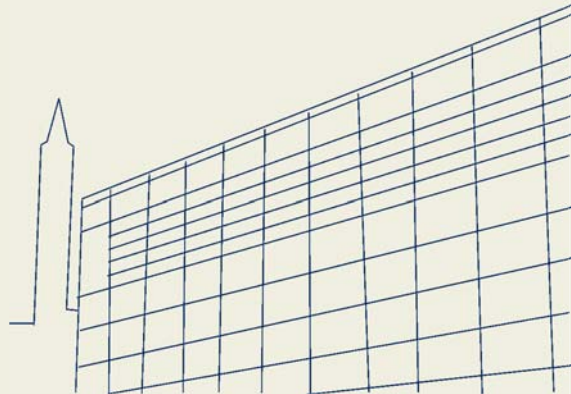




Informatik Master



Inhaltsverzeichnis	
Beschreibung des Faches	3
Studienvoraussetzungen	5
Empfohlene Fähigkeiten	5
Tätigkeitsfelder.....	6
Abschluss.....	6
Studienaufbau und Studieninhalte.....	6
Typische Lehrveranstaltungsformen.....	12
Unterrichtssprache.....	12
Auslandsaufenthalt	13
(Forschungs-) Kooperationen	13
Studienbeginn und -dauer	13
Lehrende	13
Studierende im ersten Semester	13
Kosten und Wohnen	14
Bewerbung und Einschreibung.....	14
Kontakt.....	16

Beschreibung des Faches

Ob Laptop, Smart Phone, Waschmaschine, Wikipedia oder Facebook: Informationstechnische Systeme sind aus unserem Alltag, aus Berufsleben wie Freizeit nicht mehr wegzudenken. Dabei geht es neben der Hardware vor allem um die Software, also die Programme, Webseiten, Benutzungsschnittstellen usw., die die Hardware erst zum Leben erwecken. *Informatik* ist die Wissenschaft, die sich ausgehend von der Analyse von Problemen aus den unterschiedlichsten Anwendungsfeldern mit der Entwicklung und Anwendung dieser Systeme befasst.

Das Studium mit Abschluss **Bachelor of Science** (B.Sc.) vermittelt vor allem die Kenntnisse, Methoden und Fähigkeiten, die für einen ersten Berufseinstieg nötig sind. Auf einen fachnahen Bachelor-Abschluss aufbauend bietet der Masterstudiengang Informatik darüber hinaus vor allem die Basis für eine wissenschaftliche Forschungstätigkeit.

Informatik ist keine reine Technikwissenschaft. Selten geht es nur um die technische Lösung einer Aufgabe mit Hilfe geeigneter Hardware und/oder Software, also nicht nur um ein effizientes Programm oder Systemdesign. Im Vordergrund steht meist genauso, was da eigentlich berechnet, verarbeitet, angezeigt werden soll, welcher Nutzen oder ggf. auch welcher Schaden daraus entsteht. Und es geht um die Benutzung, um die Interaktion mit dem entstandenen informationstechnischen System, und wie wir uns dadurch verändern. Insofern kommt Analyse, Folgenabschätzung und Gestaltung gleichermaßen hohe Bedeutung zu.

Informatiker*innen entwickeln und untersuchen beispielsweise Multimediasysteme, Prozesssteuerungen, georeferenzierte Anwendungen, Assistenzsysteme, Browser Spiele, Datenbanken, Betriebssysteme, Benutzungsoberflächen, Webanwendungen, Apps für mobile Systeme, eingebettete Systeme in Fahrzeugen, Roboter und vieles mehr und achten dabei auf Informations- und Funktionssicherheit, Benutzbarkeit, Erweiterbarkeit, oder auch einfach auf Motivation und Spaß am Spiel.

