

# **Anhang A**

Studiengangsbroschüre Digitale Medien Bachelor

## Kurzinfo

### Studium

Regelstudienzeit  
6 Semester

Abschluss  
Bachelor of Science

Umfang  
180 ECTS Credit Points (CP)

### Bewerbung

Voraussetzungen  
Hochschulreife (z. B. Abitur)

Beschränkungen  
zulassungsbeschränkt

Bewerbungszeitraum  
01.05.–15.07.

Beginn  
Wintersemester

## Studienzentrum FB 3

Anlaufstelle bei Fragen zu Studieninhalten,  
Studienplanung und Prüfungsordnungen

Claudia Keßler  
MZH, Raum 1280  
Tel. 0421 9595 1260  
info@digitalmedia-bremen.de

Weitere Informationen zum Studiengang  
digitalmedia-bremen.de



# Digitale Medien Bachelor

## 5 gute Gründe...

... für ein Bachelorstudium Digitale Medien an der  
Universität Bremen

1. Hochschulübergreifender Studiengang zusammen  
mit der Hochschule für Künste – Lehrveranstaltungen  
an beiden Hochschulen.
2. Der Studiengang arbeitet im Spannungsfeld zwischen  
Wissenschaft und Kunst, Gestaltung und Technologie,  
Intuition und Formalismus.
3. Studienrichtung Medieninformatik an der Universität  
Bremen - ein Informatikstudium mit einem multime-  
dialen gestalterischen Anwendungsbezug.
4. ein verpflichtendes Auslandssemester bei einer der  
vielen bestehenden internationalen Partneruniversi-  
täten
5. praxisnahe Gruppen-Projekte um gemeinsam an  
einem Ziel zu arbeiten

## Zentrale Studienberatung

Bibliothekstr. 1, Verwaltungsgebäude VWG,  
Haupteingang, Erdgeschoss, Flur links

Tel. 0421 218-61160  
zsb@uni-bremen.de  
www.uni-bremen.de/zsb

Beratung in Präsenz, per Zoom oder Telefon

Stand 2024



## Digitale Medien

Kommunikation, Arbeit, Freizeit: Digitale Medien verändern die Welt, in fast allen (Lebens-) Bereichen. Die Entwicklung digitaler Medien innovativ, verantwortungsvoll, und auf wissenschaftlicher Basis voranzutreiben, Softwareentwicklung jenseits vorgefertigter Werkzeuge, intuitive Gestaltung der Benutzerschnittstellen, Möglichkeiten der Nutzung digitaler Medien erforschen, soziale und kulturelle Auswirkungen erkennen. Es ist die Zusammenführung bisher getrennter Perspektiven aus Medieninformatik, Mediengestaltung und Medientheorie, mit der wir die digitalen Medien zukunftsfähig entwickeln. Unser Ziel ist es, Studierende in die Lage zu versetzen, in medialen Projekten Brücken zu schlagen und dort ein Portfolio eigener praktischer Fähigkeiten anzuwenden.

## Das Besondere

Der Bachelor-Studiengang Digitale Medien findet hochschulübergreifend gemeinsam mit der Hochschule für Künste (HfK) Bremen statt. Die Universität Bremen betreibt die Studienrichtung Medieninformatik. Die HfK bietet die Studienrichtung Mediengestaltung an. In diesem Spannungsfeld zwischen Wissenschaft und Kunst, Gestaltung und Technologie, Intuition und Formalismus liegt das Alleinstellungsmerkmal des Studiengangs. Die vorliegende Broschüre bezieht sich auf das Studium der Digitalen Medien an der Universität Bremen, also die Studienrichtung Medieninformatik. In dieser Studienrichtung legt der Schwerpunkt stärker auf den wissenschaftlichen und technologischen Grundlagen als auf der praktischen Erstellung von Medien. Das Verstehen und Entwickeln von Werkzeugen steht mehr im Vordergrund als das Anwenden.

## Studienverlaufsplan

1.-2.Semester	3. Semester	4.-6. Semester (1 Auslandssemester)
Grundlagen der Gestaltung	Interdisziplinäres Modul	Gruppenprojekt
Grundlagen der Medieninformatik	Media Engineering	Medienwissenschaften 2
Technische Grundlagen	Computer Grafik	Web-Netze-Datenbanken
Mathematik 1+2	Interaktive Systeme	Medieninformatik-Wahl
Grundlagen der Programmierung	Spezielle Gebiete der Digitalen Medien	
Medienwissenschaften 1		Bachelorarbeit

Alle Studierenden des Studiengangs besuchen Lehrveranstaltungen an der Universität Bremen und der Hochschule für Künste Bremen. Das Studium gliedert sich inhaltlich in folgende Bereiche:

- Informatik mit 84 CP
- Gestaltung mit 12 CP
- Medienwissenschaft mit 10 CP
- Ergänzende und integrierte Inhalte mit 62 CP
- Bachelorarbeit mit 12 CP

In den ersten Semestern erlernen Sie die Grundlagen in Informatik, Medieninformatik, Mathematik, Medienwissenschaften sowie den unterschiedlichen Bereichen medialer Gestaltung. Darauf aufbauende Veranstaltungen sind unter anderem Interaktive Systeme, Web- und Netzwerktechnik, Usability-Engineering, Motion Design, kognitive Systeme, KI-Methoden, 3D-Graphik-Algorithmen und -Programmierung. Diese Fähigkeiten kommen in praxisnahen Projekten zum Einsatz, in denen die Studierenden aktuelle Themen der digitalen Medien bearbeiten.

## Perspektiven

Die Nachfrage der Wirtschaft nach Spezialisten aus dem Bereich Digitale Medien wächst rasant. Für die Absolventen ergeben sich u. a. folgende Tätigkeitsfelder und Arbeitsbereiche: Entwicklung von interaktiven Systemen, Interaktive Entertainment-Technologien, Interface & Interaction Design, User Experience und Usability Beratung, Screen-Design, Webgestaltung, Projektleitung von IT-Projekten, Mobile Mediensysteme und Apps, Computergestützte Kommunikation und soziale Netze, Digitale Filmproduktion

Folgende Masterstudiengänge der Universität Bremen können im Anschluss an den Bachelorstudiengang aufgenommen werden:

- Digitale Medien, Informatik
- Digital Media and Society, Medienkultur (nur unter bestimmten Voraussetzungen)

## International

Digitale Medien haben keine Grenzen. Deshalb bietet es sich an, dass Studierende die eigene Hochschule für einige Zeit verlassen, um im Ausland den Horizont ihres Wissens und Lernens zu erweitern. Das Ziel des Auslandssemesters ist die authentische Erfahrung internationaler Lern- und Forschungszusammenhänge im Arbeits- und Anwendungsfeld der Digitalen Medien. Studierende des Studienschwerpunktes Medieninformatik müssen ein Auslandssemester absolvieren