

IMAGEFALTBLATT
ARRIEREFREIE DRUCKVERSION



Medien

Medieninformatik
Medienwissenschaft
Medienmanagement

Die Bauhaus-Universität Weimar

Architektur und Urbanistik, Bauingenieurwesen, Kunst und Gestaltung sowie Medien – mit ihren vier Fakultäten verfügt die Bauhaus-Universität Weimar über ein deutschlandweit einzigartiges Profil. Hier wird Zukunft gestaltet – über die Grenzen einzelner Disziplinen hinweg. Der Begriff »Bauhaus« steht für Experimentierfreudigkeit, Offenheit und Kreativität. Dieses Selbstverständnis zeigt sich in Forschung, Kunst und Lehre sowie über 200 Kooperationen mit Partneruniversitäten in aller Welt. Ihre Geschichte beginnt 1860 als Großherzogliche Kunstschule.

Studieren am Gründungsort des Bauhaus

Im heutigen Hauptgebäude der Universität wurde 1919 das Staatliche Bauhaus gegründet, die einflussreichste Gestaltungsschule des 20. Jahrhunderts. Herausragende Persönlichkeiten aus unterschiedlichen Disziplinen und Ländern haben gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern die Ausbildung revolutioniert.

An diese Geschichte knüpft die Bauhaus-Universität Weimar seit 1996 auch in ihrem Namen an. Sie ist eine internationale Universität, zuhause in der Kulturstadt Weimar. Inspiriert vom großen Vorbild suchen und finden mehr als 4.000 Studierende in 40 Studiengängen und -programmen mit heutigen Methoden Antworten auf zentrale Fragen der Gesellschaft, Technik und Wissenschaft sowie der Kunst und Kultur.

Willkommen an der Fakultät Medien

Kreativität, Forschungsexzellenz, Leistungsstärke und Engagement, das sind die Zutaten für den Erfolg der Fakultät Medien. Eine Erfolgsgeschichte, die nun schon über 20 Jahre anhält. Seit ihrer Gründung im Jahr 1996 folgt die Fakultät der Philosophie der gesamten Universität: Sie schafft durch ihren interdisziplinären Charakter Synergien zwischen der theoretisch-wissenschaftlichen und der künstlerisch-experimentellen Welt – und das immer im Kontext von Medien.

- > 3 Fachbereiche
- > 2 Bachelor-Studiengänge
- > 1 binationales Bachelor-Studienprogramm
- > 2 deutschsprachige Master-Studiengänge
- > 3 englischsprachige Master-Studiengänge
- > 16 Professuren
- > 5 Juniorprofessuren
- > 2 Dozenten
- > 650 Studierende aktuell
- > 35 Nationen

Im Zentrum der Lehre steht das forschungsorientierte und interdisziplinäre Projektstudium, d. h. enge und konzentrierte Gruppenarbeit an anspruchsvollen Projekten, mit dazugehörigem Teamgeist und eigenverantwortlichem Handeln. Zudem bieten unsere gut ausgestatteten Labore, Werkstätten und Seminarräume ideale Voraussetzungen für die Verwirklichung eigener Ideen und den Abschluss eines erfolgreichen Studiums.

Das gute Betreuungsverhältnis und das selbstbestimmte Projektstudium schaffen eine Arbeitsatmosphäre, in der innovativ und wissenschaftlich arbeitende Medienschaffende ausgebildet werden. Berufsmöglichkeiten unserer Absolventinnen und Absolventen lassen sich in der Medien-, Kultur-, Computer- und Kommunikationsbranche sowie in Forschung und Lehre finden. Folgen Sie Ihrer Experimentierfreude und erliegen Sie mit uns Ihrem Forscherdrang. Wir bieten Ihnen geistigen Freiraum und kreative Entfaltungsmöglichkeiten in einem internationalen Umfeld. Willkommen an der Fakultät Medien!

Ausführliche Informationen zum Studium an der Fakultät Medien erhalten Sie unter www.uni-weimar.de/medien.

