HOCHSCHULE MITTWEIDA
University of Applied Sciences

Bachelor of Science (B.Sc.)

Medieninformatik und Interaktives Entertainment

Fakultät
Angewandte Computer- und Biowissenschaften

Karriereperspektiven

Bringe die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine voran.

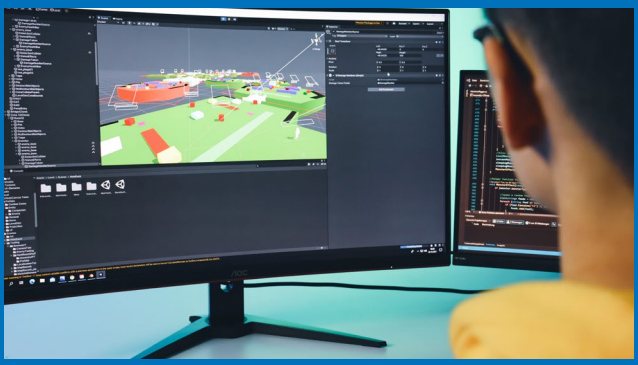
Den Traum, als Game Developer in die Gaming-Industrie einzusteigen, machen viele Mittweidaer Absolvent:innen wahr. Als Game Engineer, Technical Artist oder Animation Designer arbeiten sie in Deutschland und der ganzen Welt.

Das ist aber nur eine Option. Moderne Medieninformatiker:innen braucht jede Firma. Als Mobile App Developer, Web Developer oder Interface and Usability Designer verwandelst du mit gestalterischen Fähigkeiten informatische Konzepte in kundenorientierte Anwendungen.

So breit wie das Studium Medieninformatik und Interaktives Entertainment ist, ist auch die Vielzahl an möglichen Berufsbildern in der Entertainment- und IT-Branche:

- Game Developer, Engineer oder Designer
- Technical Artist
- Animation Designer
- 3D Designer/Modeller
- Level Designer oder Environmental Designer
- Concept Artist
- Interface and Usability Designer
- Mobile App Developer
- E-Learning Developer
- Web Developer/Designer
- Manager:in für interaktive Medien
- Software Developer

Natürlich kannst du nach dem Bachelor-Studium zuerst dein Wissen weiter vertiefen. Unser gleichnamiger Master-Studiengang vermittelt dir tiefere Einblicke in die Theorie, lässt dich selbst forschen und die Erkenntnisse anwenden.



Studienziel

Dein Sprungbrett in die Games-Branche.

Die Medieninformatik bestimmt unseren Alltag. Ob als Unterhaltung auf Computer, Konsole und Smartphone oder auch als Game-Based-Learning in Schulen und immer mehr Bereichen der Wirtschaft.

Hast du schon immer davon geträumt, eigene Spiele zu entwickeln? Oder siehst du dich im Software Development oder der App-Entwicklung? Mit dem Studium Medieninformatik und Interaktives Entertainment an der Hochschule Mittweida bist du garantiert richtig.

In Mittweida lernst du jeden einzelnen Schritt, um Software-Projekte professionell umzusetzen und zu steuern – von der Konzeptionierung über die Planung bis zur Umsetzung und Iteration der Anwendungen.

Der Clou: In Mittweida wird Theorie jederzeit mit Praxis verbunden. Am Ende des Bachelor-Studiums entwickelst du in Teamarbeit mit den anderen Studierenden deines Jahrgangs euer eigenes interaktives Medienprojekt: Ein vollwertiges Game, das es bis zu Steam schaffen kann.

Eckdaten zum Studium

Regelstudienzeit Vollzeitstudium

6 Semester

Beginn Wintersemester

Abschluss

Bachelor of Science (B.Sc.)

Studienaufbau

Business trifft auf Gamification.

Mit Medieninformatik und Interaktives Entertainment lernst du die für deine Zukunft wichtigsten Schwerpunkte aus unterschiedlichsten Bereichen. Informatik, Design und Projektmanagement sind entscheidende Kerndisziplinen.

Ab dem ersten Semester werden dir sämtliche informatische Grundlagen näher gebracht. Du lernst die Grundprinzipien von objektorientierter Programmierung, Betriebssystem-Hierarchien, Web-Development und des interaktiven Entertainments. Keine Angst: Vorkenntnisse sind nett, aber überhaupt nicht erforderlich.

Schon im zweiten Semester kannst du dich durch Wahlfächer spezialisieren, während du nebenbei weitere Grundlagen studierst. So legst du deine eigenen Schwerpunkte und kannst dich stärker auf Gestaltung oder Coding konzentrieren – ganz nach deinen eigenen Interessen.

