

STUDIENVORAUSSETZUNGEN

Die Fachhochschule Dresden ist eine staatlich anerkannte, private Fachhochschule. Studierende müssen daher mindestens die gleichen formalen Zugangsvoraussetzungen erfüllen, die für die Aufnahme eines vergleichbaren Studiums an einer öffentlichen Hochschule erforderlich wären:

- Allgemeine Hochschulreife, Fachhochschulreife oder ein als gleichwertig anerkannter Abschluss.
- Ohne Abitur ist Studieren gemäß § 17 SächsHSFG durch die fachgebundene Studienberechtigung möglich.

Alle Studiengänge der FHD sind NC-frei.

EIGNUNGSFESTSTELLUNG

Ein Beratungsgespräch vor der Bewerbung wird von unserer Seite empfohlen. In diesem Gespräch möchten wir gerne mehr über Sie und Ihre Motivation und Ihr Interesse an Mediendesign, Medieninformatik und Medienproduktion erfahren. Gerne können Sie auch eigene digitale oder analoge gestalterische Arbeiten aus den diversen Bereichen (Videos, eigene Game-Ideen, Animationen, Soundcollagen, Character Designs, digitale Zeichnungen, 3D-Modelle, Storyboards, Fotos, Webdesigns, App-Designs oder andere medienbezogene Projekte) zum Gespräch mitbringen.

Sie haben somit außerdem die Möglichkeit uns und unsere Labore und Werkstätten vor Ort kennenzulernen. Falls es nicht möglich ist einen Termin vor Ort wahrzunehmen, können Sie das Gespräch auch per Telefon oder Videokonferenz mit uns führen.

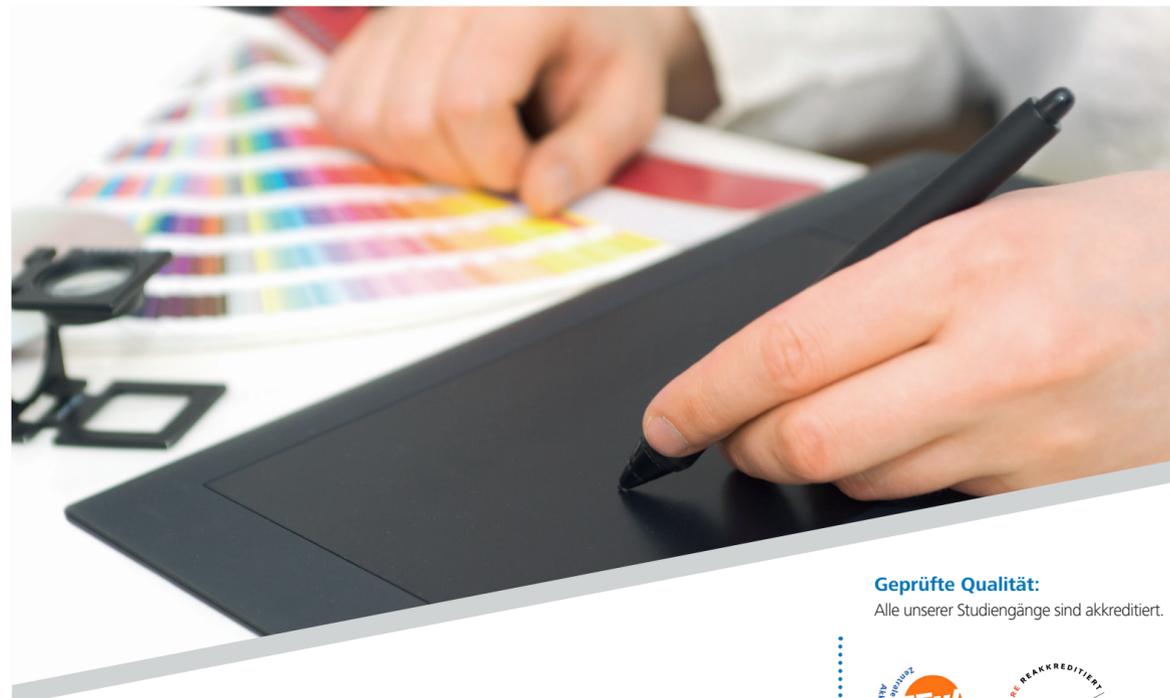
BEWERBUNG

Die Kapazität der Fachhochschule Dresden ist für diesen Studiengang begrenzt. Aus diesem Grund ist eine frühzeitige Bewerbung um den Studienplatz erforderlich: Sie erhöhen also die Chance auf einen Studienplatz, wenn Sie sich bis zum 15.7. des Jahres für das darauf folgende Wintersemester bewerben. Grundsätzlich ist das Bewerbungsverfahren offen bis zum 30.9. Bei gleicher Eignung für den Studiengang entscheidet das Eingangsdatum der Bewerbung. Ein Studienbeginn im 1. Fachsemester ist jeweils nur zum Beginn des Wintersemesters möglich.

