

Aktuelle Informationen der HFU zum Thema Coronavirus: www.hs-furtwangen.de/coronavirus/aktuelles/coronavirus/

Details zum Studiengang

Der Goldstandard ist die Idee

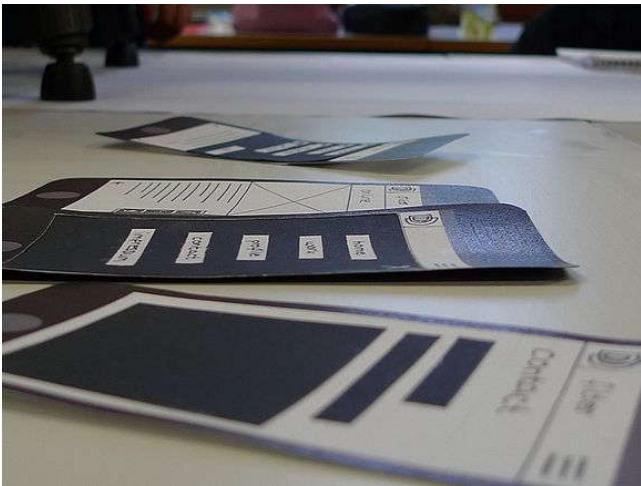


Es reicht heute nicht mehr, bei Online-Kampagnen oder Apps erfolgreiche analoge Produkte ins Netz zu übernehmen. Content muss explizit für spezifische mediale Kanäle produziert werden. Dafür braucht eine Medienkonzepterin oder ein Medienkonzepter frische Ideen, ein Gespür für Trends, Mut, Durchhaltevermögen und das nötige Handwerkszeug.

Fleiß und Motivation setzen wir voraus, dennoch sollten diejenigen, die sich für das Fach Medienkonzeption bewerben, etwas Kreativität und viel Neugier mitbringen.

Ideen zu haben erscheint zunächst leicht, entpuppt sich später aber als durchaus mühsam und kräftezehrend. Die zündende Idee für ein mediales Produkt muss innovativ und aufregend sein und sie muss funktionieren, Zielgruppen beeindrucken und Botschaften sicher transportieren. Das aber ist alles andere als leicht. Medienkonzepterinnen und Medienkonzepter brauchen einen langen Atem und müssen permanent bereit sein, das Gute dem Besseren zu opfern.

Konzeption



Wer Ideen entwickelt, muss diese auch mitteilen, also formulieren können. Und zwar an ganz unterschiedliche Menschen. Somit ist es essentiell, sich auf unterschiedlichen Ebenen verständlich ausdrücken zu können. Deshalb sind gute Kenntnisse der deutschen Sprache unabdingbar. Wenn Sie auch noch auf Englisch kommunizieren können, umso besser. Konzepte werden nicht nur aus Interesse gelesen, sondern auch außenwirksam verwendet. Als Medienkonzepterin oder Medienkonzepter entwickeln Sie Konzepte zu den unterschiedlichsten Themen. Sie sollten sich auf eine Vielzahl von Produkt- oder Inhaltswelten einstellen können. Es gilt, schnell die wichtigen und richtigen Informationen zu recherchieren, um so daraus anschließend tragfähige Ideen zu generieren. Filme, Blogs, Werbespots oder Online-Games u.ä. haben alle eines gemeinsam: Sie erzählen Storys.

Als Medienkonzepterin oder Medienkonzepter erwecken sie diese Geschichten zum Leben.

Projekte im Team



Medienkonzepterinnen oder Medienkonzepter sind häufig nicht nur für die Grundidee, sondern ebenfalls für Präsentation und Projektmanagement einer Produktion verantwortlich und müssen überzeugen. Das bedeutet Arbeit im Team: Projekte, viel Kommunikation mit unterschiedlichen Menschen, in der Regel unter Zeitdruck. Je besser Sie die „Sprache“ von z.B. Entwicklern oder Designern sprechen, desto besser werden Sie verstanden, auch das trainieren wir in diesem Studiengang.

Später arbeiten Sie z.B. in Agenturen, in Medienabteilungen von Unternehmen, bei Spieleentwicklern, in Produktionsfirmen oder Verlagen.

Das Studium



Medienkonzeption an der Fakultät Digitale Medien in Furtwangen liefert Ihnen das nötige Handwerkszeug. Sie lernen, Inhalte systematisch aufzubauen, so dass sie nicht nur gut zu lesen sind, sondern z.B. auch von Suchmaschinen entdeckt werden. Sie lernen, wie Drehbücher und Treatments für Filme, Spots oder auch Online-Games verfasst werden, und erfahren, wie mediale Kampagnen entstehen und konzipiert werden. Sie erwerben Programmier-Kenntnisse, so dass Sie eine z.B. eine Website nicht nur bedienen, sondern auch den Mechanismus dahinter nachvollziehen können.

Das **Grundstudium** beinhaltet Fächer wie: Medienkonzeption, Betriebswirtschaftslehre, Entwicklung interaktiver Anwendungen, Mediengestaltung, Medientechnik, User Experience Design, Medienwirtschaft oder Computergrafik.

Danach folgt ein **Praktisches Studiensemester**. Sie verlassen die Hochschule für ein Semester und absolvieren ein Praktikum in einem Betrieb der Medienbranche.

