



Digitale Medien (Bachelor)

Das Studium der Digitalen Medien bereitet auf eine Berufspraxis vor, die geprägt ist durch die Analyse, Entwicklung und Anwendung digitaler Medien in unzähligen betrieblichen und gesellschaftlichen Bereichen. Es bezieht sich auf die theoretischen und praktischen Grundlagen, auf die Entwicklung multimedialer interaktiver Systeme mit Methoden der Informatik und des Interaktionsdesigns, auf die Anwendung dieser Systeme zur Lösung konkreter Probleme sowie auf die gesellschaftlichen Zusammenhänge dieser Entwicklungs- und Anwendungsprozesse.

Der Bachelor-Studiengang Digitale Medien findet hochschulübergreifend in Zusammenarbeit der Universität Bremen mit der Hochschule für Künste Bremen und den Hochschulen Bremen und Bremerhaven statt. Studierende können bis zur Hälfte der erforderlichen Leistungen an den anderen Hochschulen erbringen. Die Hochschule für Künste bietet die Fachrichtung Mediengestaltung des Studiengangs Digitale Medien an. Die übrigen Hochschulen, so auch die Universität Bremen, betreiben die Studienrichtung Medieninformatik – ein Informatikstudium mit multimedialen gestalterischem Anwendungsbezug. Ein Wechsel zur Studienrichtung Mediengestaltung ist allenfalls sehr eingeschränkt möglich. Die vorliegende Broschüre bezieht sich vor allem auf das Studium der Digitalen Medien an der Universität.

Mit teilweise englischsprachigen Veranstaltungen ist der Studiengang international ausgelegt und macht ein Auslandssemester zur Pflicht. Im Laufe des Studiums sind die Englischkenntnisse mit Hilfe eines standardisierten Tests nachzuweisen (in der Regel TOEFL).

Der Begriff »Informatik« ist bei unseren Studiengängen im wissenschaftlichen Sinne zu verstehen: Ziel ist, Systeme entwickeln zu können, zum Beispiel Web-Shops, Spiele oder Grafiksoftware. Es geht daher im Studium nicht zuletzt um Programmieren und Mathematik, allenfalls am Rande um Anwenderschulung.

Ziel des Studiums und Tätigkeitsfelder

Der Studiengang der Digitalen Medien als gemeinsames Angebot der Hochschulen des Landes Bremen bietet allen Studierenden einen gleichwertigen Bachelor-Abschluss. Das Studium der (Fach-)Hochschul-Studierenden enthält jedoch eine stärker berufspraktische Ausbildung während das der Studierenden an der Universität durch eine stärker wissenschaftliche Ausrichtung gekennzeichnet ist, orientiert auf die Fortsetzung im Master-Studium.

Das Studium Digitale Medien im Bachelorstudiengang ist auf sechs Semester angelegt und endet mit dem Abschluss *Bachelor of Science* (B.Sc.). Mit diesem oder vergleichbaren Abschlüssen ist es möglich, sich um einen Platz im konsekutiven Studiengang mit dem Abschluss *Master of Science* (M.Sc.; Regelstudienzeit vier Semester) zu bewerben, der die Möglichkeit zu einer Vertiefung bzw. Spezialisierung bietet, auch als Basis für eine wissenschaftliche Weiterqualifikation zur Promotion. Die Zulassung zu diesem Master-Studiengang ist gesondert geregelt. Die Kombination des Bachelor-Studiengangs Digitale Medien mit einem Master-Studiengang eines anderen Faches (oder umgekehrt) bietet die Möglichkeit zum Erwerb einer Mehrfachqualifikation.

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Digitale Medien (Studienrichtung Medieninformatik) finden vielseitige Arbeitsfelder in der IT-Branche, aber auch in Telekommunikations- wie Produktionsfirmen, in Werbeagenturen oder in den PR-Abteilungen mittlerer und größerer Unternehmen. Angesichts der täglich neuen Möglichkeiten und Anforderungen auf dem Gebiet der Digitalen Medien müssen sich die Absolventinnen und Absolventen laufend selbstständig fortbilden.

