STUDIOTECHNIKEN IM STUDIENGANG

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

ÜBERSICHT STUDIENVERLAUF

PFLICHT

WAHLPFLICHT

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

WEITERE INFORMATIONEN

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

STUDIEREN. WISSEN. MACHEN.

HOCHSCHULE DER MEDIEN

Hochschule der Medien

Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Telefon 0711 8923-10
Telefax 0711 8923-11

www.hdm-stuttgart.de

AUDIOVISUELLE MEDIEN

Bachelor of Engineering

Stand 11_2018

AUDIOVISUELLE MEDIEN (B. ENG.)

Der Studiengang Audiovisuelle Medien verbindet technisches Know-how, Gestaltung und wirtschaftliches Verständnis mit Kreativität, Konzeption und Realisation. Ergänzt durch moderne Themen wie Künstliche Intelligenz und vernetzte Mediensysteme bereitet er optimal auf die Anforderungen der digitalen Medienwelt vor.

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 sechsfache Zahl an Bewerbungen gegenüber.

ANSPRECHPARTNER

Prof. Boris Michalski
Studiendekan Audiovisuelle Medien (B. Eng.)
michalski@hdm-stuttgart.de

HIGHLIGHTS DES STUDIENGANGS

Studieren an einer Medienhochschule
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 und Absolventen sind in vielfältigen Berufsfeldern tätig, darunter Computeranimation, VFX-Supervision, Game-Development, Sound Design, Produktions- und Aufnahmeleitung, Interaktionsgestaltung, Forschung und Entwicklung sowie technisches Produktmanagement.

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.

Zu einem großen Teil werden auch gestalterische und konzeptionelle Bereiche abgedeckt. Daher sollten BewerberInnen auch eine kreative Veranlagung mitbringen.