

Aktuelle Informationen der HFU zum Thema Coronavirus: www.hs-furtwangen.de/coronavirus
</web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/aktuelles/coronavirus/>

Details zum Studiengang

Innovative Konzepte entwickeln und umsetzen



MedienkonzeptionerInnen müssen ganzheitlich denken, gestalterische, kulturelle und psychologische Dimensionen beherrschen sowie wirtschaftliche und technologische Aspekte berücksichtigen. Das Curriculum umfasst daher nach dem Grundstudium zahlreiche Vertiefungsangebote.

Im Grundstudium eignen Sie sich die Grundlagen von Konzeption, Gestaltung und Programmierung digitaler Medien an. Kreativität, Text und Gestaltung sind die Basis konzeptioneller Arbeit. Neben praktischen Kompetenzen wie der Entwicklung interaktiver Anwendungen, 3D-Visualisierung und Medientechnik erwerben Sie theoretisches Wissen wie Medienökonomie oder Marketing.

Im Hauptstudium liegt der Schwerpunkt auf der Konzeption innovativer Anwendungen für verschiedenste Zielgruppen. Ein zentraler Teil ist das Projektstudium, in dem Sie in kleinen Teams über ein Jahr an einer komplexen Kommunikationsaufgabe arbeiten. Hier können Synergien mit den

Ein Auslandssemester an einer der HFU-Partnerhochschulen wird empfohlen und als sechstes Studiensemester anerkannt.

Im Rahmen von Wahlpflichtfächern können Sie individuelle Schwerpunkte bilden, z.B.

- Interaktive Medien
- Szenografie
- Creative Writing
- TV-Entwicklung
- Game Design

Praktisches Studiensemester



Das Praktische Studiensemester findet im 3. Semester statt und soll dazu dienen, bereits erworbenes Wissen in Informatik, Gestaltung, Technik und Wirtschaft zu vertiefen. Ziel ist es, eine ganzheitliche Sicht auf Methoden und Anwendungen der digitalen Informationsverarbeitung zu gewinnen. Dabei geht es in erster Linie darum, Multimedia in seiner ganzen Form und Komplexität kennenzulernen und zu verstehen. Geeignete Arbeitgeber sind zum Beispiel:

- Entwickler von lokalen oder vernetzten Multimedia-Anwendungen
- Agenturen für Computergrafik/ -animation
- Audio- und Video-Studios sowie Rundfunkbetriebe
- Verlage (CD-ROM etc.), CBT- und Crossmedia-Produktion, Fernlehren und -lernen
- Bildungsabteilungen in Unternehmen und öffentlichen Institutionen

- Werbeagenturen
- Szenographen, Museumsgestalter und Eventagenturen
- Entwickler von digitaler Audio- und Videotechnik sowie Multimedia-Komponenten bzw. -Systemen

