




# Curriculum Medieninformatik-Bachelor

November 2006

1. Sem.	<b>Programmierung/theor. Grundlagen</b> Programmierung 1 Theor. Informatik	<b>Mathematik</b>	<b>Grundlagen Medieninformatik</b> Medieninformatik 1	<b>Digitale Bildgestaltung 1</b> Fototechnik Audiotechnik	<b>Mediengestaltung 1</b> Grafische Gestaltung Grafische Techniken	<b>Englisch 1</b>	
2. Sem.	<b>Programmierung/Software-Design</b> Programmierung 2 Objektorient. Analyse+Design	<b>Mathematik + Computergrafik</b> Mathematik für CG	<b>Praktische Informatik 1</b> Rechnernetze Betriebssysteme	<b>Medien- informatik 2</b>	<b>Digitale Bildgestaltung 2</b> Kameratechnik Videoschnitt	<b>Mediengestaltung 2</b> Form, Farbe Corporate Design	<b>Englisch 2</b>
3. Sem.	<b>Programmierung 3</b>	<b>Computergrafik</b>	<b>Praktische Informatik 2 (DBMS)</b>	<b>Medien- Marketing</b> Einführung Marketing	<b>Multimedia Projektmanagement</b>	<b>Mediale Schnittstellen</b> Interface Design HCI	<b>Englisch 3</b>
4. Sem.	<b>Praxissemester</b> 1. Praktikum (mind. 12 Wochen)/ Praktikumsbericht / Referat zum Praktikum						
5. Sem.	In jeder BFO gibt es mehrere Angebote, aus der die Pflichtstundenzahl gewählt werden muß.			<b>Computer-Animation</b> 3D Animation Postproduction	<b>Projekt 1</b>	<b>Internet- marketing</b>	<b>Einführung Recht</b>
6. Sem.	In jeder BFO gibt es mehrere Angebote, aus der die Pflichtstundenzahl gewählt werden muß.				<b>Projekt 2</b>		<b>Internet Recht</b>
7. Sem.	<b>Bachelor Arbeit</b> 2. Praktikum (mind. 12 Wochen)/Bachelorarbeit / Referat zum 2. Praxissemester /Kolloquium						

 Informatikfächer  
 Gestaltungsfächer  
 wissensch. Ergänzungsfächer