Unsere Studiengänge

Mit den Fachbereichen Medieninformatik, Medienwissenschaft und Medienmanagement treffen an der Fakultät Medien drei unterschiedliche Forschungstraditionen aufeinander. Sie bilden Synergien zu den drängenden Fragen unserer Zeit und forschen interdisziplinär zu aktuellen Themen wie Computational Humanities, Digital Cultures oder Digital Economies.

Medieninformatik

Informatik — Bachelor of Science

Computer Science for Digital Media — Master of Science

Human-Computer Interaction — Master of Science

Digital Engineering — Master of Science (gemeinsam mit der Fakultät Bauingenieurwesen)

Medienwissenschaft

Medienkultur — Bachelor of Arts

Studienprogramm Europäische Medienkultur — Bachelor of Arts, Licence en Information-Communication

Medienwissenschaft — Master of Arts

Medienmanagement

Medienmanagement — Master of Arts

Kreativmanagement und Marketing — Master of Arts (berufsbegleitend)

Über die berufsbegleitenden Studienangebote an der Bauhaus-Universität Weimar können Sie sich online unter www.uni-weimar.de/professionals informieren.

Fachbereich Medieninformatik

Die Gestaltung unserer Zukunft liegt mehr und mehr in den Händen derer, die sich den Herausforderungen und Bedürfnissen digitaler Medien in einer vernetzten Wissens- und Informationsgesellschaft stellen: Fake-News-Erkennung, Internet Security, Künstliche Intelligenz oder smarte Kleidung. Der Fachbereich Medieninformatik befasst sich interdisziplinär mit allen Aspekten der Informationsverarbeitung im Kontext digitaler Medien sowie mit der Konzeption und Entwicklung interaktiver digitaler Systeme.

Informatik

(Bachelor of Science)

In Weimar studieren Sie an einem Spitzenort der Informatikforschung und -lehre und werden zu Expertinnen und Experten in einer vernetzten Informationsgesellschaft. Im Bachelor-Studiengang Informatik erlernen Sie in den ersten drei Semestern die wissenschaftlichen Grundlagen aus Informatik und Mathematik. In der zweiten Studienhälfte wählen Sie dann zwischen zwei Vertiefungsrichtungen: Medieninformatik (Mensch-Maschine-Interaktion und Grafische Informationssysteme) oder Security & Data Science (IT-Sicherheit und Datenanalyse). Diese zwei großen angewandten Vertiefungsrichtungen in modernsten Forschungslaboren und Arbeitsräumen sowie ein großer Wahlmodulbereich ermöglichen Ihnen die Gestaltung eines Studiums nach Ihren individuellen Interessen.

Neben mathematischen, technologischen und analytischen Kompetenzen lernen Sie auch flexibel auf die Veränderungen eines innovationsgetriebenen Arbeitsumfeldes zu reagieren, Wissenslücken zu entdecken und diese selbstständig zu schließen – und genau solche Köpfe sucht die Berufswelt von heute!

Und nach dem Studium?

Sie können in Festanstellung oder als Freelancer/in beispielsweise in folgenden Bereichen arbeiten: Software-Entwicklung, Interface Design, Web-Entwicklung, IT-Sicherheit, IT-Unternehmensberatung, Game Development.

Studentische Projekte sind ein wesentlicher Bestandteil des Master-Studiums im Fachbereich Medieninformatik. In kleinen Gruppen entwickeln Sie angewandte Hard- und Softwarelösungen und stärken so zusätzlich Ihre wissenschaftlichen Kommunikations-, Präsentations- und schriftlichen Ausdrucksfähigkeiten. Qualifikationen, die in Ihrem späteren Berufsalltag unerlässlich sein werden.

Computer Science for Digital Media

(Master of Science)

Im englischsprachigen Master-Studiengang Computer Science for Digital Media werden Sie an die aktuelle Informatik-Forschung im Bereich der interaktiven digitalen Medien herangeführt. Dazu gehören die Themen: Mediensicherheit, Data Mining, Information Retrieval, Maschinelles Lernen, Visual Analytics, Optimierung, Mathematische Modellierung, Mensch-Maschine-Schnittstellen, Mobile Medien, Usability, Virtual Reality, Computergrafik, Computer Vision und Visualisierung.

