

# Medienproduktion

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe (University of Applied Sciences)  
Bachelor of Arts



## Programm

### Fertigkeiten erlernen, die sich aus der stetig ändernden Medienwelt ergeben

Designen Sie Plakate und Magazine. Produzieren Sie Inhalte für soziale Medien, Radio und Fernsehen. Kreieren Sie Filme. Entwickeln Sie Animationen in 2D und 3D. Erleben Sie Virtual Reality und Augmented Reality... Kurz gesagt, tauchen Sie tief in die Welt der Medien ein. In unserem Studiengang Medienproduktion können Sie Ihre eigenen Leidenschaften verfolgen und ein kreatives, projektbasiertes Studium absolvieren.

## Profil

**Studiengang:** Medienproduktion

**Abschluss:** Bachelor of Arts (B.A.)

**Studienart:** Vollzeit

**Zulassung:** Zulassungsbeschränkt (NC-gebunden)

**Regelstudienzeit:** 7 Semester

**Studienbeginn:** Wintersemester

**Unterrichtssprache:** Deutsch

**Standort / Campus:** Kreativ Campus Detmold

**Studiengebühren:** Keine

**Vorkurse:** Englisch, Mathematik



## Kontakt

**Studienberatung**

+49 5261 702 2535

[studienberatung@th-owl.de](mailto:studienberatung@th-owl.de)

[Zur Webseite >](#)

## Studieninhalte

### Studieninhalte

Die Studieninhalte sind an die Anforderungen der modernen Medienproduktion angepasst. Das Angebot ist medienübergreifend und interdisziplinär. Die Studierenden erhalten eine zeitgemäße und zukunftsorientierte Ausbildung in den verschiedenen Tätigkeitsfeldern. Die Inhalte des ersten Semesters haben einführenden Charakter, die des zweiten Semesters dienen zur Vermittlung fachlicher Methoden und Werkzeuge. Zusammen mit dem dritten Semester bildet diese Phase ein projektvorbereitendes Grundstudium. Die weiterführenden Studieninhalte ermöglichen eine fachliche Schwerpunktbildung in den Bereichen:

- **Medienprojekte** - Nach dem einführenden und projektvorbereitenden Grundstudium steht ab dem vierten Semester die Praxis im Mittelpunkt. In Projektgruppen erstellen die Studierenden Medienprodukte, oft in Zusammenarbeit mit Partnern aus Wirtschaft und Kultur. Die Medienprojekte werden in Teamarbeit komplett innerhalb eines Semesters realisiert – vom Konzept bis zum fertigen Produkt und der Vermarktung. Hier können die Studierenden ihre Talente und das im Grundstudium angeeignete Wissen einbringen und weiterentwickeln. Am Anfang des Semesters bewerben sich die Studierenden auf die ausgeschriebenen Positionen der Projekte, z. B. als Projektleitung, als Kameramann/-frau, als Grafiker/-in, als 3D-Artist oder VFX-Spezialist/-in. Um den jeweiligen Projektstand innerhalb eines Semesters abzufragen, finden im laufenden Semester zwei Zwischenprüfungen statt. Insgesamt werden fünf bis sechs Medienprojekte pro Semester angeboten. Die öffentliche Präsentation der Medienprojekte findet jeweils am letzten Donnerstag des Semesters im Audimax statt.
- **Wahlpflichtfächer** - In den verschiedenen Wahlpflichtmodulen können individuelle Interessen und Fähigkeiten vertieft werden. Die Module bauen zum Teil auf dem gewählten Schwerpunkt auf. Ferner werden Wahlpflichtfächer ohne Zugangsvoraussetzungen angeboten. Die

Verzahnung der Medienprojekte und der Wahlpflichtmodule ermöglicht eine breite und interdisziplinäre Wissensvermittlung. Der Studiengang bietet ebenfalls eine Querschnittsqualifikation Informatik an, welche verpflichtend von allen Studierenden belegt werden muss. Wirtschaftliche Kenntnisse erwerben die Studierenden während der Projektarbeit bzw. in den Wahlpflichtmodulen. Um die Studierenden auf den späteren Berufseinstieg vorzubereiten, werden zusätzlich Schlüsselqualifikationen sowie Grundlagen des Entrepreneurship vermittelt.

## Schwerpunkte/Vertiefungen

- **Audiovisuelle Medien** - In den Modulen Film und Produktion wird im Team eine Filmidee entwickelt und realisiert. Dabei werden die Abläufe in den Phasen Entwicklung, Vorproduktion, Produktion und Vermarktung vermittelt.
- **Mediendesign** - Das Modul Grafikdesign vermittelt die syntaktischen, formalen und gestalterischen Grundlagen im Hinblick auf elektronische Schrift und Bildgestaltung. Die Fähigkeit zur inhaltlichen gestalterischen Analyse sowie der Konzeption von interaktiven Anwendungen ist Inhalt der Veranstaltung Interaktionsdesign.
- **Analoge und Digitale Bildwelten** - Die Erstellung von computergenerierten Bildern wird im Modul Computergrafik gelehrt. Im Modul Animation werden lineare, animierte Bilder als Werkzeug der visuellen Produktion diskutiert und praktisch hergestellt.

## Studienverlauf

[Hier](#) finden Sie die Studienverlaufspläne mit den einzelnen Modulen.

## Berufsbilder

### Berufsbilder

Ein Abschluss in der Medienproduktion eröffnet Ihnen die Möglichkeit, die Welt mit eigenen Medien zu gestalten. Übernehmen Sie verantwortungsvolle Tätigkeiten in Ihrem individuellen Schwerpunkt.

Ihre Qualifikation ist gefragt

- in Produktionsstudios
- bei Radio oder Fernsehen
- in Verlagen
- in Werbe- und Digitalagenturen
- in Kommunikationsabteilungen von Unternehmen

## Bewerbung

### Zugangsvoraussetzungen

- Allgemeine Hochschulreife (Abitur)
- Fachgebundene Hochschulreife
- Fachhochschulreife
- Berufliche Qualifikation

Als besondere Studienvoraussetzung wird der Nachweis einer praktischen Tätigkeit in einem Umfang von **8 Wochen** gefordert. Das **Praktikum** ist für den Studienstart zum Wintersemester 2023/24 bis zum 30.09.2024 nachzuweisen. Das Praktikum soll medienaffin sein und Inhalte aus den drei Bereichen beinhalten:

1. Medientechnik
2. Gestaltung
3. Betriebswirtschaftslehre

[Weitere Informationen zu den Zugangsvoraussetzungen](#)

[Jetzt bewerben >](#)