Aufbau des Studiums

Im Vordergrund des Studiums steht das Lernen, nicht das Prüfen. In diesem Sinne fördert das Studium die Begegnung von Menschen mit unterschiedlichen Voraussetzungen in Lernsituationen. Es ist projektorientiert und fördert das selbständige Lernen in Gruppen- und Einzelarbeit.

Das Studium ist modular aufgebaut. Ein Modul ist eine in sich abgeschlossene, prüfungsrelevante Studieneinheit, die sich aus einer oder mehreren Lehrveranstaltungen zusammensetzt. Grundlagenmodule sind Pflicht (P), weiterführende Kurse dann Wahlpflicht (WP) oder Wahl (W).

Der erfolgreiche Besuch eines Moduls wird in der Regel in Form eines benoteten „studienbegleitenden Leistungsnachweises“ („Schein“ genannt) bestätigt. Diese Leistungsnachweise erhält man üblicherweise durch Bearbeitung von Übungsaufgaben, Referaten, Arbeitsberichten, mündlichen Prüfungen o.ä.. Ein zentraler Teil des Studiums ist das Projekt, das sich über zwei Semester erstreckt und in dessen Umfeld in der Regel auch die Abschlussarbeit („Bachelor-Report“) geschrieben wird.

Jede Lehrveranstaltung ist einem Modulbereich zugeordnet und mit einem ECTS-Punktwert ausgewiesen. ECTS steht für das „European Credit Transfer System“ und ist ein Maß für den relativen Arbeitsaufwand, der für die einzelnen Veranstaltungen erbracht werden muss. Für das Bachelor-Studium Digitale Medien sind insg. 180 Punkte nachzuweisen (d.h. durchschnittlich 30 pro Semester). Dabei gibt es Vorschriften, wie viele Punkte in den einzelnen

Modulbereichen zu erbringen sind (im nachstehenden Modulplan sind bei den Wahlpflichtmodulen die möglichen Alternativen aufgelistet).

Modulplan Studienrichtung Medieninformatik

Art		Punkte
	Modulbereich 1: Grundlagen der Medieninformatik	54
P	Mathematische Grundlagen der Informatik	16
P	Physikalisch-technische Grundlagen digitaler Medien	4
P	Einführung in die Informatik, einschl. Programmierpraktikum	18
P	Einführung in die Medieninformatik, einschl. Medienpraktikum	16
	Modulbereich 2: Grundlagen der Mediengestaltung	8
P	Grundlagen der Gestaltung	8
	Modulbereich 3: Praktische Medieninformatik	22
P	Computergrafik oder Bild-, Audio- und Videoverarbeitung	.
WP	Kommunikationstechnik, Rechnernetze, Multimedia-Datenbanken, Hypermediasysteme, Virtual Reality / Augmented Reality, Mensch-Computer-Interaktion /Medien-Ergonomie, Netzmanagement und Systemadministration, Digitale Filmproduktion, Spezielle Gebiete der Praktischen Medieninformatik	.
	Modulbereich 4: Praktische Mediengestaltung	12
WP	Typographie / Layout, Stilles Bild / Fotografie, AV-Medien / Animation, 3D-Design, Visualistik / Illustration, Auditive Gestaltung, Spezielle Gebiete der Praktischen Mediengestaltung	.
	Modulbereich 5: Grundlagenprojekte der Mediengestaltung	8
WP	Corporate Design / Corporate Identity und Markenarchitektur, Interaktive Kommunikation, Dramaturgie und Konzeption, Intermediale Gestaltung, Interface Design / Ergonomie, Motion Design, Spezielle Grundlagenprojekte der Mediengestaltung	.
	Modulbereich 6: Medientheorie und Medienanalyse	12
P	Grundlagen der Medientheorie	.
WP	Mediengeschichte, Medienökonomie, Medienrecht, Semiotik digitaler Medien, Wahrnehmungspsychologie, Kulturwissenschaftliche Aspekte der Medien, Medienwirkungsforschung, Spezielle Gebiete der Medientheorie und Medienanalyse	.
	Modulbereich 7: Anwendungen der Medieninformatik	16
P	Media Engineering: Medienproduktion und Projektmanagement	.
WP	Lehr-/Lernsysteme, Electronic Services, Telekooperationssysteme, Medien in Kunst und Kultur, Spezielle Gebiete der Anwendungen	.
	Modulbereich 8: Wahlbereich	10
WP	Module frei wählbar aus den Modulbereichen 3 bis 7, Module frei wählbar aus dem Angebot der Bremer Hochschulen	.
	Modulbereich 9: Projekte, Praktika, Abschlussarbeiten	36
P	Bachelorprojekt	14
P	Bachelor-Report	10
P	Betriebspraktikum	12
W	Freiwillige Arbeit / Voluntary Work	.
	Modulbereich 10: Propädeutik	2
P	Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	2