Senden Sie den ausgefüllten Immatrikulationsantrag mit allen dazugehörigen Unterlagen (Motivationsschreiben, Lebenslauf, Zeugnisse) per Post, per E-Mail oder über unser Online-Anmeldeformular auf unserer Webseite an uns. Sie erhalten danach eine Eingangsbestätigung von uns sowie eine Einladung zur Eignungsfeststellung.

STUDIENGEBÜHREN / STUDIENFINANZIERUNG

Das Studium an der privaten, staatlich anerkannten Hochschule ist gebührenpflichtig. Die Studiengebühren sind der öffentlich zugängigen und jeweils aktuellen Gebührenliste zu entnehmen unter www.fh-dresden.eu. Über vorhandene Fördermöglichkeiten können Sie sich auf der Webseite der Fachhochschule Dresden oder individuell im Rahmen eines Beratungsgesprächs in der Fakultät informieren. Aufgrund der Studiengebühren studieren Sie in kleinen Gruppen, eng betreut von unseren Professorinnen und Professoren, so dass Sie die Regelstudienzeit einhalten können. Das Studium wird dadurch planbar und Sie können schneller in der Praxis Fuß fassen.



FHD

Fachhochschule Dresden
Staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences



KONTAKTSTELLE FÜR STUDIENINTERESSIERTE

Haben Sie Fragen rund um Bewerbung, Zulassung, Studienangebot? Dann wenden Sie sich an uns. Wir sind Ihr erster Ansprechpartner.

STUDIENFACHBERATUNG DER FAKULTÄT

Wir bieten Beratung rund um die Anerkennung von Studienleistungen oder beruflichen Qualifikationen und beantworten Fragen zu fachlichen Inhalten des Studiengangs. Bitte vereinbaren Sie dazu einen Beratungstermin an der Hochschule.

ANFAHRT

Sie erreichen den Campus am Straßburger Platz entweder per Auto (Parkmöglichkeiten in den Nebenstraßen oder im Einkaufszentrum SP1, Straßburger Platz 1) oder mit den Straßenbahnen Linie 1, 2, 4, 10, 13 und 12 bis Haltestelle Straßburger Platz.



Geprüfte Qualität:

Alle unserer Studiengänge sind akkreditiert.



Kontakt:

Studienberatung
Telefon: 0351 44 45 418
E-Mail:
studienberatung@fh-dresden.eu
www.fh-dresden.eu

Fachhochschule Dresden (FHD)

Staatlich anerkannte Hochschule
University of Applied Sciences

Fakultät Design

Campus am Straßburger Platz
Güntzstraße 1
01069 Dresden

[facebook.com/fhdresden](https://www.facebook.com/fhdresden)
[instagram.com/fhdresden](https://www.instagram.com/fhdresden)
[twitter.com/fhdresden](https://www.twitter.com/fhdresden)



Bachelor
of Arts
Film / Animation
Game / Interaktive Medien

Vollzeit-Studium

Studium

MEDIENINFORMATIK/ MEDIENDESIGN

STUDIENGANGSPROFIL

Der Studiengang ist an der Fakultät Design angesiedelt und richtet seinen Schwerpunkt auf Mediendesign. Die Schwerpunkte des Studiengangs liegen auf interaktiven (Game/ Web/ App-Design) und linearen Medien (Film/ Video/ Animation). Auf diesen Gebieten werden im Verlauf des Studiums diverse eigene gestalterische Projekte realisiert. Fachgebietsübergreifende Wahlmöglichkeiten mit dem Studiengang Grafikdesign unterstützen die individuelle Schwerpunktbildung. Auf diese Weise haben die Studierenden die Möglichkeit, sich gestalterisch und persönlich zu entwickeln. Das Studieren in kleinen Gruppen sowie die intensive Studienbetreuung unterstützen diesen Prozess.

Ziel des Studiengangs ist es, den Studierenden die notwendige Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz zu vermitteln und sie zu selbstständig denkenden, teamfähigen sowie wissenschaftlich, technisch und gestalterisch versierten Absolventinnen und Absolventen heranzubilden.

Darüber hinaus betrachten wir die Sensibilisierung für gesellschaftliche Veränderungen bei unseren Studierenden als wichtige Voraussetzung, um in der Kreativbranche Fuß fassen zu können. Der hohe Anteil an projektorientierten Arbeiten, die während des Studiums angefertigt werden, ist ein besonderes Merkmal des Studiengangs und spiegelt dessen praktische Ausrichtung wider. So sind auch Kooperationsprojekte mit Partnern aus Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur kennzeichnend für den praxisorientierten Lehransatz des Studiengangs.

BERUFLICHE PERSPEKTIVEN

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs arbeiten als Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer in einem Unternehmen oder sind als Freelancer selbstständig. Sie übernehmen Projekte im Bereich inearer und interaktiver Medien. Von der Konzeption bis zur professionellen Umsetzung haben die Absolventinnen und Absolventen sämtliche Arbeitsschritte digitaler Produktionen schon während des Studiums durchlaufen. Dies reicht von Animationsfilmen, über Kurzspielfilme bis hin zu Games und interaktiven Applikationen. Sie sind qualifiziert, sowohl in beratender als auch in ausführender Tätigkeit in dem Bereich digitaler Medienproduktionen zu arbeiten.

