



dm

digital media



Du bist kreativ? Hast Spaß am Gestalten, Animieren und Programmieren? Und du liebst Teamarbeit und Abwechslung? Dann bist du bei Digital Media genau richtig! Blättere dich durch unseren Studiengang und wenn dir gefällt, was du siehst - bewirb dich!

Wir freuen uns auf dich!

03 ÜBERBLICK

Was ist DM eigentlich? Und was kann man danach damit machen? Hier erfährst du mehr über den Studiengang.

06 INHALTE

Du willst konkrete Informationen zu Vorlesungen und Inhalten? Dann informier dich hier und verschaff dir einen Überblick.

11 RÄUME

Digital Media hat viel zu bieten: Schau dir die Ausstattung und die Möglichkeiten des Digital-Media-Studiums an.

20 LEBEN

Lernen ist nicht alles. Was sonst noch bei den DM-Studenten abgeht und was Ulm so zu bieten hat, erfährst du hier.



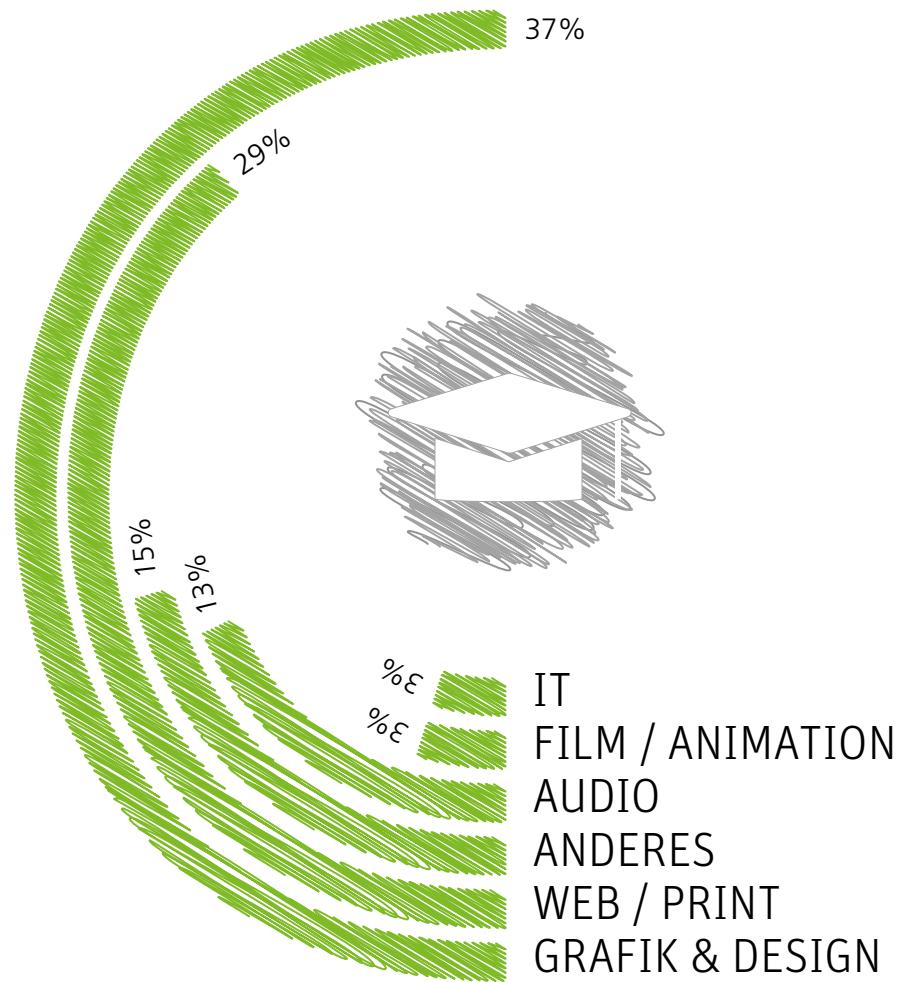
ÜBERBLICK

Der Bachelor-Studiengang Digital Media verknüpft Gestaltung, Inhalt und die Technologie der digitalen Medien auf besondere Art und Weise.

