

Projektbeispiele

- Entwicklung von Computerspielen für die Universität Ulm und das Universitätsklinikum Ulm
- Lern-CD-ROM für das SOS Kinderdorf Berufsausbildungszentrum e. V. Berlin
- Redesign CI/CD für die Volkssternwarte Laupheim
- Konzeption und Realisation eines barrierefreien Internetauftritts für den Blinden- und Sehbehindertenverband Ost-Baden-Württemberg (BSVOBW)
- Konzeption und Realisation von interaktiven Videofilmen, die Jugendliche über die Gefahren des Alkoholmissbrauchs aufklären (in Kooperation mit der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung)

Bewerbung

Bitte einfach online bewerben unter www.hs-ulm.de/DM_Bewerbung

Ihre Unterlagen senden Sie bitte im Anschluss fristgerecht an

Hochschule Ulm
Studierenden-Service-Center (SSC)
Prittwitzstraße 10
89075 Ulm
Tel. 0731 50-28025
ssc@hs-ulm.de



Technik
Informatik & Medien

Hochschule Ulm



University of
Applied Sciences

Digital Media

BACHELOR-STUDIENGANG

Weitere Informationen

Fakultätssekretariat
Petra Sander
Raum A 208
Tel. 0731 50-28165
Fax 0731 50-28478
sander@hs-ulm.de

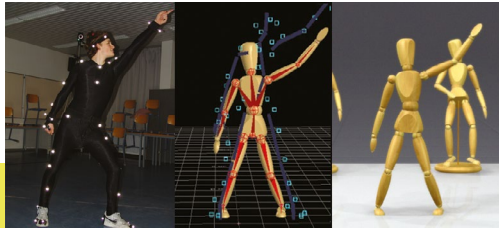
Studiendekan
Prof. Dr. Silko-Matthias Kruse
Tel. 0731 50-28411
kruse@hs-ulm.de

www.hs-ulm.de/DM



Die Medien der Zukunft gestalten

Wer Spaß an Gestaltung und Technik hat, dem eröffnet der Studiengang Digital Media ein abwechslungsreiches Berufsfeld. Spiele fürs Internet entwickeln, Videofilme und Hörspiele produzieren, 3D-Animation realisieren, virtuelle Welten erschaffen, sind Beispiele für Aufgaben, an denen spezifisches Wissen vermittelt und praxisnahe Fähigkeiten erworben werden. Die bewusste Verzahnung von technischen und gestalterischen Disziplinen ist dabei ein besonderes Merkmal dieses Studiengangs, der fit für die multimedialen Herausforderungen der Zukunft macht.



Kompetenzen, auf die es ankommt

Gefragt sind Multitalente mit gestalterischer Begabung und einem ausgeprägten Interesse an technischen Zusammenhängen. Für den späteren Beruf sind theoretische Grundlagen ebenso wichtig wie praktisches Können. Hierzu gehören Erkenntnisse aus den Kommunikationswissenschaften, der Ergonomie und der Medientechnik ebenso wie die neuesten Programmiertechniken und Webtechnologien, aber auch die eigene Weiterentwicklung gestalterischer und konzeptioneller Fähigkeiten.

Das alles wird trainiert an praxisnahen Aufgabenstellungen, in Projekten und Workshops. Dieser starke Praxisbezug ist eine optimale Vorbereitung für den Berufseinstieg.

Studium Digital Media

Grundstudium (1. bis 2. Semester)	
1. Semester	Webgrundlagen Programmieren Grundlagen der 2D-Gestaltung Grundlagen der 3D-Gestaltung Zeichnerische Darstellung
2. Semester	Webentwicklung: Client Typografie Medientechnik Interface Design Farbdesign Fotografie
Hauptstudium (3. bis 7. Semester)	
3. Semester	Interaction Design 1 Corporate Design Bildkonzeption 2D-Animation
4. Semester	Drehbuch und Storyboard Videoproduktion und -authoring Computergrafik Interaction Design 2
5. Semester	Pilot- und Praxisprojekt
6. Semester	e-Learning User Experience Design Motion Design Einführung in die BWL Fachübergreifendes Wahlpflichtmodul
7. Semester	Fachspezifisches Wahlpflichtmodul Service Design Seminar zur Bachelorarbeit Bachelorarbeit

Digital Media eröffnet vielfältige Perspektiven

Mit erfolgreichem Abschluss des Studiums erwirbt man den akademischen Grad

Bachelor of Arts (B. A.)

Mit diesem Hochschulabschluss eröffnen sich viele berufliche Möglichkeiten. Absolventinnen und Absolventen können in Design-Büros und Multimedia-Agenturen ebenso tätig werden wie in IT-Abteilungen größerer Unternehmen. Oder sie können in Firmen arbeiten, die spezialisiert sind auf digitale Bildbearbeitung, 3D-Animation oder Audio- und Video-Produktion.



Voraussetzungen

Der Studiengang Digital Media beginnt stets zum Wintersemester. Der Zulassungsantrag muss bis zum **15. Juli** eines jeden Jahres gestellt sein. Voraussetzung hierfür ist das erfolgreiche Abschneiden in einem speziellen Eignungsfeststellungsverfahren, das im Frühjahr stattfindet. Das Portal für das Eignungsfeststellungsverfahren ist ab dem 5. April geöffnet.