A THOUSAND PIECES OF STUDYING

Bachelor Medien und Informationswesen
wir präsentieren den

smarten Ratgeber

für euren 2. Studienabschnitt

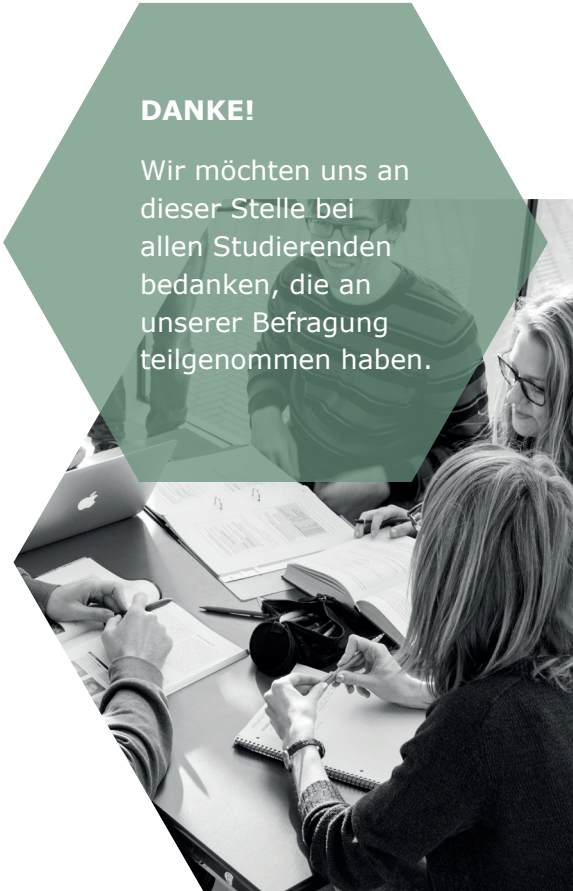
Genervt vom vielen Scrollen?

Dann klick dich doch einfach durch das Inhaltsverzeichnis!

Von vielen vermisst, von allen ersehnt: Ein kleiner Helfer, der den Studierenden des Studiengangs MI helfen soll, möglichst effizient durch den zweiten Studienabschnitt zu gelangen. Nach dem Grundstudium stellt sich für alle dieselbe Frage: Was ist alles zu tun und wie komme ich zu meinem Abschluss?

Was dich erwartet

Die Auswahl fällt nicht leicht. MI darf ganze 13 Module belegen. Man sollte beachten, dass nicht alle Wahlkurse in jedem Semester angeboten werden. Auch kann die Teilnahme daran scheitern, dass die Module teilnehmerbeschränkt sind, oder aber die Anmeldung auf der Prüfungsplattform verpasst wird. Und dann gäbe es da noch die Projektarbeit, das Praxissemester und die Bachelorarbeit. Hört sich nach ganz schönem Aufwand an? Wir helfen dir, damit die Entscheidung und Vorbereitung etwas leichter fallen. Die wichtigsten Daten und Fakten zum zweiten Studienabschnitt sind hier für dich zusammengefasst.



DANKE!

Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Studierenden bedanken, die an unserer Befragung teilgenommen haben.

Bei Fragen rund ums Studium wendest du dich in der Regel erst einmal an deine Mitstudierenden? Gute Idee. Aber wenn du auf der sicheren Seite sein willst, kläre deine Fragen zum Studium doch einfach mit folgenden Ansprechpartnern.

Prof. Dr. rer. pol. Volker Sänger
Dekan
Raum: D311 0781 205-4724
volker.saenger@hs-offenburg.de

Prof. Dr. rer. pol. Ute Rohbock
Prodekanin, Studiengangsleiterin MI
Raum: D321 0781 205-135
ute.rohbock@hs-offenburg.de

Prof. Dipl.-Designerin Sabine Hirtes
Prüfungsausschuss
Raum: D313 0781 205-4720
sabine.hirtes@hs-offenburg.de

Ingrid Engelmann
Sekretariat
Raum: D310 0781 205-228
ingrid.engelmann@hs-offenburg.de

So, im Klartext: Was ist zu tun? 6

VERTIEFUNGSRICHTUNGEN & -MODULE

Medienwirtschaft 10
Mediengestaltung 22
Medieninformatik 36
Medientechnik 50
Selbsttest 60

DER REST

Querschnittskompetenzen 68
Praxissemester 72
Modul Unternehmenspraxis 73
Projektarbeit 74
Auslandssemester 76
Bachelorarbeit 78
FAQs 80
Meinungen von Ehemaligen 86

So, im Klartext: Was ist zu tun?

Du bist am Ende deines MI Grundstudiums angelangt. Gut gemacht! Eine Pause ist dir aber leider nicht vergönnt. Du bist neugierig was dich im 2. Studienabschnitt erwartet? Zu recht! Hier bekommst du alle wichtigen Informationen im Detail.

Der 2. Studienabschnitt

Sobald du deine notwendigen 83 Credits gesammelt hast, um den 2. Studienabschnitt zu erreichen, hast du die Möglichkeit dein Praxissemester anzutreten. Dieses gehört zum Modul Unternehmenspraxis, welches du in jedem Fall vollständig abschließen musst. Weiter geht es dann mit der Belegung der restlichen Module und der Erstellung des Stundenplans.

Der Stundenplan

Auf der Hochschul-Website oder auch in der Smartphone-App findest du drei verschiedene Stundenpläne für den 2. Studienabschnitt a, b und c. Aus diesen musst du dir einfach nur die Module heraussuchen, welche du gerne belegen möchtest und am besten in einem eigenen Stundenplan notieren (Du hast keinen? Hinten im Ratgeber findest du einen!). Manche Module finden auch in Blockseminaren statt. Diese findest du auf einer separaten Liste. Und die Liste findest du unter den Stundenpläne als Link.
Aber Achtung! Es gibt ein paar Module oder Seminare, zu denen du dich in Moodle anmelden musst, um daran teilnehmen zu können.

Die Prüfungen

Melde dich rechtzeitig für die Prüfungen an das wird ab dem 2. Studienabschnitt nicht mehr für dich übernommen.

Eine Übersicht

Du wirst im 2. Studienabschnitt insgesamt 13 Module belegen und drei Querschnittskompetenzen abschließen.
Dazu kommen noch die Projekt- und Bachelorarbeit und das Praxissemster. In allen drei Fällen gilt, und das sei an dieser Stelle schon einmal vorweggenommen: Achte darauf, dass du dich früh genug um Anmeldungen oder Themen kümmerst. Manche Projekte und auch betreuenden Professoren/innen sind heißbegehrt.

Für den Anfang viel Input. Aber glaub uns, das alles ist sehr wichtig. Im Heft findest du zu den Themen und Etappen alles Wichtige.

Das steht dir bevor:

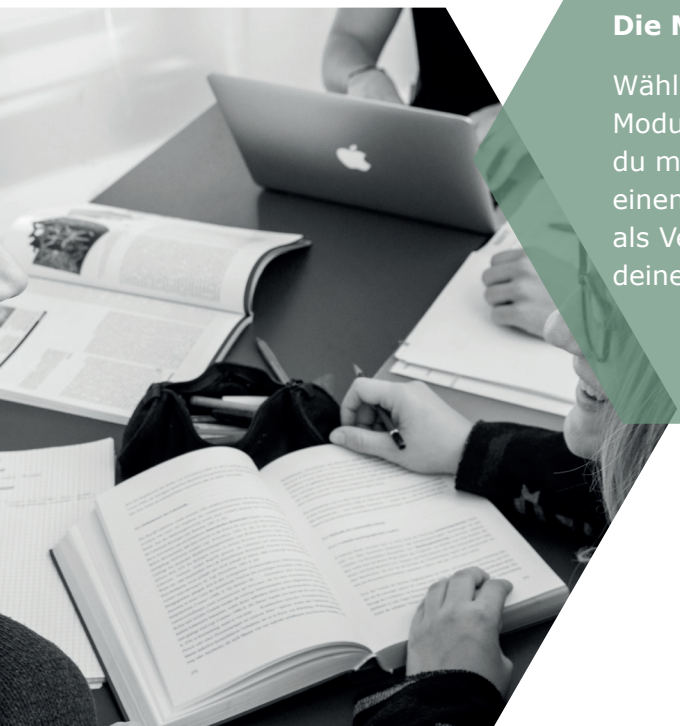
Zum Bestehen des 2. Studienabschnitts benötigst du:
- Praxissemester mit Modul Unternehmenspraxis
- 13 bestandene Vertiefungsmodule
- 3 bestandene Querschnittskompetenzen
- Projektarbeit
- Bachelorarbeit

Darauf musst du achten:

- Deinen Stundenplan musst du selbst erstellen
- Melde dich rechtzeitig zu den Prüfungen an
- Plane deine Module sorgfältig und informiere dich über Fristen
- Kümmere dich frühzeitig um deine Projekt- und Bachelorarbeit

VERTIEFUNGSRICHTUNGEN & -MODULE

Der Bachelor-Studiengang Medien und Informationswesen bietet einen entscheidenden Vorteil (einen von vielen übrigens). Du kannst dein Schwerpunktthema selbst festlegen und Module aus vier interessanten Bereichen wählen. Entscheide dich für die Variante in der du zum Spezialist werden möchtest. Oder du sammelst Wissen aus allen Vertiefungsrichtungen – im Job kann ein fachübergreifendes Wissen Türen öffnen.