Und nach dem Studium?

Unsere Absolventinnen und Absolventen finden ihre Einsatzbereiche in den Forschungs- und Entwicklungs-Abteilungen von Unternehmen der Automobil-, Telekommunikations-, Software-, Computerspiel- und Animationsbranche sowie an akademischen Institutionen in Deutschland und international.

Human-Computer Interaction (Master of Science)

Im englischsprachigen Master-Studiengang Human-Computer Interaction beschäftigen Sie sich wissenschaftlich und praktisch mit der aktuellen Informatik-Forschung in den Bereichen Interface Design und Erstellung interaktiver Systeme sowie mit Grundlagen aus der Psychologie und der Designtheorie.

Der technisch-gestalterisch orientierte Master-Studiengang bietet Ihnen zudem die Möglichkeit interdisziplinäre Projekte und Veranstaltungen anderer Fachrichtungen wie zum Beispiel Medienkunst/Mediengestaltung, Medienwissenschaft, Medienmanagement, Architektur, Produktdesign, Visuelle Kommunikation etc. zu belegen.

Und nach dem Studium?

Arbeitskräfte an der Schnittstelle von Informatik und Design sind im In- und Ausland sehr gefragt. Da das Studium anspruchsvolle Informatik-Inhalte mit unmittelbar anwendungsbezogenen und kreativen Fragestellungen verbindet, ist die Nachfrage vor allem in Bereichen der Telekommunikations-, Spiele- und Unterhaltungsbranche, Automobilindustrie, dienstleistenden Softwareabteilungen in Industrie- und Handelsunternehmen sowie Multimedia-Unternehmen groß.

Digital Engineering (Master of Science)

Der englischsprachige Master-Studiengang Digital Engineering vereint das fachspezifische Know-how aus den Disziplinen Bauingenieurwesen und Medieninformatik. Das Studium richtet sich an Absolventinnen und Absolventen, die einen ersten berufsqualifizierenden Hochschulabschluss im Bereich Bauingenieurwesen, Maschinenbau oder angewandter Informatik haben und sich in der jeweils anderen Disziplin fortbilden möchten. Im Studium werden Sie zu Expertinnen und Experten für eine durchgängige Digitalisierung von Entwurfs-, Herstellungs- und Nutzungsprozessen ausgebildet, wie sie in der Industrie 4.0 gebraucht werden.

Und nach dem Studium?

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Digital Engineering verfügen über einen hohen Grad an Kompetenz im Erkennen der Möglichkeiten der ingenieurtechnischen, computerbasierten Modellierung und in der Darstellung sowie Interpretation komplexer Ergebnislagen.

Damit nehmen Sie eine Schlüsselposition bei der Digitalisierung unserer Gesellschaft ein. Ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten umfassen hierbei rechnergestützte Verfahren an den Schnittstellen zum Bauingenieurwesen, der Luft- und Raumfahrttechnik, der Automobilindustrie, dem Anlagen- und Maschinenbau sowie dem Konsumgüterbereich.

Labs

Während Ihres Informatik-Studiums stehen Ihnen an der Fakultät Medien diese Labore zur Verfügung:

- > Elektrotechnik-Labor
- > Labor für Virtuelle Realität
- > Labor für Vernetzte Medien
- > Computer Vision Labor
- > Web-Technologie-Labor
- > HCI-Labor
- > Usability Labor
- > Labor für Mobile Medien
- > Computergrafik Labor
- > Mediensicherheitslabor
- > WinuX-Pool
- > LiNT-Pool



Fachbereich Medienwissenschaft

Die Weimarer Medienwissenschaft ist einer der führenden Standorte der Medienforschung in Deutschland, von dem zentrale Impulse in die internationale Forschung ausgehen. Unsere Forscherinnen und Forscher fragen sich, wie Medientechniken und -praktiken auf kulturelle und soziale Prozesse einwirken – und umgekehrt. Neben klassischen (Massen-)Medien wie Film, Fernsehen, Bildende Kunst und Literatur liegen daher auch die medialen Verschränkungen und Netzwerke, z. B. von Infrastrukturen, Archiven, Techno-Ökologien und Ausstellungen in unserem Fokus.

