



Bachelor of Science (B.Sc.)

Digitale Medien

#NewMediaManagement #SocialMedia #UserExperience

Ob Unterhaltung, Wissensvermittlung oder Unternehmenskommunikation – digitale Medien sind in unserem Alltag allgegenwärtig und prägen unser Leben entscheidend. Auch in Zukunft werden Vielfalt und Bedeutung digitaler Medien weiter steigen. Denn im Spannungsfeld neuer Anforderungen und wachsender technischer Möglichkeiten verleihen sie unserer Medienlandschaft eine enorme innovative Dynamik. Die Gestaltung der Interaktion zwischen Mensch und Maschine, die z. B. in den Modulen „Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik“ sowie „Gestaltung interaktiver Systeme“ behandelt wird, spielt für die digitale Transformation eine wichtige Rolle.

IHRE WAHLPFLICHTBEREICHE

Informatik und Technik | Medien und Wirtschaft

IHRE PERSPEKTIVEN

Gestalten Sie diese Entwicklung mit – als Informatiker mit einer Spezialisierung auf digitale Medien. Werden Sie zur gefragten Fach- und Führungskraft, die die Entwicklung und Anwendung dieser vielfältigen Medienform perfekt beherrscht.

In unserem interdisziplinären Fernstudiengang machen wir Sie zum gefragten Grenzgänger zwischen Informatik und digitaler Medienwelt. So eröffnen sich Ihnen attraktive Karriereperspektiven, wie zum Beispiel in

- » Medienhäusern (Fernsehen, Rundfunk, Verlage)
- » Werbe-, PR-, Internet- und Eventagenturen
- » Digital-Media-/Social-Media-Unternehmen
- » Agenturen und Abteilungen für Computergrafik/-animation
- » Bildungsabteilungen in Unternehmen und öffentlichen Institutionen

IHR HINTERGRUND

Dieser Bachelor-Studiengang richtet sich in erster Linie an Berufstätige, die ihre fundierte Berufsausbildung um eine wissenschaftliche Qualifikation erweitern wollen. Dabei ist es vorteilhaft, wenn Sie bereits Berufserfahrungen in den Bereichen Informatik oder Medien gesammelt haben. Aber auch als Neu- und Quereinsteiger eröffnet Ihnen ein Fernstudium in „Digitale Medien“ gute Karrieremöglichkeiten.

IHRE STUDIENINHALTE

Der Bachelor-Studiengang „Digitale Medien“ ist ein interdisziplinäres Studium neben dem Beruf. Sie erhalten eine akademische Ausbildung, die Fachkompetenzen sowohl aus der klassischen Informatik als auch aus der digitalen Medienwelt vermittelt.

Ihr Fernstudiengang gliedert sich in ein Grundlagen- und ein Kernstudium. Während des Studiums durchlaufen Sie fünf Studienbereiche: In Informatik, Digitale Medien und Mathematik/Technik erwerben Sie ein breites fachspezifisches Wissensspektrum. Dabei weisen insbesondere die technischen Module einen starken Bezug zur Medieninformatik auf.

Werden Sie zum gefragten Experten, der Informatik und digitale Medien verbindet.

Darüber hinaus vermitteln wir Ihnen auch wichtige überfachliche Kompetenzen, wie zum Beispiel in den Themenbereichen Projektmanagement, Führung und interkulturelle Kommunikation. Im Studienbereich „Besondere Informatikpraxis“ wenden Sie das Gelernte praktisch an und sammeln bereits während des Studiums wichtige Erfahrungen in Ihrem neuen Tätigkeitsfeld.

Zwei Wahlpflichtbereiche geben Ihnen die Möglichkeit, Ihr Wissen ganz nach Ihren spezifischen Interessen zu erweitern und so persönliche Schwerpunkte zu setzen.



