



Fotos: Thilo Schmalgen, TH Köln

Fakultät für  
Informatik und  
Ingenieurwissenschaften

Informationen zum Studiengang

# Medieninformatik

## Bachelor of Science

Technology  
Arts Sciences  
TH Köln

### Auf einen Blick

Studiengang	Medieninformatik
Abschluss	Bachelor of Science (B. Sc.)
Studienform	Vollzeitstudiengang
Studienbeginn	Wintersemester
Regelstudienzeit	6 Semester
Studienumfang	180 ECTS
Unterrichtssprache	Deutsch
Studienort	Campus Gummersbach
Zulassungsbeschränkung	Nein (Freie Vergabe)

**Medieninformatiker\*innen konzipieren und entwickeln Softwaresysteme und Digitale Produkte mit denen sich medienbasierte Informationen gestalten, produzieren, bearbeiten, verteilen und nutzen lassen. Viele solcher Systeme und Produkte sind Teil unseres Alltags: Twitch, Snapchat, Youtube aber auch das Bestellpanel im Fast Food Laden oder der Fahrkartenautomat am Bahnhof. Medieninformatik Know-How findet sich aber auch in der interaktiven Infotafel im Museum, im Media Center des Autos oder in jeder Website.**

Medieninformatik findet oft sehr nah am Menschen statt und der Mensch steht, mit seinen Fähigkeiten und Bedürfnissen, in der Regel im Mittelpunkt des Denkens und Handelns. Wer Medieninformatik studieren will, sollte möglichst kommunikationsfreudig, offen, empathisch und kreativ sein, gerne im Team arbeiten und Freude an analytischem und logischem Denken und Handeln haben. Medieninformatiker\*innen arbeiten in Teams oft an der Schnittstelle zu verschiedenen Fachspezialist\*innen, weil sie in der Regel ein sehr gutes Verständnis der verschiedenen Fachperspektiven haben.

### Worauf bereitet das Studium vor?

Softwaresysteme und Digitale Produkte werden meist im Team konzipiert, entwickelt und betrieben. Die einzelnen Teammitglieder nehmen unterschiedliche Rollen ein und bringen verschiedene Perspektiven mit, z. B.: User Research, Software Development, DevOps, Sound Engineering, UX Design, Marketing, etc. Hier ist Interdisziplinarität gefragt, erwünscht und gefordert. Das Medieninformatikstudium ist im Kern ein Informatikstudium, aber es vermittelt neben Kernkompetenzen der Informatik, wie Analyse, Programmierung und Modellierung, Sichtweisen und Techniken aus verschiedenen Fachgebieten, von Computergrafik über Mensch-Computer-Interaktion bis Videoproduktion, von Kommunikationsdesign über Softwareentwicklung bis Gamification.

### Wie ist der Studiengang aufgebaut?

Der Studiengang besteht im Kern aus zwei parallelen Strängen: einem Informatik- und einem Medien-Strang. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Modulen, die der Querschnittsqualifikation dienen, z. B. die Studierenden bei der Durchführung von Projekten oder im Umgang mit betriebswirtschaftlichen Frage- und Problemstellungen unterstützen.

Der zeitliche Ablauf des Studiums teilt sich in 3 Abschnitte: Grundlagen, Vertiefung und Spezialisierung. In den ersten beiden Semestern überwiegen die Module aus dem Informatikstrang. Hier werden die mathematischen, theoretischen und technischen Grundlagen mit Lehrveranstaltungen wie Mathematik, Algorithmen und Programmierung und Theoretische Informatik. Mit fortschreitender Fachsemesterzahl, nehmen die Module aus dem Medienstrang zunehmend mehr Raum ein.

