

## STUDIERN IN ESSLINGEN

LEBEN, FREIZEIT, SPORT



Über das Studium hinaus bietet die Hochschule Esslingen vielfältige Möglichkeiten:

- | Hochschulsport
- | Hochschulorchester oder -chor
- | Rennstall
- | Segelfliegen
- | Studentische Wettbewerbe
- | Hacking-AG

Die Große Kreisstadt **Esslingen** liegt bei der Landeshauptstadt Stuttgart. Mit dem StudiTicket (VWS) sind alle Angebote der Umgebung bequem zu erreichen. In Esslingen und Umgebung findest Du viele international agierende Firmen wie Daimler, TeamViewer, Vector und Festo. Die historische Altstadt mit ihren Fachwerkhäusern und einer vielfältigen kulturellen Szene sind das ideale Umfeld für Erfolg versprechende Studienjahre.

Design und Satz: www.weiser-design.de - Stand: Januar 2024

## BEWERBUNG

### Studienberatung

#### Hochschule Esslingen

Fakultät Informatik und Informationstechnik  
Campus Esslingen-Flandernstraße  
Tel 0711 397-4213  
it-sekretariat@hs-esslingen.de

### Bewerbung

Bitte informiere Dich über die Online-Bewerbung:  
[www.hs-esslingen.de/bewerbung](http://www.hs-esslingen.de/bewerbung)

Studierendenservice/Bewerbung und Zulassung  
Tel 0711 397-3060  
[bewerbung@hs-esslingen.de](mailto:bewerbung@hs-esslingen.de)

### Anmeldeschluss

Sommersemester: 15. Januar  
Wintersemester: 15. Juli

JETZT  
BEWERBEN

# SOFTWARE TECHNIK UND MEDIEN INFORMATIK SCHWER PUNKT MEDIEN INFORMATIK



[WWW.HS-ESSLINGEN.DE/BEWERBUNG](http://WWW.HS-ESSLINGEN.DE/BEWERBUNG)

[WWW.HS-ESSLINGEN.DE/SOFTWARETECHNIK-UND-MEDIENINFORMATIK-BACHELOR](http://WWW.HS-ESSLINGEN.DE/SOFTWARETECHNIK-UND-MEDIENINFORMATIK-BACHELOR)



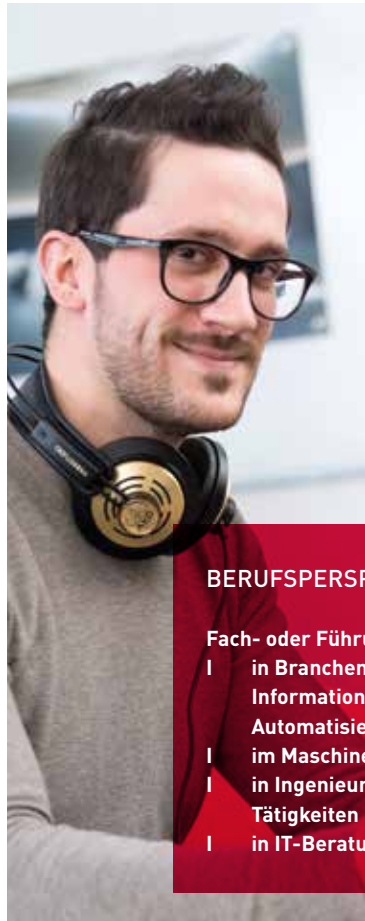
Bachelor of Engineering

# MEDIENINFORMATIK

## EIN STUDIUM MIT ZUKUNFT

In diesem Studiengang vermitteln wir eine fundierte Ausbildung in Mathematik, Softwaretechnik und Informatik. Der hohe Praxisbezug des Studiums vertieft das erlernte Wissen. In bestens ausgestatteten Laboren führst Du Projektarbeiten in kleinen Gruppen durch. Ein praktisches Studiensemester zeigt Dir zudem, wie industrielle Projekte durchgeführt und geleitet werden.

Diese breite Ausbildung ist die Basis für Deine weitere Spezialisierung.



### BERUFSPERSPEKTIVEN

#### Fach- oder Führungskraft:

- | in Branchen der Kommunikations-, Informations- oder Automatisierungstechnik
- | im Maschinen- und Fahrzeugbau
- | in Ingenieurbüros mit vielfältigen Tätigkeiten im Dienstleistungssektor
- | in IT-Beratungsunternehmen

# WISSEN UND LERNEN

## FÜR DIE AUFGABEN VON MORGEN



Nach diesem Studium arbeitest Du in der Software-Entwicklung für die Mensch-Computer-Schnittstelle. Mit Deinen besonderen Kenntnissen über die Gestaltung benutzungsfreundlicher Software bist Du in der Lage, in allen Bereichen der Industrie zu arbeiten.

Du erstellst Software für interaktive Informationssysteme unter dem Aspekt der intuitiven und komfortablen Bedienung. Du wendest Web-Technologien an, erstellst Applikationen für mobile Endgeräte und modellierst 3D-Computer-Animationen.

# BACHELOR OF ENGINEERING

## SOFTWARETECHNIK UND MEDIENINFORMATIK

<b>Bachelor-Arbeit</b>		7. SEM	Wahlfachmodul Wissenschaftliche Vertiefung
Projekt Computeranimation IT-Security Parallele und Verteilte Systeme		6. SEM	Studienprojekt Digitale Medien Mobile Apps und User Experience
<b>Praktisches Studiensemester</b>		5. SEM	Schlüsselqualifikationen
Projekt Medieninformatik Mensch-Computer-Interaktion 2 Softwarearchitektur		4. SEM	Virtuelle Realität Algorithmen und Datenstrukturen
Projekt Mediengestaltung Objektorientierte Systeme 2 Softwaretechnik		3. SEM	Internet-Technologien Rechnernetze Datenbanken 1
<b>2. Studienabschnitt</b>			
Objektorientierte Systeme 1 Mathematik 2 Diskrete Mathematik		2. SEM	Mensch-Computer-Interaktion 1 Statistik Betriebssysteme
Programmieren Informationstechnik Mathematik 1A		1. SEM	Mathematik 1B Betriebswirtschaftslehre

### 1. Studienabschnitt