


BACHELOR
INFORMATIK



 **ABSCHLUSS**
Bachelor of Science (B.Sc.)

 **REGELSTUDIENZEIT**
6 Semester | 180 ECTS

 **ZULASSUNGSMODUS**
Zulassungsfrei, ohne NC


 **STUDIENTYP**
Grundständiger Präsenzstudien-
gang in Voll- oder Teilzeit


 **STUDIENBEGINN**
Sommer- und Wintersemester

 **UNTERRICHTSSPRACHE**
Überwiegend deutsch

 **INTERNATIONALITÄT**
Auslandssemester (optional)

 **STUDIENGEBÜHREN**
Nur der Semesterbeitrag


 **ZULASSUNG**
Allgemeine Hochschulreife oder Fachhoch-
schulreife, besonderer Zugang für beruflich
Qualifizierte ist möglich

 **INFORMATIONEN STUDIENGANG**
Studiengangleitung
Prof. Dr. Georg Rock
Tel.: +49 651 8103- 596
G.Rock[at]hochschule-trier.de

Studienberatung
Jutta Straubinger
Tel.: +49 651 8103-719
WhatsApp: +49 170- 4500516
J.Straubinger[at]hochschule-trier.de

 **WEITERE INFORMATIONEN**
www.hochschule-trier.de/go/iba



 **EINSCHREIBUNG**
www.hochschule-trier.de/go/bewerbung



STUDIENINHALTE

- Software-Entwicklung
- programmiertechnische Umsetzung
- verschiedene Programmiersprachen



SKILLS | PERSÖNLICHE QUALIFIKATION

- Interesse an Mathematik bzw. Programmieren
- Fähigkeit zu logischem und analytischem Denken
- keine speziellen Informatikkenntnisse im Vorfeld notwendig



BESONDERHEITEN DES STUDIUMS

- kostenloser Mathematik-Vorkurs
- Praxisanteil: Vorlesungen mit Übungen; Teamprojekt, Abschlussarbeit
- auch dual studierbar



BERUFSFELDER / PERSPEKTIVEN

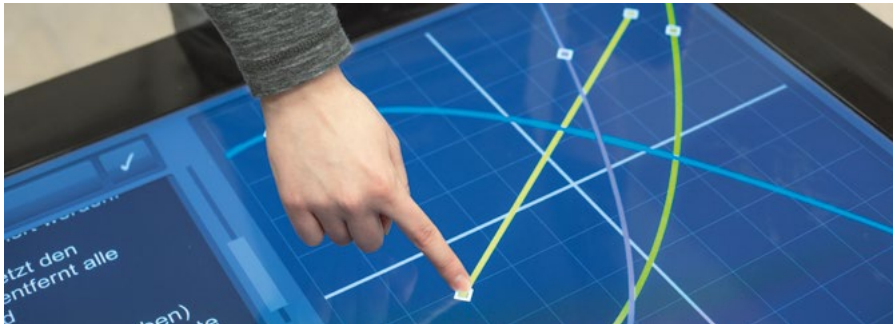
- Software-Entwicklung und -Test
- Software-Wartung
- Systemdesign
- Datenbankadministration
- IT-Beratung, Kunden-Support, Marketing und Vertrieb




STUDIENVERLAUFSPLAN

Sem	gilt für Studierende, die das Studium im Wintersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit		Seminar	WPF	WPF	WPF
5	Teamprojekt		Web-Entwicklung	WPF	WPF	WPF
4	Software-Qualitätssicherung	Software-Management	Wissenschaftliches Arbeiten	WPF	Algorithmen-Design	Betriebssysteme
3	Software-Entwurf	Theoretische Informatik	Angewandte Analysis und Wahrscheinlichkeitstheorie	IT-Sicherheit	WPF	Programmierparadigmen
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Lineare Algebra	Datenbanken	Rechnernetze	Angewandte Logik
1	Objektorientierte Programmierung - Einführung		Mathematische Grundlagen	Technische Informatik	System-administration	Web-Technologien


BACHELOR
DIGITALE MEDIEN UND SPIELE



 **ABSCHLUSS**
Bachelor of Science (B.Sc.)


 **REGELSTUDIENZEIT**
6 Semester | 180 ECTS

 **ZULASSUNGSMODUS**
Zulassungsfrei, ohne NC


 **STUDIENTYP**
Grundständiger Präsenzstudien-
gang in Voll- oder Teilzeit


 **STUDIENBEGINN**
Sommer- und Wintersemester


 **UNTERRICHTSSPRACHE**
Überwiegend deutsch

 **INTERNATIONALITÄT**
Auslandssemester (optional)

 **STUDIENGEBÜHREN**
Nur der Semesterbeitrag

 **ZULASSUNG**
Allgemeine Hochschulreife oder Fachhoch-
schulreife, besonderer Zugang für beruflich
Qualifizierte ist möglich

 **INFORMATIONEN STUDIENGANG**
Studiengangleitung
Prof. Dr. Christof Rezk-Salama
Tel.: +49 651 8103-711
C.Rezk-Salama(at)hochschule-trier.de
Studienberatung
Jutta Straubinger
Tel.: +49 651 8103-719
WhatsApp: +49 170- 4500516
J.Straubinger(at)hochschule-trier.de

 **WEITERE INFORMATIONEN**
www.hochschule-trier.de/go/dmss
www.hochschule-trier.de/go/dmsm



Spiele



Medien

 **EINSCHREIBUNG**
www.hochschule-trier.de/go/bewerbung



STUDIENINHALTE

- systematische Analyse von Problem-
stellungen
- eigenständige Erarbeitung von Lösungen
mittels Informations- und Kommunika-
tionstechnologien
- Durchführung von Informatik-Projekten
mit speziellem Fokus auf Digitalisierung
und Medienproduktion bzw. auf Spiele-
programmierung



