



INFORMATION & BERATUNG

Studienfachberatung Studienschwerpunkt Informationstechnologie

Herr Prof. Dr. B. Gipp
Tel.: +49 (0)202 / 439 - 1431
PavIT@uni-wuppertal.de
Sprechzeiten: nach Vereinbarung

Prof. Dr. Michael Günther
Raum: Wicküler Park, WP 501 und Campus Griffenberg, G.14.13
Telefon Sekretariat: 0202 439-4769 (vormittags)
guenther@math.uni-wuppertal.de
Sprechzeiten: nach Vereinbarung

Studienfachberatung Studienschwerpunkt Medientechnologie

Prof. Dr.-Ing. J. Backhaus
Raum: Campus Freudenberg, FL 1.06
Telefon Sekretariat: 0202 439-1311
jbackhaus@uni-wuppertal.de
Sprechzeiten: nach Vereinbarung

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Homepage
www.fk6.uni-wuppertal.de/de/studium/studiengaenge/informationstechnologie/

Zentrale Studienberatung (ZSB)

Gaußstr. 20, 42119 Wuppertal
Telefon: 0202 439-2595
Informationszentrum
Campus Griffenberg, B.05.01
www.zsb.uni-wuppertal.de

Studieninteressierte mit ausländischer Hochschulzugangsberechtigung:

Internationales Studierendensekretariat
www.internationales.uni-wuppertal.de/incoming

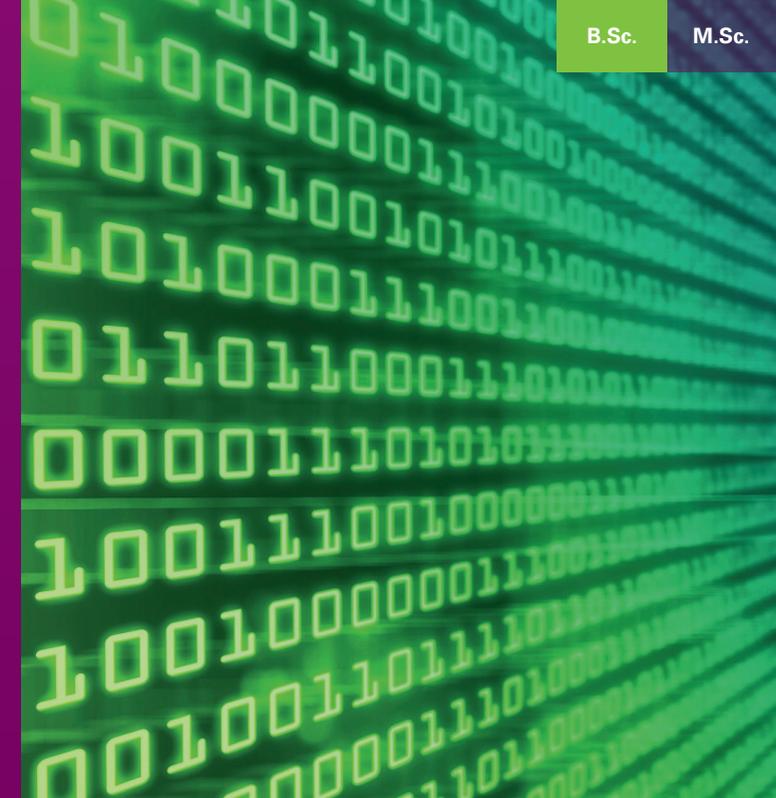
Herausgeber: Zentrale Studienberatung
der Bergischen Universität Wuppertal

Für studiengangbezogene Inhalte
ist die Studienfachberatung verantwortlich.

Stand: Januar 2021



Dieser Studiengang
trägt das Siegel des
Akkreditierungsrates



Informationstechnologie und Medientechnologie

Bachelor of Science (B.Sc.)