Medienkultur (Bachelor of Arts)

Die Medienkultur in Weimar zeichnet sich durch einen besonders breiten Zugang zu ihrem Gegenstand aus: Neben den klassischen Massen- und Kommunikationsmedien interessieren uns mediale Übergänge und Schnittstellen – auch mit anderen Wissenschaftsbereichen wie Soziologie, Philosophie, Wissenschaftsgeschichte und Kulturtechnikforschung. Im Rahmen der drei Schwerpunkte Medienwissenschaft, Kulturwissenschaft und Medienökonomie können Sie Ihr Studium weitgehend selbst zusammenstellen. Denn die Fakultät gibt Ihnen den Gestaltungsspielraum, Ihre eigenen Interessen und Forschungsprojekte im Studium zu verfolgen.

Und nach dem Studium?

Je nach Fokus in Ihrem Bachelor-Studium können Sie einen Master in den Bereichen Medienwissenschaft, Kulturwissenschaft oder Medienmanagement aufnehmen. Das Studium ist kein medienpraktischer oder künstlerischer Studiengang und bildet daher nicht für ein konkretes Berufsbild aus. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung von Kompetenzen für anspruchsvolle Berufsfelder mit kreativem und reflektiertem Denkanspruch, z. B. Kulturmanagement, Öffentlichkeitsarbeit, Verlagswesen, Filmproduktion, Filmverleih und Filmförderung, Entscheidungsmanagement oder (Unternehmens-)Beratung für die Massenmedien und Unterhaltungsindustrie, Programmgestaltung, Redaktion in Hörfunk, Print, Fernsehen und Online. Der Studiengang beinhaltet ein Pflichtpraktikum.

Studienprogramm Europäische Medienkultur (Bachelor of Arts, Licence en Information-Communication)

Mit der Europäischen Medienkultur bieten wir Ihnen ein binationales Studienangebot an zwei renommierten europäischen Universitäten: der Bauhaus-Universität Weimar und der Université Lumière Lyon 2. Ziel des Studienprogramms ist es, ein Bewusstsein für medien-spezifische Fragestellungen europäischer Reichweite zu schaffen. Sie lernen, die Entwicklung der europäischen Kultur und ihre medialen Prozesse zu beschreiben, zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

Jeweils drei Semester verbringen Sie an den beiden Hochschulen und erhalten nach sechs Semestern zwei Abschlüsse: Den deutschen Bachelor of Arts und die französische Licence en Information-Communication.

Das Studium wird durch die Deutsch-Französische Hochschule gefördert.

Und nach dem Studium?

Nach Abschluss des Doppel-Bachelors Europäische Medienkultur empfiehlt sich ein Master-Studium der Geistes- und/oder Sozialwissenschaften in Deutschland oder Frankreich.

Medienwissenschaft (Master of Arts)

In Weimar interessieren wir uns für kulturelle und gesellschaftliche Gestaltungsprozesse, die nicht nur mit und in Medien stattfinden, sondern auch durch Medien erst möglich werden. In diesem Sinne erweitern und vertiefen Sie im Master-Studiengang Medienwissenschaft Ihre wissenschaftlichen Kompetenzen und entwickeln ein eigenständiges kritisch-analytisches Forschungsprofil.

Die Schwerpunkte des Master-Studiengangs Medienwissenschaft sind:

Medienwissenschaftliche Grundlagen (Medientheorie, Mediengeschichte), Film- und Medienphilosophie, Mediale Welten, Geschichte und Theorie der Kulturtechniken, Bildtheorie, Mediensoziologie und Archivforschung.

Und nach dem Studium?

Das Studium ist kein medienpraktischer oder künstlerischer Studiengang und bildet daher nicht für ein konkretes Berufsbild aus. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung von Kompetenzen für anspruchsvolle Berufsfelder mit kreativem und reflektiertem Denkanpruch, z. B. im Bereich der Medien- und Kommunikationsberatung, der Programm- und Angebotsgestaltung der Unterhaltungsindustrie, im Museumsbereich und Ausstellungswesen oder eine akademische Tätigkeit in Forschung und Lehre.