WIR BERATEN SIE GERN



Akademische Leitung
Prof. Dr. Zeynep Tuncer

Sabine Dorner



Interessentenberatung
Katharina Wittmann
Tel. 06151 3842-404
beratung@wb-fernstudium.de



AUF EINEN BLICK

MEHR ALS
500
STUDIERENDE

Abschluss	Bachelor of Science (B.Sc.)
Creditpoints (cp)	180
Studiendauer	6 Leistungssemester
Regelstudienzeit	36 Monate Sie können die Betreuungszeit gebührenfrei um 18 Monate verlängern.
Studienbeginn	Jederzeit – an 365 Tagen im Jahr
Unterrichtssprache	Deutsch
Studiengebühr	Siehe Preisliste
Akkreditierung	Anerkannt durch das unabhängige Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungs-Institut ACQUIN
Zertifizierung	Staatliche Zulassung durch die ZFU (Staatliche Zentralstelle für Fernunterricht), Nr. 146711
Zugangsvoraussetzungen	Allgemeine Hochschulreife (Abitur), fachgebundene Hochschulreife oder Fachhochschulreife oder Hochschulzulassungsberechtigung, die vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst als gleichwertig anerkannt ist, oder bestandene Hochschulzugangsprüfung (HZP) nach 2 Leistungssemestern

NEU

Sparen Sie Zeit und Geld durch Anrechnung bereits erbrachter Vorleistungen. Welche Abschlüsse auf Ihr Studium angerechnet werden können, entnehmen Sie bitte der Tabelle auf den [Seiten 16-19](#).

ACQUIN
Akkreditierungs-,
Zertifizierungs- und
Qualitätssicherungs-
Institut

**Akkreditiert durch ACQUIN.
Ein Auszug aus dem
Akkreditierungs-Gutachten
zum Studiengang:**



„Insgesamt kann bescheinigt werden, dass die Zielsetzung dem Bachelorniveau des Qualifikationsrahmens für Deutsche Hochschulabschlüsse entspricht. (...) Der Studiengang orientiert sich klar an berufsqualifizierenden Fragestellungen. Durch die parallele, meist einschlägige Berufstätigkeit der Studierenden stellt sich die Frage der Beschäftigungsfähigkeit hier in anderer Weise als üblich. Die Ziele des Studiengangs sind aber zweifellos geeignet, den Studierenden wertvolle weitere Qualifikationen für ihre berufliche Tätigkeit zu vermitteln. Durch die klaren Bezüge zu aktuellen Entwicklungslinien im IT-Bereich und die anspruchsvollen Ziele und Inhalte ist eine hohe Nachfrage nach Absolventen auf dem Arbeitsmarkt zweifelsfrei gegeben.“



IHR STUDIENABLAUF

Die Tabelle zeigt Ihnen den von uns empfohlenen Studienablauf. Sie können die Module entsprechend Ihres persönlichen Wissens- und Erfahrungsstands flexibel auswählen und bearbeiten. Die fachlichen Voraussetzungen gemäß Modulhandbuch und Prüfungsordnung sollten dabei beachtet werden. Diese Flexibilität ermöglicht Ihnen ein individuelles Studieren neben dem Beruf. Das Lerntempo wird von Ihnen bestimmt.

GRUNDLAGENSTUDIUM Σ 120 Creditpoints	1. Semester	Grundlagen der Informatik 6 cp	Grundlagen der objektorientierten Programmierung 6 cp	Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik 8 cp	Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp	Einführungsprojekt für Informatiker 2 cp
	2. Semester	Betriebssysteme 6 cp	Gestaltung und Kreativität 6 cp	Social Media 6 cp	Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp	Berufspraktische Phase (BPP)* 15 cp
	3. Semester	Grundlagen des Software Engineering 6 cp	Multimediale Anwendungen 6 cp	Medientechnische Grundlagen 8 cp	Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp	
	4. Semester	Datenbanken 8 cp	Computergrafik 6 cp	Gestaltung interaktiver Systeme 5 cp	Interkulturelle Kommunikation und Führung (inkl. Wahlpflichtbereich II) 6 cp	
KERN- UND VERTIEFUNGSTUDIUM Σ 60 Creditpoints	5. Semester	Verteilte Informationsverarbeitung 6 cp	Gestaltungspraxis – Film und Ton (Teil 1) 4 cp	Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien 8 cp	Wahlpflichtbereich I Wahlmodul I 6 cp	
	6. Semester	Gestaltungspraxis – Film und Ton (Teil 2) 4 cp	Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild 8 cp		Wahlpflichtbereich I Wahlmodul II 6 cp	Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

* Sie können Ihre BPP bis zum 6. Semester durchführen. Ihre Berufstätigkeit kann auf die BPP angerechnet werden.

Jedes Modul schließt mit einer Prüfung (Hausarbeit, Klausur oder mündliche Prüfung) ab. Je nach Zusammenstellung Ihrer Prüfungen müssen Sie für Präsenzveranstaltungen max. eine Woche pro Semester einplanen.



