

# Informationstechnologie und Design

Technische Hochschule Lübeck  
Bachelor of Science



## Allgemein

### Digitale Medien produzieren und Menschen begeistern

Der Studiengang wendet sich an junge Menschen, die Kreativität mitbringen und Spaß am Design multimedialer und technischer Produkte haben.

Möchten Sie lernen, konzeptionell zu denken, konkrete digitale Medien zu produzieren, um damit Menschen zu begeistern, ohne von Geschmacksentscheidungen und zufälligen Ideen abhängig zu sein? Dann ist dieser Studiengang etwas für Sie!

#### Kurzprofil

<b>Studienabschluss:</b>	Bachelor of Science, B.Sc.
<b>Regelstudienzeit:</b>	7 Semester
<b>Studienbeginn:</b>	Jeweils zum Wintersemester
<b>Studienform:</b>	Präsenz
<b>Vertiefungen:</b>	Crossmedia Design and Engineering Human-Centered Design
<b>Zulassungsvoraussetzungen:</b>	Allgemeine Hochschulreife/ Abitur oder Fachhochschulreife oder besondere berufliche Qualifikation
<b>Zulassungsbeschränkung:</b>	Ja, d. h. es steht nur eine begrenzte Anzahl an Studienplätzen zur Verfügung.
<b>Regularien:</b>	<u><a href="#">Studien- und Prüfungsordnung</a></u> <u><a href="#">Prüfungsverfahrensordnung</a></u>



#### Kontakt

**Studiengangsleitung**  
Dr.-Ing. Daniel Sacristán  
Tel.: +49 451 300 5676  
E-Mail: [daniel.sacristan@th-luebeck.de](mailto:daniel.sacristan@th-luebeck.de)

## Ziele und Lehrinhalte

### Ziele

Absolvent\_innen dieses Studiengangs werden in der Welt der digitalen Medien benötigt, da sie sowohl in der Technik als auch in der Gestaltung zu Hause sind. Sie haben gelernt, konzeptionell zu denken, verfügen über das technische Grundwissen und weitreichende Kenntnisse für das Design konkreter Produkte. Ein hohes kommunikatives Know-how und Sachkenntnisse im Projektmanagement kommen den Absolvent\_innen bei der Wahrnehmung von Führungspositionen zugute.

Absolvent\_innen des Studiengangs Informationstechnologie und Design finden ihr berufliches Arbeitsfeld nicht nur in Software- und Medienunternehmen (z.B. Werbeagenturen). Besonders in der Vermittlerrolle zwischen Marketing, Gestaltung, IT und den Produktionsabteilungen sind sie überall dort gefragt, wo das digitale Medium auf den Menschen trifft.

### Lehrinhalte

Technische und gestalterische Fächer werden zeitgleich und aufeinander abgestimmt unterrichtet. Sie erwerben die Fähigkeit, Grafik, Typografie, Fotografie, Animation, Video und Sound zu spannenden Multimediaprodukten verschmelzen zu lassen.

Teamfähigkeit, strukturiertes, zielorientiertes Arbeiten in Projekten und die Fähigkeit, Menschen mit dem digitalen Produkt emotional zu berühren, sind generelle Qualifikationen, die in dieser Ausbildung entwickelt werden.

## Lernkontext

Die **Grundlagen** werden in den ersten Semestern gelegt. Im 2. Semester wird ein Softwareprodukt als semesterübergreifendes Projekt entwickelt. Ab dem 3. Semester werden vertiefende Fächer unter besonderer Berücksichtigung der Realisierung und Implementierung angeboten. Ab dem 4. Semester wählen Sie eine von zwei **Vertiefungsrichtungen**.

Im 4. bis 6. Semester bestimmen praxisnahe und teamorientierte **Projektarbeiten** das Studium. **Wahlfächer** ermöglichen eine Spezialisierung mit Blick auf ein angestrebtes Berufsziel.

Kern des Studiums sind die **Designprojekte**, in denen erste Medienprodukte aus komplexen Aufgabenstellungen der Software- und Medienindustrie entstehen. Ein großer Praxisanteil, welcher sich an aktuellen Aufgaben in Konzeption und Produktion orientiert, fördert eine schnelle Berufsfähigkeit und das Arbeiten im Projektteam.

Das 7. Semester ist vor allem durch **Berufspraktikum** und **Bachelorarbeit** geprägt.

**Exkursionen** zu Medienfirmen und Fachmessen werden regelmäßig angeboten.

## Vertiefungen

### Crossmedia Design and Engineering

Die Vertiefungsrichtung "Crossmedia Design and Engineering" zielt auf eine fundierte Auseinandersetzung mit den Zeitmedien Film/Video und Sound.

Aufbauend auf die bereits in den ersten drei Semestern vermittelten konzeptionellen Grundlagen, sowie des gestalterischen und technischen Know-Hows in den Bereichen Elektronische Bildverarbeitung, Fotografie- und Screendesign sowie 3D-Grafik und Video-Compositing, steht in dieser Vertiefungsrichtung die synergetische Verknüpfung der Medien, zum Beispiel im Storytelling und in crossmedialen Werbekampagnen, im Vordergrund.

### Human-Centered Design

Die Vertiefungsrichtung "Human-Centered Design" beschäftigt sich mit der Entwicklung benutzer- und zielgruppengerechter interaktiver Systeme.

Aus den Bereichen Designwissenschaft, Ergonomie, Psychologie und Kognitionswissenschaft lernen Sie, selbstständig kreative Lösungen zu entwickeln und mit weiteren Kompetenzen aus Technik, Informatik, Wirtschaftswissenschaft oder Sozialwissenschaft interdisziplinär zu realisieren.

Das Spektrum digitaler Medien umfasst heute alle Berufs- und Altersgruppen und besonders den Freizeitbereich. Anwendungen jedweder Art werden immer häufiger mit Unterstützung digitaler Medien realisiert. Menschen werden zunehmend auch ohne ausgewiesene IT-Ausbildung mit hochkomplexen Systemen konfrontiert, z. B. in der Automobil- und Luftfahrtbranche sowie in der Medizintechnik, aber auch in der Unterhaltung und Freizeitgestaltung. Dementsprechend groß ist der Bedarf an Expert\_innen für die Gestaltung interaktiver Systeme, die einfach, sicher und von Menschen mit unterschiedlichsten Vorkenntnissen zu benutzen sind.

Gestaltung, Design

Informatik