Die Module

Wähle insgesamt 13 Module für dich aus. Hast du mindestens vier aus einem Bereich, steht das als Vertiefungsrichtung in deinem Abschlusszeugnis.

MEDIENWIRTSCHAFT 10

MEDIENGESTALTUNG 22

MEDIENINFORMATIK 36

MEDIENTECHNIK 50

MEDIENWIRTSCHAFT

Der Schwerpunkt im Bereich Medienwirtschaft ist breit aufgestellt. Insgesamt warten fünf Vertiefungsmodule auf dich. Dabei geht es um Forschung und um Medienrecht. Du lernst Prozesse kennen, die manchmal neu und manchmal alt bekannt sind. Auch erwarten dich spannende Einblicke in die Welt der

Führungsebene (dafür dann das Modul Medienmanagement belegen). Oder du wagst einen Ausflug in die Psychologie: Wie wirkt Werbung, was macht sie mit uns? Spielerisch wird es – zumindest teilweise – beim Medienplanspiel. Damit ihr up-to-date seid: Social-Media umfasst Themen am Puls der Zeit.

- MEDIENFORSCHUNG & -WETTBEWERB
- MEDIENMANAGEMENT
- MEDIENNUTZUNG
- MEDIENPLANSPIEL
- SOCIAL-MEDIA

MEDIENFORSCHUNG UND -WETTBEWERB

Werbe- & Wettbewerbsrecht

Alles was Recht ist – das lernst du in der Vorlesung Werbe- und Wettbewerbsrecht. Angewandt auf praktische und lebensnahe Beispiele aus dem Alltag bekommst du einen guten Einblick in das Thema und ein Verständnis dafür, was im Reich der Werbung erlaubt ist, und was nicht.

DER JURISTISCHE EINBLICK IST NEU UND INTERESSANT UND SEHR GUT AUF UNS ‚NICHT-JURA-STUDENTEN' ANGEPASST. SO IST ES NICHT ÜBERFORDERND.

Markt- & Medienforschung

Mit rechten Dingen geht es auch bei dieser Veranstaltung zu. Wie werden Medien und Märkte analysiert und wie kann dieses Wissen für Kommunikationsstrategien sowie den Marketing- und Mediaplanungsprozess eingesetzt werden? Das, was du hier lernst, kennst du so, zumindest vom Studium her, noch nicht. Es wird also interessant.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Werbe- & Wettbewerbsrecht	2,5	Dirk Seichter
Markt- & Medienforschung	2,5	Lothar Mai

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

3 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 3,2

Gesamtnote 2,5

97 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENMANAGEMENT

Seminar Medienmanagement

Schon tausendmal gehört und tausendmal ist nichts passiert. Deshalb jetzt: Im Seminar Medienmanagement lernst du den Marketing-Prozess sowie den Marketing-Mix kennen. Praxis- und anwendungsorientiert, damit das Wissen dieses Mal auch garantiert in deinem Kopf bleibt.

Führung & Strategie

In diesem Fall bist leider nicht du der Chef vom Dienst. Strebst du persönlich eine Führungsrolle an oder träumst von der Weltherrschaft ist dieses Seminar das Richtige für dich. Du bekommst Einblicke zu Themen wie Mitarbeiterführung, Management, Konflikte und Motivation. Den Universalplan für eine Blitz-Karriere musst du dir allerdings selbst erschließen.

TIPP: BEFASST EUCH IM VORFELD MIT WISSENSCHAFTLICHEM ARBEITEN. ES WIRD SCHWERER, WENN IHR EUCH ERST IN DIE THEMATIK UND DANN NOCH IN DAS WISSENSCHAFTLICHE ARBEITEN EINARBEITEN MÜSST.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Seminar Medienmanagement	2,5	Christopher Zerres
Führung & Strategie	2,5	Thomas Breyer-Mayländer

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

0 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,9

Gesamtnote 2,4

100 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENNUTZUNG

Markt- & Werbepsychologie

In der Vorlesung Markt- und Werbepsychologie tauchst du in die Tiefen unseres Gehirns ein. Du lernst Modelle, Messverfahren und Marketinganwendungen kennen. Es geht zum Beispiel um die Psychologie der Werbemittel und das Konsumentenverhalten. Witzig und teils erstaunlich ist, in wie vielen Beispielen man sein eigenes Verhalten wiedererkennt.

MAN LERNT ZUM ERSTEN MAL RICHTIG, WIE MAN EINEN FRAGEBOGEN FORMULIERT! AUßERDEM IST DER PSYCHOLOGISCHE ASPEKT VON WERBUNG SEHR INTERESSANT UND HILFREICH, WENN MAN SPÄTER IN DER WERBE- ODER GRAFIKBRANCHE ARBEITEN MÖCHTE.

Labor Medienforschung & Usability

In den Laboren werdet ihr dann selbst zu Forschenden: Analysiere mit Hilfe von Eyetracking und teste die Web-Usability eines Unternehmens. Das Labor findet in Teamarbeit statt, bestens also für einen regen Austausch.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Markt- & Werbepsychologie	2,5	Ute Rohbock
Labor Medien-forschung & Usability	2,5	Ute Rohbock

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

0 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,4

Gesamtnote 2,0

95 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENPLANSPIEL

Management-Planspiel

Ein Spiel. Das hört sich doch schon ziemlich vielversprechend an! Ist es auch. In konkreten Unternehmenssituationen wendest du dein erworbenes Wissen an und wirst unmittelbar mit den Auswirkungen konfrontiert. Dann heißt es analysieren und Entscheidungen treffen. Spannend ist es besonders, wie sich eure Entscheidungen auf euer Projekt auswirken und ob ihr am Ende die richtigen Strategien gewählt habt. Das Management-Planspiel setzt sich aus Teamarbeit und Einzelleistungen zusammen.

Tipp: Handbücher, die zur Unterstützung gestellt werden, unbedingt lesen!

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Management-Planspiel	5,0	Frank Habann

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

12 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,0

88 % empfehlen das Modul weiter

Gesamtnote 2,0

sehr gering

gering

angemessen

sehr hoch

SOCIAL-MEDIA

Online-Marketing & E-Commerce

Der Name macht es klar: Im Vordergrund stehen dabei die verschiedenen Instrumente des Online-Marketings.

Social-Media-Marketing

Manche beschäftigen sich gerne mit ihnen, andere weniger: Soziale Medien. Dabei geht es aber nicht um posten und nochmal posten. In den Vorlesungen entwickelst du ein Verständnis für Social-Media und bekommst einen Überblick über zentrale Probleme, Strategien und Instrumente. Hast du dich zum Beispiel schon einmal gefragt welche Rolle Social-Media für Unternehmen spielt? Ja? Umso besser, dann hast du schon ein Wörtchen mitzureden. Wenn nicht, dann herzlich willkommen in der Vorlesung Social-Media-Marketing.

DER KURS IST SUPER ZEITGEMÄß! UND AUCH SEHR RELEVANT – ONLINE MARKETING UND SOCIAL-MEDIA BETRIFFT NUN MAL JEDEN. ICH WERDE IN ZUKUNFT SICHER DARAUF ZURÜCKGREIFEN!

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Online-Marketing & E-Commerce	2,5	Christopher Zerres
Social-Media-Marketing	2,5	Christopher Zerres

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

6 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,7

Gesamtnote 2,6

76 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENGESTALTUNG

Im Schwerpunkt Mediengestaltung kannst du deiner Kreativität freien Lauf lassen. Mit insgesamt sieben Modulen wird eine große Auswahl geboten. Egal, ob du einen Film drehen möchtest, eine interaktive Website coden willst, oder ein eigenes Sound-Projekt auf der to-do-Liste steht – diese und noch mehr Projek-

te kannst du hier umsetzen. Bist du mehr an der Erstellung eines Drehbuchs interessiert, als an der Erstellung eines Videos? Dann hast du mit dem Modul Mediendramaturgie und Planung das richtige Los gezogen. Oder du wagst einen Abstecher in die umfangreiche 3D-Welt!