IHRE WAHLMODULE

Ihr Fernstudiengang enthält zwei Wahlpflichtbereiche. Darin wählen Sie aus verschiedenen Themenmodulen die aus, die Sie am meisten interessieren. So erweitern Sie Ihr Wissen gezielt, setzen individuelle Schwerpunkte und schärfen Ihr berufliches Profil. Im Wahlpflichtbereich I (Kernstudium) belegen Sie 2 aus insgesamt 9 Modulen. Im Wahlpflichtbereich II (Grundlagenstudium) entscheiden Sie sich für 1 von 3 Modulen.

Wahlpflichtbereich I
(2 von 9 Wahlmodulen) **12 cp**

Themenbereich Informatik und Technik

- » Weiterführende Programmierung
- » Anwendung künstlicher Intelligenz
- » Electronic and Mobile Services
- » Informationstechnologie
- » Angewandte Mathematik für Informatiker

Themenbereich Medien und Wirtschaft

- » Autorensysteme
- » Methoden und Techniken des Wissensmanagements
- » Online-Marketing
- » Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen

Wahlpflichtbereich II
(1 von 3 Wahlmodulen) **3 cp**

- » Business English
- » Interkulturelle Kompetenz
- » Spanisch



EXPERTENSTIMME

„Als Bachelor of Science (B.Sc.) im Bereich Digitale Medien vereinigen Sie gefragte Kompetenzen: das geballte Wissen eines Informatikers, ein stilsicheres Auge für Mediengestaltung und das Auftreten einer Führungskraft. Mit anderen Worten: Sie besitzen die besten Voraussetzungen für eine erfolgreiche Karriere in einem der innovativsten Betätigungsfelder unserer Zeit.“



Prof. Dr.
Peter Zöller-Greer
Medieninformatik



INFOS ZUM STUDIUM

- » Ihr Studium bei uns – Seite 4
- » Finanzierung & Förderung – Seite 12
- » Unser Online-Campus – Seite 20
- » Alles über die WBH – Seite 26



IHR LERNSTOFF

Studienbereich Informatik

Grundlagen der Informatik

6 cp

Einführung in die Informatik: Elementare Grundlagen der Rechnerarchitektur, Verarbeitung von Daten, Darstellung von Zahlen und Zeichen im Rechner, Datenstrukturen, Algorithmen

Grundlagen der objektorientierten Programmierung

6 cp

Einführung in die objektorientierte Programmierung anhand der Programmiersprachen Python und Java. Datentypen und Strukturen, Ausdrücke und Operatoren, Steuerstrukturen, Klassen, Methoden, Vererbung, Schnittstellen, Überladung von Operatoren, Exceptions, Multithread-Programmierung, Grafikdarstellung

Betriebssysteme

6 cp

Architektur, Prozesse und Threads, Koordinierung paralleler Prozesse, Ressourcen (Betriebsmittel), Speicherverwaltung, Ein-/Ausgabesystem, Dateiverwaltung, Probleme des praktischen Einsatzes von Betriebssystemen (UNIX/Linux)

Grundlagen des Software Engineering

6 cp

Grundlegende Definitionen, Phasenmodelle, Planungs- und Entwicklungsphasen, Werkzeuge, Erstellung eines Pflichtenheftes, Semantische Datenmodellierung, Projektplan, UML, Ziele des Architektorentwurfs, Aufgaben des SW-Architekten, Entwurf und Dokumentation von Architekturen, Beschreibungstechniken und Sichten (Konzeptansicht, Modulansicht, Laufzeitsicht)

Datenbanken

8 cp

Datenbanksysteme (5 cp)

Aufbau eines Datenbanksystems, 3-Ebenen-Modell, Phasenmodell, Entity-Relationship-Modell, Datenbank-Anomalien, Normalisierung des Entwurfs, Implementierung, Schlüssel-Beziehungen, Verknüpfungsoperationen, Abfragen-Entwurf

Verteilte und Internet-Datenbanken (3 cp)

Datenbanken in Web-Anwendungen (Relationale DBs, XML DBs, NoSQL-DBs), Verteilte Datenbanken

Verteilte Informationsverarbeitung

6 cp

Architektur, Prozesse, Threads, Interprozesskommunikation und Synchronisation; Protokollarchitektur, Geräte-Adressierung, Adressierung und Routing in IP-Netzwerken, Nachrichten, Übertragung