Projektstudium

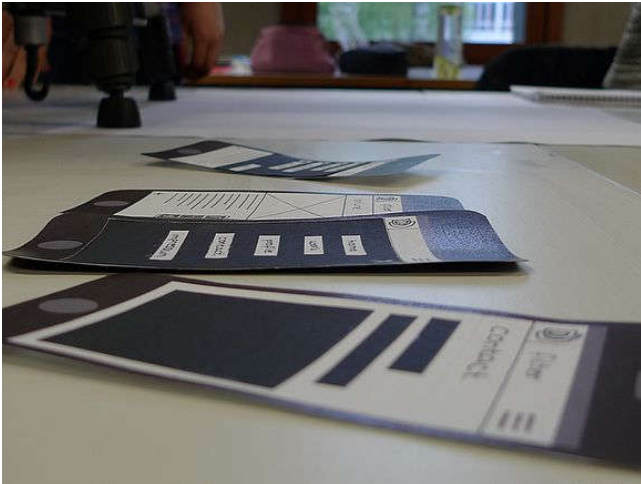


Das vierte und fünfte Semester steht im Zeichen des Projektstudiums. Mit dem Projektstudium werden zwei Ziele verfolgt: Zum einen sollen Sie eine praxisorientierte Aufgabenstellung im Team selbständig bearbeiten, so dass am Ende ein fertiges Produkt entsteht. Zum anderen sollen Sie durch die Projektarbeit wichtige Schlüsselqualifikationen, wie z.B. Teamarbeit und soziale Kompetenz, vermittelt bekommen. Projekte, die im Rahmen des Projektstudiums bearbeitet werden, betreffen i.d.R. mehrere Fachgebiete, so dass synergetische Effekte entstehen und gefördert werden. Die Projektteams werden daher auch, je nach Aufgabenstellung, mit Studierenden der Schwesterstudiengänge **Medieninformatik B.Sc.** <http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/medieninformatik-bachelor/> und **OnlineMedien B.Sc.** <http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/onlinemedien-bachelor/> zusammengestellt. Die Projektarbeit ist im vierten Semester in der Regel eher konzeptionell, während im fünften Semester meist die Realisierung im Vordergrund steht. Am Ende des fünften Semesters erfolgt eine öffentliche 15-minütige Projektpräsentation am **Tag der Medien** <http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/fakultaeten/digitale-medien/tag-der-medien/> in der letzten Vorlesungswoche.

Vermittlung interdisziplinärer Kenntnisse

Ausrichtung auf Konzeption digitaler medialer Inhalte sehr gute Perspektiven in einem breiten Berufsfeld.

Beste Perspektiven



Als Bachelor of Arts der Medienkonzeption übernehmen Sie mit Ihrer vielseitigen und praxisorientierten Ausbildung eine zentrale Rolle bei der Erstellung komplexer Medienanwendungen. Sie beherrschen die richtige Tonalität in der Ansprache spezifischer Zielgruppen, gewichten und strukturieren Inhalte und überschauen den gesamten Katalog moderner Medien und Einsatzformen. Mit der im Studium vermittelten Kompetenz in den Bereichen Marketing, Mediendesign, Kultur und Wirtschaft sind Sie ideal auf die vielfältigen Anforderungen einer anspruchsvollen Tätigkeit vorbereitet. Durch das breit gefächerte Wissen und die erlernten und trainierten methodischen und sozialen Kompetenzen stehen Ihnen viele zukunftssträchtige Tätigkeitsfelder offen.

Typische Berufsfelder sind beispielsweise:

- Medienproduktionsunternehmen (TV, Hörfunk, Print)
- Multimedia-Agenturen
- Werbeagenturen
- Verlage
- Marketingabteilungen von Wirtschaftsunternehmen
- Freie Berufe
- Kunst und angewandte Forschung



Qualifikation mit dem Master of Arts oder Master of Science auszubauen:

- **Design Interaktiver Medien (M.A.)** <<http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/design-interaktiver-medien-master/>>
- **Medieninformatik (M.Sc.)** <<http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/medieninformatik-master/>>

Downloads

Flyer Medienkonzeption B.A.

Modulhandbuch Medienkonzeption B.A.




Studieninhalt

[Allgemeine Betriebswirtschaftslehre](#)
[Entwicklung Interaktiver Anwendungen I](#)
[Grundlagen Mediengestaltung](#)
[Grundlagen Medienkonzeption](#)
[Medientechnik \(MKB\)](#)
2. Semester
[AV-Produktion](#)
[Computergrafik / Mathematik](#)
[Entwicklung Interaktiver Anwendungen II](#)
[Medienwirtschaft](#)
[User Experience Design](#)
3. Semester
[Praktisches Studiensemester](#)
4. Semester
[E-Learning und Online-Learning](#)
[Kreativkonzeption](#)
[Projektstudium \(Teil 1\)](#)
[Textkonzeption](#)
5. Semester
[Interface Design](#)
[Marketingkonzeption](#)
[Projektstudium \(Teil 2\)](#)
[Wahlpflichtmodul 1](#)
6. Semester
[Fremdsprachenmodul](#)
[Medientheorie](#)
[Wahlpflichtmodul 2](#)
[Wahlpflichtmodul 3](#)
[Wahlpflichtmodul 4](#)
7. Semester
[Thesis](#)
[Wahlpflichtmodul 5](#)
[Wahlpflichtmodul 6](#)

