„Ich mag meinen Studiengang, weil er so abwechslungsreich ist: Er bietet eine gute Balance zwischen informatikspezifischen und kreativen Modulen. Außerdem schätze ich die kleinen Studiengruppen und Gruppenprojekte. Gemeinsam macht es noch mehr Spaß, sich Herausforderungen zu stellen und diese zu meistern."

Marilena Fröhlich
5. Semester
Medieninformatik

Berufsperspektiven
- Firmen der Unterhaltungs-/Computerspielindustrie
- Verlage (z. B. Produktion von Online-Publikationen)
- Internet-Agenturen für Webdesign und -entwicklung
- Softwarehäuser und -agenturen
- Marketingabteilungen von Industrie- und Dienstleistungsunternehmen
- Forschungs- und Entwicklungseinrichtungen

Weiterführendes Studium HTW Dresden
- Master Angewandte Informatik, Studienrichtung Medieninformatik (4 Semester)
- Master Angewandte Robotik (4 Semester)

Studienvoraussetzung
- Allgemeine Hochschulreife/Abitur
- Fachhochschulreife
- Meister, Techniker oder ein anderer Abschluss nach § 18 Sächsisches Hochschulgesetz

Bewerbungszeitraum ab 1. Mai
- für zulassungsbeschränkte Studiengänge:
bis 15. Juli
- für nicht zulassungsbeschränkte Studiengänge:
bis 1. Oktober

Alle Informationen für Ihre Bewerbung sowie unser Online-Bewerbungsportal finden Sie unter:
www.htw-dresden.de/bewerbung

Ihr Studium an der HTWD

zukunftsorientierte und **praxisbezogene** Lehrinhalte

kleine und individuell **betreute Studiengruppen**

Studiensemester im Ausland möglich (u. a. in Italien, Schweden oder Spanien)

Projektarbeiten in Kooperation mit Praxis- und Forschungspartnern

FAMILIE IN DER HOCHSCHULE

SYSTEM AKKREDITIERT Akkreditierungsrat

Kontakt

Studienfachberatung
Prof. Dr.-Ing. Sabine Kühn
sabine.kuehn@htw-dresden.de
T 0351 462 2490
www.htw-dresden.de/informatikmathematik

Allgemeine Studienberatung
studienberatung@htw-dresden.de
T 0351 462 3993
www.htw-dresden.de/studienberatung

Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden
Friedrich-List-Platz 1
01069 Dresden

www.htw-dresden.de

HTWD folgen

Stand 08/25, Bildrechte © HTW Dresden - Peter SEBB

Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden
University of Applied Sciences

HTWD

Medieninformatik

Bachelor of Science

Medieninformatik

Sie sind fasziniert von den heutigen Möglichkeiten, mittels elektronischen Medien zu kommunizieren und sich zu informieren? Sie möchten Medien, wie E-Books, Computerspiele oder Soziale Netzwerke, nicht nur nutzen, sondern die Grundlagen dahinter verstehen? Sie interessieren sich dafür, wie sich Medienanwendungen programmieren und gestalten lassen? Dann lohnt sich ein Blick auf das Studium Medieninformatik.

Kurzporträt

Abschluss: Bachelor of Science (B. Sc)

Studium: Direktstudium in Vollzeit

Studienbeginn: Wintersemester

Regelstudienzeit: 6 Semester

Praktikum: 12 Wochen

ECTS-Punkte: 180

Ziel des Studiengangs

Nach Ihrem Studium besitzen Sie fundierte Kenntnisse der angewandten Informatik und Mediengestaltung, die Sie gekonnt miteinander verknüpfen. Damit sind Sie in der Lage, Software für die Ver- und Bearbeitung, Übertragung und Präsentation von Medieninhalten zu entwickeln. Sie können multimediale Anwendungen, interaktive Computeranimationen, 3D-Darstellungen, digitale Grafiken, Filme und Kommunikationstechnologien entwerfen, programmieren und gestalten. Nach Ihrem Studienabschluss arbeiten Sie in national sowie international tätigen Unternehmen oder Organisationen und übernehmen fachliche Aufgaben, beispielsweise als Web-Developer/-in, App-Entwickler/-in oder Games-Designer/-in.

Weiterhin haben Sie sich für ein Masterstudium an in- und ausländischen Hochschulen qualifiziert.

Studienablauf

BACHELOR

1. - 4. Semester: Grundlagenstudium
Grundlagenwissen, z. B. Algebra, Programmierung, Grundlagen der Gestaltung, Datenbanksysteme

5. Semester: Fachstudium
anwendungsorientierte Fachkenntnisse

6. Semester: Praktikum & Bachelor
12-wöchiges Praktikum &
8-wöchige Bachelorarbeit

Studieninhalte

1. Semester: Beginn des Grundlagenstudiums

Grundlagen der Informatik, Programmierung, Betriebssysteme, Grundlagen der Gestaltung, Digitale Bildbearbeitung, Englisch, Mathematik

2. Semester

Digitale Signalverarbeitung, Programmierung, Datenbanksysteme, Grundlagen der Informatik, Gestaltung interaktiver Oberflächen, Geometrie, Englisch

3. Semester

Rechnerarchitektur, Datenbanksysteme, Software Engineering, Rechnernetze/Kommunikationssysteme, Programmierung, Mensch-Maschine-Interaktion, Informationssicherheit

4. Semester

Software Engineering, Webprogrammierung, Computergrafik/ Modellierung, Audio- und Videosysteme, Medienproduktion, Entwurf und Implementierung interaktiver Anwendungen

Vertiefungen durch Wahlpflichtfächer

5. Semester: Fachstudium

Internet-Technologien, Audio-/Video-/Grafikprogrammierung, Beleuchtung/Rendering, Audio- und Videosysteme, Computeranimation

Vertiefungen durch Wahlpflichtfächer

6. Semester

Praxisprojekt

Abschlussarbeit Bachelor