- AUDIO-PRODUKTION
- DIGITALDESIGN
- MEDIENINTEGRATION
- MEDIENDRAMATURGIE- & PLANUNG
- VIDEO-PRODUKTION
- 3D-PRODUKTION

AUDIO-PRODUKTION

Soundkonzeption

Du arbeitest gerne mit Sound und möchtest dazu ein eigenes Projekt im Team entwickeln? Im Modul Audio-Produktion hast du die Möglichkeit dazu – sei es ein Hörbuch, Soundscape oder ein eigenes Lied: Kopfkino ab. Die Stimmung während des Seminars ist sehr locker und eigene Erfahrungen können hier immer gerne mit den anderen Studierenden geteilt werden.

ÜBERLEG DIR FRÜH WAS DU MACHEN WILLST, DA DIE UMSETZUNG SO GUT WIE IMMER MEHR ZEIT IN ANSPRUCH NIMMT, ALS MAN ZU ANFANG DACHTE.

Studio Sounddesign

Im Studio Sounddesign setzt du deine Idee, welche du in Sound-konzeption entwickelt hast, um. Du hast die Möglichkeit in lockerer Runde den Zwischenstand deines Projektes vorzustellen. So erhältst du auch Meinungen und Ratschläge von anderen.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Soundkonzeption	5,0	Hans-Ulrich Werner
Studio Sounddesign		Hans-Ulrich Werner

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

27 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,6

Gesamtnote 2,6

83 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

DIGITALDESIGN

Konzeption Print & Screen

Im Modul Digitaldesign darfst du im Team deine eigene Kampagne entwickeln und ausarbeiten. In der Konzeption geht es vor allem um die Entstehung der Kampagnenidee. Dazu gehört unter anderem das Erstellen eines Logos sowie die Konzeption und Umsetzung von Plakaten und kurzen Video-Clips.

Studio Digitaldesign

Im Studio Digitaldesign nehmt ihr euch dem Feinschliff eurer Kampagne an. Hier erstellt ihr in eurer Gruppe die Website und fügt die bereits in der Konzeption erstellten Inhalte ein. Eure Fortschritte könnt ihr in der Vorlesung mit dem Professor und den Kommilitonen/innen besprechen. Eine gute Gelegenheit, um sich Tipps und Input einzuholen.

DAS MODUL GEHT IN DER REGEL ÜBER ZWEI SEMESTER

DIE PROJEKTIDEE IST FREI WÄHLBAR. SPRICH AB UND AN MIT DEM DOZENT ÜBER DEINE IDEE UND LASSE DIR TIPPS GEBEN – AUCH VON DEN ANDEREN TEILNEHMER/-INNEN.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Konzeption Print & Screen	5,0	Ralf Lankau
Studio Digitaldesign		Ralf Lankau

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

42 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,8

Gesamtnote 3,0

40 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENINTEGRATION

Konzeption Multimedia & Rich Media

Hattest du Spaß beim Erstellen der Website im Modul Multimedialität und Interaktivität? Dann solltest du unbedingt das Modul Medienintegration besuchen. Im ersten Semester wirst du mit deinem Team ein vollständig ausgearbeitetes Screenbook erstellen, in dem ihr euer Projekt beschreibt und darstellt. Das wird ziemlich umfangreich, ist aber Grundvorraussetzung für einen erfolgreichen zweiten Teil.

DAS MODUL MUSS ÜBER ZWEI SEMESTER GEHEN

Studio Multimedia & Rich Media

Im zweiten Semester geht es an die Umsetzung. Die Präsenzzeit ist diesmal geringer. Ihr müsst nur noch alle paar Wochen den Stand und die Fortschritte eures Projektes vorstellen. Das ist aber auch gut, denn die Umsetzung kann, je nach Projektidee, sehr umfangreich sein. Der Aufwand lohnt sich aber.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Konzeption Mutli-media & Rich Media	5,0	Roland Riempp
Studio Multimedia & Rich Media		Roland Riempp

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

50 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,8

Gesamtnote 2,5

83 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENDRAMATURGIE & PLANUNG

Text & Drehbuch

In Text und Drehbuch lernt ihr verschiedene Dramaturgie-Modelle kennen und erstellt in Gruppenarbeit euer eigenes Drehbuch. Und das Beste: über das Thema das euch am meisten begeistert! Dabei bekommt ihr sowohl von euren Kommilitonen/innen, als auch von der Professorin hilfreiche Tipps, die euch bei der Erstellung des Drehbuchs einen großen Schritt voran bringen.

DEN EINBLICK HINTER DIE KULISSEN VON GROßEN FILMPRODUKTIONEN FAND ICH SEHR INTERESSANT. MAN LERNT AUCH, WER FÜR WAS WÄHREND EINER FILMPRODUKTION ZUSTÄNDIG IST.

Produktionsplanung

Eine Produktion wird nicht über Nacht umgesetzt. Das Wichtigste: die Planung. In der Vorlesung Produktionsplanung erfahrt ihr die wichtigsten Inhalte. Dazu gehören unter anderem verschiedene Modelle zur Kalkulation eines Drehbuchs oder die Aufgabenbereiche von Herstellungsleiter, Produktionsleiter und Co.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Text & Drehbuch	2,5	Sabine Burg de Sousa Ferreira
Produktionsplanung	2,5	Sabine Burg de Sousa Ferreira

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

0 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,4

Gesamtnote 2,3

88 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

VIDEO-PRODUKTION

Filmkonzeption

Die Möglichkeit einen eigenen Film auf die Beine zu stellen hast du innerhalb der zwei Semester dieses Moduls. Dafür findest du dich mit einer Gruppe zusammen, um das Projekt zu entwickeln und umzusetzen. In der Filmkonzeption entsteht die Idee für euren Film, woraufhin dann das Drehbuch geschrieben wird.

Studio Filmgestaltung

Im Studio Filmgestaltung geht es schließlich um die Umsetzung eures Drehbuchs. Konkret: um den Dreh. Dazu gehört auch ein regelmäßiger Pitch in der Vorlesung, sowie die Präsentation der nächsten Schritte.

LASST EUCH ZEIT BEI DER VORBEREITUNG. WENN EUER DREH GUT ORGANISIERT IST, SPART IHR EUCH NERVEN UND ZEIT WÄHREND DES DREHS. UND DIE STIMMUNG AM SET WIRD DEUTLICH BESSER!

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Filmkonzeption	5,0	Sabine Burg de Sousa Ferreira
Studio Filmgestaltung		Sabine Burg de Sousa Ferreira

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

54 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 1,9

Gesamtnote 1,9

94 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

3D-PRODUKTION

Konzeption 3D & Virtual Reality

Eigene 3D-Produktionen sehen beeindruckend aus. Wie genau sie erstellt werden lernst du hier – innerhalb von zwei spannenden Semestern. Dabei kannst du dir selbst aussuchen, ob du zum Beispiel ein 3D-Spiel oder lieber einen Animationsfilm entwickeln möchtest. Während des ersten Semesters erarbeitest du in Gruppen deine Projektidee und erstellst ein Konzept, welches am Ende des Semesters in die Hände der Professorin übergeben wird.

Studio 3D-Animation & Medienkunst

Im Studio 3D-Animation & Medienkunst setzt ihr eure Idee und euer Konzept schließlich in die Tat um. Toll, wenn das Projekt Form und Farbe annimmt.

DAS MODUL GEHT IN DER REGEL ÜBER ZWEI SEMESTER

MAN HAT WIRKLICH TOTALE FREIHEIT BEIM ENTWICKELN DER IDEEN.

MACHT EIN KLEINES ABER SCHÖNES PROJEKT, UND SCHIEBT ES NICHT VOR EUCH HER.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Konzeption 3D & Virtual Reality	5,0	Sabine Hirtes
Studio 3D-Animation & Medienkunst		Sabine Hirtes

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

56 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,0

Gesamtnote 2,1

86 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENINFORMATIK

Fächer wie Informatik, Software-Engineering oder auch Betriebssysteme und Rechnerarchitekturen haben dich nicht gelangweilt, sondern dein Interesse nach mehr geweckt? Dann sind die folgenden Module genau die richtigen für dich! Du kannst aus sechs unterschiedlichen Modulen wählen.

