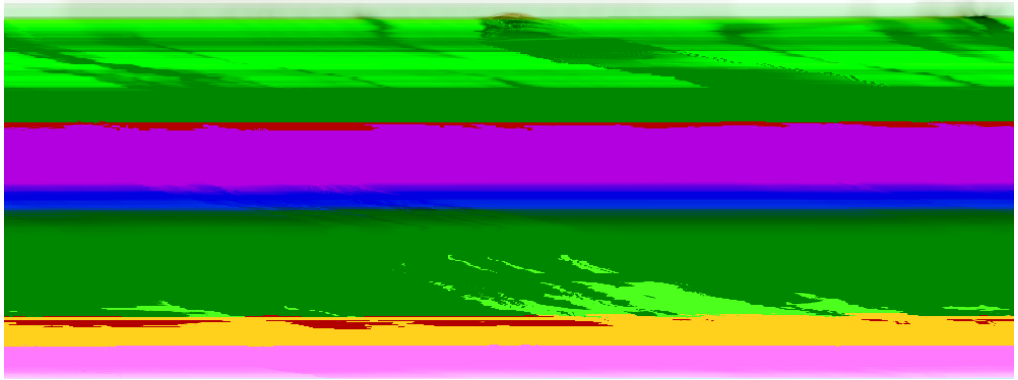

Ob Smartphone, Website, Computerspiel oder Smart Home: All diese Produkte und Anwendungen müssen heute nicht nur optimal funktionieren, sondern auch intuitiv benutzbar sein und nahtlos miteinander kommunizieren. Das erfordert kreative Köpfe, die bei der Entwicklung eine Brücke zwischen Design und Informatik 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, neueste Kameratechnik (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

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.