WEITERE INFOS

Formulare für das Online-Bewerbungsverfahren

www.studierendensekretariat.uni-wuppertal.de

Prüfungsordnung

www.zpa.uni-wuppertal.de/de/studiengaenge/bachelor-ein-fach-studiengaenge/informationstechnologie-bsc.html

Detaillierte Informationen zu den IT-Studiengängen

www.fk6.uni-wuppertal.de/de/studium/studiengaenge/informationstechnologie/

PROFIL DES STUDIENGANGS

Der Studiengang Informationstechnologie und Medientechnologie geht weit über das hinaus, was klassische Studiengänge wie Informatik, Elektrotechnik oder Medientechnologie einzeln abdecken können. Dieses speziell entwickelte Studienmodell ermöglicht jungen Leuten, sich attraktive, anwendungsorientierte und fachübergreifende Kompetenzen anzueignen, mit denen sie sich später auf dem Arbeitsmarkt gut behaupten können. Neben den notwendigen wissenschaftlichen Grundlagen besitzen Praxisnähe und Anwendungsbezug einen hohen Stellenwert; u.a. auch ein 8-wöchiges Fachpraktikum außerhalb der Universität. Hochschullehrer*innen und Forscher*innen aus vielen Fachgebieten wie Elektrotechnik, Informationstechnik, Medientechnologie, Informatik und Mathematik gestalten die Vorlesungen, Übungen und Praktika. Insgesamt deckt der Studiengang eine breit gefächerte Palette fachlicher Themen ab: Software-Engineering, daten- und printgebundene Medientechnologie, Internet-Technologien, Machine Learning, Künstliche Intelligenz, Big Data, Mobilfunk-, Daten- und Kommunikationsnetze, Automotiv-, Wissenschaftliches Rechnen, Multimedia, Industrie 4.0 usw.

Durch die Wahl eines von drei Studienprofilen bestimmen die Studierenden selbst ihren persönlichen Schwerpunkt.

Information Science legt den Schwerpunkt auf Telekommunikation, System- und Softwaretechnik sowie Prozessinformatik.

Systems and Components ist stärker geräteorientiert mit Schwerpunkt im Bereich der Elektronik sowie Hard- und Software für Systeme der Informationstechnologie.

Media Technology fokussiert die Aufbereitung des medialen Contents (Text-, Bild-, Lay Out-Daten) bis hin zur Ausgabe mit verschiedenen Geräten und Ausgabemedien, z.B. App, Browser oder Print.

Kennzeichnend für diesen Studiengang sind Interdisziplinarität und Anwendungsbezug. Hierin bestehen auch die wesentlichen Unterscheidungs- und Alleinstellungsmerkmale gegenüber den klassischen, monodisziplinären Studiengängen wie z.B. Informatik oder Elektrotechnik.

Die Regelstudienzeit beträgt 6 Semester.

ZUGANGSVORAUSSETZUNG UND BEWERBUNG

Zugangsvoraussetzung ist die Allgemeine Hochschulreife. Weitere Möglichkeiten, wie zum Beispiel der Zugang bei einer studiengangbezogenen besonderen fachlichen Eignung, z.B. mit Fachhochschulreife und einschlägiger Ausbildung, erläutert die Webseite der Bergischen Universität: www.fk6.uni-wuppertal.de/studium/vor-dem-studium/zugangsmoeglichkeiten.html

Das Studium kann im Winter- oder im Sommersemester begonnen werden.

Solide Kenntnisse in MINT-orientierten Schulfächern und Interesse an einem Ingenieurberuf sind eine gute Grundlage. Bestnoten sind nicht erforderlich, Brückenkurse bieten den Ausgleich von Kenntnislücken und dienen zur Orientierung über das gewünschte Studienziel.

STUDIENINHALTE UND STUDIENVERLAUF

Der Studiengang Informationstechnologie und Medientechnologie wendet sich an diejenigen, die sich in ihrem künftigen Berufsfeld mit Software, Hardware und den komplexen Schnittstellen von beiden auskennen möchten.

