

## ÜBERSICHT

### Studienabschluss

- Bachelor of Engineering (B.Eng.)

### Regelstudienzeit

- 7 Semester

### Studien-/Semesterstart

- Wintersemester, 01.10.

### Zulassungsvoraussetzung

- Hochschulzugangsberechtigung

### Vorkenntnisse

- in naturwissenschaftlichen Grundlagen und technisches Interesse sind von großem Vorteil

### Schwerpunkte

- Mediendesign
- Medieninformatik

### weiterführende Studiengänge

- M.Sc. Angewandte Informatik/Infotronik
- M.Sc. Applied Research in Engineering Sciences
- M.Sc. Elektro- und Informationstechnik
- M.Eng. Medientechnik und -produktion

### Studienort

- Deggendorf

## BEWERBUNG

### Bewerbungszeitraum

- 15.04. bis 15.07.

### Online-Bewerbung

- im Primuss-Portal unter [www.th-deg.de/bewerbung](http://www.th-deg.de/bewerbung)

### Nachreichfrist

- der Hochschulzugangsberechtigung bis 27.07.

### Zulassung oder Ablehnung

- im Primuss-Portal bis Mitte August

### Einschreibung/Immatrikulation

- Infos dazu im Zulassungsbescheid

### Restplatzvergabe

- via Nachrückverfahren

### Vorbereitungskurse

- im September [www.th-deg.de/career](http://www.th-deg.de/career) (keine Pflicht)

Anträge für höhere Semester, Sonderanträge (inkl. aller Unterlagen) müssen ausgedruckt bis 15.07. an der Hochschule eingegangen sein.

[www.th-deg.de/mt-b](http://www.th-deg.de/mt-b)

## KONTAKT & ANSPRECHPARTNER

Du interessierst dich für den Studiengang Medientechnik und möchtest mehr hierzu erfahren?

Allgemeine Infos zum Studium an der THD erteilt die Zentrale Studienberatung.

- ✉ [zsb@th-deg.de](mailto:zsb@th-deg.de)
- 🌐 [www.th-deg.de/zsb](http://www.th-deg.de/zsb)
- ☎ +49 (0)991 3615-373



Technische Hochschule  
Deggendorf  
Dieter-Görlitz-Platz 1  
94469 Deggendorf  
Tel. 0991 3615-0  
Fax 0991 3615-297  
[info@th-deg.de](mailto:info@th-deg.de)  
[www.th-deg.de](http://www.th-deg.de)

f /HochschuleDeggendorf

📷 /th\_deggendorf

🐦 /TH\_Deggendorf

📺 /THDeggendorf



Stand: 04.2023, © THD Marketing

INNOVATIV & LEBENDIG

TECHNISCHE  
HOCHSCHULE  
DEGGENDORF



BACHELOR  
MEDIEN-  
TECHNIK



## KURZBESCHREIBUNG

Wer möchte nicht einmal hinter der Kamera stehen, beim Radio arbeiten, 3D-Visualisierungen erstellen oder professionelle Internet-auftritte programmieren?

Im Studiengang Medientechnik wird ein breites Fachwissen im Bereich Druck, TV/Film, Radio, neue Medien und Internetanwendungen vermittelt. Dazu werden ingenieur-wissenschaftliche Grundlagen, Informatik und Techniken digitaler Medien mit medienspezifischem Wissen in Grafik, Video und Audio kombiniert, um unsere Absolventen zu einer eigenverantwortlichen Berufstätigkeit als Ingenieur/in zu befähigen.

Der Fokus des Ingenieurstudiengangs liegt hierbei auf technischen Inhalten. Charakterisierend ist ein hoher Praxisbezug, der durch die Wahl eines Schwerpunktes, ein Industriesemester, praktische Lehrveranstaltungen und die Bachelorarbeit jedem Studierenden eine Vertiefung in seinem Interessensgebiet wie Film, Grafik, Audiotechnik, Animation oder Informatik erlaubt. Die Medientechniker haben ihre eigenen Fernseh- und Radiosender.