Studienbereich Digitale Medien

Medienkommunikation, -ethik und -pädagogik

8 cp

Medien der oral-auditiven Kommunikation, Medien der Textvermittlung, Medien der piktoralen Vermittlung, Neue Medien, Zeichentheorie und Semiotik, Zeichengestaltung, Medienbegriff, Kommunikation in Form oral-auditiver, textueller und piktoraler Informationsvermittlung, Psychologie der Medienkommunikation (Kommunikationsmodelle, Wahrnehmungsprozesse, Werbemodelle und deren Gestaltungsaspekte, Psychologische Aspekte der Online-/Internetwerbung), Medienethik und Medienpädagogik

Gestaltung und Kreativität

6 cp

Gestalterisches Sehen und visuelle Grunderfahrung, Kompositionslehre und Bewertung von Gestaltung, Phasenschema der Kreativität, Methoden der Kreativitätsförderung und Ideenfindung, Kreativitätstechniken, Zusammenspiel von Kreativität und Gestaltung

Social Media

6 cp

Social Media im Markt und in der Gesellschaft, Methoden und Werkzeuge, Services, Strategien und Konzepte, Soziale, wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen; Redaktioneller Betrieb: Journalistische Arbeit, Schreibtechniken, Medienrecht und Ethik

Computergrafik

6 cp

Hardware, Software und Anwendungen, 2D- und 3D-Grafik, User-Interface-Kommunikation, Geometrisches Modellieren von Kurven und Flächen, Struktureller Aufbau von 3D-Software: 3D-Koordinaten- und Achsensysteme, Definition 3D-Welt, 3D-Objekte; Modellierverfahren: Polygon-Modeling, NURBS-Modeling, Texturierung, Grundlagen 3D-Echtzeitgrafik, Virtuelle Kamera, Grundlagen der Computeranimation, Rendering, Compositing

Multimediale Anwendungen

6 cp

Medientypen, Hardwareschnittstellen, Multimediaformate, Komprimierungsverfahren, Programmierung von Web-Anwendungen: Technologien und Frameworks sowohl client- als auch serverseitig

Gestaltung interaktiver Systeme

5 cp

Physiologische und psychologische Grundlagen beim Menschen, Technische Möglichkeiten bei computerbasierten Systemen und die Grundprinzipien ihrer Interaktion, Grundlagen der Informations-Visualisierung, Methoden der Interaktionsgestaltung zur Erreichung eines optimalen Nutzungserlebnisses (User Experience)

Gestaltungspraxis – Film und Ton

8 cp

Film (4 cp)

Filmgeschichte, Filmformate, Filmmontage, Jump-Cuts und Match-Cuts, Coverage-System, 180-Grad-Schema, Standards, Konventionen und Prinzipien des Filmschnitts, Postproduktions- und Renderingtechniken, Animationstechniken

Ton (4 cp)

Audioformate, Tontechnik, Grundlagen des Mischens und Schneidens sowie Erstellen von Audiomaterial, Psychologische und dramaturgische Wirkung von bestimmten Musikkompositionen für den geeigneten Einsatz in Filmen

Gestaltungspraxis – Online- und Printmedien 8 cp**Onlinemedien (4 cp)**

Grundlagen des Online-Journalismus und der Online-Redaktion, Eckpunkte des Urheberrechts für Internetseiten, Erstellung von HTML-Seiten mit CSS, XHTML, php, MySQL, Java mit geeigneten Werkzeugen, Einbetten von Video- und Audio-Clips in eine Website

Printmedien (4 cp)

Grundlagen des Print-Journalismus und der Print-Redaktion, Eckpunkte des Urheberrechts für Printmedien, Arten von Printmedien, Erstellung und Gestaltung von Printmedien, Satz und Layout für Bücher, Zeitschriften, Prospekte, Flyer

Gestaltungspraxis – Fotografie und Bild 8 cp**Fotografie (4 cp)**

Geschichte der Fotografie, Physik von Kameras, Eigenschaften und Physik von Objektiven, Belichtungstechniken, Verschlusszeiten, Schärfentiefe, Autofokus, Weißabgleich, Farbräume, Kamerazubehör, Praktische Fotografiertechniken

Bildbearbeitung (4 cp)

Bildformate, Bildkompression, Bildverbesserung, Post-Filtertechniken, Segmentierung, Segmentierungsmodelle, Morphologische Operationen, Restaurierung von Information und Bildern, Merkmalsklassifikation, Werkzeuge