Fachbereich Medienmanagement

Der Fachbereich Medienmanagement orientiert sich an den Herausforderungen eines zunehmend differenzierten Arbeitsmarktes, wie auch an den zunehmend spezifischen und zugleich interdisziplinären Anforderungen in der medienökonomischen Forschung. Mit seinem Schwerpunkt im Bereich der Wirtschaftswissenschaften stellt der Fachbereich Querbezüge zur Medienwissenschaft her und fördert interdisziplinäres sowie innovatives Handeln.

Medienmanagement (Master of Arts)

Medienmanagement an der Bauhaus-Universität Weimar vermittelt sich ergänzende Blickwinkel auf die Dynamik von Medien: Monopolsituationen analysieren, digitale Marketingstrategien entwickeln, Innovationen erforschen. Das alles gehört zum Master-Studium in Weimar. Wir untersuchen traditionelle und digitale Medienprodukte, Medienunternehmen, Medienkonsum und Medienmärkte aus volks- und betriebswirtschaftlicher, gesellschaftlicher und kultureller Perspektive. Dabei greifen wir auf theoriebasierte und empirische Forschungsmethodik sowie Fallbeispiele zurück. Im Ergebnis befähigt dies unsere Absolventinnen und Absolventen, mit den tiefgreifenden Veränderungen der digitalen Medienbranche und sich schnell wandelnden Arbeitsumfeldern Schritt zu halten.

Und nach dem Studium?

Wirtschaftswissenschaftliche Qualifikationen im Kontext von Medien und Digitalisierung sind in Theorie und Praxis sehr gefragt.

Unsere Absolventinnen und Absolventen arbeiten vor allem in den folgenden Aufgabenbereichen: Managementpositionen in Medienunternehmen und Start-ups, z. B. im strategischen Management, Projekt- und Produktmanagement, Business Development und digitale Geschäftsentwicklung, Marketing- und Kommunikationsabteilungen von Unternehmen im Konsum- und Industriegüterbereich, Kommunikations-, Werbe- und Digitalagenturen, Unternehmensberatung und Consulting, Markt- und Meinungsforschung, Wissenschaft und Forschung.

Zulassung und Bewerbung

Fachbereich Medieninformatik

Der Bachelor-Studiengang Informatik ist zulassungsfrei, d. h. hier können Sie sich innerhalb der angegebenen Frist über unser Online-Portal bewerben und sofort immatrikulieren. Ob Sie die formalen und fachspezifischen Anforderungen für ein Master-Studium im Fachbereich Medieninformatik erfüllen, wird vom Prüfungsausschuss anhand Ihrer eingereichten Bewerbungsunterlagen festgestellt.

Fachbereich Medienwissenschaft

Der Bachelor-Studiengang Medienkultur ist zulassungsfrei, d. h. hier können Sie sich innerhalb der angegebenen Frist über unser Online-Portal bewerben und sofort immatrikulieren. Für das Studienprogramm Europäische Medienkultur sind Französischkenntnisse erforderlich, darüber hinaus gibt es ein Auswahlverfahren. Ob Sie die formalen und fachspezifischen Anforderungen für ein Master-Studium im Fachbereich Medienwissenschaft erfüllen, wird vom Prüfungsausschuss anhand Ihrer eingereichten Bewerbungsunterlagen festgestellt.

Fachbereich Medienmanagement

Ob Sie die formalen und fachspezifischen Anforderungen für ein Master-Studium Medienmanagement erfüllen, wird vom Prüfungsausschuss anhand Ihrer eingereichten Bewerbungsunterlagen festgestellt.

Die jeweiligen Bewerbungs- und Zulassungsmodalitäten sowie Fristen für die einzelnen Studiengänge finden Sie unter www.uni-weimar.de/studium.