Das Studium behandelt die theoretischen, praktischen und technischen Grundlagen der Informatik, deren Anwendung zur Lösung konkreter Problemstellungen sowie die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Zusammenhänge dieser Entwicklungs- und Anwendungsprozesse. Dies sind gleichzeitig die Fragestellungen für die Forschungsprojekte im Studiengang, die ebenfalls ein sehr breites Spektrum von technischen und theoretischen Grundlagen über Konzepte und Realisierungen informationstechnischer Systeme bis zu Fragen sozialer Folgen und Rahmenbedingungen umfassen.

Neben einer deutlichen Anwendungsorientierung ist eine Spezialität der Bremer Informatik-Studiengänge vor allem das Projektstudium, in dem Themen von praktischer Bedeutung über längere Zeit intensiv in Gruppen bearbeitet werden.

Bereits im Bachelor-Studium, erst recht aber im Master-Studium bietet sich die Möglichkeit zu einer Vertiefung bzw. Spezialisierung. Derzeit mögliche Spezialisierungsrichtungen sind:

- SQ: Sicherheit und Qualität
- KIKR: Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik
- DMI: Digitale Medien und Interaktion

Damit eignet sich das Studium auch als Basis für eine wissenschaftliche Weiterqualifikation (Promotion).

Die Kombination eines anderen, i.d.R. verwandten Bachelor-Studiengangs mit dem Master-Studiengang Informatik bietet die Möglichkeit zum Erwerb einer Mehrfachqualifikation. Verwandte Studiengänge sind u.a.:

- Digitale Medien (Bachelor und Master)
(in Kooperation mit der Hochschule für Künste)
- Systems Engineering (Bachelor und Master)
(in Kooperation mit FB1/Elektrotechnik und FB4/Produktionstechnik)
- Wirtschaftsinformatik (Bachelor)
(in Kooperation mit FB7/Wirtschaftswissenschaft)

Studienvoraussetzungen

Die Aufnahmevoraussetzungen sind in der jeweils gültigen Aufnahmeordnung des Studiengangs geregelt. Im Wesentlichen werden verlangt:

- ein erster berufsqualifizierender Abschluss an einer Universität oder Fachhochschule (mit mindestens 180 Punkten nach ECTS).¹
- Der Bachelorabschluss muss in Informatik erbracht worden sein oder in einem verwandten Studiengang (mit Studienleistungen in Informatik im Umfang von mindestens 108 Kreditpunkten).
- Deutschkenntnisse gemäß den für die Universität Bremen allgemein geltenden Voraussetzungen.
- Es ist ein Motivationsschreiben (von max. 2 Seiten) einzureichen, das
 - das Interesse am Masterstudiengang Informatik begründet,
 - die eigene Qualifikation für den Studiengang darlegt,
 - bisherige Projekterfahrungen darlegt,
 - die eigenständige Perspektive für die wissenschaftliche Arbeit im Masterstudium darlegt und
 - ggf. das gewünschte Masterprofil benennt.

Empfohlene Fähigkeiten

Gute Englischkenntnisse sind für ein erfolgreiches Informatikstudium notwendig. Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Lernbereitschaft, Zeitmanagement und Selbstverantwortung sind weitere Schlüsselkompetenzen, die im Studium und späterem Beruf notwendig sind.

¹ Die Bewerbung kann auch erfolgen, wenn das vorangegangene Studium bis zum Bewerbungsschluss eines Jahres noch nicht abgeschlossen ist, jedoch Studien- und Prüfungsleistungen im Umfang von mindestens 130 CP erbracht worden sind.

Tätigkeitsfelder

Tätigkeitsfelder für Informatikerinnen und Informatiker können vielgestaltig sein: Sie finden Arbeitsplätze in Industrie und Wirtschaft ebenso wie im öffentlichen Dienst. Sie sind vor allem im Bereich der Software-Entwicklung tätig, aber auch bei Herstellern von Computer-Hardware, Anwendern und in Forschung und Lehre. Um dieser Vielfalt Rechnung zu tragen, soll das Studium dazu befähigen, sich auf rasch wechselnde Anforderungen der beruflichen Praxis selbständig einstellen zu können.