In den ersten beiden Semestern (Grundstudium) lernen die Studierenden die Grundlagen der Gestaltung, der Medientechnik und des Programmierens kennen. Weiterführende Lehrveranstaltungen zu den Themenbereichen Publikation, Inszenierung und Interaktive Systeme folgen in den Semestern 3, 4 und 6. Sie werden ergänzt durch Veranstaltungen zur Programmierung von Webanwendungen

und virtueller Räume. Zudem können verschiedene Wahlpflichtfächer im gesamten Studienverlauf belegt werden. Während des Praxissemesters (5. Semester) arbeiten die Studierenden in Grafik/Design-Büros, Audio/Video-Studios oder Internetagenturen an kommerziellen Medienprojekten. Der Studiengang endet mit einer anwendungsorientierten Abschlussarbeit im 7. Semester.

Das Studium Digital Media erfordert ein hohes Maß an Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikationskompetenz und jede Menge Spaß am Gestalten.



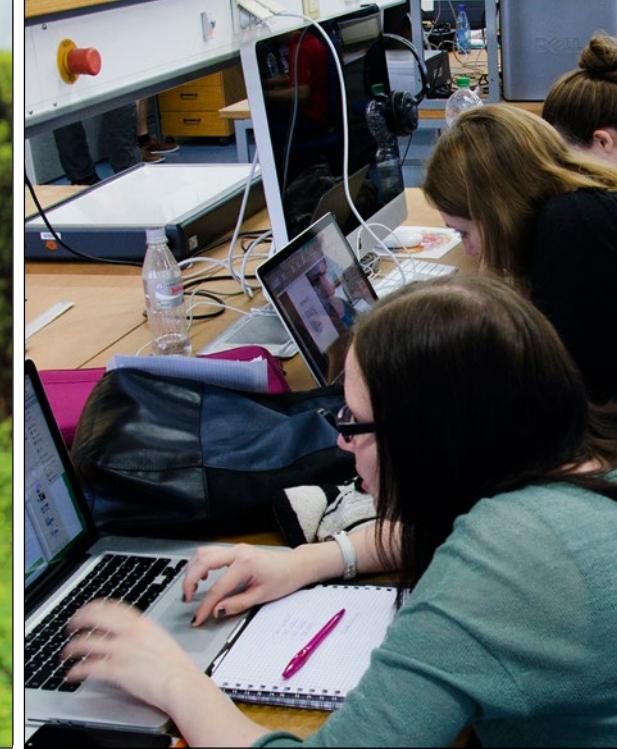
Absolventen des Studiengangs sind in der Lage, in allen Bereichen der Gestaltung digitaler Medien tätig zu werden: Content (Konzeption), Design (gestalterische Entwicklung), IT (technische Umsetzung) und Management (Projektkoordination). Der besondere interdisziplinäre Ansatz des Studiengangs befähigt Absolventen dazu, kleinere Projekte in allen Phasen selbst bearbeiten und in größeren Projekten eine Schnittstellenfunktion zwischen Gestaltern und Programmieren einnehmen zu können. Genau dies macht DM so besonders und einzigartig.

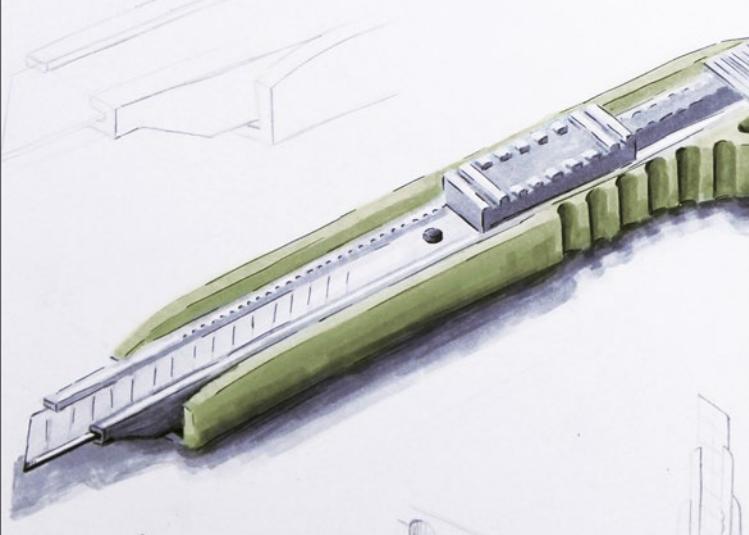
Die Berufsmöglichkeiten sind, ähnlich wie die unterschiedlichen Inhalte des Studiums, sehr vielfältig. Der Arbeitsmarkt „Multimedia“ selbst ist stark im Wandel. Arbeitsplätze finden sich im klassischen Grafik-Design, in der Werbung, in Internet-, Online-, 3D- und Web-Agenturen, in der Computeranimation, im Verlagswesen, in Redaktionen, in der Audio- und Videoproduktion, in kulturellen Einrichtungen (z. B. Museen) und ganz allgemein als Programmierer oder Software-Entwickler in IT-Abteilungen mittlerer und großer Unternehmen.