Semester

Modul

1
2
3
4
5

- Modulsprache Englisch 
- Modulsprache Deutsch, bei Bedarf Englisch  
- Wenn keine Flagge angezeigt wird, dann ist die Modulsprache Deutsch

Wahlpflichtmodule des Semesters: 2020/2021 WiSe ▼

1. [3D Character Production](#)

k i

6. [Entrepreneurship im E-Commerce](#)
7. [Fachdidaktisches Praktikum: Mathematik / Physik der Digitalen Medien \(FDP 1\)](#)
8. [Fachdidaktisches Praktikum: Mathematik 2 \(FDP 2\)](#)
9. [Fotografie](#)
10. [Gamedesign Workshop](#)  
11. [Geschichte der Popkultur](#)
12. [Interaktive Medien Installationen](#)  
13. [Interkulturelle Kompetenz im Medienbereich](#)  
14. [Live GLFtv](#)
15. [Livemix und Sounddesign](#)
16. [Marketing Automation](#)
17. [Mediaforschung, -planung und -einkauf](#)
18. [Mediale Gegenkultur](#)  
19. [Medien und Demokratie](#)
20. [Musik für digitale Medien](#)  
21. [Performance Marketing](#)
22. [Projektmanagement in Softwareprojekten](#)
23. [Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games](#)  
24. [Recht der digitalen Medien](#)
25. [Selbstorganisation - das richtige Zeitmanagement](#)
26. [Typografie 1](#)
27. [UX Research](#)
28. [Verteilte Anwendungen](#)
29. [Web-Analytics](#)
30. [Website-Prototyping](#)
31. [Zeichnen 1](#)
32. [Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design](#)

Qualifikationsziele

Ziele bezüglich fachlicher Kompetenzen

- Kenntnisse der Kommunikationstheorien, -Prozesse und Mediensysteme
- Methodische Kenntnisse von Kreativ- und Konzeptionsprozessen

- Kenntnisse des Selbstmanagements, Teambuildings und Projektmanagements
- Erwerb erster Praxiserfahrungen im Feld der Medienkonzeption

Ziele bezüglich überfachlicher Kompetenzen

- Ausgezeichnete kommunikative Fähigkeiten in Wort und Schrift
- Reflektierter Umgang mit Anderen und Fähigkeit zur Teamarbeit, Teambuilding und -leading
- Problemlösungskompetenz und Entscheidungsfähigkeit in Konzeptionsprozessen
- Souveräner Umgang mit ethischen und interkulturellen Herausforderungen, Reflexion der gesellschaftlichen Verantwortung
- Fähigkeit zur persönlichen Berufs- und Lebensplanung
- Befähigung zu einem weiterführenden wissenschaftlichen Studium an der Fakultät Fakultät Digitale Medien oder einer anderen Hochschule

Berufsfeldorientierte Ziele

- Verantwortliche Tätigkeit in der Konzeption von Mediensystemen und medialen Kommunikationsinstrumenten im Umfeld von Agenturen, Unternehmen oder Institutionen
- Mitarbeit in bzw. Leitung von Konzeptionsteams und Schnittstelle zu Marketingstrategen, Entwicklern, Programmierern, Designern und Artworkern
- Schaffung der erforderlichen Grundlagen für eine spätere Existenzgründung in einem der oben beschriebenen Bereiche

Nützliche Links

- **Studien- und Prüfungsordnungen (SPO)**
<<http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studium/studienablauf/studien-und-pruefungsordnungen/>>
- **Prüfungspläne** <<http://web.archive.org/web/20200924052009/https://www.hs-furtwangen.de/studium/studienablauf/pruefungsplaene/>>