Das Studium wird auf wissenschaftlicher Basis durchgeführt. Es lebt aus der Spannung zwischen allgemeinen, grundlegenden Kenntnissen und speziellen, instrumentellen Fertigkeiten; dabei betont es die Grundlagen gegenüber den Fertigkeiten, aber das eine ist ohne das andere nicht zu haben. In einer Ausbildung auf wissenschaftlichem, forschungsnahem Niveau werden fachliche Kenntnisse, Methoden und Fähigkeiten vermittelt, die auf dem Gebiet der Informatik berufsqualifizierend sind.

Abschluss

Master of Science (M.Sc.)

Studienaufbau und Studieninhalte

Das Informatikstudium im Master-Studiengang ist auf eine Regelstudienzeit von vier Semestern (Vollzeitstudium) angelegt und endet mit dem Abschluss „Master of Science“ (M.Sc.). – Wer das Studium (z.B. aus familiären oder gesundheitlichen Gründen oder aufgrund paralleler Erwerbstätigkeit) nicht in Vollzeit betreibt, muss eine entsprechend längere Studienzeit einplanen.

Das Studium ist modular aufgebaut. Dabei gibt es nur wenige Pflichtmodule. Bei den anderen Modulen kann zwischen verschiedenen Veranstaltungen im jeweiligen Modulbereich gewählt werden (Wahlmodule). Jede Lehrveranstaltung ist mit einem Punktwert (Credit Points, CP ²) ausgewiesen, das ist ein

² CP = Credit Points. Jedem Modul wird eine bestimmte Anzahl an Credit Points zugewiesen. Die Credit Points geben den durchschnittlichen Arbeitsaufwand eines/r Studierenden für ein Modul an. Ein CP entspricht dabei etwa 30 Arbeitsstunden. Bei den Arbeitsstunden werden neben der Anwesenheit in Lehrveranstaltungen an der Universität auch die Vor- und Nachbereitung der Veranstaltung berücksichtigt, z.B. für Recherche und Lesen, das Schreiben einer Hausarbeit, das Lernen für eine Prüfung. Bei 30 Arbeitsstunden pro CP ergibt sich etwa eine

Maß für den relativen durchschnittlichen Arbeitsaufwand, der für die einzelnen Veranstaltungen erbracht werden muss.

Die Veranstaltungen sind einem der folgenden sechs Modulbereiche zugeordnet:

- Mathematik und Theoretische Informatik
- Praktische und Technische Informatik
- Angewandte Informatik
- Projekte
- Informatik-Wahl
- Freie Wahl

Das Studium wird mit der Masterarbeit abgeschlossen. Die Studierenden weisen damit nach, dass sie die für die berufliche Praxis notwendigen gründlichen Fachkenntnisse erworben haben, die Zusammenhänge ihres Fachs überblicken und die Fähigkeit besitzen, wissenschaftliche Methoden und Erkenntnisse der Informatik anzuwenden.

Für den erfolgreichen Abschluss des Master-Studiengangs Informatik sind insgesamt 120 Kreditpunkte (CP) zu erwerben.

Studienverlaufsplan

Auf der nächsten Seite ist ein Studienverlaufsplan abgedruckt.

Hierzu einige Hinweise:

- Für Module in geschweiften Klammern können jeweils Lehrveranstaltungen aus spezifischen Auswahlkatalogen bzw. aus dem Lehrangebot der Informatik oder der Universität gewählt werden, die unterschiedlichen Umfang haben können. Insofern sind eingeklammerte CP-Werte nur als typisches Beispiel zu verstehen. Die bei der konkreten Wahl ggf. fehlenden oder überzähligen CP werden mit den Modulen aus „Freie Wahl“ verrechnet.
- Die Studienfachberatung sowie die entsprechenden Lehrenden stehen für entsprechende Fragen und Beratung gerne zur Verfügung.

