



Bachelorstudiengang

Digital Media

Ziele und Lernergebnisse

**Elektrotechnik
und
Informationstechnik** Electrical Engineering
and
Information Technology

1 Ziele des Studiengangs

Der Studiengang Digital Media mit seinen 210 ECTS-Kreditpunkten entspricht der 1. Qualifikationsstufe: Bachelor-Ebene gemäß dem Qualifikationsrahmen für deutsche Hochschulabschlüsse, der in der Studienstruktur des Europäischen Hochschulraums gründet. Die im deutschen Qualifikationsrahmen geforderten Kompetenz-Kategorien "Wissen und Verstehen" (Fachkompetenz) sowie "Können" (Methoden- und Soziale Kompetenz) werden in Lernergebnissen (Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenz) konkretisiert.

Die Ziele des Studiengangs lauten:

- a) Die Studierenden werden in allen relevanten Bereichen der Gestaltung digitaler Medien praxis- und anwendungsorientiert ausgebildet und zu selbstständiger Tätigkeit im Beruf des Mediengestalters befähigt.
- b) Die Studierenden erwerben im Studium Kenntnisse und Fertigkeiten in den Bereichen der Mediengestaltung, der Programmierung und der Medien- und Kommunikationstechnik sowie der auf diesen aufbauenden spezialisierten Themengebieten.
- c) Unter Einsatz der genannten Kenntnisse und Fertigkeiten besitzen die Studierenden die Kompetenz, digitale Medienprojekte in allen Phasen (Recherche, gestalterische und technische Konzeption, Realisierung und Projektkoordination) eigenständig zu bearbeiten.
- d) Mit dem Erreichen des Abschlussgrades Bachelor of Arts besitzen die Absolventinnen und Absolventen die unbedingte Berufsbefähigung für Konzeptions-, Realisierungs- und Vertriebsaufgaben in der digitalen Medienwirtschaft.

2 Lernergebnisse

Nach Abschluss des Studiengangs sind die Absolvierenden in der Lage, digitale Medienprojekte in allen Phasen (Konzeption, Design, technische Realisierung und Projektkoordination) eigenständig zu bearbeiten. Sie besitzen die Fähigkeit, kreative und technische Entwicklungen im Bereich der digitalen Medien nicht nur zu verfolgen, sondern aktiv voranzutreiben.

Diese Qualifikation wird mit folgendem Profil erreicht:

- Fundierte Gestaltungsgrundlagen;
- Grundlagen der Medien- und Kommunikationstechnik;
- Fundierte Kenntnisse in der Programmierung;
- Vertiefte Kenntnisse und Fähigkeiten in den Bereichen Publikation (Online- und Offline-Medien, CI/CD), Inszenierung (Audio, Video, Animation) und Interaktive Systeme (e-learning);
- Vertiefte Kenntnisse und Fähigkeiten hinsichtlich der Implementierung von Webanwendungen und virtuellen Umgebungen;
- Stärkung der "soft skills" (Teamfähigkeit, Kreativität und Kommunikationskompetenz) durch einen hohen Anteil an projektorientierten Lehrveranstaltungen.



Bachelorstudiengang

Digital Media

Ziele und Lernergebnisse

Elektrotechnik Electrical Engineering
und and

Informationstechnik Information Technology

Mit diesen Anforderungen verbunden sind Fähigkeiten in Recherche, Projektmanagement und einwandfreier schriftlicher und mündlicher Präsentation. Darüber hinaus wird ein hohes Maß an Ausdauer und Belastbarkeit gefordert.

