



**Studiendauer** 7 Semester  
**Bewerbungszeitraum** 1. Mai bis 15. Juli  
**Studienbeginn** 1. Oktober  
**Abschluss** Bachelor of Engineering (B. Eng.)

**Fakten auf einen Blick**



Ostbayerische  
Technische Hochschule  
Amberg-Weiden



**Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden**

Kaiser-Wilhelm-Ring 23  
92224 Amberg

amberg@oth-aw.de  
[www.oth-aw.de](http://www.oth-aw.de)

Tel.: (09621) 482 - 0  
Fax: (09621) 482 - 4991

**AI** **B.Eng.**  
/ Medieninformatik

Angewandte Informatik

Verbindung von Informatik-Kompetenz und gestalterischen Fertigkeiten **breit einsetzbare Software-Entwicklungs-Kompetenz** Konzeption und Realisation multimedialer Systeme **Technik und Produktion computergestützter Medien** interdisziplinäre Studieninhalte  
aktuelle Hardware und Software Projektarbeit **attraktives Campus-Leben** intensive Betreuung vielfältige Berufschancen in Medienunternehmen, eCommerce, Industrie Verbindung von Informatik-Kompetenz und gestalterischen Fertigkeiten **breit einsetzbare Software-Entwicklungs-Kompetenz** Konzeption und Realisation multimedialer Systeme **Technik und Produktion computergestützter M**

# Angewandte Informatik/ Medieninformatik

## Was ist Medieninformatik?

Der Computer hat sich vom Rechenapparat zur Medien-Maschine gewandelt: Fast jeder von uns benutzt ihn täglich – um sich zu informieren und zu kommunizieren, Musik und Filme zu konsumieren. Auch klassische Medien wie die Zeitschrift oder das Radio und Fernsehen werden mittlerweile digital produziert. Mit diesem Wandel hat sich ein Teilgebiet der Informatik herausgebildet – die Medieninformatik, in deren Mittelpunkt die Konzeption und Realisierung interaktiver und multimedialer Systeme steht.

## Studienziel

Absolventen/innen der Angewandten Informatik/ Medieninformatik sind spezialisierte Informatiker für das Berufsfeld der Produktion digitaler Medien sowie der Entwicklung interaktiver Computer-Anwendungen. Als Informatiker mit Gestaltungskompetenz entwerfen und realisieren sie Software für medientechnische Produkte, Geräte und Anwendungen. Ihre informationstechnische Kompetenz befähigt sie zur Mitarbeit im Bereich der zunehmenden Integration digitaler Medien. Als Spezialisten für die Mensch-Computer-Interaktion finden sie ihr Einsatzgebiet ferner beim fortschreitenden Einsatz des Computers selbst »als Medium«.

## Studienaufbau

Das Studium führt in sechs Präsenz- und einem Praxissemester zum Bachelor of Engineering. Es legt zunächst die Basis in der klassischen Informatik und führt parallel dazu in die Grundlagen der Gestaltung ein. Studienfächer hier sind etwa:

- Datenverarbeitungssysteme, Programmierung
- Betriebssysteme, Rechnernetze
- Software-Engineering, Software-Projekte
- Gestaltung und Produktion digitaler Medien

Das weitere Studium vermittelt Kompetenzen in Konzeption und Entwicklung benutzerfreundlicher interaktiver Softwaresysteme. Schwerpunkte bilden außerdem spezielle Anwendungsbereiche wie Web-Engineering oder die Entwicklung mobiler Applikationen. Studienfächer (Auswahl):

- Software- Ergonomie
- Websysteme und Web-Datenbanken
- Mobile Computing

Das Praxissemester absolvieren die Studierenden in externen Unternehmen, wo sie oft schon Weichen für den Berufseinstieg stellen. Das Studium schließt mit der Bachelorarbeit ab und legt die Grundlage zu weiterführenden (Master-)Studiengängen im Bereich Informatik/ Medieninformatik.

## Jobchancen

Typische Einsatzgebiete für Medieninformatiker finden sich zum Beispiel in der Entwicklung von:

- dynamischen Internetauftritten (eCommerce)
- interaktiver Computergrafik (Spieleindustrie)
- neuartigen Benutzeroberflächen
- mobilen Anwendungen
- Computer-Based-Training Software (Verlage)

## Vorteile der OTH

Technische Ausstattung auf neuestem Stand und intensive Betreuung in kleinen Gruppen gewährleisten ein effizientes Studieren. Ein vielfältiges Angebot zum und neben dem Studium sorgt für ein attraktives Campus-Leben.

## Dozenten

Professoren und externe Dozenten sind Praktiker mit ausgiebiger Berufserfahrung. Sie vertreten mit hoher Kompetenz ihr Fachgebiet als (Medien-) Informatiker, Designer oder Medientechniker.

## Partnerhochschulen

Unsere Hochschule pflegt Kontakte zu über 30 Partner-Hochschulen innerhalb und außerhalb Europas. Wir ermutigen die Studierenden zu einem Auslandssemester und helfen bei der Beantragung von Stipendien.



Studium

Beruf & Umfeld

Verbindung von Informatik-Kompetenz und gestalterischen Fertigkeiten **breit einsetzbare Software-Entwicklungs-Kompetenz** Konzeption und Realisation multimedialer Systeme **Technik und Produktion computergestützter Medien** interdisziplinäre Studieninhalte Hardware und Software Projektarbeit **attraktives Campus-Leben** intensive Betreuung vielfältige Berufschancen in Medienunternehmen, eCommerce, Industrie Verbindung von Informatik-Kompetenz und gestalterischen Fertigkeiten **breit einsetzbare Software-Entwicklungs-Kompetenz** Konzeption und Realisation multimedialer Systeme **Technik und Produktion computergestützter M**