Belastung von 40 Stunden pro Woche.

Pro Semester sollen durchschnittlich etwa 30 CP erbracht werden. Abweichungen um einige CP nach oben oder unten sind üblich.

Sem.	Mathematik & Theoretische Informatik	Praktische & Technische Informatik	Angewandte Informatik	Projekte		Informatik Wahl	Wahl	Σ
				CP	CP			
1 - 3	{TheoInf-Wahl} (6)	{PrakTechInf-Wahl 1} (6) {PrakTechInf-Wahl 2} (6)	{Anwinf-Wahl} (6)	Projektmanagement & Wissenschaftskultur 6	{Projekt-Wahl 1} (6) {Projekt-Wahl 2} (6)	{Inf-Wahl} (6)	{Freie Wahl} (6) {Freie Wahl} (6) {Freie Wahl} (6)	30 30 30
4	Masterarbeit						30	30

Pflicht- und Wahlfächer

Für das Master-Studium Informatik sind insgesamt 120 CP nachzuweisen (d.h. durchschnittlich 30 CP pro Semester), die sich wie folgt auf die sechs Modulbereiche verteilen:

Modulbereiche des Informatik-Master-Studiums	
Mathematik und Theoretische Informatik	1 Wahlmodul TheoInf-Wahl (CP gemäß Wahl, oft 6 CP)
Praktische und Technische Informatik	2 Module PrakTechInf-Wahl (CP gemäß Wahl, oft 6+6 CP)
Angewandte Informatik	1 Modul AnwInf-Wahl (CP gemäß Wahl, oft 6 CP)
Projekte	1 Pflichtmodul („Projektmanagement und Wissenschaftskultur“ 6 CP) + Pflichtmodul Master-Projekt (24 CP) + 2 Module Projekt-Wahl (CP gemäß Wahl, oft 6+6 CP)
Informatik-Wahl	1 Modul Informatik-Wahl (CP gemäß Wahl, oft 6 CP)
Wahl	+ ggf. Module Freie Wahl (CP gemäß Berechnung ³)
	Pflichtmodul Masterarbeit (30 CP)

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, durch die Wahlmodule das eigene Studium inhaltlich individuell zu gestalten und so Studien-Schwerpunkte nach eigenen Interessen zu setzen. Zur Orientierung und zur Gewährleistung einer hinreichenden Breite existieren allerdings ein paar Rahmenvorgaben:

- Zu den Bereichen **TheoInf-Wahl**, **PrakTechInf-Wahl** und **AnwInf-Wahl** gibt es im Lehrveranstaltungsverzeichnis jeweils Auswahlkataloge (Master-Basis-Module, MB-...).
- Die beiden Module **Projekt-Wahl** können projektspezifisch vorgegeben sein (Modulkategorie **Master-Basis** oder Modulkategorie **Master-Ergänzung**) - es kann hierfür auch Auswahllisten geben.

³ Die Zahl der in der **Freien Wahl** zu erbringenden CPs richtet sich nach den in den anderen Wahlmodulen erbrachten CP, die je nach gewählter Lehrveranstaltung variieren können: Insgesamt sind über alle Pflicht- und Wahlmodule zusammen 120 CP für den Master erforderlich. Die Anzahl der in der *Freien Wahl* zu erbringenden Module ist dabei nicht festgelegt.

- Im Bereich Informatik-Wahl muss ein Modul aus der Modulkategorie **Master-Basis** oder aus der Modulkategorie **Master-Ergänzung** gewählt werden.
- **Freie Wahl:** Hier können Module aus dem Gesamtangebot der Universität Bremen gewählt werden, solange sie sich inhaltlich nicht mit anderen absolvierten Modulen überschneiden. Diese Module können auf Antrag auch auf Bachelor- Niveau sein.