Fast alle dieser Module besitzen ein begleitendes Labor oder eine praktische Arbeit. Super, dadurch kann der Theorieteil sofort in der Praxis angewendet werden. Im Modul Mobile Games wirst du sogar ein Spiel programmieren. Theoretischer, aber nicht weniger spannend, wird es in IT-Sicherheit.

- COMPUTERNETZE
- DATENBANKEN
- INTERAKTIVE VERTEILTE SYSTEME
- MOBILE GAMES PROGRAMMING
- PROGRAMMIERUNG FÜR GAMES
- SICHERHEIT

COMPUTERNETZE

Computernetze

IP-Adresse, WLAN oder Netzwerk: Begriffe die wir alle sehr häufig verwenden. Doch weißt du auch für was die Wörter im Detail stehen oder wie sie funktionieren? Nein? Dann passt das Modul Computernetze perfekt zu dir! In der Vorlesung erlernst du die Grundlagen von Computernetzen und deren Bestandteile.

BEREITE DICH GUT AUF DAS LABOR VOR UND DENKE AN DAS QUIZ!

Labor Computernetze

Im dazugehörigen Labor kannst du das erlernte Wissen aus der Vorlesung direkt in der Praxis anwenden und so noch besser verstehen. Du denkst jetzt: Vorlesung plus Labor? Dafür habe ich viel zu wenig Zeit! Keine Angst, das Labor findet nur an vier Terminen statt.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Computernetze	3,0	Claudia Schmidt
Labor Computernetze	2,0	Claudia Schmidt

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

19 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,4

Gesamtnote 1,8

100 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

DATENBANKEN

Datenbanken

Datenbanken nutzen wir alle – aber meistens unbewusst. Sei es beispielsweise bei Facebook oder wenn wir schon wieder eine Bestellung im Online-Shop abschließen. Wie genau die Datenbanken hinter solchen Systemen funktionieren erlernst du in diesem Modul. Es harmoniert sehr gut mit dem Modul interaktive verteilte Systeme, da eine Datenbank auch meistens in einer Webanwendung benötigt wird.

DIE VORLESUNG IST WIRKLICH INTERESSANT, WEIL MAN MIT DATENBANKEN AUCH IM EIGENEN ALLTAG ZU TUN HAT. DER INHALT IST ABER IMMER NOCH INFORMATIK. INTERESSE FÜR DIESES THEMA SOLLTE DA SEIN.

Labor Datenbanken

Das Labor umfasst drei Versuche und findet an ebenso vielen Terminen statt. Sie liegen gut über das Semester verteilt. Hier darfst du anhand gestellter Aufgaben, die erlernte Theorie in die Praxis umsetzen. Dabei erstellst du auch selbst eine Datenbank – klein aber fein!

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Datenbanken	3,0	Volker Sänger
Labor Datenbanken	2,0	Volker Sänger

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

21 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,7

Gesamtnote 2,6

93 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

INTERAKTIVE VERTEILTE SYSTEME

Interaktive verteilte Systeme

Interaktive verteilte Systeme – was soll denn das bitte sein? Kein Sorge, gute Nachrichten! Es hört sich komplizierter an, als es ist. Dieser Kurs ist genau der Richtige für alle, die später mal im Bereich des Web tätig sein wollen. Angefangen bei HTML über JavaScript bis hin zu PHP. Behandelt werden genau die richtigen Werkzeuge.

Labor interaktive verteilte Systeme

Das Labor beinhaltet aktuell drei unterschiedliche Versuche, wobei du nur bei zwei im Labor anwesend sein musst. Den letzten Versuch kannst du zu Hause durchführen. Im ersten Versuch liegt der Schwerpunkt auf dem Raspberry Pi und im zweiten Versuch auf dem Internet der Dinge mit Arduino.

MAN LERNT IN DIESEM FACH UNGLAUBLICH VIEL, WENN MAN SICH NICHT ABHÄNGEN LÄSST. ES WAR ZWAR DAS ANSPRUCHSVOLLSTE, ABER IM NACHHINEIN WICHTIGSTE FACH FÜR MICH IN MEINEM BACHELOR.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Interaktive verteilte Systeme	3,0	Tom Rüdebusch
Labor Interaktive verteilte Systeme	2,0	Tom Rüdebusch

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

44 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,5

Gesamtnote 2,5

100 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MOBILE GAMES PROGRAMMING

DIESES MODUL WIRD NUR IM SOMMERSEMESTER ANGEBOTEN

Mobile Games Programming

Ein eigenes Spiel programmieren, das hört sich spannend an, oder? In der Vorlesung vertiefst du deine Kenntnisse in Java, um so ein Projekt dann im Labor umzusetzen. Beachte, dass dieses Modul solide Kenntnisse in der Java- und GUI-Programmierung voraussetzt.

Labor Mobile Games Programming

Im Labor entwickelst du dein erstes eigenes Android-Spiel. Übrigens: Ihr könnt das komplette Modul innerhalb eines Semesters abschließen – trotz praktischer Arbeit.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Mobile Games Programming	5,0	Erik Zenner

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

50 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,0

Gesamtnote 1,5

100 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

GAME DEVELOPMENT

Schwerpunkt in diesem Modul ist auch die Entwicklung von Spielen. Aber es gibt deutliche Unterschiede zwischen „Mobile Games Programming" und „Game Develompent". Hier werden neben dem programmiertechnischen Anteil mit der Game-Engine „Unity" auch die grafischen Aspekte behandelt. Falls du noch nie etwas von „Unity" gehört hast, ist das nicht weiter tragisch. Du wirst in diesem Seminar und in den Übungen die Möglichkeit und Hilfe bekommen, die du brauchst, um „Unity" näher kennenzulernen. Neben dem Seminar steht deine eigene Projektarbeit im Vordergrund. Zudem lernst du, wie man ein Thema wissenschaftlich bearbeitet, präsentiert und ausarbeitet.

DIESES MODUL IST IM SOMMER-SEMESTER 2017 NEU DAZUGEKOMMEN

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Seminar Game Development	3,0	Oliver Korn
Übung Game Development	2,0	Oliver Korn

ACHTUNG: VERWECHSLE DIESE VORLESUNG NICHT MIT MOBILE GAMES PROGRAMMING

SICHERHEIT

IT-Sicherheit

Du wolltest schon immer wissen wie oder ob du das WLAN-Passwort deines Nachbarn knacken kannst? Dann bist du genau an der passenden Adresse! Du erfährst nämlich nicht nur wie es theoretisch funktioniert, sondern darfst es im Labor gleich selbst ausprobieren.
Es werden auch noch weitere spannende Themen behandelt. Zum Beispiel wie eine Firewall funktioniert oder wie man sich effektiv vor Angriffen schützt.

DIE VIELEN BEISPIELE AUS DER PRAXIS SIND SEHR INTERESSANT.

Labor IT-Sicherheit

Wie bei fast allen Medieninformatik-Modulen, ist das IT-Labor ebenfalls dafür gedacht, die Theorie anhand von Versuchen zu vertiefen. Das Labor umfasst drei Versuche, für die du jeweils 90 Minuten einplanen solltest.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
IT-Sicherheit	3,0	Daniel Hammer
Labor IT-Sicherheit	2,0	Daniel Hammer

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

36 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 3,1

Gesamtnote 2,9

67 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

MEDIENTECHNIK

Im Bereich Medientechnik hast du die Wahl zwischen vier Vertiefungsmodulen. Der Fokus liegt hierbei auf dem technischen Hintergrund verschiedenster Medienhardware. Wenn dir die Veranstaltungen Medientechnik I-III des Grundstudiums Spaß gemacht haben, ist dieser Bereich goldwert. Kannst du

dich noch an deinen selbst gebauten Lautsprecher aus dem zweiten Semester erinnern? Bei einigen dieser Module kannst du auf dieses Wissen aufbauen. Doch auch neue Themen werden erarbeitet. Zum Beispiel die Funktionsweise einer Druckmaschine. Oder was es mit der Datenflut auf sich hat.

- AUDIO-VIDEO STUDIOTECHNIK
- BROADCAST-TECHNIK
- DATENFORMATE & KOMPRIMIERUNG
- OFFSET- & TIEFDRUCKTECHNIK

AUDIO-VIDEO STUDIOTECHNIK

Studio Audio-Video Studiotechnik

In der Vorlesung werden dir die Funktionen verschiedener Medienhardware beigebracht. Zum Beispiel wie Sound in einem Audiogerät erzeugt wird. Des Weiteren lernst du, wie unterschiedliche Computerhardware funktioniert, ohne die unser Alltag unvorstellbar ist.

