http://www.uni-ulm.de/index.php?id=199>
- Frist: Wintersemester 15.07.
- Studiengebühren nach den gesetzlichen Bestimmungen des Landes Baden-Württemberg

Master Medieninformatik

- Beginn zum Wintersemester 2007/08
- Regelstudienzeit: 4 Semester
- Zulassungsbeschränkt und studiengangspezifische Zulassungsvoraussetzungen
- Studienbeginn: Winter- und Sommersemester
- Bewerbungsfrist: 15.01.
- Antragsformular download unter:
<http://www.uni-ulm.de/index.php?id=763>
- Studiengebühren nach den gesetzlichen Bestimmungen des Landes Baden-Württemberg

Kontakt

Dipl. Inf. Markus Maucher, Studienfachberater
Tel.: 0731 50-24106, Fax: 0731 50-24102

Universität Ulm, 89069 Ulm
studienberatung.informatik@uni-ulm.de
<http://www.informatik.uni-ulm.de>