Wahlpflichtbereich
(Sie wählen 2 Module)

THEMENBEREICH INFORMATIK UND TECHNIK**Weiterführende Programmierung 6 cp**

Programmierung mit C und C++

Anwendung künstlicher Intelligenz 6 cp

Logische Programmierung mit Prolog, Expertensysteme, Genetische Algorithmen, Künstliche neuronale Netze, Anwendung künstlicher Intelligenz

Electronic and Mobile Services 6 cp

E-Commerce: Geschäftsmodelle, Architekturkonzepte und Implementierungsstrategien, Rechtliche Aspekte, Zahlungsmittel, Mobile Business, E-Procurement, Technikgrundlagen im E-Commerce

Informationstechnologie 6 cp

Grundlagen modernen Computernetze (Kenngrößen, OSI-Schichtenmodell, Protokolle), Bitübertragung und Netzzugang, TCP/IP-Protokollfamilie, Internetworking und Netzdesign (Komponenten wie Hub, Bridge, Switch etc., VLAN, u. a.), Anwendungsdienste und Netzmanagement (WWW, FTP, P2P u. v. m.)

Angewandte Mathematik für Informatiker 6 cp

Vektoralgebra und Analytische Geometrie, Gewöhnliche Differentialgleichungen, Mathematische Grundlagen des CAGD, Numerische Methoden

THEMENBEREICH MEDIEN UND WIRTSCHAFT**Autorensysteme 6 cp**

Didaktik, Mediendidaktik, Hypermedia, Modalität, Navigation, Lerntheorie (Kognition, Konstruktivismus, Reduktionismus, Partial-Theorien), Autorensysteme, Courseware, Intelligente Systeme, Virtual Classrooms, Blended Learning, Interaktive Systeme

Methoden und Techniken des Wissensmanagements 6 cp

Prozesse und Ziele im Wissensmanagement, Methoden des Wissensmanagements, der Wissensstrukturierung und -repräsentation, Persönliches Wissensmanagement, Social Software und Web 2.0, Enterprise 2.0, Groupware und CSCW, Portal- und Content- Management

Online-Marketing 6 cp

Grundlagen des Online- und Mobile-Marketing, Suchmaschinen-Optimierung (SEO), Suchmaschinen-Marketing (SEM), Suchmaschinen-Werbung (SEA), Display- und Affiliate-Marketing, E-Mail-/Newsletter-/Social-Media-Marketing (SMM), Social-Media-Monitoring, Online-PR und virales Online- und Mobile-Marketing, Targeting und Controlling, Online-Marktforschung

Grundlagen der Betriebswirtschaft und rechtliche Grundlagen 6 cp

Betriebswirtschaftliche und juristische Grundlagen, Unternehmensführung, Material- und Produktionswirtschaft, Betriebliche Prozessstrukturen, Grundlagen des internen und externen Rechnungswesens und der Finanzwirtschaft; Grundlagen des bürgerlichen Rechts: Rechtsgeschäfte, Vertragsrecht, Haftungsrecht, Sachenrecht

Studienbereich
Mathematik und Technik

Mathematische Grundlagen für Informatiker 8 cp

Grundlagen der Mathematik, Logik, Funktionenlehre, Matrizen und lineare Gleichungssysteme, Stochastik

Medientechnische Grundlagen 8 cp

Akustik: Schallwellen, Ausbreitung, Schallwahrnehmung und Anwendungen, Audio/Video-Techniken (Membrane, Lautsprecher,

Video-Formate und Umwandlungen etc.), Mikrofone, Aufnahmetechniken, Beschallung, Normen, Farbräume, MIDI, AD-Wandler, Effekte, Rechtliche Aspekte, Berechnungen (Audio-/Video-Auflösungen etc.) Abtastungen, Spannungsführung (symmetrisch/asymmetrisch), Pegelkunde, Digitale Bildtechniken (Darstellung und Übertragung etc.), Kompressionsverfahren

Studienbereich Überfachliche Kompetenzen

Projektmanagement und wissenschaftliches Arbeiten 6 cp

Wissenschaftsübergreifende Darstellung, Forschungsprozess und wichtige Forschungsmethoden, Qualitätskriterien für wissenschaftliches Arbeiten, Internetrecherchen, Internetquellen und Checklisten, Fallstudie Seminarvortrag, Begriffe und Grundlagen, Organisation von Projekten, Projektsteuerung und -controlling; Psychologie des Projektmanagements: Beziehungsebene, Projektkultur und Projekterfolg, Projektleiter und Projektgruppe, Projektkommunikation und wirksame Zusammenarbeit, Projektphasen