Graduiertenkolleg Medienanthropologie

Im April 2020 startet das von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) mit über vier Millionen Euro geförderte internationale Graduiertenkolleg Medienanthropologie an der Fakultät Medien. Über 4,5 Jahre dient es der Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses. Innerhalb eines strukturierten Forschungsprogramms forschen 12 Promovierende und zwei Post-Docs an der Schnittstelle von Kulturtechnik und Medienphilosophie zu Fragestellungen der Medienanthropologie. Die Forschungsprojekte der Kollegiatinnen und Kollegiaten werden von acht Professorinnen und Professoren der Bauhaus-Universität Weimar und der Akademie der bildenden Künste München unter der Leitung von Prof. Dr. Christiane Voss betreut.

Forschungsprogramm

Die umwälzende medientechnische Entwicklung der Gegenwart ist gekennzeichnet durch die zunehmende Verschränkung von Natur und Technik, Biologie und Artefakt, von Menschlichem und Nicht-Menschlichem. Dies führt wiederum zu zahlreichen Verquickungen von Medien(-techniken) und menschlichen Existenzweisen. Das Graduiertenkolleg erforscht daran anschließende Fragestellungen: Wie sind menschliche Erfahrungen und Existenzen angesichts dieser durchdringenden Veränderungen zu begreifen, wo fangen sie an und wo hören sie auf? Wie kann mit herkömmlichen Unterscheidungen der Lebensorientierung – etwa zwischen Mann und Frau, Eigen und Fremd, Mensch und Nicht-Mensch, Herkunft und Zukunft – angesichts dieser technischen, ökologischen und medialen Verunsicherungen umgegangen werden? Und auch: Wie müssen und können bisherige wissenschaftliche Antworten auf diese Fragen überarbeitet werden?

Weitere Informationen gibt es auf der Website des Graduiertenkollegs unter www.uni-weimar.de/gkma.

Gründerwerkstatt neudeli

Die Gründerwerkstatt neudeli der Bauhaus-Universität Weimar ist seit 2001 zentrale Anlaufstelle für gründungsinteressierte Studierende, Alumni und Mitarbeitende aller vier Fakultäten. Sie bietet Querdenkenden ein attraktives und innovatives Umfeld für ihren Start in die Selbstständigkeit. Ganz der Tradition des Bauhauses entsprechend ist das neudeli zentraler Versuchsplatz und Ort des Ausprobierens und Experimentierens.

Das neudeli Team gibt kritisches Feedback zur Geschäftsidee und unterstützt durch individuelle Beratungs- und Coachingprozesse sowie gründungsspezifische Workshops bei der Erstellung eines tragfähigen Geschäftsmodells. Die zahlreichen Werkstätten der Universität sowie die ausgezeichnete technische Ausstattung mit 3D-Printer und modernen Computerpools bieten optimale Möglichkeiten und kreative Freiräume zur Konzeptentwicklung und zum Prototypenbau. Aus einer reinen Gründungsberatung ist mittlerweile auch ein eigener Lehr- und Forschungsbereich gewachsen, der in zahlreiche Kooperationen eingebunden ist.

Im Mittelpunkt stehen das Prototyping im Innovationsprozess sowie neue und kritische Ansätze zur Managementforschung im Bereich des Kreativmanagements. Darüber hinaus forscht das Team des neudeli in enger Kooperation mit dem Fachbereich Medienmanagement an der Bauhaus-Universität Weimar an den Themenschwerpunkten Marketingmanagement, Innovations- und Kreativmanagement sowie Organisations- und Managementwissenschaften für eine wissensintensive und informationelle Ökonomie.

Weitere Informationen zu Veranstaltungen und Angeboten des neudeli erhalten Sie unter: www.uni-weimar.de/neudeli.

Digital Bauhaus Lab

Das Digital Bauhaus Lab ist ein interdisziplinäres Forschungszentrum, in dem sich Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus Informatik und Bauingenieurwesen sowie Künstlerinnen und Künstler den Herausforderungen der Informationsgesellschaft stellen. Das Forschungsgebäude verfügt über technisch hochentwickelte Großgeräte wie interaktive Displays, ein Computer Cluster und ein Interface-Entwicklungslabor.