Gemeinsame Inhalte für alle drei genannten Studienprofile sind die Grundlagen (Mathematik, Elektrotechnik und Informatik), der Bereich Aufbau, in dem es um Anwendungen der Grundlagen geht und ein Fachpraktikum außerhalb der Universität. Wo, wann und wie dieses durchgeführt wird, entscheidet der*die Studierende selbst. Näheres regelt ein Praktikumsleitfaden: <https://www.emt.uni-wuppertal.de/praktikumsamt.html>.

Studierende entscheiden ebenfalls selbst, mit welchen Inhalten das Studium abgeschlossen wird. Es gibt für jeden Studienschwerpunkt spezifische Studienmodule. Durch das Thema der Abschlussarbeit (Thesis) und über die Wahl von Vertiefungs- oder Transfermodulen entscheiden sie, ob ihr Weg direkt in das Berufsleben führt oder in einem Masterstudiengang fortgesetzt wird. Zur Wahl stehen hier die Master-Studiengänge Informationstechnologie, Druck- und Medientechnologie, Electrical Engineering, Mathematik bzw. Computer Simulation in Science, Wirtschaftsingenieurwesen oder Informatik.

Zu Beginn des Studiums steht eine Einführungswoche, in der sich die Anfänger*innen in Begleitung von Betreuer*innen mit der Universität, dem Campus und dem Studiengang vertraut machen. Zu-

dem steht jedem*jeder Studienanfänger*in, der*die dies möchte, während des Studiums ein*e Mentor*in bei, der*die ihn*sie bei der Studienplanung und bei individuellen Fragen im Studium unterstützt.

ABSCHLÜSSE UND PERSPEKTIVEN

Der Abschluss Bachelor of Science (B.Sc.) Informationstechnologie und Medientechnologie ist eine erstklassige Eintrittskarte in das Berufsleben. Die breitbandige, anwendungsorientierte Ausbildung eröffnet den Zugang zu vielseitigen Arbeitsplätzen in dem sehr breit gefächerten Feld der IT und Medienbranche. Potenzielle Arbeitgebende sind neben Industrieunternehmen auch Verbände, staatliche und staatsnahe Organisationen. Zudem bietet die Multivalenz der erworbenen technischen Kompetenzen (Hardware/ Software/ Schnittstellen) eine perfekte Voraussetzung für den Schritt in die berufliche Selbstständigkeit.

Über die einschlägigen Unternehmen der Branche hinaus benötigen nahezu alle großen und kleinen Unternehmen aus völlig anderen Branchen Ingenieur*innen für ihre hausinternen IT-Abteilungen. Gerade hier bieten die multivalenten Kompetenzen aus diesem Studium eine solide Berufgrundlage.

Alternativ besteht mit dem B.Sc. Abschluss die Möglichkeit, in einem der oben genannten Masterstudiengänge Fachkenntnisse zu intensivieren oder zusätzliche Kompetenzen, z.B. für das technische Management zu erwerben.

BERUFSFELDER

Mit dem Abschluss des Bachelor of Science (B.Sc.) Informationstechnologie und Medientechnologie hat jeder*jede Absolvent*in neben soliden fachlichen Grundlagen viele weitere fächerübergreifende Kompetenzen erworben, die befähigen, sowohl die Seite der Software als auch die Seite der Hardware und insbesondere deren Schnittstellen zu verstehen. Dies ist die Basis für Aufgaben in den unterschiedlichsten Feldern der Fachgebiete: Planung, Organisation, Dokumentation, Consulting, Entwicklung, Anwendung, Produktion, Instandhaltung, Troubleshooting, Vertrieb u.v.a.m.

Es ist nicht zu erwarten, dass für Spezialist*innen in diesem Bereich die Aufgaben und die Nachfrage nach (Problem-) Lösungen irgendwann ausgehen werden.

