



Ob Smartphone, Website, Computerspiel oder Smart Home: All diese Produkte und

von linearen Bewegtbildmedien mit Inhalten wie 2D-/3D-Animation und visuellen Effekten bis hin zu interaktiven virtuellen Welten, wozu beispielsweise Raum- und Klanginstallationen oder Smart Environments gehören.

Der Studiengang zeichnet sich durch vielfältige Lehrformen aus: Moderne und klassische Studienformate wie Projekte, Gruppenarbeit, Vorlesungen, Übungen und Laborpraktika, Studienreisen zu Partnerhochschulen, Konferenzreisen und Forschungsprojekte ergänzen einander. Das macht das Studium besonders abwechslungsreich und anwendungsorientiert.

Direkt an der THB stehen für die praktischen Arbeiten 16 Speziallabore mit 136 Computer-Arbeitsplätzen und moderner Technik bereit, darunter ein AV-Labor, ein Medienproduktionslabor, ein Usability-Labor, ein Tonstudio mit Sprecherkabine, ein MoCap-System, Greenscreens, Lichttechnik, neuesteameratechnik (Stereo3D-Rig mit RED Scarlet-X Kameras, Blackmagic Design 4K-Kamera, Canon Vollformat und APS-C DSLR-Kameras, 360° Foto- und Videokamerarigs, diverse Drohnensysteme, zahlreiche Objektive, Dolly), 3D-Lasercanner, 3D-Drucker, Smartphones und Tablets zur App-Programmierung, Input-/Outputsensorik (Kinect, Leap Motion, Oculus Rift, HTC Vive, Epson Moverio, Arduino-Boards, iBeacons), Microsoft HoloLens, Emotive BCI Headsets und Myo-Gestenarmbänder, an denen das Erlernte gleich in der Praxis ausprobiert werden kann.

Außerdem kannst Du folgende Softwarepakete nutzen: Adobe Creative Cloud (dazu gehören unter anderem Photoshop, AfterEffects, Premiere, Illustrator und InDesign), Maxon Cinema4D, Autodesk Maya und Mudbox, Blender, The Foundry Nuke und Mari, SideEffects Houdini, NextLimit RealFlow, Pixologic ZBrush, Avid Pro Tools und Media Composer, Unity 3D, Unreal Engine, Blackmagicdesign DaVinci Resolve Pro, Eon Vue, Agisoft Photoscan, Allegorithmic Substance Designer, 3D Coat und zahlreiche ergänzende Tools, PlugIns und Renderer. Auch Tools der Künstlichen Intelligenz werden bei uns im Seminar behandelt, z.B. wie Midjourney oder Stable Diffusion.

Das Masterstudium zeichnet sich durch eine durchgängige Projekt- und Forschungsorientierung aus. Dabei kommen zum Beispiel folgende Themen infrage:

- UX Design
- Web- und App Development
- Virtual & Augmented Reality
- Gamedesign, Game-Engines
- 3D-Design
- Künstliche Intelligenz und Design
- Creative Coding
- Interfaces der Zukunft mit Sensorik und Gestik
- Simulationen mit Partikelanimationen
- Visuelle Effekte (VFX) und Compositing
- Photogrammetrie
- 3D-Laserscanning
- 360° Filmproduktion und -projektion

- Motion Capturing
- Interaktive Dramaturgie (Interactive Environments)

Darüber hinaus kooperieren wir mit Unternehmen der Region, der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf und anderen internationalen Hochschulen, wie z.B. der University of Tallinn.

Die Projektveranstaltungen werden begleitet durch Theorieveranstaltungen zu Themen wie Projektmanagement, wissenschaftliches Arbeiten und Entrepreneurship.