Nr.		Kat.	Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Digital Media...
1	Grundlagen Gestaltung	K, F	... haben im Rahmen einer gestalterischen Ausbildung fundierte Kenntnisse und Fertigkeiten in den Grundlagen der Mediengestaltung erworben.
2	Grundlagen Medientechnik	K, F	... haben Kenntnisse in der Informations- und Medientechnologie sowie Fertigkeiten im Bereich der Aufzeichnung und technischen Bearbeitung von AV-Material erlangt.
3	Grundlagen Medienwirtschaft	K	... haben betriebswirtschaftliche und rechtliche Kenntnisse im Umfeld der Medienwirtschaft erworben.
4	Grundlagen Informatik	K, F	... haben durch eine Ausbildung in Programmieren fundierte Kenntnisse der Informatik und Fertigkeiten zur Lösung algorithmischer und datenbankorientierter Problemstellungen erworben.
5	Methodik	F	... haben Fertigkeiten in der selbstständigen und methodischen Analyse und Lösung von Aufgabenstellungen der Mediengestaltung und -programmierung erlernt und trainiert.
6	Projektmanagement	F, Komp	... sind in der Lage, in Gruppenarbeit und unter Berücksichtigung der Projektphasen Recherche, Konzeption und Realisation, Problemstellungen zu strukturieren und Projekte durchzuführen.
7	Kommunikationskompetenz	F, Komp	... sind in der Lage, Arbeitsprozesse und -ergebnisse mündlich (Diskussion und Präsentation) und schriftlich (Dokumentation) zu kommunizieren.
8	Medienspezifische Realisierung	K, F	... besitzen Kenntnisse und Fertigkeiten zur Gestaltung und zur technischen Umsetzung von Aufgabenstellungen in den Bereichen Publikation (Online/Offline), Audiovisuelle Inszenierung und Interaktive Systeme.
9	Medienproduktionskompetenz	F, Komp	... haben aufgrund vertiefender Projektarbeiten in den Bereichen Publikation, Inszenierung und Interaktive Systeme die gestalterische und technische Kompetenz erworben, Medienprojekte umzusetzen und die jeweiligen Konzeptions- und Realisierungsmethoden selbstständig auszuwählen.
10	Transfer	Komp	... besitzen die Kompetenz, die im Studium erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten auf neue Problemstellungen zu übertragen und lösungsorientiert einzusetzen.
11	Berufsbild und Verantwortung	Komp	... sind befähigt zu eigenständiger und teamorientierter Arbeit, zur kritischen Bewertung der Ergebnisse und zu verantwortlichem Handeln im lokalen und internationalen Kontext.

Lernergebnisse des Studiengangs Digital Media

Kat. = Kategorien: K = Kenntnisse, F = Fertigkeiten, Komp = Kompetenzen



Bachelorstudiengang

Digital Media

Ziele und Lernergebnisse

**Elektrotechnik
und
Informationstechnik** Electrical Engineering
and
Information Technology

3 Zielematrix

Zielematrix DM		Grundlagen Gestaltung	Grundlagen Medientechnik	Grundlagen Medienwirtschaft	Grundlagen Informatik	Methodik	Projektmanagement	Kommunikationskompetenz	Medienspezifische Realisationskompetenz	Medienproduktionskompetenz	Transfer	Berufsbild und Verantwortung
Modul	Ziel-Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Informationstechnik			●									
Akustik und Optik			●									
Grundlagen der 2D-Gestaltung		●				●		●				
Grundlagen der 3D-Gestaltung		●				●	●	●				
Zeichnerische Darstellung		●				●	●					
Bild- und Filmgestaltung		●				●						
Programmieren					●	●						
Typografie		●				●	●	●				
Medientechnik			●									
Internet			●									
Farbdesign		●				●	●	●				
Fotografie		●				●	●	●				
Präsentationstechnik								●				
Publikation												
Medienkonzeption und -entwurf						●	●	●	●			
Corporate Design						●	●	●	●			
Bildkonzeption						●	●	●	●			
Webentwicklung: Client			●		●	●						
Inszenierung												
Drehbuch und Storyboard						●	●	●	●			
Videoproduktion und -authoring						●	●	●	●			
Computergrafik						●	●	●	●			
Animation 1					●	●	●	●	●			
Praktikum / Pilotprojekt						●	●	●	●			
Praktikum / Praxisprojekt						●	●	●	●		●	●
Interaktive Systeme												
e-Learning						●	●	●	●	●		
Medienergonomie						●	●	●	●			
Animation 2						●	●	●	●			
Einführung in die BWL				●								
Fachübergreifendes Wahlpflichtmodul											●	●
Fachspezifisches Wahlpflichtmodul			●			●	●	●	●	●		
Marketing				●								
Seminar zur Bachelorarbeit							●	●		●	●	●
Bachelorarbeit							●	●	●	●	●	●

Die Tabelle bezieht sich auf die Studien- und Prüfungsordnung ab 1. September 2014.