Studienschwerpunkte/Vertiefungsrichtungen

Im Master-Studiengang Informatik besteht neben der Möglichkeit der individuellen Schwerpunktsetzung auch die Option, das Studium an einem inhaltlichen Profil auszurichten. Die angebotenen Profile orientieren sich stark an den Forschungsschwerpunkten der in der Lehre tätigen Forschungsgruppen:

- SQ: Sicherheit und Qualität
- KIKR: Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik
- DMI: Digitale Medien und Interaktion

Das Masterprofil kann auf dem Zeugnis ausgewiesen werden, wenn bestimmte Module profilspezifisch gewählt werden.

Sicherheit und Qualität (SQ)

Menschen verlassen sich zunehmend auf Informatik-Technologien, sei es im persönlichen Umfeld, in Mobiltelefonen und Waschmaschinen, oder unterwegs in Zügen oder Autos. Mit der wachsenden Bedeutung steigen aber auch die Risiken, die mit diesen Technologien verbunden sind. Fehlfunktionen können zu Datenverlusten und finanziellen Einbußen führen und sogar eine Gefahr für Leib und Leben darstellen. Damit sich die Nutzer auf die Systeme verlassen können und ihnen vertrauen, müssen Hardware und Software harte Anforderungen erfüllen. So dürfen z.B. auch bei unerwarteten Ereignissen keine Fehlfunktionen auftreten, und das System muss verständlich und einfach zu benutzen sein. Im Masterprofil **Sicherheit und Qualität** werden insbesondere Module zu den folgenden Themen angeboten: Verfahren zur Sicherstellung der Fehlerfreiheit und Funktionssicherheit von Hardware und Software, zum Schutz von Daten vor unautorisiertem Zugriff und zum Schutz der Privatsphäre einzelner, sowie aufgabenangemessene, verständliche und einfach zu bedienende Nutzungsschnittstellen.

Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik (KIKR)

Ergebnisse der Kognitionsforschung, Künstlichen Intelligenz und Robotik beeinflussen unser Leben in allen Bereichen. Das Spektrum der Anwendungen ist vielfältig: Logistik, Raumfahrt, Unterwasserrobotik, Navigation sowie Medizintechnik und Ambient Assisted Living sind nur einige Beispiele. Im Profil **Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik** werden insbesondere Module zu den folgenden Themen angeboten: Computersysteme und Roboter, die Fähigkeiten von Menschen und anderen biologischen Lebewesen haben, so z.B. das Erlernen neuer Sachverhalte, das Schlussfolgern mit unsicherem Wissen, das Verstehen von Texten und Sprache, das visuelle Erfassen einer Situation, aber auch motorische Fähigkeiten oder die Navigation im Raum. Das Themenfeld ist interdisziplinär und integriert viele Nachbardisziplinen der Informatik, wie z.B. Psychologie, Biologie, Mathematik und Linguistik. Besonders in der Robotik spielen neben KI und Kognitionswissenschaft auch Aspekte aus Elektrotechnik und Mechatronik eine wichtige Rolle.

Digitale Medien und Interaktion (DMI)

In der Entwicklungsgeschichte der Informatik hat sich die Auffassung vom Computer ganz wesentlich vom Automaten über ein Werkzeug hin zum Medium gewandelt. Der Nutzungskontext erstreckt sich dabei zunehmend auf die ganze Lebenswelt, und Interaktivität wird zum Leitgedanken neuer Medien. Im Profil **Digitale Medien und Interaktion** werden insbesondere Fragen des Einsatzes und der Gestaltung Digitaler Medien in verschiedenartigen Anwendungsbereichen diskutiert. Es geht um die Anpassung der Mensch-Computer-Schnittstelle (Geräte und Interaktionsformen) an die Nutzenden und den Nutzungskontext sowie um Technologien und Algorithmen zur digitalen Interaktion von Virtual Reality bis Bild- und Sprachverarbeitung. Das Profil zeichnet sich durch die Verbindung technischer und sozialer, algorithmischer und ästhetischer Aspekte aus.

