



Ob Smartphone, Website, Computerspiel oder Smart Home: All diese Produkte und Anwendungen müssen heute nicht nur optimal funktionieren, sondern auch intuitiv benutzbar sein und nahtlos miteinander kommunizieren. Das erfordert kreative Köpfe, die bei der Entwicklung eine Brücke zwischen Design und Informatik herstellen können. Mit dem Master-Studiengang Digitale Medien vertiefst Du Dein Wissen in Informatik, Design und den Medientechnologien und erweiterst Dein Know-how in allen relevanten Bereichen, um unsere digitale Zukunft mitzugestalten.

Bewerbungszeitraum	Wintersemester: bis 30.09., Sommersemester: bis 31.03. für internationale Studierende: bis 31.08. bzw. 15.02. Achtung: der Einführungstag startet bereits am 18.03.2024 bzw. am 23.09.2024, die Vorlesungen am 25.03.2024 bzw. am 30.09.2024
Abschluss	Master of Science (120 CP)
Studienform	Vollzeit, Teilzeit
Dauer	Vollzeitstudium: 4 Semester Teilzeitstudium: 6 Semester (oder individueller Plan)
Akkreditierung	Ja (ASIIN e.V.)
Numerus clausus	Nein

Der Master-Studiengang Digitale Medien vermittelt Dir vertiefende Theorien, Prinzipien und Fachkenntnisse an der Schnittstelle zwischen Mediendesign, Informatik, Medienwissenschaft und Medienmanagement (Existenzgründung, Leadership). Du lernst, diese eigenständig weiterzuentwickeln und in der Praxis anzuwenden, um kreative Lösungen für komplexe Problemstellungen zu finden. Das Spektrum der Lehre reicht dabei

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

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.