Ein Fokus im Digital Bauhaus Lab liegt beispielsweise auf der Hardware- und Software-Entwicklung von modernen Nutzer-Interfaces. Das Interface-Entwicklungslabor und ein hochauflösendes Visual-Analytics-Display bilden dabei die ideale Symbiose für diesen Forschungsbereich.

Im Erdgeschoss stehen die soziale Interaktion und der Mensch selbst als Untersuchungsobjekt im Vordergrund. Zwei Cluster-Computer im Untergeschoss des Gebäudes ermöglichen die konkurrenzfähige Forschung im Bereich Big Data Analytics und High Performance Computing für ingenieurwissenschaftliche Simulationen.

Ein technisches Highlight ist das Mehrbenutzer-3D-Display – das einzige seiner Art weltweit. Es eignet sich vor allem für die Visualisierung komplexer räumlicher Simulationen. Ingenieurinnen und Ingenieure sowie Informatikerinnen und Informatiker können damit auf einer »virtuellen Baustelle« zusammenarbeiten.

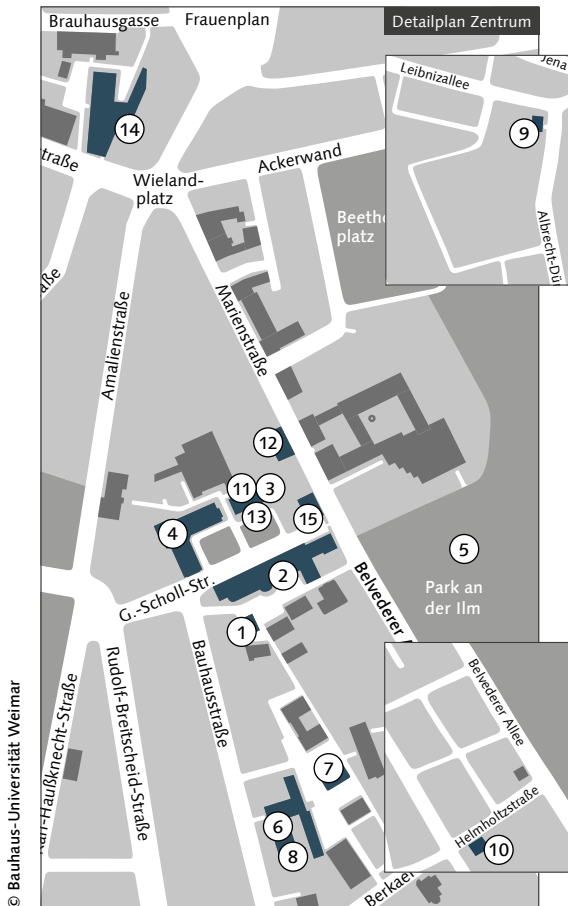
Für Forschungs- und Abschlussarbeiten stehen Ihnen im Digital Bauhaus Lab auf ca. 300 m² die folgenden Labore zur Verfügung:

- > User Interface Entwicklungslabor
- > Human-Computer Interaction Labor
- > Computer Vision Labor
- > Computergrafiklabor
- > Virtual Reality Labor
- > Multi-User 3D Display
- > Visual Analytics Display

Weitere Informationen erhalten Sie unter: www.digital-bauhaus-lab.de.

Universitätsstadt Weimar

Trotz seiner geringen Größe und seines Bilderbuchcharakters, ein verschlafenes Provinznest ist Weimar nicht. Ob für Kunst- und Kulturhungrige, Nachtschwärmerinnen und Nachtschwärmer oder Gourmets – neben Goethe, Schiller und dem Bauhaus hat Weimar noch einiges mehr zu bieten. Und das alles in einem Stadtzentrum, in dem nichts weiter als 10 Minuten Fußweg voneinander entfernt ist. Mehr als 20 Museen, vier Kinos, das Deutsche Nationaltheater, mehrere Kleinkunsthörsäle, sowie studentische Clubs und Konzertveranstaltungen sprechen für sich.



