

# Medieninformatik

Hochschule Hof  
Bachelor of Science



## Allgemein

## Für alle mit kreativem Händchen und Freude am Programmieren

### Kurzprofil

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Abschluss:** Bachelor of Science (B.Sc.)  
**Regelstudienzeit:** 7 Semester  
**Studienbeginn:** Wintersemester (1. Oktober)  
**Unterrichtssprache:** Deutsch  
**Bewerbungszeitraum:** 01.05. - 15.07. (ggf. länger)  
**Zulassungsbeschränkung/NC:** Nein  
**Studiengebühren:** Keine  
**Campus:** Hof

Medieninformatik ist ein **Informatik-Studiengang** mit starker Anwendungsorientierung zum **Medienbereich**. Das Studium bildet Dich für die Analyse, die Konzeption, den Entwurf, die Gestaltung, die Realisierung sowie Evaluierung von Software- und Web-Anwendungen, interaktiven Systemen und digitalen Medien aus.

In **interdisziplinären** und **praxisorientierten** Lehrveranstaltungen lernst Du die Themen aus den Bereichen Informatik und Medien zu verknüpfen. Beispielsweise in den Veranstaltungen **Software Engineering** und **Game Design** oder **Web Development**, **Webdesign** und **Usability**.

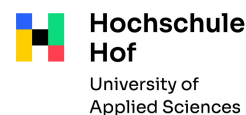
Du programmierst und gestaltest **graphische Benutzeroberflächen**, **Spiele**, **Webseiten** oder **Apps**. Du erhältst mathematische und statistische Grundlagen sowie umfassendes Wissen über Softwareentwicklung, Programmiersprachen, **IT-Sicherheit**, **Künstliche Intelligenz** und Datenbanken. In den Medienfächern lernst DU die Grundlagen der Gestaltung und **Animation 2D+3D**. Du vertiefst ihre Kenntnisse im **User Experience Design**, Film, **Video**, Interface- und Interactiondesign und in Immersiven Technologien wie **Virtual Reality**.

[Fächerübersicht >](#)

[Studieninhalte >](#)

**Das Studium ist möglicherweise nicht das richtige?**

Sieh dich gerne bei unseren über 40 weiteren Studiengängen um: [Studienangebot](#)



### Studienprofil Infos

**Bewerbung ab 01. Mai**  
[Mehr Infos und Bewerbung >>](#)

**Mehr über unsere nächsten  
Veranstaltungen erfährst Du [hier](#)**  
[>](#)

### Kontakt

**Zentrale Studienberatung**  
Doreen Rustler  
Tel.: +49 9281 409-3322  
E-Mail: [studienberatung@hof-university.de](mailto:studienberatung@hof-university.de)

Studiengangsleiterin/ -  
fachberaterin  
Prof. Ina Günther  
Tel.: +49 9281 409-4930  
E-Mail: [ina.guenther@hof-university.de](mailto:ina.guenther@hof-university.de)

## Studienaufbau

### Studienaufbau

Das Studium der Medieninformatik besteht aus sechs theoretischen und einem praktischen Semester. Der theoretische Teil des Studiums gliedert sich in drei Phasen mit jeweils zwei Semestern.

#### Grundlagen (Semester 1 + 2)

**Kernbereich (Semester 3 + 4)**

Fachspezifische Module, die typische Themen aus der Medieninformatik wie Softwareentwicklung und Gamedesign sowie Web Development, Webdesign und Usability beinhalten. Die gestalterischen Fähigkeiten werden vertieft, hinzu kommen Kenntnisse im Bereich Virtual/Augmented Reality und User Experience Design. Weiterführende Themen sind IT-Sicherheit, Künstliche Intelligenz, Rechnernetze und Datenbanksysteme.

**Spezialisierungsbereich (Semester 5 + 6)**

Sie können fachbezogene Wahlmodule und eigene Schwerpunkte setzen. Die Wahlmodule können beispielsweise - je nach aktuellem Angebot - aus den Bereichen Human Interface Design, Immersive Technologien, Internet, Spieleprogrammierung, Audiotechnik, Programmieren, KI, App- und Webentwicklung usw. gewählt werden. Alle Studierende belegen im 6. Semester die Lehrveranstaltung Interdisziplinäres Softwareentwicklungsprojekt.

