



ICH STUDIERE MEDIENINFORMATIK AN DER UNI ULM!



SEBASTIAN - MEDIENINFORMATIK

Fakultät für Ingenieurwissenschaften, Informatik & Psychologie

FAKTEN ZUM STUDIENGANG

- Abschluss: Bachelor of Science (B.Sc.)
- Keine Zulassungsbeschränkung
- Regelstudienzeit: 6 Semester
- Lehrsprache: Deutsch
- Studienbeginn im Wintersemester
- Mehr Infos auf medieninformatik-ulm.de

B.SC. MEDIENINFORMATIK

MENSCH-COMPUTER INTERAKTION

MACHINE LEARNING & KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

zulassungsfrei **INNOVATIVE INTERFACES & USABILITY**

DEEP LEARNING *zukunftsweisend* **WEBSITES & APPS**

vielfältig **GAMES & LERNANWENDUNGEN**

COMPUTERGRAFIK *innovativ* **3D-DRUCK**

VIRTUAL & AUGMENTED REALITY *universell*

dynamisch **DATENVISUALISIERUNG**

INTERACTIVE STORYTELLING

spannend **MATHE & LOGIK**

CREATIVE CODING *praxisnah & interdisziplinär*

85% der Studierenden des Bachelorstudiengangs Medieninformatik studieren gern oder sehr gern an der Universität Ulm.

78% würden sich erneut für ein Medieninformatik - Studium entscheiden.

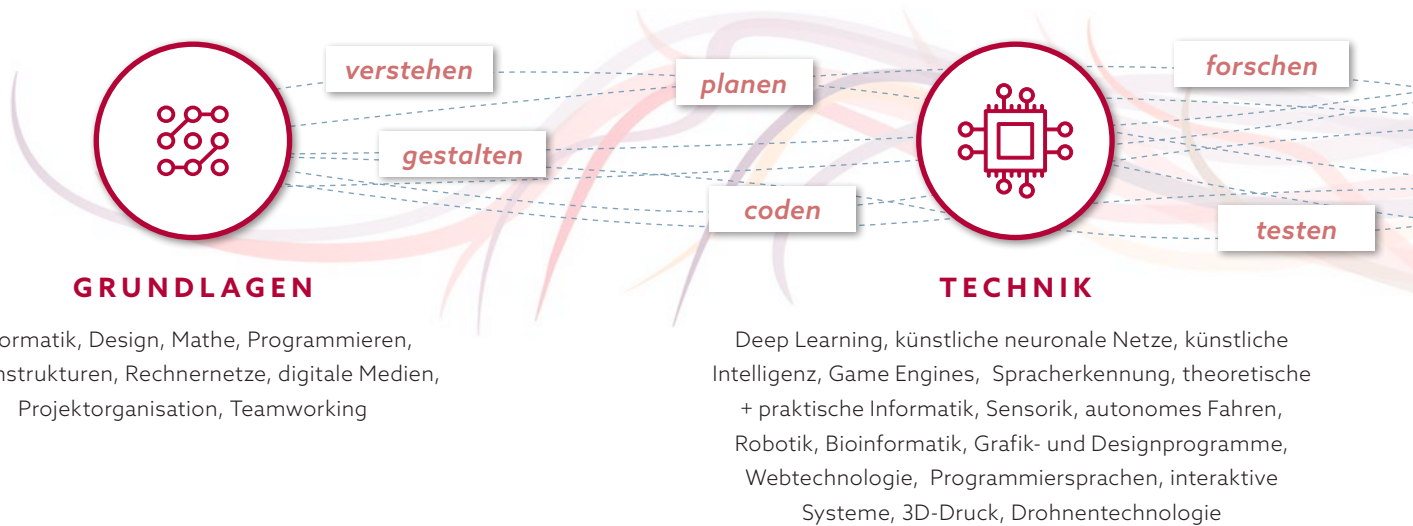
Der Großteil der Absolvierenden erweitert sein Wissen in einem anschließenden Masterstudiengang.

95% unserer Absolvierenden finden eine passende Anstellung bereits innerhalb von 4 Monaten nach ihrem Abschluss.