Labor Audio-Video Studiotechnik

Das Labor steht an. Perfekt, wenn du Teil einer Nachrichtensendung werden willst. In Gruppen baut ihr ein Filmstudio auf und konzipiert einen kleinen Beitrag einer Nachrichtensendung, der dann live abgemischt und übertragen wird. Danach wirst du die Tagesschau mit anderen Augen sehen.

DAS LABOR IST EINES DER BESTEN VON MI – SUPER PRAXISORIENTIERT. DA MACHT ES RICHTIG SPASS EINSATZ ZU ZEIGEN.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Studio Audio-Video Studiotechnik Labor Audio-Video Studiotechnik	5,0	Andreas Dorn Benjamin Heitz

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

18 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 3,4

Gesamtnote 3,3

56 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

BROADCAST-TECHNIK

Studio-Messtechnik

Du hast dich immer gefragt wie die Übertragung einer Live-Sendung funktioniert? Hier lernst du alles zu diesem Thema. Dazu gehört auch, wie verschiedene Signale übertragen werden. Besonders interessant ist der Praxisteil „Radio- & TV-Übertragungstechnik".

Radio- & TV-Übertragungstechnik

Dies ist der praxisbezogene Teil, bei dem du die Theorie selbst anwenden kannst. Du erstellst einen Live-Beitrag in einem virtuellen Studio, der per Broadcasttechnik übertragen wird. Außerdem ist durch den Bau eines kleinen LCD-Bildschirms „learning by doing" angesagt.

DIE WORKSHOPS SIND WIRKLICH SEHR GUT! UND MEINEM ALLGEMEINWISSEN HAT DAS MODUL AUCH SEHR GUT GETAN.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Studio-Messtechnik	5,0	Ulrich Haiss
Radio- & TV-Übertragungstechnik		Ulrich Haiss

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

14 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 1,9

Gesamtnote 1,8

100 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

DATENFORMATE & KOMPRIMIERUNG

Datenformate & Streaming

Das digitale Zeitalter: Egal wo man sich befindet, jeder möchte Daten. Doch wie werden diese eigentlich abgespeichert, damit wir sie wieder abrufen können? Warum sind manche Dateien größer als andere? Diese Fragen (und noch viele weitere) werden dir in dieser Vorlesung beantwortet.

Komprimierungsverfahren

Der Name der Vorlesung gibt schon einiges über den Inhalt preis. Ihr versteht den gewöhnlichen und mathematischen Aufbau von Codecs, wie diese genau funktionieren und was dabei zu beachten ist? Verlustfreie Kompression ist etwas für das du dich interessierst? Dann kann es losgehen!

ES IST (WIE EIGENTLICH IMMER) SINNVOLL, DIE VORLESUNGEN ZU BESUCHEN. DORT WIRD WIRKLICH VIEL ERKLÄRT, WAS DAS SKRIPT ERGÄNZT UND MAN KANN JEDERZEIT FRAGEN STELLEN.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Datenformate & Streaming	2,5	Markus Feißt
Komprimierungs-verfahren	2,5	Andreas Dorn

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

16 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 3,4

Gesamtnote 2,9

88 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

OFFSET- & TIEFDRUCKTECHNIK

Offset- & Tiefdrucktechnik

Ihr lest und lest und lest – wie auch hier im Ratgeber. Aber wie kommt die Tinte überhaupt aufs Papier? Das erfährst du im Modul Offset- & Tiefdrucktechnik. Weitere Inhalte dieses Moduls sind die verschiedenen Druckverfahren. Du lernst wie eine Druckmaschine funktioniert und wie sie von Innen aussieht. Und Druckfarben müssen bestimmte Eigenschaften aufweisen, damit sie auf dem Papier bleiben. Freue dich auf diese und weitere spannende Themen rund um Drucktechnik.

DIESES MODUL WIRD NUR IM SOMMERSEMESTER ANGEBOTEN

ICH WEIß ENDLICH WIE MEIN DRUCKER FUNKTIONIERT! NICHT SCHLECHT FÜR DIE ALLGEMEINBILDUNG. AUßERDEM WERDEN IM UNTERRICHT VIELE BROSCHÜREN ODER KATALOGE ALS BEISPIELE GEZEIGT.

Auf einen Blick

Lehrveranstaltungen	Credits	Dozent/in
Offset- & Tiefdrucktechnik	5,0	Oliver Vauderwange

Was sagt ihr dazu?

Relevanz

Aufwand

Anspruch

5 % wünschen sich Vorkenntnisse

Note für den Funfactor 2,9

Gesamtnote 2,5

92 % empfehlen das Modul weiter

sehr gering · gering · angemessen · sehr hoch

WELCHES MODUL PASST ZU MIR?

Das Hauptstudium steht bevor und du hast noch keine Ahnung von Credits und Modulen? Dann beantworte diese Fragen und erfahre, welcher Modul-Bereich, zumindest theoretisch, am besten zu dir passt. Viel Spaß beim Ausfüllen!

Los geht's

Nimm dir einen Stift zur Hand und starte bei Frage Eins. Beantworte einfach nach und nach die Fragen und markiere dir deine Antworten mit deinem Stift. Geschafft? Dann nur noch zählen welches Symbol du am häufigsten angekreuzt hast und die entsprechenden Empfehlungen lesen. Haben mehrere Symbole die Mehrheit? Umso besser: Dann ist die Auswahl größer.

Dein eigenes Projekt:
Was ist dein erster Gedanke?

- ▲ Ich mache eine Studie
- ● Ich mag einen Lautsprecher bauen
- ★ Endlich kann ich meine Kreativität ausleben
- ■ Yes, eine Website wäre super

Wie würdest du dich selbst beschreiben?

- Verkaufstalent ▲
- Technikaffin ●
- Kreativer Kopf ★
- Computergenie ■

Du öffnest deinen E-Mail-Account.
Was geht dir durch den Kopf?

- ▲ Was für ein tolles Mailing
- ● In welchem Format sind Mails denn gespeichert?
- ★ Cool, neues Design
- ■ Hör mir auf mit dem verdammten Spam

Welche Tätigkeit interessiert dich am meisten?

- ▲ Produkte vermarkten
- ● Die Funktionsweise eines Mikrofons verbessern
- ★ Produkte designen
- ■ Mit Codes jonglieren

Stichwort: Marketing-Mix

- ▲ Absolutes Lieblingsthema
- ● Ich mixe mir nur mein Müsli
- ★ Oh, das kann man auch toll grafisch darstellen
- ■ Ist das ein Algorithmus?

Stichwort: Java

- ▲ Das ist doch die Insel, oder?
- ● Programmiere ich damit meinen Roboter?
- ★ Mit JQuery wirds aber schöner
- ■ Wo soll ich anfangen? Tolle Programmiersprache!

Stichwort: Der große Leo – 2. Semester

- ▲ Spaß ja, aber gebracht hat es mir nichts
- ● Mich hat die Technik der Kamera interessiert
- ★ Super Projekt – gerne wieder!
- ■ Hab schon Tolleres erlebt

Stichwort: Drucktechnik

- ▲ Immer gut zu wissen
- ● Super interessant, erzähl mir mehr!
- ★ Es gibt auch tolle Veredelungsverfahren
- ■ Noch nie mit beschäftigt – will ich auch nicht

Was darf in deinem Mäppchen nicht fehlen?

- ▲ Ein Kuli
- ● Etwas zum genauen Zeichnen
- ★ Buntstifte
- ■ Was für ein Mäppchen?

Gehst du gerne in die Uni?

- ▲ Ja, ich denke auch mit und halte gerne Referate
- ● Klar, ich mag die klassischen Vorlesungen
- ★ Ich arbeite lieber an Projekten
- ■ Ich halte viel von Übungsstunden und Laboren

Was würdest du am liebsten machen?

- ▲ Eine wissenschaftliche Studie durchführen
- ● Einen Lautsprecher bauen
- ★ Ein Plakat gestalten
- ■ Eine Website coden

Medienwirtschaft

Wirtschaft – hört sich zunächst trocken an, irgendwie nach BWL. Ist es aber nicht. Also keine Angst wenn du am meisten Dreiecke gesammelt hast. Wenn du Medienwirtschaft als Vertiefung wählen magst, stehen dir fünf Module zur Wahl. Sie bieten ein sehr breites und abwechslungsreiches Spektrum an – sind also alles andere als langweilig. Freue dich auf Marketing in seiner besten Form!