An den Bachelor kann an der Technischen Hochschule Deggendorf ein Master angeschlossen werden.

## BERUFSFELDER

**Es bestehen vielfältige Karrieremöglichkeiten in allen Branchen:**

- Entwicklung und Design
- TV-Produktion und Audio-Produktion
- Ingenieurarbeiten und Qualitätssicherung
- Projektierung und Projektleitung
- Digitales Marketing
- Service und Beratung
- Redaktion und Betriebsleitung
- Studio- und Messtechnik
- Überwachung und Begutachtung
- Forschung/Entwicklung in der Auto-, Unterhaltungs- oder Geräteindustrie
- Selbständige Auftragsbearbeitung
- Virtual Production

## STUDIENINHALTE

1. Sem.	Mathematik I, Grundlagen Elektrotechnik I, Physik I, Informatik I, Kamera- und Schnitttechnik, Grundlagen des Designs I, Betriebswirtschaft
2. Sem.	Mathematik II, Grundlagen Elektrotechnik II, Physik II, Fotografie, Tontechnik, Kommunikationsdesign, Film/Video-Design I, Grundlagen des Designs II, Praxisbegleitende Lehrveranstaltung I
3. Sem.	Digitale Medien I, Informatik II (Vorlesung/Praktikum), Web-Programmierung, Tontechnik Praktikum, Journalismus, Grundlagen der Animation, Film/Video-Design II, Praxisbegleitende Lehrveranstaltung I
<b>Wahl eines Schwerpunktes</b>	
4. Sem.	Digitale Medien II, Informatik III, 3D-Modellierung, Medien-Design I, Film/Video-Design III, Projektmanagement, Praxisbegleitende Lehrveranstaltung II <b>Schwerpunkt: Medien-Design</b> Audioanwendungen I <b>Schwerpunkt: Medieninformatik</b> Wahlfach I
5. Sem.	Medienstatistik, Allgemeinwissenschaftliches Wahlpflichtfach I + II, Praxisbegleitende Lehrveranstaltung II <b>Schwerpunkt: Medien-Design</b> Audioanwendungen II, Interaktive Medien, Medien-Design II, Film/Video-Design IV <b>Schwerpunkt: Medieninformatik</b> Computernetze, Wahlfach II, Grundlagen Software-Engineering, Projekt Software-Engineering, Datenbanksysteme
6. Sem.	<b>Industriepraktikum</b> (20 Wochen) Praxisbegleitende Lehrveranstaltung III
7. Sem.	Medienmarketing, Medienrecht, Fachspezifisches Wahlpflichtfach, Praxisbegleitende Lehrveranstaltung IV <b>Schwerpunkt: Medien-Design</b> 3D-Visualisierung und Animation <b>Schwerpunkt: Medieninformatik</b> Wahlfach III <b>Bachelorarbeit (BA)</b>

## STUDIENINHALT

### Mediendesign

Studienziel des Schwerpunkts Mediendesign ist die Vermittlung von Kenntnissen über die produktionsorientierte Entwicklung, Konzeption, Realisierung und Vermarktung von Technologien und Inhalten der Bereiche Druck, TV/Film, Radio und Animation.

Dazu werden in praxisorientierten Projekten folgende Themen bearbeitet:

- Digitales Grafik-Design
- 3D-Visualisierung und Animation
- Internetfernsehen und Internetradio
- TV-Magazinbeiträge, Dokumentationen
- Digitale Audio- und Videotechnik
- Radiobeiträge, Musik-Clips
- Werbespots und Hörspiele

### Medieninformatik

Studienziel der Medieninformatik ist die Vermittlung von Kenntnissen der neuen Medien sowie der entsprechenden Computertechnik.

Im einzelnen werden folgende Fachgebiete behandelt:

- Entwicklung von Softwaresystemen
- Gestaltung von Softwareoberflächen
- Rechnernetze und ihre Dienste
- Grafik- und Web-Programmierung
- Internettechnologien und Internetanwendungen
- Anwendungen bei Mobilfunkgeräten