Veranstaltungsformen / Bachelor-Projekt / Bachelor-Report

Neben den traditionellen Lehrveranstaltungsformen, wie Kurse (Vorlesungen und Übungen), Seminare und Praktika, kommt dem Bachelor-Projekt große Bedeutung zu. Gegenstand von Bachelor-Projekten sind Analyse, Planung, Konzeption, Gestaltung, Entwicklung, Einsatz und Bewertung digitaler Medien. Die Themen haben praktische Relevanz und berücksichtigen gesellschaftliche Zusammenhänge. Das projektorientierte Studium bereitet darauf vor, umfangreiche Problemstellungen aus der beruflichen Praxis in arbeitsteiligen Teams kooperativ zu lösen. Die zu einem großen Teil von den Studierenden (bis zu 20 Personen) organisierten Arbeitsvorhaben der Projekte werden durch geeignete Kurse vorbereitet und gestützt. Der Leistungsnachweis basiert u. a. auf dem Abschlußbericht. Es wird empfohlen, das Bachelor-Projekt frühestens im dritten Semester zu beginnen.

Mit dem Bachelor-Report soll der Nachweis erbracht werden, dass die Studierenden ein Thema der Medieninformatik/Mediengestaltung oder ihrer Anwendungen selbstständig wissenschaftlich und gestalterisch bearbeiten und die Ergebnisse wissenschaftlichen Anforderungen entsprechend darstellen können. Der Bachelor-Report kann auch das Ergebnis einer praktischen Gestaltungsarbeit darstellen und reflektieren. Es wird empfohlen, das Thema des Bachelor-Reports in engem Zusammenhang mit dem Projekt zu wählen. Der Report kann bestimmte Aspekte des Projekts vertiefend fortführen oder ergänzen.

Betriebspraktikum

Im Betriebspraktikum orientieren sich die Studierenden im Berufsfeld der Digitalen Medien. Sie sollen erfahren und referieren, wie die im Studium vermittelten Kenntnisse und Fertigkeiten im beruflichen Umfeld eingesetzt werden. Es beinhaltet eine praktische Tätigkeit von insgesamt 12 Wochen, die in einem Medienbetrieb oder in einer medienorientierten Abteilung einer sonstigen Organisation (Unternehmen, Verwaltung usw.) durchgeführt wird. Das Praktikum liegt in der Regel in der lehrveranstaltungsfreien Zeit und ist spätestens bis zur Abgabe des Bachelor-Reports zu beenden. Die erfolgreiche Teilnahme am Betriebspraktikum wird vom Praktikumsbetrieb bescheinigt und von der/dem akademischen Betreuer/in bestätigt.

Fremdsprachen

Ein Teil der Lehrveranstaltungen wird englischsprachig durchgeführt. Der Anteil englischsprachiger Lehrveranstaltungen nimmt im Laufe des Studiums zu. Neben den im Auslandsstudium erbrachten fremdsprachlichen Prüfungsleistungen sollen Prüfungsleistungen im Umfang von mindestens 20 Punkten (ECTS) auf Basis englischsprachiger Lehrveranstaltungen im Studiengang Digitale Medien erbracht werden. Es wird empfohlen, den Bachelor-Report in

englischer Sprache abzufassen. Vor diesem Hintergrund ist der Nachweis guter englischer Sprachkenntnisse (C1 nach dem European Framework bzw. TOEFL) vor Antritt des Auslandsstudiums vorzulegen, spätestens bevor Lehrveranstaltungen besucht werden, die laut Studienplan für das vierte Fachsemester vorgesehen sind.