Medientechnik

Du hast am meisten Kreise gesammelt? Prima! Dann ist der Schwerpunkt Medientechnik genau dein Ding. Hier kannst du bis zu vier Module auswählen. In diesen lernst du alles Wichtige über die große und spannende Welt der Medientechnik. Wie funktioniert eigentlich die Audio- und Videotechnik? Wie funktioniert die Drucktechnik? Dies und vieles mehr kannst du hier lernen.

Mediengestaltung

Eine Schwerpunktbildung im Bereich Mediengestaltung dürfte dir leicht fallen. Hier stehen dir nämlich insgesamt sechs Module zur Auswahl. Das sind mehr als bei allen anderen. Laut Test bist du kreativ und hast Lust Projekte mit deinen Kommilitonen/-innen zu realisieren. Das Tolle an diesem Bereich ist, dass du in den meisten Fällen tatsächlich ein Endprodukt in den Händen halten kannst – ganz von dir erschaffen!

Symbole gezählt?

Vier Symbole für vier Vertiefungsbereiche. Ließ nach, welches am besten zu dir passt.

Medieninformatik

Wenn du größtenteils Vierecke gesammelt hast, dann bedeutet das, dass dir Medieninformatik besonders gut liegt. Du hast Spaß am coden und lernst gerne neue Programmiersprachen. Mit den sechs angebotenen Modulen hast du auch hier eine große Auswahl, aus der du dir interessante Module herauspicken kannst. Also fackel nicht lange und lass dein Informatikerherz aufblühen.

Der Rest

Die Module sind nur die halbe Miete. Jetzt kommen noch weitere Seminare, die Projektarbeit, das Praxissemster und abschließend die Bachelorarbeit auf dich zu. Alles Pflicht versteht sich!

DER REST

Querschnittskompetenzen 68

Praxissemester 72

Modul Unternehmenspraxis 73

Projektarbeit 74

Auslandssemester 76

Bachelorarbeit 78

FAQs 80

Meinungen von Ehemaligen 86

QUERSCHNITTSKOMPETENZEN

Um dein Studium erfolgreich abzuschließen, musst du insgesamt drei Querschnittskompetenzen erfolgreich bestehen. Wenn du das geschafft hast, erhältst du insgesamt fünf Credits. Aktuell kannst du zwischen neun Veranstaltungen auswählen. Auf den nächsten Seiten findest du eine Auswahl.

Journalismus

Journalismus bedeutet mehr als Fakten schwarz auf weiß auf Papier zu bringen. Wenn du einfach an diese Infos kommen magst, besuche einfach dieses Journalismus Seminar.

Sozialpsychologie

Klingt spannend, ist es auch! In dem Seminar Sozialpsychologie lernst du verschiedene Theorien, Methoden und Werte kennen.

Einführung in den Fernsehjournalismus - Recherche und Moderation

Eine sehr beliebte Veranstaltung, die teilnehmerbeschränkt ist! Hier gilt es auf die E-Mail von Professor Behring zu warten und dann schnell zu sein!

Intuition, implizites Wissen und Professionalisierung

Was ist der Zusammenhang zwischen Wissen und Können? Was bedeutet Wissen, ohne es eigentlich genau zu wissen? Genau dies wird hier zum Thema.

Ästhetik des Films

In Ästhetik des Films schaust du dir Filme mit bestimmten Botschaften an, welche du mithilfe von Filmanalysen entschlüsselst.

Englisch für Medienschaffende

Du möchtest dein Englischvokabular aufbessern und Gesprächssituationen auf Englisch üben? Genau das wirst du hier lernen und so dein Fachenglisch verbessern.

Kommunikative Kompetenz

Du würdest Gespräche gerne aktiv und zielstrebend führen? Hier lernst du genau das und trainierst außerdem verschiedene Wege der Kommunikation.

Wissenschaftliches Arbeiten

Eine sehr interessante Veranstaltung, gerade im Hinblick auf deine Bachelorarbeit! Welche Vorgaben bei einer wissenschaftlichen Arbeit eingehalten werden müssen, lernst du hier.

Kleiner Tipp!

Versuche so früh wie möglich, mit den Querschnittskompetenzen zu beginnen. Falls du denkst, der 2. Studienabschnitt wird nicht zeitintensiv, müssen wir dich leider enttäuschen. Daher ist es von Vorteil, wenn du nicht alle drei Querschnittskompetenzen auf einmal machen musst.

PRAXISSEMESTER

Jetzt ist es soweit. Du kannst erste praktische Erfahrungen sammeln. In einem Bereich, der dir Spaß macht. Das Praxissemster hilft dir herauszufinden, wie deine berufliche Zukunft aussehen soll oder was dir eher nicht zusagt.

Zulassung:
- Grundstudium erfolgreich abgeschlossen

Anerkennung:
- Mindestens 95 Präsenztage im Betrieb
- Modul Unternehmenspraxis
- Praxisbericht (mind. 30 Seiten reiner Inhalt) hochladen auf MI Practix

Abgabe:
- Zeugnis / Praktikumsnachweis + Kopie
- Laufzettel (Angaben zu deiner Person + Firma inkl. Ansprechpartner)

Prof. Dr. rer. pol. habil. Frank Habann
Leiter Praktikantenamt
Raum: D321 0781 205-4786
frank.habann@hs-offenburg.de

MODUL UNTERNEHMENSPRAXIS

Damit das Modul Unternehmenspraxis anerkannt wird, musst du zusätzlich zum Praxissemester drei begleitende Lehrveranstaltungen besuchen. Wann du an diesen Vorlesungen teilnimmst bleibt dir überlassen, es muss jedoch im 2. Studienabschnitt sein.

TIPP! Die Veranstaltungen kannst du auch in der vorlesungsfreien Zeit belegen.

Kalkulation
Hier ist deine Aufgabe eine Kalkulation im Team zu erstellen. Dabei hast du die Wahl zwischen den Bereichen Zeitung, Audio, Video oder Web.
Professor: Frank Habann

Projektmanagement
Bei dieser Veranstaltung lernst du, anhand eines selbst erdachten Projekts, was währendessen zu tun und zu beachten ist.
Professor: Dirk Drechsler

Präsentationstechnik & Rheotrik
Wie präsentiere ich mich vor Publikum, um möglichst lange im Gedächtnis zu bleiben? Das lernst du während dieser Veranstaltung.
Dozentin: Heike Moser

PROJEKTARBEIT

Die gute Nachricht: Du bist nicht alleine. Die Projektarbeit ist eine Teamarbeit, die du starten kannst, sobald du das Modul Unternehmenspraxis erfolgreich abgeschlossen hast. Ziel ist es, dein angehäuftes medienrelevantes Wissen praktisch einzusetzen. Projektmanagement live sozusagen.

Hallo Freiheit!

So flexibel wie in der Thematik und Umsetzung der Projektarbeit bist du wohl selten im Studium. Nutze diese Chance!

Step 1	**Information** Das Tolle am ersten Schritt? Wenn du die Einführung gelesen hast, ist er bereits erledigt. Kleiner Tipp: Melde dich beim aktuellen Moodle-Kurs an. Dann bekommst du alle Infos und später auch Themenvorschläge auf dem Silbertablett serviert.
Step 2	**Thema** Im Normalfall werden Themen von der Professorenschaft der Fakultät MI eingebracht. Du darfst aber auch gerne selbst ein Thema auswählen. Dann ist es nur wichtig, rechtzeitig einen betreuenden Professor auf deine Seite zu ziehen. Auch noch wichtig: Ein Projekt findet nur dann statt, wenn sich mindestens drei bis höchstens fünf Teilnehmer zusammenfinden.
Step 3	**Umsetzung** Die Projektarbeit ist eine sehr individuelle Angelegenheit. Deshalb gibt es von unserer Seite auch keinen Master-Plan für die Umsetzung. Was du am Ende des Semesters bei der Präsentation vorweisen musst, ist deine fertige Projektarbeit mit allen Schikanen plus eine Dokumentation im Umfang von rund 30-40 Seiten.

AUSLANDSSEMESTER

„The world is a book and those who do not travel read only one page.“ Hast du dir schon einmal Gedanken darüber gemacht für ein Semester im Ausland zu studieren?
Wir haben dir die wichtigsten Punkte zusammengefasst!