Im dritten Semester beginnt dann das, was das Studium in Mittweida besonders macht: Für große regionale Firmen arbeitest du mit deinen Kommiliton:innen an verschiedenen wirtschaftsnahen Softwareprojekten. Dabei wendet ihr euer Wissen in der Praxis an, festigt das Erlernte, knüpft automatisch Kontakte zu potenziellen Arbeitgeber:innen und lernt gleichzeitig das zukünftige Arbeitsumfeld kennen. Darüber hinaus lernst du die entwickelten Prototypen zu evaluieren und abschließend multimedial zu publizieren.

Ab dem vierten Semester startet dann parallel das „Beta-Projekt“ in den Modulen des Applied Game Designs und Developments. Dabei erstellst du mit deinem gesamten Jahrgang über zwei Semester hinweg ein Videospiel, das auf dem Spielemarkt veröffentlicht wird. Durch das Softwareprojekt, die Publikation und die Arbeit am Beta-Spiel hast du am Ende des fünften Semesters ein großes und qualitatives Portfolio und eine breite Wissensbasis aufgebaut, die dir beim Einstieg ins Berufsleben einen Vorsprung verschafft, nachdem du im sechsten Semester dein Praktikum in einem Unternehmen und deine Bachelorarbeit erfolgreich abgeschlossen hast.

www.games-studieren.de

Studienablaufplan

1. Semester
Mensch-Maschine-Interaktion
Digital and Scientific Skills
Einführung in die Informatik
Grundlagen der Webprogrammierung
Grundlagen des Interaktiven Entertainments
2. Semester
Wissenschaft und Wirtschaft 1
Grundlagen Softwaretechnik
Fortgeschrittene Programmiertechniken
Mathematik
Spezialisierung I (1 aus 4)
3. Semester
Wissenschaft und Wirtschaft 2
Algorithmen und Datenstrukturen
Datenrepräsentation – Technologien und APIs
Theorie Gamedesign
Spezialisierung II (1 aus 4)
4. Semester
Wissenschaft und Wirtschaft 3
Game Programming
Visuelle Kommunikation
Angewandtes Gamedesign
Spezialisierung III (1 aus 4)
5. Semester
Wissenschaft und Wirtschaft 4
Game Development
Spezialisierung IV (1 aus 7)
6. Semester
Praxismodul (12 Wochen)
Bachelorarbeit (12 Wochen)

Spezialisierungsmodule	
I	Mobile Application Development I | Modelling- und Texturing | Virtual- und Augmented Reality | Digitale Zwillinge
II	Mobile Application Development II | Datenbanken und Multimedia Information Retrieval | Interaction Design | E-Business
III	Medienkodierung | GPU-Programmierung | Rigging, Animation und Sound | Recht in interdisziplinären Domänen
IV	Digitale Bildverarbeitung | 2D/3D-Computergrafik | Big Data/ Data Mining | System- und Netzwerkadministration, Netzwerksicherheit | Graphen und Netzwerke | Grundlagen und Anwendung der Kryptologie | Zusätzlicher Kompetenzerwerb

Studienberatung

Unser Team der Studienberatung steht jederzeit für ein unkompliziertes Gespräch bereit – egal ob du allgemeine Fragen oder fachbezogene zu den Inhalten des Studiums hast.

Deine persönliche Ansprechpartnerin:

Lisa Viehweg M.Sc.
Telefon +49 (0) 3727 58-1309
Whatsapp +49 (0) 151 115 42 900

studienberatung@hs-mittweida.de

Social Media

@hochschulemittweida

@hochschulemittweida

@HochschuleMittweida

hs.mw/discord

Bewerbung

Dein Interesse ist geweckt? Dann registrier dich unter **hs.mw/bewerben**. Sobald du alle Formulare und Nachweise übermittelt hast, kannst du dich in Medieninformatik und Interaktives Entertainment immatrikulieren. Mit der Immatrikulation schreibst du dich für das Studium ein – und hast deinen Studienplatz sicher.

Zulassungsvoraussetzungen

Du kannst das Studium Medieninformatik und Interaktives Entertainment in Mittweida aufnehmen, wenn du über

- die allgemeine Hochschulreife oder
- die fachgebundene Hochschulreife (für die entsprechende Fachrichtung) oder
- die Fachhochschulreife verfügst.

(03/26 Änderungen vorbehalten)