Auslandsstudium

Das Auslandsstudium dient der authentischen Erfahrung internationaler, insbesondere europäischer Lern- und Forschungszusammenhänge im Arbeitsfeld digitaler Medien und deren Anwendung. In einem Gebiet, das zunehmend global orientiert ist, dient das Auslandsstudium auch der Qualifizierung für einen internationalen Arbeitsmarkt. Darüber hinaus soll das Verständnis für die Kulturen anderer Länder und Völker entwickelt werden.

Der Auslandsaufenthalt soll in der Regel mindestens ein, maximal zwei Semester betragen. Er soll nicht vor dem dritten Semester stattfinden. Wenn ein zweisemestriges Auslandsstudium geplant ist, sollte dieses im 5. und 6. Semester liegen und das Projekt sowie den Bachelor-Report umfassen. (Das setzt entsprechende Absprachen mit der Partneruniversität voraus.)

Geräteausstattung

Der Studiengang Digitale Medien verfügt über eine Ausstattung an Rechnern unterschiedlicher Architekturen und Betriebssysteme sowie Software, die es den Studierenden erlaubt, die verlangten Programmier-, Entwicklungs- und Gestaltungsarbeiten ohne den Einsatz privater Rechner durchzuführen. Selbstverständlich gibt es aber Zeiten während des Tages und während der Woche, zu denen es zu Engpässen kommt. Immer mehr Studierende verfügen heute auch über eigene Notebooks. Über ein in inzwischen weiten Teilen des Campus ausgebautes Funknetz („wireless LAN“) ist damit die Anbindung an die Rechner des Studiengangs und das Internet möglich.

Studienbeginn	<p>StudienanfängerInnen können sich nur zum Wintersemester, Fortgeschrittene auch zum Sommersemester bewerben.</p> <p>Die an dem hochschulübergreifenden Studiengang beteiligten Hochschulen führen jeweils getrennte Zulassungsverfahren durch.</p> <p>Formblätter erhalten Sie ab Ende April bei der Universität Bremen, Sekretariat für Studierende, Bibliothekstraße, Verwaltungsgebäude, Postfach 33 04 40, 28334 Bremen oder im Internet: www.sfs.uni-bremen.de</p> <p>☎ (0421) 218-9999 📠 (0421) 218-9022 📧 studsekr@uni-bremen.de</p> <p>Sprechzeiten: Mo., Mi., Do. von 9:00 bis 13:00 Uhr Mi. 14:00 bis 16:00 Uhr</p> <p>Einschreibfristen: zum WiSe bis 15.7. zum SoSe bis 15.1. (nur Fortgeschrittene)</p>
Einführungsveranstaltungen	<p>Für StudienanfängerInnen finden bereits in der Woche vor dem offiziellen Beginn der Lehrveranstaltungen spezielle Einführungsveranstaltungen und Vorkurse (z.B. Rechnereinführung, Wissenschaftliches Arbeiten) statt. Bitte informieren Sie sich rechtzeitig darüber im Vorlesungsverzeichnis oder bei der Studienberatung!</p>
Zugangsvoraussetzungen	<p>Hochschulreife für wissenschaftliche Hochschulen</p> <p>Achtung: Der Studiengang ist zulassungsbeschränkt! In den letzten Jahren lag der Numerus clausus etwa bei einer Abiturnote von 1,5 (oder ca. 10 Semestern Wartezeit)</p>
Praktika	<p>Betriebspraktikum: 12 Wochen in der lehrveranstaltungsfreien Zeit</p>
Studiendauer	<p>Regelstudienzeit: 6 Semester</p>
Förderungshöchstdauer	<p>6 Semester nach BaföG</p>
Studienabschluss	<p>Bachelor of Science (B.Sc.) Digitale Medien / Medieninformatik</p>

