

Medientechnik

Technische Hochschule Deggendorf
Bachelor of Engineering, Master of Engineering



Bachelor Programm

Der Fokus des Ingenieurstudiengangs liegt auf technischen Inhalten

Wer möchte nicht einmal hinter der Kamera stehen, beim Radio arbeiten, 3D-Visualisierungen erstellen oder professionelle Internetauftritte programmieren? Im Bachelorstudiengang Medientechnik der Technischen Hochschule Deggendorf wird ein breites Fachwissen im Bereich Druck, TV/Film, Radio und neue Medien und Internetanwendungen vermittelt. Dazu werden ingenieurwissenschaftliche Grundlagen, Informatik und Techniken digitaler Medien mit medienspezifischem Wissen in Grafik, Video und Audio kombiniert, um unsere Absolventen zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit als Ingenieur/in zu befähigen.

Der Fokus des Ingenieurstudiengangs liegt hierbei auf technischen Inhalten. Er beinhaltet sehr viel Praxisbezug, der durch die Wahl eines Schwerpunktes, einem Industriesemester, praktischen Lehrveranstaltungen und der Bachelorarbeit jedem Studierenden eine Vertiefung in seinem Interessensgebiet wie Film, Grafik, Audiotechnik, Animation oder Informatik erlaubt. Die Medientechniker haben ihre eigenen Fernseh- und Radiosender.

An den Bachelor kann an der Technischen Hochschule Deggendorf ein Master angeschlossen werden.

Studienabschluss: Bachelor of Engineering (B.Eng.)

Regelstudienzeit: 7 Semester

Studienbeginn: Wintersemester

Studienort: Deggendorf

Zulassungsvoraussetzungen: allgemeine Hochschulzugangsberechtigung

Vorkenntnisse: Kenntnisse in naturwissenschaftlichen Grundlagenfächern und technisches Interesse sind von großem Vorteil



Kontakt

Student Recruitment

Tel.: 0991 3615 8282

E-Mail: welcome@th-deg.de

WhatsApp Beratung:

Nachricht an +49 1522 4092148

[Zur Webseite \(Bachelor\) >](#)

[Zur Webseite \(Master\) >](#)

Aufbau

Aufbau des Studiums

Das Studium der Medientechnik umfasst sieben Semester, wobei ein praktisches Semester (20 Wochen Industriepraktikum) eingeschlossen ist. Ein Vorpraktikum vor Studienbeginn und ein Grundpraktikum in den Semesterferien ist nicht vorgeschrieben, wird aber empfohlen, um möglichst früh Einblick ins spätere Berufsleben zu erhalten. Das Studium ist sehr breitbandig angelegt und besteht aus fünf Vorlesungssemestern und dem praktischen Semester, das auch von Absolventen der BOS oder FOS abgeleistet werden muss. Im siebten Semester wird hauptsächlich die Bachelorarbeit angefertigt, die in der Regel in einer Medienanstalt oder einem Medienunternehmen durchgeführt wird oder auch in den gut ausgestatteten Laboren der Hochschule erstellt werden kann. Im dritten Semester ist einer der beiden Schwerpunkte "Mediendesign" oder "Medieninformatik" zu wählen, wodurch die Ausbildung entweder mehr in Richtung Produktionstechnik oder mehr in Richtung Informatik vertieft wird. Neben dem Industriepraktikum werden in überschaubaren Projektgruppen durch Fallstudien, Projekte und Übungen die praktischen Fähigkeiten weiter vertieft. Zusätzlich sind meist in der vorlesungsfreien Zeit vier aus dem Angebot wählbare einwöchige praxisbegleitende Lehrveranstaltungen zu absolvieren, um bei interessanten Themen weitere praktische Fertigkeiten zu erwerben. Im Laufe der sieben Semester müssen zwei Allgemeine Wahlpflichtfächer und ein fachspezifisches Wahlfach belegt werden. Ein theoretisches Studiensemester, das Industriepraktikum oder die

Bachelorarbeit können auch im Ausland absolviert werden. Mit der erfolgreichen Ablegung der Prüfungen und der Abschlussarbeit wird von der Hochschule Deggendorf der akademische Grad "Bachelor of Engineering Medientechnik" verliehen.