- [1. Semester](#)
- [2. Semester](#)
- [3. Semester](#)
- [4. Semester](#)

Medienkonzepte/-theorie I	4	6
Medienkonzepte/-theorie II	4	6
Wahlpflichtmodul I	4	6
Wahlpflichtmodul II	4	6
Projekt I	4	6
Medienkonzepte/-theorie III	4	6
Mobile User Experience	4	6
Wahlpflichtmodul III	4	6
Projekt II a	4	6
Projekt II b	4	6
Medienkonzepte/-theorie IV	4	6
Wahlpflichtmodul IV	4	6
Wahlpflichtmodul V	4	6
Projekt III a	4	6
Projekt III b	4	6
Masterseminar	2	3
Masterarbeit (mit Kolloquium) x		27

- [Folgende Wahlpflichtfächer stehen zur Auswahl:](#)

3D Character Animation
Advanced Compositing
Creative Coding
Design Thinking
Digitale Filmproduktion
Digitale Fotografie
Digital Storytelling
GameLab
Generatives Design
Informationsvisualisierung
Interactive Environments
Interactive Products and Services
Interface Design
IT- und Medienforensik
Kryptographie und Netzwerksicherheit
Künstlerische Forschung
Mathematisch-algorithmische Verfahren der Computergrafik
Medialer und Interaktiver Raum
Medienpsychologie II
Mediensicherheit
Motion Graphics
Scribbeln und Illustration
Smart Graphics

Zur fachlichen Vertiefung erwartet Dich ein breites Angebot aus Pflicht- und Wahlpflichtmodulen in spezialisierten Gebieten der Digitalen Medien. Bei der Planung jedes Semesters beschließt der Fachbereich, welche Wahlpflichtmodule stattfinden werden. Das aktuelle Angebot entnimmst Du dem [Vorlesungsverzeichnis](#).

Der Studiengang ist auf zwei übergeordnete Kernbereiche fokussiert, die zunehmend konvergieren und sich gegenseitig mit innovativen Entwicklungen befruchten:

- Damit sind die „klassischen“ Video- und Audioproduktionen in einer modernen digitalen Produktionspipeline gemeint. Schwerpunkte sind hier Animation (2D/3D), visuelle Effekte (VFX), Compositing und Color Grading.
- Hierzu gehören Games, VR- und AR-Applikationen, interaktive Visualisierungen und Simulationen, Webanwendungen, Raum- und Klanginstallationen oder Smart Living.

Der Master-Studiengang Digitale Medien verspricht Dir hervorragende Berufsaussichten. Die Medien- und Kreativwirtschaft ist in Deutschland und insbesondere in der Medienregion

Berlin-Brandenburg eine der dynamischsten Wachstumsbranchen überhaupt und bringt immer neue Berufsbilder hervor. Mit der Kombination aus fundierten Informatikkenntnissen und Designverständnis bist Du für die Anforderungen dieser Branche sehr gut gerüstet. Der Masterabschluss qualifiziert Dich darüber hinaus für eigene Unternehmensgründungen und für Leitungspositionen in den vielfältigen Medienberufen.

Die Gehälter in diesem Bereich sind überdurchschnittlich hoch und viele unserer Absolvent:innen können schon während des Studiums ihren ersten Arbeitsvertrag unterzeichnen.

Um Dich einzuschreiben, ist ein Bachelorabschluss mit Medien- und Informatikbezug erforderlich, beispielsweise Medieninformatik, Informatik mit dem Studienprofil Digitale Medien, Kommunikationsdesign, Interaktionsdesign oder Interfacedesign. Auch Quereinsteiger:innen aus Bereichen wie Architektur, Szenografie oder Medienwissenschaft sind willkommen.

Detaillierte Informationen zu den Zugangsvoraussetzungen findest Du in der [Immatrikulationsordnung](#) sowie der jeweils aktuell gültigen Fassung der [Studien- und Prüfungsordnung](#) für Deinen Studiengang.

Im [meinCampus-Portal](#) der THB kannst Du Dich direkt online einschreiben.

Du verfügst über eine ausländische Staatsangehörigkeit und hast Deinen Schul-/Hochschulabschluss außerhalb Deutschlands erworben? Auf der Website unseres [Zentrums für Internationales und Sprachen](#) findest Du alle Infos zu den Voraussetzungen und zum Bewerbungsverfahren über Uni-Assist.