INHALTE

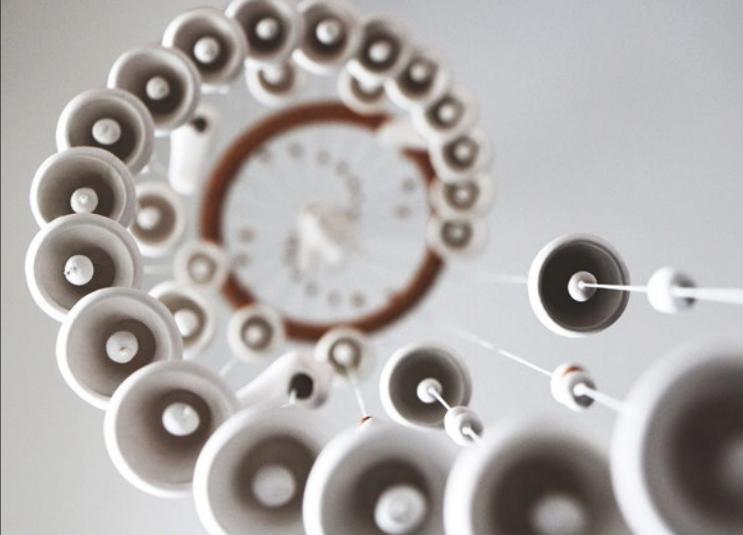
08

In Digital Media bekommst du einen Einblick in fast alle Bereiche, welche im späteren Berufsfeld Medien möglich sind. Vor allem die vielen Teamarbeiten ab dem dritten Semester gestalten den Studiengang sehr praxisnah. Projekte mit realen Kunden und das Durchlaufen aller Phasen eines Projekts - von Recherche, über Konzeption bis hin zu Realisierung - bereiten die Studenten breitgefächert auf das spätere Berufsleben vor.





Zeichnerische Darstellung | Copics-Zeichnung



Fotografie | Sensibilisierungsübung (Thema Räumlichkeit)



Medienkonzeption | Webmagazin (Thema: Kultur)



Computergrafik | 3D-Szene

10



1.Semester (Grundstudium)

- Informationstechnik
- Akustik und Optik
- Typografie
- Gestaltung 1
- Zeichnerische Darstellung
- Bild- und Filmgestaltung

Das 1. Semester vermittelt die ersten Grundlagen, auf welche in den weiteren Semestern aufgebaut wird.



2.Semester (Grundstudium)

- Programmieren 1
- Medientechnik
- Internet
- Gestaltung 2
- Farbdesign
- Fotografie

Neben weiteren Grundlagen sorgen Praxisprojekte in Gestaltung, Farbdesign und Fotografie für Abwechslung.



3. Semester (Publikation)

- Medienkonzeption
- Corporate Design
- Bildkonzeption
- Medienrecht
- Programmieren 2

Hauptprojekte sind die Entwicklung eines Webmagazins und eines Corporate Designs für einen realen Kunden.



4. Semester (Inszenierung)

- Animation 1
- Videoproduktion und -authoring
- Drehbuch und Storyboard
- Computergrafik
- Programmieren 3

Neben Spieleprogrammierung und 3D-Design liegt im 4. Semester der Fokus auf der Produktion eines interaktiven Films.

11



Praxisprojekt | DM-App



E-Learning | App-Entwicklung



Abschlussarbeit | Markenentwicklung



Klassische Animation | Bewegungsablauf

12



**5.Semester
(Praxissemester)**

Praktikum

In Designbüros, Audio/Video-Studios oder Internetagenturen bekommen die Studenten einen Einblick ins Berufsleben.



**6.Semester
(Interaktive Systeme)**

E-Learning
Medienergonomie
Animation 2
Einführung in die BWL

Im 6. Semester liegt der Fokus auf der Entwicklung einer Lernapplikation mit praxisorientierter Themenrelevanz.



**7. Semester
(Bachelorarbeit)**

Bachelorarbeit
Seminar zur Bachelorarbeit
Marketing

Die anwendungsorientierten Bachelorarbeiten können in jedem beliebigen Studienbereich absolviert werden.