Typische Lehrveranstaltungsformen

Lehrveranstaltungen werden u.a. in folgenden Formen durchgeführt:

- Kurs bzw. Vorlesung mit Übung/Tutorium/Praktikum
- Seminar
- Projekt

Vorlesungen sind Veranstaltungen, in denen die/der Lehrende vor allem referiert und Studierende eher zuhören und ggf. nachfragen. Insbesondere bei den Pflichtmodulen zu Beginn des Studiums kann die Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer auch mehrere hundert Studierende sein. Begleitend dazu werden häufig Tutorien oder Übungen angeboten, in denen dann jeweils eine kleinere Zahl von Teilnehmer*innen (meist bis etwa 20 Personen) mit Unterstützung durch Wissenschaftliche Mitarbeiter*innen oder studentische Tutor*innen Inhalte vertieft und Übungsaufgaben bespricht. In Kursen sind Vorlesungs- und Übungsinhalte integriert. Praktika dienen insbesondere der Vermittlung und Übung konkreter praktischer Fertigkeiten.

Seminare sind stark auf die Beteiligung der Studierenden ausgerichtet. Oft wird hier der Inhalt durch wechselseitige Referate zum Seminarthema und ergänzende Diskussionen erarbeitet und vertieft.

In Projekten wenden Studierende ihr bereits erworbenes Wissen bei der Lösung von Problemen, Fallstudien und anderen komplexen fachspezifischen Fragestellungen an. Hier ist neben den Inhalten ganz besonders auch die Kommunikation, Kooperation und Teamarbeit in größeren und kleineren Arbeitsgruppen sowie ein übergreifendes, selbstorganisiertes Projektmanagement gefragt.

Unterrichtssprache

Die Unterrichtssprache ist in der Regel Deutsch, ein problemloser Umgang mit englischer Fachliteratur ist jedoch eine notwendige Voraussetzung.

Im Wahlbereich werden auch Module auf Englisch angeboten.

Auslandsaufenthalt

Ein Auslandssemester ist möglich, aber angesichts der kurzen Dauer des Master-Studiums nicht leicht zu organisieren. Bei Interesse wenden Sie sich deswegen bitte sehr frühzeitig an die/den Ausländerbeauftragte*n oder die Studienfachberatung.

(Forschungs-) Kooperationen

Die Bremer Informatik hat vielfältige Kontakte zu anderen Informatik-Forschungseinrichtungen in Deutschland und weltweit. Arbeitsgruppen der Informatik sind u.a. am Standort Bremen des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) beteiligt. Im Transferbereich gibt es – u.a. durch das Technologiezentrum Informatik (TZI) und das Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib) – intensive Kontakte zu Wirtschaft, Industrie und öffentlicher Verwaltung.

Studienbeginn und -dauer

Studienbeginn ist jeweils im Wintersemester und im Sommersemester.

Regelstudienzeit: 4 Semester. Nach dieser Regelstudienzeit richtet sich die Bafög-Förderung.

Lehrende

Zum Fach Informatik sind derzeit hauptamtlich 18 Professuren besetzt (davon 4 Professorinnen), die gemeinsam mit einer großen Zahl Wissenschaftlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter die Lehre im Fach Informatik weitgehend abdecken. Zusätzliche Lehrangebote kommen von pensionierten Hochschul Lehrern, Honorarprofessoren, Lehrenden aus anderen Fächern sowie ggf. Lehrbeauftragten.

Studierende im ersten Semester

Erstsemester im Studienjahr 2014 im Master-Studiengang: 70 Studierende (davon ca. 20 % Frauen)

Insgesamt waren im Wintersemester 2014/15 im Informatik Master eingeschrieben: 168 Studierende (davon ca. 23 % Frauen)

Kosten und Wohnen

Pro Semester müssen Studierende Beiträge in Höhe von aktuell 282,76 € (Stand: WiSe 2015/16) bezahlen. Darin enthalten ist ein Semesterticket für den öffentlichen Bahn- und Busverkehr. Ab dem 15. Hochschulsemester und ab dem 55. Lebensjahr fallen zusätzlich 500 € Studiengebühren an.