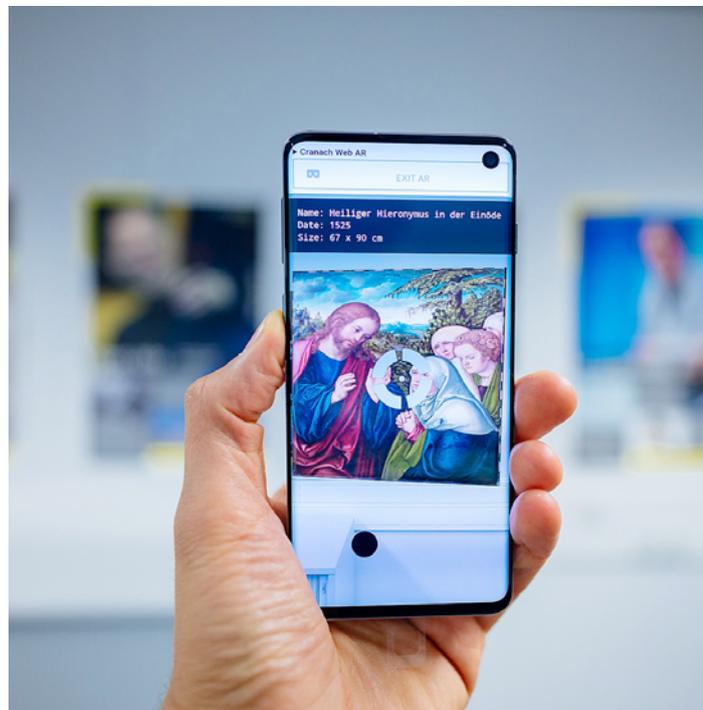
Im 4. Semester kann im großen Vertiefungsmodul eine von drei Vertiefungsrichtungen gewählt werden. Zur Auswahl stehen: Visual Computing, Social Computing und Web-Development. Im Vertiefungsmodul ist ein Projektanteil von etwa einem Viertel vorgesehen. Das Entwicklungsprojekt im 5. Semester kann entsprechend der fachlichen Neigung der jeweiligen Studierenden ausgestaltet werden.

Das 4. Semester eignet sich aus verschiedenen Gründen gut für ein Auslandssemester. Die Studierenden verfügen über ausreichende Qualifikationen und Projekterfahrungen, um in verschiedenen Kontexten handlungsfähig zu sein. Sie stehen aber noch vor dem Spezialisierungsteil des Studiums und verfügen damit idealerweise über die fachliche, mentale und organisatorische Offenheit für ein Austauschsemester.

Den Abschluss des Studiums bildet die Bachelorarbeit. In dieser bearbeiten die Studierenden selbstständig eine praxisorientierte Fragestellung aus einem gewünschten Fachgebiet. Diese können sie in Kooperation mit einem Unternehmen schreiben und somit Kontakte zur Wirtschaft und damit potentiellen Arbeitgebern knüpfen.

### **Berufsfelder**

Falls Sie nach 6 Semestern Ihr Wissen wissenschaftlich weiter vertiefen wollen, empfehlen wir den anschließenden Masterstudiengang. Er ermöglicht es, noch intensiver als der Bachelorstudiengang, eigene Schwerpunkte zu setzen. Der Abschluss des Medieninformatik-Masters ermöglicht eine Promotion.



### **Kontakt**

TH Köln  
Fakultät für Informatik und Ingenieurwissenschaften  
Campus Gummersbach  
Steinmüllerallee 1, 51643 Gummersbach

Studiengangsleitung

**Prof. Christian Noss**

E: christian.noss@th-koeln.de

### **Weiterführende Informationen**

wie z. B. zum Studienverlaufsplan finden Sie unter

<https://www.medieninformatik.th-koeln.de/study/bachelor/#studienverlaufsplan> ↗

<https://www.medieninformatik.th-koeln.de/study/bachelor/studieninteressierte/> ↗

und unter

[www.th-koeln.de/medieninformatik\\_ba](http://www.th-koeln.de/medieninformatik_ba) ↗

**Technology  
Arts Sciences  
TH Köln**