Wahlpflichtfächer

Type in Motion
Designmanagement
Designtheorie
Klassische Animation
Workshop Audio
Motion Capturing

Jedes Semester werden unterschiedliche Wahlpflichtfächer angeboten, die zusätzlich belegt werden können.

13

RÄUME

14

Den Studierenden stehen insgesamt drei Rechnerpools mit mehreren Betriebssystemen zur Verfügung. Neben einem reinen Mac-Pool (Mac OS X) und einem reinen Windows-Pool (Windows 8) gibt es zudem ein IKT (Institut für Kommunikationstechnik), in welchem sich neben Rechnern auch Drucker, Schneidemaschinen und Zeichentablets in unterschiedlichen Größen befinden. Dieser Raum steht während der Vorlesungszeit frei zur Verfügung und wird neben Projektarbeiten gerne auch für Kreativpausen vor dem 4K-Fernseher und mit dem Controller in der Hand verbracht.



16

Neben den multimedial eingerichteten Rechner-Räumen stehen den Digital Media-Studierenden zudem ein Audio- und Fotostudio zur Verfügung. In diesen können Sprache, Musik und Fotografien professionell aufgenommen und anschließend digital bearbeitet werden.

Zudem gibt es ein Video- und Motion Capturing-Studio, in welchem die DM-Studenten mit Hilfe eines Mo-Cap-Systems natürliche Bewegungen in Echtzeit aufnehmen und den von ihnen modellierten 3D-Charakteren zuweisen können.



LEBEN

18

Da DM ein relativ kleiner Studiengang ist, ist die Atmosphäre sehr familiär. Die Professoren kennen jeden Studenten persönlich und geben individuelles Feedback zu allen Projekten oder stehen bei Fragen zur Verfügung. Weil die meisten DMLer ähnliche Interessen haben, verstehen sich die Studenten auch untereinander sehr gut - für die vielen Teamarbeiten ab dem dritten Semester natürlich eine super Voraussetzung! Jedes Wintersemester veranstalten die bereits Studierenden eine Welcome-Motto-Party für die „Ersties“,

die sich im Sommersemester mit einer Dankeschön-Party revanchieren. Jedes Jahr an Pfingsten gibt es die Möglichkeit im Rahmen des Wahlpflichtfachs „Type in Motion“ an Projekten mit Studenten aus aller Welt teilzunehmen. Ziele dieser Design-Exkursionen waren unter anderem schon Cairo (Ägypten), San Francisco (USA) und Yogyakarta (Indonesien). Es ist natürlich auch möglich das Praktikum oder ein ganzes Semester im Ausland zu verbringen z.B. in Neuseeland, Spanien, Irland oder Australien.



20

Ulm - Leben an der Donau! Die kleine Stadt im schönen Schwabenland bietet viel: gemütliche Cafés, attraktive Clubs und individuelle Geschäfte in der wunderschönen Fußgängerzone. Aber auch Platz zum Joggen, Lernen, Grillen und Baden an der Donau und den kleinen Seen rundherum. Highlight ist das Schwörwochenende im Juli - hier ist Party in ganz Ulm.





PRÜFUNG

EIGNUNGSTEST (EFV)

1. Terminbekanntgabe Ende Januar
2. Online zum EFV anmelden
3. Aufgabensammlung bearbeiten
4. Klausurprüfung absolvieren

STUDIUM

ZULASSUNG

Auf Grundlage von

1. HZB-Noten (Deutsch, Mathe)
2. Ergebnis des EFV
3. Weitere Qualifikationen



ABITUR

VORBILDUNG

Allgemeine Hochschulreife
oder Fachhochschulreife



ANTRAG

BEWERBUNG

Nach bestandenem EFV
Online und per Post



Weitere Informationen

Fakultätssekretariat
Marion Bihr
Raum A 210
Tel. 0731 50-28181
bihr@hs-ulm.de

Studiendekan
Prof. Dr. Silko-Matthias Kruse
Tel. 0731 50-28411
kruse@hs-ulm.de

www.hs-ulm.de/DM

Diese Imagebroschüre ist im Sommersemester 2014 im Studiengang Digital Media an der Hochschule Ulm unter der Leitung von Nestor Aksiuk entstanden.

Autoren und inhaltlich Verantwortliche:
Barbara Holzner, Jessica Köferl, Julian Peter, Saskia Rank, Aline Schlemar

Das Projekt ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen beim Studiengang Digital Media bzw. bei der HS Ulm.

 Teamfähig

 Kreativ

 Kommunikativ

 Motiviert