Nach Furtwangen zurückgekehrt erreichen Sie das 4. Semester. Ihr **Hauptstudium** bietet nun Gelegenheit, Ihre Kenntnisse zu vertiefen und sich zu spezialisieren: Kreativ-Konzeption, Marketing-

Konzeption, UX-Konzeption oder auch Film-Konzeption? Im Hauptstudium entscheiden Sie, welches Tätigkeitsfeld Ihnen am Herzen liegt. Wenn Sie beispielsweise im Bereich der Film-Konzeption landen wollen, sollten Sie vertiefende Kurse wie „Drehbuchseminar“ oder „Storyboarding“ belegen. Wollen Sie sich auf Marketing-Konzeption spezialisieren, empfehlen sich Kurse wie „Performance Marketing“ oder „CRM und E-Commerce“. Für den Bereich der UX-Konzeption ist es sicher kein Fehler, „User Experience Design“ oder „Web-Analytics“ zu vertiefen.

Letztendlich liegt es an Ihnen. Wir an der Fakultät DM in Furtwangen sind bestrebt, Sie bestmöglich auf eine inspirierende Tätigkeit als Medienkonzepterin oder Medienkonzepter vorzubereiten.

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 Ansprache spezifischer Zielgruppen, gewichten und strukturieren Inhalte und überschauen den gesamten Katalog medialer Einsatzformen.

So sind Sie ideal auf die vielfältigen Anforderungen einer anspruchsvollen Tätigkeit vorbereitet. Durch das breit gefächerte Wissen und die trainierten methodischen und sozialen Kompetenzen stehen Ihnen viele zukunftssträchtige Tätigkeitsfelder offen.

Typische Berufsfelder sind beispielsweise:

- Medienproduktionsunternehmen
- Digital-Agenturen
- Werbeagenturen
- Verlage
- Marketingabteilungen von Wirtschaftsunternehmen
- Freie Berufe
- Kunst und angewandte Forschung

Weiterbildung durch Master-Studiengang

Im Anschluss an das Bachelor-Studium besteht an der Fakultät Digitale Medien die Möglichkeit, Ihre Qualifikation mit dem Master of Arts oder Master of Science auszubauen:

- **Design Interaktiver Medien (M.A.)** <<https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/design-interaktiver-medien-master/>>

- **Medieninformatik (M.Sc.)** <<https://www.hs-furtwangen.de/studiengaenge/medieninformatik-master/>>

Downloads

Modulhandbuch Medienkonzeption B.A.

Studieninhalt

SPO-Version: SPO 15 ▼

1. Semester

[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: 2021 SoSe ▼

1. [3D Character Production](#)

k ll i kl i i h li di

2. [Aktuelle Entwicklungen im Bereich Online Medien](#)
3. [Computerspielanalyse / Narration in Games](#)
4. [CRM und E-Commerce im Multichannel-Kontext](#)
5. [Designmanagement & Digital Enterprise](#)
6. [Digital Asset Creation For Games](#)
7. [Drehbuchseminar](#)
8. [Echtzeit-Computergrafik](#)
9. [Entrepreneurship im E-Commerce](#)
10. [Fachdidaktisches Praktikum: Mathematik / Physik der Digitalen Medien \(FDP 1\)](#)
11. [Fachdidaktisches Praktikum: Mathematik 2 \(FDP 2\)](#)
12. [Gamedesign Workshop](#)  
13. [Geschichte der Popkultur](#)
14. [Gesellschaft und Medien - IDEA](#)
15. [Innovation, digitale Medien and Kommerzialisierung](#)
16. [Interaktive Medien Installationen](#)  
17. [Interkulturelle Kompetenz im Medienbereich](#)  
18. [Live GLFtv](#)
19. [Livemix und Sounddesign](#)
20. [Marketing Automation](#)
21. [Mediale Gegenkultur](#)  
22. [Medien und Demokratie](#)
23. [Musik für digitale Medien](#)  
24. [Projektmanagement in Softwareprojekten](#)
25. [Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games](#)  
26. [Recht der digitalen Medien](#)
27. [Selbstorganisation - das richtige Zeitmanagement](#)
28. [Techniken der Bildbearbeitung](#)
29. [The Fundamentals of IoT](#)
30. [Typografie 1](#)
31. [UX Research](#)
32. [Verteilte Anwendungen](#)
33. [Visual Novel](#)
34. [Web-Analytics](#)
35. [Zeichnen 1](#)
36. [Zeichnen 2, Figürliches Zeichnen und Storyboard Design](#)

Ziele bezüglich fachlicher Kompetenzen

- Kenntnisse der Kommunikationstheorien, -Prozesse und Mediensysteme
- Methodische Kenntnisse von Kreativ- und Konzeptionsprozessen
- Anwendung dieser auf (multi)mediale Konzepte und Mediensysteme
- Tiefergehende Kenntnisse von Medienproduktionsprozessen
- Weitreichende Kenntnisse der Technologie von Mediensystemen
- 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)** <<https://www.hs-furtwangen.de/studium/studienablauf/studien-und-pruefungsordnungen/>>
- **Prüfungspläne** <<https://www.hs-furtwangen.de/studium/studienablauf/pruefungsplaene/>>