



Fakultät für Ingenieurwissenschaften und Informatik Studiengang Medieninformatik (Bachelor, Master)

Stand: Juli 2011

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 seit dem Wintersemester 2007/08 an der Universität Ulm angebotene konsekutive Bachelor-/Masterstudiengang 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 Bachelorstudiengang erlaubt es, ein erstes berufsqualifizierendes Studium mit nur sechs Semestern zu absolvieren. Darauf aufbauend ist es möglich, mit einem viersemestrigen Masterstudium eine dem bisherigen Diplom entsprechende Qualifikation zu erreichen. Die beiden Studiengänge sind geprägt von folgenden Aspekten:

■ Forschungsorientierung

Im grundlagenorientierten Bachelorstudiengang 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. 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

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



die industrielle Praxis zu gewinnen. Mit externen Projekten, Bachelor- und Masterarbeiten sowie einer Tätigkeit als Werkstudent 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 sozialen Kompetenzen, Projektmanagement, Kommunikation und Philosophie 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 (8 LP)	Softwaregrundprojekt (5 LP)	Softwaregrundprojekt (5 LP)	Algorithmen und Datenstrukturen (8 LP)	Paradigmen der Programmierung (4 LP)
	Formale Grundlagen (8 LP)	Technische Informatik (8 LP)	Softwaretechnik I (3 LP)	Softwaretechnik II (3 LP)	Grundlagen der Rechnernetze (4 LP)	
Medieninformatik	Grundlagen der Gestaltung I (6 LP)	Grundlagen der Gestaltung II (6 LP)	Proseminar (4 LP)	Informationssysteme (6 LP)		
			User Interface Software (4 LP)	Digitale Medien (4 LP)	Schwerpunktmodul Medieninformatik (6 LP)	Schwerpunktmodul Medieninformatik (6 LP)
				Medienpsychologie und -pädagogik (4 LP)	Anwendungsmodul Medieninformatik (6 LP)	Anwendungsmodul Medieninformatik (6 LP)
				Interaktive Systeme (4 LP)	Seminar (4 LP)	
Mathematik	Lineare Algebra (8 LP)	Analysis I (8 LP)	Analysis II (4 LP)			
			Angewandte Mathematik (4 LP)	Angewandte Mathematik (4 LP)		Angewandte Mathematik (4 LP)
Additive Schlüsselqualifikationen			Sprache oder Schlüsselqualifikation (3 LP)		Sprache oder Schlüsselqualifikation (3 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		Kernmodul Medieninformatik (12 LP)	Seminar (4 LP)	
	Anwendung Medieninformatik (6 LP)	Anwendung Medieninformatik (6 LP)		
		Projekt Medieninformatik (6 LP)	Projekt Medieninformatik (10 LP)	
		Vertiefungsmodul Medieninformatik (6 LP)	Vertiefungsmodul Medieninformatik (6 LP)	
Additive Schlüsselqualifikationen			Freimodul und Additive Schlüsselqualifikationen (10 LP)	
Masterarbeit				Masterarbeit (30 LP)

LP = Leistungspunkte

Bachelor Medieninformatik

- Regelstudienzeit: 6 Semester
- Keine Zulassungsbeschränkung
- Studienbeginn: Winter- und Sommersemester
- Immatrikulation online unter:
<http://www.uni-ulm.de/index.php?id=199>
- Fristen: Wintersemester: 30.09., Sommersemester 31.03.

Master Medieninformatik

- Regelstudienzeit: 4 Semester
- Studiengangsspezifische Zulassungsvoraussetzungen
- Studienbeginn: Winter- und Sommersemester
- Antragsformular download unter:
<http://www.uni-ulm.de/index.php?id=763>
- Fristen: Wintersemester: 15.07., Sommersemester 15.01.