**Praxissemester (Semester 7)**

Praxisprojekt und Abschlussarbeit

Zu den Lernzielen gehören

- Konzeption, Design und Programmierung grafischer Benutzeroberflächen, Webseiten, VR/AR-Anwendungen, Internetanwendungen
- Gestaltung von Computeranimationen, Illustrationen und Games
- Erstellen und Bearbeiten von Bild-, Video- und Tonmaterial
- Erlernen verschiedener Programmiersprachen
- Entwurf von Softwarearchitektur
- Entwicklung von Datenbankmodellen
- Grundlagen der Informationstechnik
- Mathematische und statistische Grundkenntnisse

**Perspektiven**

Das kannst du werden:

- Game Designer/in
- Spiele-Entwickler/in
- Softwareentwickler/in
- Interface Designer/in
- Web- und App Designer/in
- Webentwickler/in
- User Experience Designer/in
- Data Scientist
- IT-Sicherheitsexperte/in
- IT-Berater/in
- IT-Projektmanager/in
- und vieles mehr

Hier kannst du arbeiten:

- Softwarehäuser und -agenturen
- Film- und Videostudios
- Internetfirmen und Web-Agenturen
- Design-, Kreativ- und Werbeagenturen
- Industrieunternehmen
- Rundfunkanstalten und Verlage
- Unternehmensberatungen
- und vieles mehr

**Bewerbung****Bewerbung und Zulassungsvoraussetzungen**

Allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife, Fachhochschulreife oder ggf. berufliche Qualifikation

**Bewerbungsverfahren**

- Bewerbungszeitraum Wintersemester: 01.05.-15.07. (ggf. länger)

- Du registrierst dich im Bewerbungsportal Primuss und füllst dort das Formular mit deinen persönlichen Angaben aus. Direkt im Portal sendest du deine Bewerbung inkl. Anlagen an die Hochschule Hof
- Spätestens Anfang August: Du erhältst deinen Zulassungsbescheid durch die Hochschule Hof
- September: Online-Einschreibung
- Ein persönliches Erscheinen ist nicht erforderlich.
- 01.10.: Dein Studium an der Hochschule Hof beginnt.

[Zum Bewerbungsportal >](#)

## Studienmodule

### 1. Semester

- Grundlagen der Gestaltung (5 CP)
- Animation 2D+3D (5 CP)
- Grundlagen der Programmierung (7 CP)
- Grundlagen der Informationstechnik (5 CP)
- Diskrete Mathematik (5 CP)
- Erfolgreich im Studium (3 CP)

### 2. Semester

- Interface- und Interactiondesign (5 CP)
- Film (5 CP)
- Grundlagen Web Development (5 CP)
- Software Engineering (5 CP)
- Algorithmen und Datenstrukturen (5 CP)
- Statistik (5 CP)

### 3. Semester

- Software Engineering und Gamedesign (10 CP)
- Virtual und Augmented Reality (5 CP)
- IT-Sicherheit (5 CP)
- Datenbanken (5 CP)
- Gestaltung, Kommunikation und Präsentation (5 CP)

### 4. Semester

- Web Development, Webdesign und Usability (10 CP)
- User Experience Design (5 CP)
- Angewandte KI (5 CP)
- Rechnernetze (5 CP)
- Englisch für Informatiker (5 CP)

### 5. und 6. Semester

- Digitaletik (5 CP)
- Interdisziplinäre Software-Entwicklung (5 CP)

Fachbezogene Wahlmodule, z.B.:

- Gamedesign 3D (5 CP)
- Immersive Technologien (5 CP)
- Human Interface Design (5 CP)
- Transformationsdesign (5 CP)
- Fotoprojekt (5 CP)
- Audiotechnik (5 CP)
- Projektmanagement (5 CP)
- Moderne App- und Webentwicklung (5 CP)
- RESTful Web Services (5 CP)
- Software-Qualitätsmanagement (5 CP)
- Angewandtes maschinelles Lernen (5 CP)
- Datenanalyse und Data Mining (5 CP)
- Robotik (5 CP)
- Internet of Things (5 CP)

Allgemeinwissenschaftliche Wahlmodule, z.B.:

- Medizinische Basisdiagnostik (3 CP)
- Praktische Imkerei (3 CP)
- Modellfliegen (3 CP)

### 7. Semester

- Projektarbeit (18 CP)
- Bachelorarbeit (12 CP)

Medien

Informatik