Step 1	**Information** Die wichtigsten Informationen, erhältst du auf der Website des International Office und während den Informationsveranstaltungen zu Beginn jedes Semesters! Termine flattern auch per E-Mail zu dir - rund 1 Jahr vorher.
Step 2	**Bewerbung** Bewerbe dich möglichst frühzeitig an einer Partnerhochschule! Dies solltest du rund 7 Monate vor dem geplanten Antritt erledigen! An welcher Partnerhochschule du dich bewerben kannst, erfährst du online unter: *http://mi.hs-offenburg.de/international/studieren-im-ausland/*
Step 3	**Auswahl der Kurse** Einer der wichtigsten Schritte wird sein, die passenden Kurse an der Partnerhochschule zu finden. Hast du etwas Passendes gefunden, musst du nur noch mit den Auslandsbeauftragten abklären, in welchem Umfang die belegten Kurse angerechnet werden können.

Hast du eine Zusage der Partnerhochschule erhalten, musst du dich nur noch praktisch auf deinen Auslandsaufenhalt vorbereiten! Beispielsweise die Flüge buchen, eine Auslandskrankversicherung abschließen und ganz wichtig: Dich in Offenburg vor Beginn des Semesters rückmelden, auch wenn du zu dieser Zeit nicht in Offenburg studierst.

Darauf musst du achten:

Kümmere dich so früh wie möglich um deinen Auslandsaufenhalt! Fristen für die Bewerbung an einer Partnerhochschule:
WS: 15. Januar
SS: 30. Juni

Prof. Dr. rer. nat. Tom Rüdebusch
Auslandsbeauftragter (MI)
Raum: D317 0781 205-131
ruedebusch@hs-offenburg.de

Andrea Wilhelmy
Auslandsbeauftragte
Raum: B034 0781 205-147
andrea.wilhelmy@hs-offenburg.de

BACHELORARBEIT

Die letzte Etappe steht bevor – die Bachelorarbeit. Doch wie geht man das eigentlich an? Und was ist alles zu beachten? Wir haben die wichtigsten Punkte aufgeführt. Noch genauere Informationen erhältst du auf der Internetseite der Hochschule. Dort sind dann alle Formalitäten aufgeführt, die du bei der Erstellung deiner Bachelor-Thesis beachten und einhalten musst.

Link zum Anmeldeformular:
http://www.hs-offenburg.de/fileadmin/Einrichtungen/zentrale_Seiten/Verwaltung/studentische_Abteilung/Online-Dienste/Anmeldung_Bachelorarbeit_MI.pdf

Darauf musst du achten:

- Für Anmeldung und Abgabe benötigst du jeweils vorgefertigte Formulare, welche du auf der Hochschul-Website findest.
- Du benötigst zwei Prüfer: Eine/n Professor/in, welcher dich die ganze Arbeit über betreut und einen Zweitprüfer, welcher die Arbeit ebenfalls benotet.
- In der Prüfungsanmeldung steht dein Abgabetermin.
- Plane genügend Zeit für deine Korrekturphase ein.
- Achte darauf genügend Druckexemplare erstellen zu lassen.

Step 1	**Themenwahl und Anmeldung** Du hast vier Möglichkeiten auf dein Thema zu kommen: 1. Du überlegst dir selbst dein Thema und gehst auf den/die Dozent/in zu. 2. Du wählst ein vorhandenes Thema aus dem Moodlekurs. 3. Du schreibst die Arbeit in einem Unternehmen. 4. Ein Unternehmen schreibt ein Thema aus. Nach erfolgreicher Themenfindung musst du deine Arbeit im Sekretariat anmelden.
Step 2	**Umsetzung** Nach der Anmeldung hast du vier Monate Zeit, um deine Bachelorarbeit umzusetzen. Während dieser Zeit triffst du dich in regelmäßigen Abständen mit deinem/r Dozent/in und ihr besprecht den aktuellen Stand der Bachelor-Thesis. Wichtig bei der Umsetzung: Nimm dir genügend Zeit für die Korrekturphase! Viele unterschätzen den Aufwand und haben am Ende zu wenig Zeit.
Step 3	**Abgabe und Kolloquium** Nun gibst du deine Arbeit ab. Geschafft, zumindest fast. Bei deiner Anmeldung legst du nämlich bereits den Termin für das Kolloquium fest. Hier stellst du mit einem Plakat deine Arbeit für 1,5 Stunden vor und stehst für Fragen bereit.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

ALLGEMEINE FRAGEN

Wann muss ich mich für die Labore anmelden?
Innerhalb der ersten drei Wochen des Semesters.

Ausschlussbescheid - Bin ich jetzt exmatrikuliert?
Keine Angst, ein Ausschlussbescheid ist keine Exmatrikulation, jedoch kann er zu einer führen. Du kannst innerhalb der Frist (im Bescheid) einen Antrag auf Fristverlängerung stellen, der dann vom Prüfungsausschuss begutachtet wird. Du bekommst nur einen Ausschlussbescheid, wenn du im 2. Studienabschnitt die Regelstudienzeit überschreitest.

Welche Noten kommen in mein Zeugnis?
Im Zeugnisantrag (*www.hs-offenburg.de/fileadmin/Einrichtungen/zentrale_Seiten/Verwaltung/studentische_Abteilung/Online-Dienste/Erklaerung_MI.pdf*) gibst du die Module an, die im Zeugnis dokumentiert werden sollen.

Wie setzt sich meine Abschlussnote zusammen?
Aus den Noten der 13 Wahlpflichtmodule, Zwischenzeugnis (50% der Note), Pflichtmodule (Querschnittskompetenzen, Unternehmenspraxis), Projektarbeit, Bachelor-Thesis.

MODULE

Wie viele Module muss ich im 2. Studienabschnitt belegen?
Mindestens 13, maximal sieben Module pro Vertiefungsbereich. Dazu kommen noch die Pflichtmodule Unternehmenspraxis, Projektarbeit, Bachelorarbeit und die Querschnittskompetenzen.

Gibt es „Pflichtmodule"?
Ja - Unternehmenspraxis (S. 73), Projektarbeit (S. 74/75), Bachelorarbeit (S. 78/79) und Querschnittskompetenzen (S. 68).

Gibt es eine bestimmte Reihenfolge?
Ja, bei den Pflichtmodulen. Um die Projektarbeit zu beginnen, musst du erst das Modul Unternehmenspraxis abgeschlossen haben. Und um die Bachelorarbeit zu schreiben, muss die Projektarbeit abgeschlossen sein.

Wie viele Module darf ich pro Vertiefungsbereich wählen?
Höchstens sieben pro Vertiefungsbereich (Medienwirtschaft, -gestaltung, -informatik, -technik).

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

KLAUSUREN

Ab wann befinde ich mich im 2. Studienabschnitt und kann dort an Klausuren teilnehmen?

- Im Normalfall nachdem du den 1. Studienabschnitt erfolgreich absolviert hast, sprich 90 ECTS erreicht.
- Du kannst aber auch schon, sobald du 83 ECTS erreicht hast, Module aus dem 2. Studienabschnitt belegen.
- Die Querschnittskompetenzen darfst du ab dem 4. Semester belegen, unabhängig von der Anzahl der ECTS.

Wie oft kann ich eine Klausur schreiben?

Dreimal. Jedoch musst du den dritten Versuch bei dem/der zuständigen Professor/in melden.

Was passiert, wenn ich eine Klausur nicht bestehe, die aber zu einem Modul gehört?

Entweder du wiederholst die Klausur oder du entscheidest dich für ein alternatives Modul; Dann entfällt auch die Note, die du im anderen Modul erhalten hast. Du wirst nicht automatisch für die Klausur, in der du durchgefallen bist, angemeldet. AUSNAHME: Querschnittskompetenzen und Unternehmenspraxis.

PROJEKTARBEIT

Wann darf ich meine Projektarbeit schreiben?
Sobald das Modul Unternehmenspraxis abgeschlossen ist.

Ab wann muss ich mich um die Projektarbeit kümmern?
Um das Thema am besten schon im Semester davor. Mehr dazu auf Seite 74/75.

BACHELOR-THESIS

Wann darf ich meine Bachelor-Thesis schreiben?
Sobald das Modul Projektarbeit abgeschlossen ist.

Wie melde ich mich für die Bachelor-Thesis an?
Über das Dokument und folgenden Link. Darauf muss der Bearbeitungsbeginn angegeben werden.
http://www.hs-offenburg.de/fileadmin/Einrichtungen/zentrale_Seiten/Verwaltung/studentische_Abteilung/Online-Dienste/Anmeldung_Bachelorarbeit_MI.pdf

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

BACHELOR-THESIS

Wann muss ich mich zur Thesis anmelden?
Spätestens 6 Wochen vor dem nächsten Kolloquium muss die Anmeldung im Sekretariat vorliegen. Grund ist, dass die meisten Studierenden das nächstfolgende Kolloquium zur Präsentation ihrer Thesis ins Auge fassen.