Allgemeines

- 1 Bauhaus.Atelier | Info Shop Café
Geschwister-Scholl-Straße 6a
- 2 Hauptgebäude*
Geschwister-Scholl-Straße 8
- 3 Campus.Office
Geschwister-Scholl-Straße 15
- 4 Van-de-Velde-Bau*
Geschwister-Scholl-Straße 7
- 5 Park an der Ilm*

* UNESCO-Weiterbe

Fakultätsgebäude

- 6 Fakultät Medien, Bauhausstraße 11
- 7 Digital Bauhaus Lab, Bauhausstraße 9a
- 8 Fachbereiche Medieninformatik und Medienwissenschaft, Bauhausstraße 11
- 9 Fachbereich Medienmanagement Albrecht-Dürer-Straße 2
- 10 Gründerwerkstatt »neudeli«
Helmholtzstraße 15

Dezernate (Auswahl)

- 11 Dezernat Studium und Lehre (DSL)
Dezernat Internationale Beziehungen (DIB)
im Campus.Office
Geschwister-Scholl-Straße 15

Zentrale Einrichtungen (Auswahl)

- 12 Bauhaus Research School (BRS)
Marienstraße 14
- 13 Allgemeine Studienberatung,
Career Service
Geschwister-Scholl-Straße 15
- 14 Universitätsbibliothek (UB),
Audimax, Steubenstraße 6
- 15 Haus der Studierenden M18
Marienstraße 18

EINBLICK.Bauhaus

Orientierungsabend für Studieninteressierte und Eltern

Informieren Sie sich persönlich vor Ort über alles Wichtige zu Studienangeboten und -organisation sowie Wohn- und Finanzierungsmöglichkeiten. uni-weimar.de/orientierungsabend

Hochschulinformationstag (hit) für Bachelor- und Master-Studiengänge

Lernen Sie unsere Universität mit ihren Werkstätten, Hörsälen und Laboren kennen und stellen Sie uns Ihre Fragen zu einzelnen Studiengängen, zur Studienorganisation und den sozialen Rahmenbedingungen eines Studiums.

Immer Anfang März: uni-weimar.de/hit

summaery – Die Jahresschau der Bauhaus-Universität Weimar

Die Jahresschau der besten Arbeiten verwandelt den Campus und die Stadt Weimar vier Tage lang in eine lebendige Bühne. Immer zweites Juliwochenende: uni-weimar.de/summaery

Schnupperstudium–Studieren probieren

Wie läuft das an der Uni? Welche Fächer gibt es? Was kostet mich das Studium? Wo kann ich wohnen? Am Anfang stehen viele Fragen. Wir empfehlen: das Studieren einfach ausprobieren! uni-weimar.de/schnupperstudium

In.Sight Master

Das Master-Studium probieren. Erleben Sie mit unserem »In.Sight Master«-Programm den Studienalltag und das Campus-Leben vor Ort und entdecken Sie, welche Themen sich hinter den Vorlesungstiteln verbergen.

Mitte Mai: uni-weimar.de/insightmaster

Bauhaus.Botschafter

Studierende verschiedener Fachrichtungen beantworten Fragen zum eigenen Studiengang, bieten Führungen oder Workshops an und versorgen Sie über Facebook und blogspot mit Neuigkeiten zum Studium in Weimar.

bauhausbotschafter.com

Kontakt und Allgemeine Studienberatung

Allgemeine Studienberatung

Christian Eckert

Campus.Office

Bauhaus-Universität Weimar

Geschwister-Scholl-Straße 15, Raum 005

99423 Weimar

Deutschland

Telefon +49 (0) 36 43/58 23 23

E-Mail studium@uni-weimar.de

Info und Sprechzeiten

www.uni-weimar.de/studienberatung

Studierende zeigen ihre Arbeiten

www.uni-weimar.de/experiment-bauhaus

Bauhaus-Universität Weimar

Redaktion: Tina Meinhardt, Lisa Hager Konzeption, Layout und Satz: Universitätskommunikation

Bilder: Candy Welz, Nils Volkmann, Henry Sowinski, Philipp Matschke

© 2020 Bauhaus-Universität Weimar, 2020-dsl-18-de-v1

