

STUDIOTECHNIKEN IM STUDIENGANG

COMPUTERANIMATION
EVENT MEDIA
FERNSEHEN
FILM
INTERAKTIVE MEDIEN / INTERNET / GAMES
TON
VISUAL EFFECTS

ÜBERSICHT STUDIENVERLAUF

PFLICHT 

WAHLPFLICHT 

7	Bachelor-Thesis	
6	Studioproduktion	
5	Praktisches Studiensemester	
4	Studioproduktion	
3	Hauptstudium: Medientechnik	
2	Technik, Informatik und Gestaltung	
1	Grundstudium: Naturwissenschaften	

WEITERE INFORMATIONEN

Homepage des Studiengangs
www.hdm-stuttgart.de/am



STUDIERN. WISSEN. MACHEN.



Hochschule der Medien

Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Telefon 0711 8923-10
Telefax 0711 8923-11

www.hdm-stuttgart.de

AUDIOVISUELLE MEDIEN

Bachelor of Engineering

AUDIOVISUELLE MEDIEN (B. ENG.)

Der Studiengang Audiovisuelle Medien geht zurück auf den 1979 gegründeten Studiengang Medientechnik. Er vermittelt sowohl das „Handwerk“ der Technik, Gestaltung und Wirtschaft als auch das „Kopfwerk“ für Kreativität, Konzeption und Realisation.



Der Schwerpunkt liegt dabei immer auf der Technik. Unsere AbsolventInnen verlassen das Haus als kreative MedieningenieurInnen mit dem Titel Bachelor of Engineering.

Die Nachfrage ist enorm: Seit der Einführung des Bachelorabschlusses steht einem Studienplatz des Studiengangs etwa die achtfache Zahl an Bewerbungen gegenüber.

ANSPRECHPARTNER

Prof. Dr. Andreas Koch

Studiendekan Audiovisuelle Medien (B. Eng.)

Telefon 0711 8923-2249

kocha@hdm-stuttgart.de

HIGHLIGHTS DES STUDIENGANGS

Studieren an einer Medienshochschule

Ganzheitliche, crossmediale Betrachtung der Medien

Akkreditierter Studiengang

Ingenieurwissenschaftlicher Abschluss (B. Eng.)

Flexible Ausgestaltung des Studiums

Wahlmöglichkeiten aus Technik, Konzeption, Gestaltung

Hoher Praxisanteil im Studium

Hochmoderne, exzellent ausgestattete Studios

Zahlreiche internationale Kooperationen

Kontakte zu Partnerhochschulen weltweit

Gute Vernetzung in der Medienbranche

Der Studienstandort in einer wirtschaftsstarken Region

Lebensqualität nach den Vorlesungen

Kulturelle Vielfalt und das Freizeitangebot Stuttgarts

Und im Anschluss ...

Weiterqualifikation zum Master bzw. Promotion möglich



BERUFSFELDER

Unsere AbsolventInnen arbeiten in Produktionsfirmen der Visual-Effects- und Animationsbranche, bei Fernsehen und Hörfunk, in Agenturen, Verlagen, Herstellerfirmen sowie in Instituten für Medienberatung, Kommunikation und Ausbildung. Der Studiengang deckt die verschiedenen medialen Aspekte mit einer großen Bandbreite ab.

AbsolventInnen sind in Bereichen wie Computeranimation, VFX-Supervision, Game-Development, Sound Design, Produktions-/Aufnahmeleitung, Interaktionsgestaltung, Technischer Redaktion und Technischem Vertrieb tätig.

WER SOLLTE SICH BEWERBEN?

Ideale BewerberInnen sollten neben einer guten Hochschulzugangsberechtigung vor allem eine Begeisterung für die technischen Aspekte der elektronischen Medien mitbringen. Im Grundstudium wird die mediale Technik eingehend aus physikalischer, elektronischer, informatischer und auch mathematischer Sicht betrachtet. Affinität zu digitalen Werkzeugen wird gefördert und erwartet.

Auch wenn das Studium mit einem Bachelor of Engineering abgeschlossen wird, besteht es nicht alleine aus technischen Fächern: Zu rund 40% werden gestalterische und konzeptionelle Bereiche abgedeckt. Daher sollten ideale BewerberInnen auch eine ausgeprägte kreative Veranlagung besitzen.