[Fächerübersicht >](#)

Schwerpunkte

Mediendesign

Studienziel des Schwerpunkts Mediendesign ist die Vermittlung von Kenntnissen über die produktionsorientierte Entwicklung, Konzeption, Realisierung und Vermarktung von Technologien und Inhalten der drei Bereiche Druck, TV/Film und Radio. Dazu werden in praxisorientierten Projekten folgende Themen bearbeitet:

- Digitales Grafik-Design
- 3D-Visualisierung und Animation
- Internetfernsehen und Internetradio
- TV-Magazinbeiträge, Dokumentationen
- Digitale Audio- und Videotechnik
- CD-ROMS, Radiobeiträge, Musik-Clips
- Werbespots und Hörspiel

Medieninformatik

Studienziel der Medieninformatik ist die Vermittlung von Kenntnissen der neuen Medien sowie der entsprechenden Computertechnik. Im einzelnen werden folgende Fachgebiete behandelt:

- Entwicklung von Softwaresystemen
- Gestaltung von Softwareoberflächen
- Rechnernetze und ihre Dienste
- Grafik- und Web-Programmierung
- Internettechnologien und Internetanwendungen
- Anwendungen bei Mobilfunkgeräten

Perspektiven

Berufsbild

Der Studiengang Medientechnik bildet Ingenieure aus, die zu selbständigem und verantwortlichem Handeln in Betrieben und Gesellschaft befähigt sind. Ingenieurwissenschaftliche Methoden, technische Fähigkeiten und Erkenntnisse werden hierbei kombiniert mit medienkulturellem Wissen, Grundlagen der Mediengestaltung und wichtigen inhaltlichen Aspekten sowie allgemein wichtigen Elementen der Betriebsführung wie Projektmanagement und Betriebswirtschaft. Der Medientechniker übernimmt damit sehr wichtige, integrierende Funktionen im Betrieb, indem er Informatik mit Inhalt, Technik mit Design und Produkte mit Ergonomie verbindet.

Berufsmöglichkeiten bieten sich in allen Bereichen, in denen Medien eingesetzt und produziert werden. Dabei setzen nicht nur Medienunternehmen wie Film- und Rundfunkanstalten, sondern viele andere Wirtschaftsunternehmen, die im Bereich der Kommunikation, Unterhaltung und Internetpräsentation arbeiten, Medientechniker ein. Öffentlicher Dienst sowie Selbständigkeit bieten weitere Entfaltungsmöglichkeiten. Gerade durch ihre vielfältige und integrierende Arbeitsweise belegen Medientechniker auch zahlreiche Nischenplätze im Bereich:

- Bankwesen
- Automobilindustrie
- HiFi- und TV - Industrie
- Geräteentwicklung
- Dienstleistungswesen

Technische, produktive oder wirtschaftliche Tätigkeiten im Medienbereich sind:

- Video- und Fernsehjournalist
- Produktions- und Aufnahmeleitung
- Ton- und Bildingenieur
- Fernsehredakteur
- Desktop Publisher
- Webentwickler und -designer
- Werbedesigner
- Medien "Allround-Mitarbeiter" der Film- und Rundfunkbranchenmanager

Tätigkeiten in vielen anderen technischen Bereichen sind:

- Forschung und Entwicklung in der Autoindustrie

- Forschung und Entwicklung in der Unterhaltungsindustrie
- Entwicklung in der Geräteindustrie (Sounddesign)

Das Studium soll für Ingenieur Tätigkeiten in folgenden Arbeitsgebieten befähigen:

- Entwicklung und Design
- TV-Produktion und Audio-Produktion
- Ingenieurarbeiten und Qualitätssicherung
- Projektierung und Projektleitung
- Service und Beratung
- Redaktion und Betriebsleitung
- Studio- und Messtechnik
- Überwachung und Begutachtung
- Forschung/Entwicklung der Auto-, Unterhaltungs- oder Geräteindustrie
- Selbständige Auftragsbearbeitung
- Virtual Production

Weiterführende Studiengänge

- Master Medientechnik und -produktion
- Master Angewandte Informatik/Infotronik
- Master Elektro- und Informationstechnik
- Master Applied Research in Engineering Sciences

Master Programm

Kenntnisse und Methodenkompetenz im Bereich der Medientechnik praxisorientiert vertiefen

Der Masterstudiengang Medientechnik und -produktion wird von der Technischen Hochschule Mittelhessen in Kooperation mit der Technischen Hochschule Amberg-Weiden angeboten. Die Studenten dieses Masterstudiengangs erhalten die Gelegenheit, ihre Kenntnisse und Methodenkompetenz im Bereich der Medientechnik praxisorientiert zu vertiefen. In Abstimmung mit regionalen und überregionalen Unternehmen der Medienbranche werden aktuelle und zukunftssträngige Themen aufgegriffen. Die Inhalte der Lehrveranstaltungen können so anwendungsorientiert und praxisnah den sich schnell wandelnden Entwicklungstrends dieser Branche angepasst werden.

Ziel ist die Ausbildung ausgewiesener Experten für die Technik, Entwicklung und Produktion von Medien. Dies reicht von der Fähigkeit zur Forschung und Entwicklung auf dem Gebiet der Medientechnik bis hin zur redaktionellen und gestalterischen Kompetenz im Bereich der Medienproduktion. Management und rechtliche Aspekte der Medienproduktion ergänzen diese Kernkompetenzen.

Der Einstieg in den akkreditierten Studiengang ist sowohl im Winter- als auch im Sommersemester möglich.

Studienabschluss: Master of Engineering (M.Eng.)

Regelstudienzeit: 3 Semester

Studienbeginn: Winter- und Sommersemester

Studienort: Deggendorf

Zulassungsvoraussetzung: Die Zulassung ist in der Studien- und Prüfungsordnung festgelegt. (§ 2 Qualifikationsvoraussetzungen)

Aufbau

Aufbau des Studiums

Das Masterstudium, das als Vollzeitstudium konzipiert ist, umfasst 3 Semester. Es besteht aus einem Basisstudium mit gemeinsamen Fächern im ersten Semester.

Im zweiten Semester findet das Vertiefungsstudium mit Schwerpunkten statt. Es werden 2 Schwerpunkte angeboten:

- Technik und Anwendung audiovisueller Medien
- Industrielles Multimedia

Das 3. Semester besteht aus der Masterarbeit mit einem begleitenden Seminar.

Fächerübersicht >

Perspektiven

Berufsbild

Der Masterstudiengang "Medientechnik und -produktion" wird von den Technischen Hochschulen Deggendorf und Amberg-Weiden in Kooperation angeboten. Die Studierenden können durch die Auswahl von Fächern und Schwerpunkten folgende berufliche Qualifikation anstreben:

- im ingenieurtechnischen Bereich (etwa: Bild- und Toningenieur)
- im informationstechnischen Bereich (etwa: Multimedia-Programmierer für computergestützte Informations- und Kundendienste)
- im redaktionellen Bereich (etwa: Multimedia-Redakteur, Videojournalist)
- im gestalterischen Bereich (etwa: Multimedia-Entwickler und -Designer)

Daneben dient der Studiengang der Förderung angewandter Forschung und Entwicklung an den beteiligten Fakultäten (auch in Zusammenarbeit mit externen Partnern). Die Studierenden profitieren von der gemeinsamen Nutzung unterschiedlicher Profile und Ressourcen der kooperierenden Hochschulen.

Informatik

Medien

Elektrotechnik