Wie lange habe ich Zeit die Bachelor-Thesis zu bearbeiten?
4 Monate.

Was passiert, wenn die Bearbeitungszeit nicht ausreicht?
Du kannst die Bearbeitungszeit bis zu zwei Monate verlängern. Hierfür musst du die Verlängerung bei deinem/deiner erstbetreuenden Professor/in und dem Prüfungsausschussvorsitzenden per Mail beantragen. Dem Antrag wird nur aufgrund von Krankheit oder Verspätung der Zulieferung (z.B. Software) zugestimmt.

Wie und wann muss ich die Thesis abgeben?
Spätestens am Fälligkeitstag im Sekretariat. In welcher Form dies sein muss, steht auf dem Thesis-Anmeldeformular und unter diesem Link:
http://mi.hs-offenburg.de/studium/bachelor-studiengaenge/medien-und-informationswesen/studienverlauf/

Kolloquium?
Ist Teil der Thesis und muss von jedem Studierenden abgehalten werden.

Muss ich mich zum Kolloquium separat anmelden?
Nein, die Anmeldung erfolgt auf dem Thesis-Anmeldeformular.

Wann muss ich am Kolloquium teilnehmen?
Es gibt keinen festgeschriebenen Zeitpunkt, d.h. die Teilnahme kann auch während der Thesis erfolgen.

Wie läuft das Kolloquium ab?
Das kannst du hier nachlesen: *http://mi.hs-offenburg.de/studium/bachelor-studiengaenge/medien-und-informationswesen/studienverlauf/*. Alternativ kannst du während des Studiums schon einmal ein Kolloquium besuchen.

MEINUNGEN VON EHEMALIGEN

Falls du dir noch nicht vorstellen kannst, wo oder in welchem Bereich du nach dem Studium arbeiten möchtest, kannst du dich hier inspirieren lassen. Wir haben ehemalige MI-Studierende befragt, wie es für sie nach dem Studium beruflich weiter ging. Das Ergebnis kannst du in den Sprechblasen nachlesen. Gerne kannst du dich auch in der MI-XING-Gruppe informieren.

XING-Gruppe

Du bist Mitglied bei Xing und suchst nach Kontakten? Schau doch mal in der MI-XING-Gruppe vorbei!

„Für mich steht der Studie
Orientierungsstudiengang i
konnte ich nach dem Grunds
en zurückstellen. Auf diese
Hauptstudium meinen eige
nen und mich tiefergehend
die für mich sinnvoll sind. M
Ende hat man sein Lieblings
ist das Online-Marketing un
nem aufstrebenden Online
Stuttgart."

Alexander
TRAINEE S

„Meine tägliche Arbeit im Bereich Konzeption dreht sich um die Themen Kampagnen, User Experience, Storytelling und Content Creation. Für unseren Kunden Porsche konzipiere ich hauptsächlich einzigartige Erlebnisse auf Microsites für internationale Fahrzeugeinführungen."

Michaela Heidl (Abschluss 2011)
SENIOR CONCEPT DEVELOPER
UNITED DIGITAL GROUP

engang MI repräsentativ als
m Bereich Medien. Durch MI
studium einige Fachrichtung-
r Grundlage habe ich mir im
nen Schwerpunkt legen kön-
mit Thematiken beschäftigt,
I ist wie eine Spielwiese. Am
sspielzeug gefunden. Meines
d so arbeite ich heute in ei-
-Marketing Unternehmen in

r Graf (Abschluss 2016)
EO MANAGER

„Der Studiengang MI war für mich die richtige Wahl. Er beinhaltet sämtliche Bestandteile des Medienmarktes. Das ist besonders gut, weil mich mein Studium noch an keine bestimmte Branche bindet und mir Perspektiven in unterschiedlichsten Bereichen offen stehen. Jetzt studiere ich den darauf aufbauenden Master „Medien und Kommunikation", weil ich in erster Linie noch mehr im Fachbereich Unternehmenskommunikation lernen will."

Thomas Bässgen (Abschluss 2016)
STUDENT MEDIEN UND KOMMUNIKATION

STICHWORTVERZEICHNIS

A
Ansprechpartner, S. 4
Ästhetik des Films, S. 69
Audio-Produktion, S. 24
Audio-Video Studiotechnik, S. 52
Auslandssemester, S. 76

B
Bachelorarbeit, S. 78
Broadcast-Technik, S. 54

C
Computernetze, S. 38

D
Datenbanken, S. 40
Datenformate & Komprimierung, S. 56
Datenformate & Streaming, S. 56
Digitaldesign, S. 26

E
Ehemalige, S. 86
Einführung in den Fernsehjournalismus - Recherche und Moderation, S. 69
Englisch für Medienschaffende, S. 69

F
Filmkonzeption, S. 32
Fragen, S. 80
Frequently Asked Questions, S. 80
Führung & Strategie, S. 14

G
Game Development, S. 46

I
Interaktive verteilte Systeme, S. 42
Intuition, implizites Wissen und Professionalisierung, S. 69
IT-Sicherheit, S. 48

J
Journalismus, S. 68

K
Kalkulation, S. 73
Kommunikative Kompetenz, S. 70

Komprimierungsverfahren, S. 56
Konzeption 3D & Virtual Reality, S. 34
Konzeption Multimedia & Rich Media, S. 28
Konzeption Print & Screen, S. 26

L
Labor Audio-Video Studiotechnik, S. 52
Labor Computernetze, S. 38
Labor Datenbanken, S. 40
Labor interaktive verteilte Systeme, S. 42
Labor IT-Sicherheit, S. 48
Labor Medienforschung & Usability, S. 16
Labor Mobile Games Programming, S. 44

M
Management-Planspiel, S. 18
Markt- und Medienforschung, S. 12
Markt- und Werbepsychologie, S. 16
Mediendramarturgie & Planung, S. 30
Medienforschung & -wettbewerb, S. 12
Mediengestaltung, S. 22
Medieninformatik, S. 36
Medienintegration, S. 28
Medienmanagement, S. 14
Mediennutzung, S. 16
Medienplanspiel, S. 18
Medientechnik, S. 50
Medienwirtschaft, S. 10
Mobile Games Programming, S. 44
Module, S. 8
Modul Unternehmenspraxis, S. 73

O
Offset- & Tiefdrucktechnik, S. 58
Online-Marketing & E-Commerce, S. 20

P
Praktikum, S. 72
Präsentationstechnik & Rhetorik, S. 73
Praxissemester, S. 72
3D-Produktion, S. 34
Produktionsplanung, S. 30
Projektarbeit, S. 74
Projektmanagement, S. 73
Prüfungen, S. 7

Q
Querschnittskompetenzen, S. 68

R
Radio- & TV-Übertragungstechnik, S. 54

S
Seminar Game Development, S. 46
Seminar Medienmanagement, S. 14
Sicherheit, S. 48
Social-Media, S. 20
Soundkonzeption, S. 24
Sozialpsychologie, S. 68
2. Studienabschnitt, S. 6
Studio Audio-Video Studiotechnik, S. 52
Studio 3D-Animation & Medienkunst, S. 34
Studio Digitaldesign, S. 26
Studio Filmgestaltung, S. 32
Studio-Messtechnik, S. 54
Studio Multimedia & Rich Media, S. 28
Studio Sounddesign, S. 24
Stundenplan, S. 6

T
Test, S. 60
Testergebnisse, S. 64
Text & Drehbuch, S. 30

V
Vertiefungsrichtungen, S. 8
Video-Produktion, S. 32

W
Werbe- & Wettbewerbsrecht, S. 12
Wissenschaftliches Arbeiten, S. 71

Herausgeber?

Das sind wir: Melanie, Helen, Tobias und Philipp. Alle vier sind wir Studierende des Studiengangs Medien und Informationswesen. Im Rahmen unserer Projektarbeit haben wir uns dem Thema gewidmet, das die Studierenden im Bezug auf ihr Studium mit am meisten beschäftigt. Wir hatten Spaß bei der Umsetzung und Spaß im 2. Studienabschnitt unseres Studiums. Wir hoffen du hast das auch!

Fotos

Claus Schulte

Druck

WIRmachenDRUCK GmbH
Mühlbachstr. 7
71522 Backnang

Stundenplan

	ZEIT	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG
1	–					
2	–					
3	–					
4	–					
5	–					
6	–					