Interkulturelle Kommunikation und Führung 6 cp Kommunikation und Führung (3 cp)

Anforderungen an Führungskräfte, Führungsverhalten, Führungsmodelle, Schlüsselqualifikationen, Kooperative Führung, Konfliktmanagement, Kommunikation, Gesetzmäßigkeiten, Kommunikationsmodelle

WAHLPFLICHTBEREICH II: SPRACHE, INTERKULTURELLE KOMPETENZEN (3 CP) (Sie wählen 1 Modul)

Englisch (3 cp)

Business & Technical English, Grammatik und Grund- und Aufbauwortschatz für geschäftliche und technische Kommunikation

Interkulturelle Kompetenz (3 cp)

Kompetenz im Umgang mit Menschen unterschiedlicher Herkunft und Kultur, Studienmaterialien in englischer Sprache: Language and society, language, meaning, and cultural pragmatics, cultural patterns, globalization: the collapse of culture, negotiating intercultural, the power variable, Internationalisierung der Wirtschaft, Internationale Unternehmen, Strategische Entscheidungen im Internationalisierungsprozess, Internationales Management im Mittelstand, Internationale Marktentwicklung (Marktbeobachtung und -analyse, Entwicklung von Märkten, Transfer of Technology, Transfer of Manufacturing, Offshoring und Outsourcing)

Spanisch (3 cp)

Alltagssituationen (Arzt, Hotel, Restaurant, Einkauf, Bahnhof etc.), Grundlegende Formen der spanischen Grammatik, Grund- und Aufbauwortschatz

Medienwirtschaft, -management und -recht 6 cp

Grundlagen der Medienwirtschaft und -management, Marketing in der Medienwirtschaft, Recht in der Medienwirtschaft

Studienbereich Besondere Informatikpraxis

Einführungsprojekt 2 cp

Gleich zu Beginn des Studiums erarbeiten Sie in kleinen Gruppen unter laufender Anleitung des Dozenten eine Entwicklungsaufgabe, die Kenntnisse und Ideen aus der Informatik und angrenzenden Themen erfordert. Das Einführungsprojekt fördert fachübergreifendes Denken, Abstraktionsvermögen sowie das Arbeiten im Team

Projektarbeit 6 cp

Zur Förderung Ihres fachübergreifenden systemorientierten Denkens und Handelns bearbeiten Sie ein interdisziplinäres Projekt aus Ihrem unmittelbaren beruflichen Handlungsfeld. Darin wenden Sie Ihr Wissen über Projektmanagement und Teamprozesse an. In der Gruppe arbeiten Sie die Aspekte Kommunikation, Motivation, kooperativer Führungsstil, Teamarbeit, Zielvereinbarung, Delegation, Erfolgskontrolle sowie Kritik und Anerkennung heraus. Nach Abschluss des Projekts verfassen Sie einen Projektbericht und stellen Ihre Ergebnisse in einer Präsentation vor

Berufspraktische Phase 15 cp

Durch die Einbeziehung in die operative Ebene eines Unternehmens erwerben Sie die praktische Kompetenz für eine Tätigkeit als Informatiker. Darüber hinaus erhalten Sie Einblicke in industrielle bzw. verwaltungstechnische Organisationsformen. Als Aufgabenfelder kommen im Umfeld der Informatik z. B. die Bereiche Entwicklung, Administration, Beratung, Projekt- und Qualitätsmanagement, Schulung und Training sowie Vertrieb von Hard- und Software infrage. Ihre Berufstätigkeit kann auf die berufspraktische Phase angerechnet werden

Bachelorarbeit und Kolloquium 12 cp

Im Rahmen der Bachelorarbeit werden Sie in der Regel ein kleineres, anspruchsvolles Entwicklungsprojekt durchführen. Ziel ist, die erworbenen Fähigkeiten und insbesondere die Problemlösungskompetenz an einer praktischen Aufgabenstellung zu beweisen. In einem Kolloquium sollen Sie sich einer wissenschaftlichen Diskussion über das Thema der Bachelorarbeit stellen und Ihre Arbeit verteidigen