90% dieser Beschäftigungsverhältnisse sind unbefristet.

Aktiv die Welt von Morgen gestalten

Du interessierst Dich für Zukunftstechnologie und willst diese selbst aktiv gestalten – Step by Step lernst du in der Medieninformatik die Grundlagen kennen und beherrschen. Welche Logik, welche Technik steckt hinter Apps, Games, Smart Speakern, autonom fahrenden Autos, Drohnen, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) oder einem Sozialen Netzwerk? Und auf was solltest du bei der Konzeption und dem Design achten, dass die User diese komplexen Systeme auch richtig verstehen und nutzen können?



„Das Bachelor-Studium Medieninformatik bietet uns vielfältige Schwerpunkte, gut ausgestattete Labore und spannende Projekte.“

Mehr über unsere Schwerpunkte, Labore und Inhalte zum Studium findest du auf <http://www.medieninformatik-ulm.de>

Daria + Christoph studieren Medieninformatik



Der zukunftsorientierte Studiengang Medieninformatik verbindet all dies. Die Kombination aus Informatik mit gestalterischen und medialen Inhalten gibt dir die Möglichkeit digitale, interaktive Systeme zu entwickeln. Du lernst verschiedene Möglichkeiten der Interaktion kennen und setzt unterschiedliche Medien sinnvoll ein. Denn von Games, über Virtuelle Realität bis hin zum autonomen Fahren - überall steckt Medieninformatik drin.



STUDIERN AN DER UNI

An der Uni bist du nicht nur eine Zahl. Übungen und Tutorien finden meist in Kleingruppen statt, sodass du auf jeden Fall zu Wort kommst und Fragen stellen kannst. Auch für Gespräche mit Dozentinnen und Dozenten kannst du einfach mal spontan vorbeikommen.

Die Hierarchie in der Medieninformatik ist sehr flach - so wirst du die Doktoranden, die Assistenten und die Lehrenden sicher auch auf einer der zahlreichen Uni-Parties antreffen!

Die Uni Ulm: Groß genug für ein spannendes Angebot - klein genug für familiären Umgang.

Dadurch, dass sich alle Gebäude der Uni an einem Campus befinden, kannst du außerdem alle Hörsäle bequem zu Fuß erreichen. Die Uni Ulm befindet sich mitten im Grünen und lädt im Sommer zu einem Kaltgetränk oder im Winter zum Schneemann-Bauen auf einer der zahlreichen Sonnenterrassen ein!

Was dir die Uni sonst noch bietet findest du z.B hier:
Über 50 Sportarten im Unisport: sport.uni-ulm.de
Musisches Zentrum: uni-ulm.de/einrichtungen/muz

LEBEN IN ULM

Die Uni ist das Herzstück der Wissenschaftsstadt in Ulm. Hier sind auch viele IT-Firmen ansässig, an denen viele unserer Studierenden schon während des Studiums einen Werkstudentenjob ausüben oder später einen Job bekommen.

In der Studentenstadt Ulm bist du nicht alleine: jeder zehnte Einwohner studiert. Deshalb ist unter der Woche und am Wochenende immer was los. Die Kneiptour zu Beginn des Studiums gibt dir einen Einblick in die vielen Cafés, Kneipen und Clubs der Stadt. Die Stadt ist perfekt zum Studieren - mit Kinos, Theater und Konzerten wird dir am Wochenende bestimmt nicht langweilig werden und du kannst die meisten Orte bequem zu Fuß erreichen!

Im Sommer das Nabada, im Winter der Weihnachtsmarkt vor dem Münster - in der Geburtsstadt Einsteins wird gerne vor der Kulisse der schönen Altstadt gefeiert.