Die Absolventinnen und Absolventen kennen Grundlagen der Unternehmensgründung und des Medienrechts und sind befähigt, sich nach dem Studium als Medien-Dienstleister selbstständig zu machen.

Die Arbeitsfelder gestalten sich dementsprechend vielfältig. Absolventinnen und Absolventen werden dort arbeiten, wo ein kreativer und kritischer Umgang mit medialen Möglichkeiten gefordert ist:

- in Redaktionen,
- in Schnitträumen,
- in Compositing- und Postproduktionsabteilungen,
- in Filmproduktionsfirmen,
- in Animationsstudios,
- als Entwickler in Game-Design-Büros,
- als freier Designer oder im Angestelltenverhältnis.

Mögliche Tätigkeitsfelder sind u.a.:

- Konzeption und Umsetzung von mobilen Applikationen sowie interaktiven Web-Anwendungen,
- Gestaltung von grafischen Benutzeroberflächen,
- Mitarbeit in Audio- und Video-Studios,
- 3D-Visualisierung / Virtual Design und Animationen für Filmproduktionen, Architekturbüros, Gameentwicklungsfirmen, Produktdesignbüros, generelles Produktdesign innerhalb der Industrie,
- Gamedesign und Gameentwicklung,
- Videoproduktion und Video-Content-Erstellung beispielsweise im Social-Media-Bereich,
- Videoproduktion oder Animation für Werbung und Marketing

STUDIENSCHWERPUNKTE

Studieninhalte sind u.a.:

- Gestaltungsgrundlagen, Darstellung im Mediendesign (Storyboard, Grafische Gestaltung)
- Fachgrundlagen Mediendesign (Storytelling, Bildbearbeitung, Schnitt, Compositing)
- Fachgrundlagen Softwareanwendung (HTML, CSS, CMS, Einführung 3D-Software, Screen, Animation)
- Vertiefung interaktive Medien (interaktive Programmierung, Game-Design, Game-Entwicklung)
- Vertiefung Mediendesign (Animationsfilm, Kurzfilm, Studiotechnik)

Im Rahmen des Wahlpflichtangebots kann zwischen verschiedenen Wahlpflichtmodulen der gesamten Fakultät Design gewählt werden.

STUDIENABLAUFPLAN

1. Fachsemester	2. Fachsemester	3. Fachsemester	4. Fachsemester	5. Fachsemester	6. Fachsemester	7. Fachsemester
MID 1.1 Algorithmen & Programmierung, Mathematik 8 CP	MID 2.1 Softwareentwicklung Datenbanken IT-Projektmanagement 6 CP	MID 3.1 Interface Design, 2D/3D Engine, Anwendungs- konzeptionierung 10 CP	MID 4.1 Game Development Prototyping und User Testing 10 CP	Externes Praktikum 30 CP	MID 6.1 8 CP	MID 7.1 Bachelorprojekt 12 CP
MID 1.2 Grundlagen Medieninformatik & Interaktionsdesign 7 CP	MID 2.2 Webentwicklung 5 CP	MID 3.2 Produktionsmanagement Regie Szenischer Film 10 CP	MID 4.2 Compositing/Visual Effects Bewegtbildprojekt 10 CP		MID 6.2 VR / AR 6 CP	MID 7.2 Bachelorarbeit 15 CP
MID 1.3 Grundlagen Mediendesign & Medientechnik 7 CP	MID 2.3 Animationsfilmtechniken Animationsfilm 10 CP	MID 3.3 Motion Capture, Video / Bildtechnik / VR 5 CP	MID 4.3 User-Research UX-Prototyping Methoden 5 CP		MID 6.3 Crossmedia Production 6 CP	
MID 1.4 Gestalterische Grundlagen I 5 CP	MID 2.4 Gestalterische Grundlagen II Kreativitätstechniken 5 CP	MID 3.4 Fachsprache Englisch 5 CP	MID 4.4 Medienwissenschaft Medienethik 5 CP		MID 6.4 Markt & Produkt 5 CP	
MID 1.5 Wissenschaftliches Arbeiten und empirische Methoden 5 CP	MID 2.5 Multimediales Erzählen 5 CP				MID 6.5 BWL & Medienrecht 5 CP	

ABSCHLUSS

Bei erfolgreich absolviertem Studium erwerben Sie den international anerkannten Abschluss Bachelor of Arts (B. A.).

Nach Abschluss des Studiums stehen den Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Medieninformatik / Mediendesign eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung, sich im Rahmen eines Masterstudiums in folgenden Bereichen weiter zu qualifizieren:

- Masterstudium Mediendesign
- Masterstudium Medieninformatik
- Masterstudium Gamedesign /Gameentwicklung
- Masterstudium audiovisuelle Medien.

- Theoretisch orientierte Lehrveranstaltungen
- Designorientierte / technisch orientierte Lehrveranstaltungen
- Praxismodule und BA-Thesis