BESONDERHEITEN DES STUDIUMS

- kostenloser Mathematik-Vorkurs
- identisches Kernstudium für alle Informa-
tikstudiengänge
- Spezialisierung in der Vertiefungsrichtung
- Vorlesung (50%) begleitet mit praktischen
Übungen (50%)
- Kenntnisse aus Vorlesungen werden in
Projekt / Abschlussarbeiten vertieft



STUDIENVERLAUFSPLAN

Sem	gilt für Studierende, die das Studium im Wintersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit		Seminar	WPF	Medienprojekt	
5	Teamprojekt		Web-Entwicklung	WPF	WPF	WPF
4	Software- Qualitätssicherung	Software- Management	Wissenschaftliches Arbeiten	WPF	Einführung in die Computergrafik	Grundlagen der Gestaltung
3	Software- Entwurf	Theoretische Informatik	Angewandte Analysis und Wahrscheinlich- keitstheorie	IT-Sicherheit	WPF	Benutzerinterface- Design
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Lineare Algebra	Datenbanken	Rechnernetze	Digitale Medien
1	Objektorientierte Programmierung - Einführung		Mathematische Grundlagen	Technische Informatik	System- administration	Web-Technologien



SKILLS | PERSÖNLICHE QUALIFIKATION

- Interesse an Mathematik bzw.
Programmieren
- keine speziellen Informatikkenntnisse im
Vorfeld notwendig




BERUFSFELDER / PERSPEKTIVEN

- Medien- und Spieleschwerpunkt
- einer der wenigen Hochschulen, die
Informatik mit Schwerpunkt Spieltech-
nologie anbieten


BACHELOR
MEDIZININFORMATIK



 **ABSCHLUSS**
Bachelor of Science (B.Sc.)


 **REGELSTUDIENZEIT**
6 Semester | 180 ECTS

 **ZULASSUNGSMODUS**
Zulassungsfrei, ohne NC


 **STUDIENTYP**
Grundständiger Präsenzstudien-
gang in Voll- oder Teilzeit


 **STUDIENBEGINN**
Sommer- und Wintersemester

 **UNTERRICHTSSPRACHE**
Überwiegend deutsch

 **INTERNATIONALITÄT**
Auslandssemester (optional)

 **STUDIENGEBÜHREN**
Nur der Semesterbeitrag

 **ZULASSUNG**
Allgemeine Hochschulreife oder Fachhoch-
schulreife, besonderer Zugang für beruflich
Qualifizierte ist möglich

 **INFORMATIONEN STUDIENGANG**
Studiengangleitung
Prof. Dr. Jörg Lohscheller
Tel.: +49 651 8103-578
J.Lohscheller[at]hochschule-trier.de
Studienberatung
Jutta Straubinger
Tel.: +49 651 8103-719
WhatsApp: +49 170- 4500516
J.Straubinger[at]hochschule-trier.de

 **WEITERE INFORMATIONEN**
www.hochschule-trier.de/go/miba



 **EINSCHREIBUNG**
www.hochschule-trier.de/go/bewerbung



STUDIENINHALTE

- Einsatz von Techniken aus der Informatik innerhalb der Medizin.
- Sowohl fundierte Informatikausbildung als auch breit angelegte Ausbildung innerhalb der Medizininformatik



BESONDERHEITEN DES STUDIUMS

- kostenloser Mathematik-Vorkurs
- Vorlesung (50%) begleitet mit praktischen Übungen (50%)
- Kenntnisse aus den Vorlesungen können in Projekt- & Abschlussarbeiten vertieft werden



SKILLS | PERSÖNLICHE QUALIFIKATION

- Fähigkeit zu logischem und analytischem Denken
- Interesse an Mathematik bzw. Programmieren
- keine speziellen Informatikkenntnisse im Vorfeld notwendig
- keine speziellen Medizinkenntnisse im Vorfeld notwendig



BERUFSFELDER / PERSPEKTIVEN

- große Anzahl weltweit tätiger Medizintechnikfirmen; auch viele kleine Unternehmen bzw. Startups
- Digitalisierung hat hohes Potential im Gesundheitsbereich
- Einsatz in Software und Medizin-IT; Medizingeräte-Industrie; Kliniken oder anderen Bereichen möglich



STUDIENVERLAUFSPLAN

Sem	gilt für Studierende, die das Studium im Wintersemester beginnen					
6	Abschlussarbeit		Seminar	WPF	Zulassung von Medizinprodukten	Medizinische Computergrafik
5	Teamprojekt		Web-Entwicklung	WPF	Gesundheitsdokumentation	Bildverarbeitung
4	Software-Qualitätssicherung	Software-Management	Wissenschaftliches Arbeiten	WPF	Gesundheitswesen und Medizinrecht	Medizinische Statistik
3	Software-Entwurf	Theoretische Informatik	Angewandte Analysis und Wahrscheinlichkeitstheorie	IT-Sicherheit	Gesundheitsinformationssysteme	Signalverarbeitung
2	Datenstrukturen und Algorithmen	Objektorientierte Programmierung - Vertiefung	Lineare Algebra	Datenbanken	Rechnernetze	Grundlagen der Medizin B
1	Objektorientierte Programmierung - Einführung		Mathematische Grundlagen	Technische Informatik	System-administration	Grundlagen der Medizin A