Beratung und Orientierung

Falls du noch Fragen hast, melde dich einfach bei unserem Studienberater Markus Maucher. Wir freuen uns über deine Nachricht und helfen dir gerne weiter:



Dr. Markus Maucher

James-Franck-Ring
89081 Ulm
Raum: O 27, Zimmer 548

Telefon: 0731.50-24106
eMail: markus.maucher@uni-ulm.de



B.Sc. Medieninformatik FSPO 2022 - Studienplan

Struktur				Studienplan: LP im Fachsemester						Prüfungen		
Bereiche Module	LP	SWS	Typ	1 WiSe	2 SoSe	3 WiSe	4 SoSe	5 WiSe	6 SoSe	LP ben.	LP unb.	Anz
Praktische Informatik	50	34										
Grundlagen der Praktischen Informatik	6	3V+1Ü	P	6						6		1
Objektorientierte Programmierung	8	4V+2Ü	P		8					8		1
Softwaretechnik	6	3V+1Ü	P			6				6		1
Softwareprojekt	10	6Pj	P			4	6				10	1
Mensch-Computer Interaktion	6	2V+2Ü	P				6			6		1
Datenbanken und Informationssysteme	8	4V+2Ü	P					8		8		1
Künstliche Intelligenz und Neuroinformatik	6	3V+1Ü	P					6		6		1
Theoretische Informatik	16	12										
Grundlagen der Theoretischen Informatik	8	4V+2Ü	P	8						8		1
Algorithmen und Datenstrukturen	8	4V+2Ü	P			8				8		1
Technische Informatik	12	10										
Betriebssysteme	6	3V+2Ü	P		6					6		1
Vernetzte Systeme	6	3V+2Ü	P			6				6		1
Seminar	4	2										
1 Modul aus Seminar	4	2S	W				4			4		1
Mathematik	22	16										
Mathematik für Informatik I	8	4V+2Ü	P	8						8		1
Mathematik für Informatik II	8	4V+2Ü	P		8					8		1
Angewandte Stochastik	6	2V+1Ü+1T	P				6			6		1
Medieninformatik	30	26										
Grundlagen der Medieninformatik	6	3V+1Ü	P	6						6		1
Visual Design	6	1V+3Pj	P		6					6		1
Interactive Visual Design	6	1V+3Pj	P			6				6		1
Interaktive Computergrafik	6	3V+1Ü	P				6			6		1
Nutzerzentriertes Design für Interaktive Systeme	6	2V+2Ü	P					6		6		1
Projekt Medieninformatik	12	6										
1 Modul aus Projekt Medieninformatik	12	6Pj	W					6	6	12		1
Vertiefungsbereich	12	8										
1 Modul aus Vertiefungsbereich	6	3V+1Ü/2V+2Ü	W						6	6		1
1 Modul aus Vertiefungsbereich	6	3V+1Ü/2V+2Ü	W						6	6		1
Additive Schlüsselqualifikationen	7	5										
Informatik und Gesellschaft	3	2S	P				3			3		1
Empirische Forschungsmethoden der Informatik	4	2V+1Ü	P					4		4		1
Ergänzungsbereich	3	2										
Module aus Ergänzungsbereich	3	2	E		3					3		1
Bachelorarbeit	12											
Bachelorarbeit	12		P						12	12		1
	180	115		28	31	30	31	30	30	170	10	27

Typ:

- P = Pflicht
- W = Wahlpflicht
- E = Ergänzung

SWS:

- Semesterwochenstunde
- V = Vorlesung, Ü = Übung, Pj = Projekt, S = Seminar, T = Tutorium

LP:

- Leistungspunkte
- ben. = benotet, unb. = unbenotet

Seminar:

Im Bereich Seminar muss mindestens ein Modul aus dem hierfür vorgesehenen Modulhandbuch im Umfang von 4 LP absolviert werden.

Vertiefungsbereich:

Im Vertiefungsbereich müssen Module aus dem hierfür vorgesehenen Modulhandbuch im Umfang von mindestens 12 LP absolviert werden.

Ergänzungsbereich:

Zum Ergänzungsbereich gehören alle Module der Bachelor- und Masterstudiengänge der Universität Ulm sowie Module zum Erwerb überfachlicher Kompetenzen und Sprachkenntnisse, vorausgesetzt, dass sie nicht bereits als Wahlpflichtmodule im fachspezifischen Studiengang zugeordnet sind.