Informationen zum Semesterbeitrag finden Sie unter www.uni-bremen.de/semesterbeitrag und zu den Studiengebühren unter www.uni-bremen.de/studiengebuehren

Auf www.bremen.de wird die Stadt und das Land Bremen vorgestellt. Dort und unter www.studentenwerk.bremen.de werden Wohnungsangebote veröffentlicht. Studierende, die ihren Erstwohnsitz nach Bremen verlegen, erhalten ein Begrüßungsgeld von 150 €.

Informationen zu den Universitäts-Servicestellen, zur Stadt und zum Wohnangebot: www.uni-bremen.de/studium/beratung-service

Bewerbung und Einschreibung

Bewerbungsfrist

Eine Bewerbung für das 1. Fachsemester ist zum Winter- und Sommersemester möglich.

Wintersemester: 31. Mai

Sommersemester: 15. Januar

Antragstellung online über www.uni-bremen.de/master

Die Antragstellung erfolgt online über das Masterportal des Sekretariats für Studierende www.uni-bremen.de/master. Für Sonderanträge (z.B. Fortgeschrittene, Härtefälle) nur die Formulare nutzen, die von der Universität Bremen im Internet zur Verfügung gestellt werden.

Sekretariat für Studierende international (Immatrikulationsamt)

Zulassung und Einschreibung für Masterstudiengänge

Besuchsadresse: Bibliothekstraße 1, Verwaltungsgebäude,
Erdgeschoss, Eingangsbereich

Postadresse: Universität Bremen, SfS-International
Postfach 33 04 40
28334 Bremen

Telefon/Fax: 0421 218-61002/0421 218-61125
master@uni-bremen.de
www.uni-bremen.de/master

Beratungszeiten: Mo, Di & Do 9–12 Uhr, Mi 14–16 Uhr (ohne Voranmeldung)

Kontakt

Internetadresse des Studiengangs

www.szi.uni-bremen.de

Informationen in der Datenbank Studium

www.dbs.uni-bremen.de

→ Bereich „Zahlen, Technik & Produktion“

Studienfachberatung

Studienzentrum Informatik

Dr. Sabine Kuske

MZH, Raum 1280

0421 218-63532

studienzentrum@informatik.uni-bremen.de

Stv. Studiendekanin

Prof. Dr. Ute Bormann

MZH, Raum 5190

0421 218-63901

ute@informatik.uni-bremen.de

Sprechzeiten ändern sich, bitte erkundigen Sie sich ggf. per E-Mail oder telefonisch.

Studentische Interessenvertretung

Stuga Informatik (Studentische Vertretung im Studiengang)

MZH, Raum 1196

0421 218-63535

stuga@informatik.uni-bremen.de

<http://stuga.informatik.uni-bremen.de>

Allgemeiner Studierendenausschuss (AStA)

Studentische Vertretung für die gesamte Universität

Serviceangebote: BAföG- und Sozialberatung, Kinderbetreuung

AStA-Etage, Studentenhaus (StH)

www.asta.uni-bremen.de

Aktualisiert: 10/2015 (V)

KONTAKT

Zentrale Studienberatung

Besuchsadresse:

Bibliothekstr. 1, Verwaltungsgebäude
Eingangsbereich gegenüber Info-Stelle

Postadresse:

Universität Bremen
Zentrale Studienberatung
Postfach 33 04 40
28334 Bremen

0421 218-61160

zsb@uni-bremen.de

www.zsb.uni-bremen.de

Beratungszeiten (ohne Voranmeldung):

Mo, Di & Do 9–12 Uhr

Mi 14–16 Uhr

Zusätzliche Termine für Berufstätige und Auswärtige
nach Vereinbarung