

Fach	Medieninformatik
Abschlussgrad	Bachelor of Science
Hochschule	Fachhochschule Kaiserslautern
Datum der Akkreditierung	21.08.2006
Dauer der Akkreditierung	30.09.2011
Start des Studienbetriebs	WS 2006/2007
Fakultät/Fachbereich	Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik (Standort Zweibrücken)
Kontakt	Prof. Dr. Thomas Walter Tel.: +49 (0)6332 / 914 - 300/346 Fax: +49 (0)6332 / 914 - 305 E-Mail: thomas.walter@fh.kl.de
Auflagen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Modulhandbuch muss überarbeitet werden. 2. Der vorgelegte Entwurf für die Praxis- Ordnung muss durch Abstimmung in den Gremien des Fachbereichs verbindlich gemacht werden. 3. Im Curriculum ist eine Ergänzung im Media-Engineering-Bereich vorzunehmen. Es muss eine deutlichere Fokussierung auf die Medienproduktion ggf. in Form einer eigenen Veranstaltung aufgenommen werden. <p>Die Auflagen wurden umgesetzt.</p>
Profil des Studiengangs	<p>Das Studium kann zum Sommer- und zum Wintersemester aufgenommen werden und umfasst 180 Credits. Die Regelstudienzeit des Studiengangs beträgt sechs Semester.</p> <p>Ziel des Studiengangs ist die berufsorientierte Ausbildung von Informatikern mit gestalterischer Grundkompetenz. Leitidee ist die Konvergenz der Medien, der Informatik und der Mediengestaltung zu einem neuen, interdisziplinären Fach. Die Studierenden sollen Methoden und Werkzeuge der Informatik in einem multimedialen Umfeld einsetzen können, gestalterische Grundkompetenz besitzen und eigenverantwortlich in großen Projekten arbeiten können.</p> <p>Im dreisemestrigen „Basisstudium“ werden Grundlagen der Mathematik, Informatik und Gestaltung vermittelt. Außerdem gibt es Module zu Recht, Betriebswirtschaftslehre und zur Ausbildung von soft skills. Das „Basisstudium“ besteht ausschließlich aus Pflichtveranstaltungen. Zu Beginn des dreisemestrigen „Vertiefungsstudiums“ belegen die Studierenden ein zentrales Modul zum Projektmanagement, auf das ein Multimediaprojekt aufbaut. Begleitend werden Module aus den Bereichen Medieninformatik, Computergrafik und Mensch-Computer-Interaktion belegt. Im zweiten und dritten Studienjahr kann eine individuelle Schwerpunktbildung durch die Wahl bestimmter Module innerhalb der Modulgruppe „Vertiefungsfächer“ erfolgen. Eine Schwerpunktbildung ist beispielsweise im Bereich Netzwerk- und mobile</p>

**Zusammenfassende
Bewertung**

Technologien, Computergrafik oder Gestaltung, Evaluation und Realisierung von interaktiven Software-Systemen möglich. Im sechsten Semester ist ein betreutes Praxisprojekt vorgesehen, das in der Regel in Zusammenarbeit mit einem Unternehmen durchgeführt wird. Das achtwöchige Praxisprojekt kann organisatorisch und thematisch mit der Bachelorarbeit gebündelt werden.

Als berufliche Einsatzgebiete der Absolventen werden neben den üblichen Tätigkeitsfeldern von Informatikern insbesondere dynamische Online-Angebote, Content Management und Creation, Usability Engineering und Computergrafik gesehen.

Der Bachelorstudiengang Medieninformatik wird als klassischer Studiengang mit einer soliden Grundausbildung in Informatik und der Ausbildung einer gestalterischen Grundkompetenz beurteilt. Das Curriculum wird als ausgewogen bewertet und bildet die Ziele des Studiengangs nahezu vollständig ab.

Die Berufsfeldorientierung des Bachelorstudiengangs Medieninformatik ist schlüssig und zielführend.

Insgesamt stellt sich die Studienorganisation als gut dar und die von der Hochschule geplanten Maßnahmen stellen sicher, dass eine Studierbarkeit in der Regelstudienzeit möglich ist.