



Lerne interaktive
und multimediale
Computersysteme zu
gestalten.
Ein Studium an der
UUlM mit Informatik-
Grundlagen und
Medienschwerpunkt!



Fakultät für Ingenieurwissenschaften und Informatik
Medieninformatik

**Die beste junge Uni Deutschlands*
stellt sich vor**

4 Fakultäten: Medizin
Naturwissenschaften
Mathematik und Wirtschaftswissenschaften
Ingenieurwissenschaften, Informatik und Psychologie

mehr als **50** Studiengänge zahlreiche Zusatzausbildungen
in Sprachen und Soft-Skills

mehr als **90** Institute

rund **10.000** Studierende

Tür an Tür mit der Wirtschaft

über **200** Professorinnen und Professoren

2000 wissenschaftliche Angestellte

bewährte Begleitprogramme
zur Studienunterstützung

Ulm – eine dynamische Stadt
mit hoher Lebensqualität im Süden Deutschlands

Medieninformatik ist ...

die Verbindung von Informatik mit gestalterischen Aspekten sowie mit **Medienkompetenzen** wie Medienpädagogik, Mediendidaktik und Medienrecht

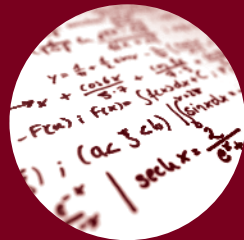


Entwicklung von **interaktiven** Systemen und **multimedialen** Anwendungen

universelle und **hochdynamische** Disziplin, die unsere Informationsgesellschaft nachhaltig prägt

Konzeption, Entwicklung und Betreuung innovativer, qualitativ hochwertiger **informationsverarbeitender Systeme**

hohe Interdisziplinarität
Einfluss und Anwendung in verschiedensten Bereichen



Darum Medieninformatik in Ulm

Exzellentes Betreuungsverhältnis: Das Verhältnis von Lehrenden zu Lernenden an der Universität Ulm lässt in der Medieninformatik eine ausgesprochen gute Betreuung der Studierenden zu. Die Übungsgruppen und Tutorien sind überschaubar, die Bildung von Lerngruppen wird gezielt gefördert und zusätzliche Angebote wie Programmier-Workshops und der Einsatz elektronischer Lernplattformen erleichtern gerade in den Anfangssemestern den Einstieg in das vielseitige Studienfach.

Forschungsorientierung: Im 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. Die Entwicklung von interaktiven Systemen und multimedialen Anwendungen wird in einer zweisemestrigen Vertiefungsphase vermittelt.

Schwerpunktsetzung: Im Master schließt sich eine vertiefte Schwerpunktbildung an. Hierzu steht ein umfangreicher Fächerkanon zur Auswahl. Gleichzeitig haben Studierende die Möglichkeit, im Rahmen von Projekt- oder Masterarbeiten bereits selbst an Forschungsprojekten mitzuarbeiten.

Anwendungs- und Praxisorientierung: Das fachspezifische Studium wird durch die Wahl eines sog. 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/Medienspsychologie, Mensch-Maschine-Dialogsysteme, Ubiquitous Computing.

Vorteile für Sie

- Breite Kernfachausbildung in Praktischer, Technischer und Theoretischer Informatik sowie Mathematik
- Vielfältiger Wahlpflichtbereich mit Vertiefungsmöglichkeiten in den Bereichen Compilerbau, Eingebettete Systeme, Echtzeitsysteme, Verteilte Systeme, Künstliche Intelligenz, Neuroinformatik, Theoretische Informatik, Visual Computing und vielen mehr
- Vernetzung mit anderen Fachbereichen und Wissenschaften durch die Wahl eines Anwendungsfachs
- Softwareprojekt über zwei Semester – vom Kundenwunsch bis zur fertigen Software
- Mathematik-Trainingscamp vor Studienbeginn
- Repetitorien zur Prüfungsvorbereitung
- Tutorien in kleinen Gruppen
- Kleiner Fachbereich mit exzellentem Betreuungsverhältnis sowie zahlreichen Ansprechpartnern
- Mehrere modern ausgestattete Rechnerpools (Windows und Linux), uniweites WLAN, zahlreiche Notebook-Arbeitsplätze und Lernflächen
- Einblicke in die Praxis gewinnen durch Industriekooperationen



Das erwartet Sie

Grund- und Fortgeschrittenenvorlesungen mit Übungen in folgenden Bereichen:

- **Medieninformatik**
Grundlagen der Gestaltung, Digitale Medien, Benutzerschnittstellen, Interaktive Systeme, Medienpsychologie, Medienpädagogik, Computergrafik, Spieleentwicklung, Visualisierung ...
- **Praktische Informatik**
Grundlagen der Informatik, Programmierung von Systemen, Softwaretechnik, Datenbanken und Informationssysteme, Paradigmen der Programmierung, ...
- **Technische Informatik**
Betriebssysteme, Rechnernetze, ...
- **Theoretische Informatik**
Formale Sprachen, Algorithmen und Datenstrukturen, ...
- **Mathematik**
Analysis, Lineare Algebra, Angewandte Numerik, Angewandte Stochastik, Kombinatorik, ...
- **umfangreiches Softwareprojekt im Team**
- **Vermittlung additiver Schlüsselqualifikation**
z.B. Fremdsprachen, Moderation und Präsentation, Rhetorik, Arbeiten im Team, ...

Bachelor



- Abschluss: Bachelor of Science (B.Sc.)
- Regelstudienzeit: 6 Fachsemester
- Lehrsprache: Deutsch
- Studienbeginn: Winter- und Sommersemester
- Keine Zulassungsbeschränkung
- Bewerbungsverfahren: Direkte Online-Immatrikulation unter www.uni-ulm.de/index.php?id=714

Master



- Abschluss: Master of Science (M.Sc.)
- Regelstudienzeit: 4 Fachsemester
- Lehrsprache: Deutsch und Englisch
- Studienbeginn: Winter- und Sommersemester
- Zulassungsvoraussetzung: Bachelor in Medieninformatik, Informatik, Software Engineering, Informationssystemtechnik oder einem Studiengang mit im Wesentlichen gleichem Inhalt. Näheres regelt die Zulassungssatzung.
- Bewerbungsverfahren: Online-Bewerbung vom 15.04.-31.05. für das Wintersemester und vom 15.10.-31.11. für das Sommersemester unter www.uni-ulm.de/index.php?id=117319



Internationalität

Über Erasmus kann ein **Auslandsaufenthalt** stattfinden.

Für die Informatikstudiengänge gibt es Partnerunis in **Estland, Finnland, Frankreich, Italien, den Niederlanden, Norwegen und Spanien**.
Auskünfte erteilt das International Office.

Direkt zur Website
International Office



Und danach

Karrieremöglichkeiten Industrie und Wirtschaft:

Weites Spektrum an Berufsfeldern in den Bereichen Informatik, Kommunikation, Telematik und neue Medien. Z.B. Unternehmensberatung, Entwurf und Entwicklung von Software-Systemen, Usability Engineering interaktiver Systeme, Entwicklung von Mensch-Computer Schnittstellen, technische Betreuung und Unterstützung komplexer Informatikprojekte, Entwicklung von Computerspielen.

Forschung:

z.B. an Hochschulen und Universitäten, Forschungsinstituten und Forschungszentren in Industrie und Wirtschaft.



Beratungsstellen und Orientierungshilfen



Studienfachberatung Medieninformatik

Dr. Markus Maucher
James-Franck-Ring
O 27, Zimmer 532
89081 Ulm
Telefon: + 49 (0)731/50-24106
Email: markus.maucher@uni-ulm.de



Übersicht aller Studiengänge

www.uni-ulm.de/studium/studiengaenge.html

Fragen? Aber gerne!

Weitere Infos rund um die Studienwahl, zur Studienberatung und zu Uni-Veranstaltungen finden Sie unter www.uni-ulm.de/home/studieninteressierte.html oder schreiben Sie an zentralestudienberatung@uni-ulm.de



ulm university universität
uulm

THE ONE HUNDRED UNDER FIFTY

*nach dem Times Higher Education-Ranking 2016



Studienplan Bachelor Medieninformatik

Stand: Oktober 2016

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

LP = Leistungspunkte = ECTS

Studienplan Master Medieninformatik

Bereich	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Informatik	Kernfach Informatik (24 LP)			
Medieninformatik		Kernfach Medieninformatik (12 LP)	Seminar (4 LP)	
	Anwendung Medieninformatik (6 LP)	Anwendung Medieninformatik (6 LP)		
		Projekt Medieninformatik (6 LP)	Projekt Medieninformatik (10 LP)	
		Vertiefungsfach Medieninformatik (6 LP)	Vertiefungsfach Medieninformatik (6 LP)	
Additive Schlüsselqualifikationen			Freimodul und Additive Schlüsselqualifikationen (10 LP)	
Masterarbeit				Masterarbeit (30 LP)