Lehrende	Im Informatikbereich der Universität Bremen: 4 Professorinnen, 13 Professoren 2 Honorarprofessoren sowie eine große Zahl wissenschaftlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter
Studierende	Digitale Medien B.Sc.: 99 Studenten, 40 Studentinnen Digitale Medien M.Sc.: 15 Studenten, 4 Studentinnen (Stand: Wintersemester 2002/03)
Fachbereich/ Verwaltung	Fachbereich 3: Mathematik/Informatik <u>Verwaltung</u> Andree Hagedorn, Gebäude MZH, Raum 7070 ☎ (0421) 218-2948; 📠 (0421) 4935 ✉ hagedorn@informatik.uni-bremen.de <u>Geschäftsstelle</u> Wilfried Giesenhausen, Gebäude MZH, Raum 7132, ☎ (0421) 218-2436 ✉ wigi@informatik.uni-bremen.de <u>Prüfungsausschuss</u> Irmtraut Wolf, Gebäude MZH, Raum 7100, ☎ (0421) 218-7796 ✉ iwo@informatik.uni-bremen.de
Studentische Interessen- vertretung	<u>Allgemeiner StudentInnenausschuss (AStA)</u> Studentenhaus, 2. Etage, ☎ (0421) 218-3314 <u>Studiengangsausschuss Informatik / Digitale Medien (Fachschaft)</u> Gebäude MZH, Raum 6450, ☎ (0421) 218-2571 ✉ stuga@informatik.uni-bremen.de
Studien- und Prüfungsordnung Informations- material	<u>Fachbereichsverwaltung:</u> ✓ Studien- und Prüfungsordnung, ✓ Studienführer (in Überarbeitung) <u>Zentrale Studienberatung:</u> ✓ Studien- und Prüfungsordnung ✓ Faltblatt „Studienmöglichkeiten an der Universität Bremen“ ✓ Broschüre „Studieren mit Kind(ern) in Bremen“ ⇒ Das Veranstaltungsverzeichnis der Universität Bremen ist erhältlich in Bremer Buchhandlungen, in der Universitätsbuchhandlung in Bremen und Oldenburg, einzusehen in allen Universitätsbiblio- theken sowie im Internet: http://www.uni-bremen.de/veranstaltungen/vorlesungsverzeichnis

Studienberatung	<p><u>Allgemeine Studienberatung</u> Zentrale Studienberatung, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Verwaltungsgebäude, Verwaltungsgebäude, Räume 0020 – 0070 📠 (0421) 218-4769 📧 studber@uni-bremen.de Telefonische Anfragen unter: (0421) 218-9595 bitte außerhalb der Beratungszeiten Beratungszeiten (ohne Anmeldung): Do, Di, Do 09:00 – 12:00 Uhr; Mi, Do 14:00 – 16:00 Uhr</p> <p><u>Studienzentrum Informatik</u> - Dr. Sabine Kuske, Gebäude OAS, Raum 3005, ☎ (0421) 218-2335 - Dr. Shi Hui, Gebäude MZH, Raum 8140, ☎ (0421) 218-2239 (insb. Beratung für ausländische Studierende) - Ralf E. Streibl, Gebäude MZH, Raum 3450, ☎ (0421) 218-4044 📧 studienzentrum@informatik.uni-bremen.de</p> <p><u>HochschullehrerInnen:</u> - Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Gebäude MZH, Raum 1130, ☎ (0421) 218-2489 📧 schelhow@informatik.uni-bremen.de - Prof. Dr. Jürgen Friedrich, Gebäude MZH, Raum 3350, ☎ (0421) 218-3395 📧 friedrich@informatik.uni-bremen.de Sprechzeiten ändern sich semesterweise, bitte erkundigen Sie sich in der Fachbereichsverwaltung.</p> <p><u>Koordinatorin</u> Marion Wittstock, Gebäude MZH, Raum 1120, ☎ (0421) 218-2947 📧 wittstock@informatik.uni-bremen.de</p> <p><u>Studiendekanin</u> Prof. Dr. Ute Bormann, Gebäude MZH, Raum 5190, ☎ (0421) 218-7022 📧 ute@informatik.uni-bremen.de Sprechzeit ändert sich semesterweise, bitte erkundigen Sie sich in der Fachbereichsverwaltung.</p>
Internet	www.digitale-medien-bremen.de