

## Medieninformatik

### Alle Fakten auf einen Blick

#### 1. Semester

Grundlagen der Informatik 1	4V   2Ü
Lern-, Präsentations- und Kreativtechniken	2S
Technische Grundlagen der Informatik	2V   2Ü
Mathematische Grundlagen	4V   2Ü
Gestaltung und Medientechnik	4V   2Ü
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 2. Semester

Computertechnik	3V   1Ü
Mediengestaltung	4V/P
Algorithmen und Datenstrukturen	4V   2Ü
Einführung in die Stochastik	2V   2Ü
Grundlagen der Informatik 2	4V   2P
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 3. Semester

Angewandte Kognitionswissenschaft	4V   2Ü
Programmierkonzepte mit C++	2V   2P
Software Engineering	4V   2Ü
Lineare Algebra und Geometrie	2V   2Ü
Datenbanken	2V   2Ü
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 4. Semester

Computergrafik	2V   2P
Medien & Gesellschaft	4V
Internetprogrammierung	2V   2P
Projektmanagement in der Softwareentwicklung	2V   2Ü
Vertiefungsfächer	8 SWS
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### 5. Semester

Entwicklung Interaktiver Systeme	2V   4Ü
IT-Recht	2V
Interface Design und Development	6V/Ü
Wissenschaftliches Schreiben	2S
Vertiefungsfächer	8 SWS
<b>Summe</b>	<b>24 SWS</b>

#### Vertiefungsfächer

3D-Anwendungspakete	2V   2P
CMS , Web- und Material-Design	4V/Ü/S
Einführung in die App-Entwicklung	2V   2Ü
Fortgeschrittene Programmiertechniken	4V/P
IT-Sicherheit	2V   2Ü
Kommunikationsnetze	3V   1P
Künstliche Intelligenz und Sprachanalyse	2V   2Ü
Nebenläufige Programmierung	2V   2P
Screen Design	2V   2P
Visual Data Analysis	2V   2Ü
AV-Medien	2V   2P
Projektmanagement in der Medienproduktion	2V   2Ü
Advanced Topics in HCI	4V/Ü
Bare Metal C++	4V/P
Bildverarbeitung	2V   2Ü
Entwicklung Verteilter Anwendungen mit Java	4V/P
Grafische Gestaltung und digitaler Workflow	4V/P
Graphical Apps - The Android View	2V   2Ü

Mobile Usability	2V   2Ü
Social Media Marketing	2V   2S
Grafik-Programmierung	2V   2P
Information Retrieval	2V   2Ü

## 6. Semester

Praxisphase

## 7. Semester

Betriebswirtschaftliche Grundlagen	2V   2Ü
Führungs- und Kommunikationstechniken	2S
Studienprojekt	Projekt
Bachelor-Abschlussarbeit	
<b>Summe</b>	<b>6 SWS</b>

## Erläuterungen und Adressen

Der Studiengang gliedert sich in ein dreisemestriges Basis- und ein viersemestriges Vertiefungsstudium. Während im Basisstudium auch die Grundlagenbildung in den Informatikfächern erfolgt, findet im Vertiefungsstudium eine stärkere Anwendungs- und Projektorientierung statt. Hier erfolgt auch eine Schwerpunktbildung durch Vertiefungsfächer (4. und 5. Semester). Das Studium findet seinen Abschluss mit dem Praxissemester in einem Unternehmen und der Bachelorarbeit.

### Voraussetzung für die Aufnahme eines Studiums

- Allgemeine Hochschulreife
- Fachhochschulreife oder
- Berufsausbildung mit einem Gesamtnotenschnitt von mindestens 2,5 und eine mindestens zweijährige berufliche Tätigkeit im Ausbildungsberuf oder Meisterprüfung oder vergleichbare Prüfung

Ausländische Studienbewerber können sich beim Studienkolleg (E-Mail: studienkolleg@hs-kl.de) über die Gleichwertigkeit ihrer Vorbildung informieren.

Der letzte Bewerbungstermin für das Wintersemester ist der 31. August. Ein vollwertiger Studienbeginn ist nur zum Wintersemester möglich. Die Bewerbung erfolgt online unter [www.hs-kl.de/bewerben](http://www.hs-kl.de/bewerben)

### Kontaktdaten

Hochschule Kaiserslautern | Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik  
Amerikastr. 1 | 66482 Zweibrücken

Bewerbung: Studierendensekretariat, E-Mail: [studsek-zw@hs-kl.de](mailto:studsek-zw@hs-kl.de)

Fragen zum Studium der Medieninformatik, E-Mail: [bachelor-mi@hs-kl.de](mailto:bachelor-mi@hs-kl.de)

Weitere Informationen zum Studiengang sind unter [www.hs-kl.de/imst](http://www.hs-kl.de/imst) abrufbar.

[www.hs-kl.de](http://www.hs-kl.de)