

## KONZEPT DES STUDIENGANGS AUDIOVISUELLE MEDIEN (MASTER) - AUSZUG

Studiengang	Audiovisuelle Medien (Master of Engineering)
Berichtszeitraum	Wintersemester 2015/16
Version	4.3.0
Letzte Bearbeitung	20.06.2015

### Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Ausgangslage</b> .....	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Ziele</b> .....	<b>2</b>
	2.1 Ziele des Studiengangs .....	2
	2.2 Anforderungsprofile an Studienbewerber .....	4
	2.3 Fachliche und überfachliche Qualifikationsziele (learning outcomes) .....	6
	2.4 Angestrebte berufliche Tätigkeitsfelder .....	8
	2.5 Internationale Ausrichtung.....	9
<b>3</b>	<b>Positionierung</b> .....	<b>9</b>
	3.1 Beziehung zum Profil von Hochschule und Fakultät .....	9
<b>4</b>	<b>Studienkonzept</b> .....	<b>11</b>
	4.1 Studienstruktur .....	11
	4.2 Lehre.....	13
	4.3 Forschung und Entwicklung .....	15
<b>5</b>	<b>Organisation</b> .....	<b>16</b>
	5.1 Kooperationen.....	16
	5.2 Alumni-Arbeit .....	17

Es handelt sich hierbei um einen Auszug des Studiengangskonzeptes, der die relevanten Inhalte für Studiengang-Interessierte beinhaltet.

# 1 Ausgangslage

## Referenzen und Hinweise

Wissenschaftliche, gesellschaftliche, arbeitsmarktpolitische, finanzielle, rechtliche Gründe bzw. Rahmenbedingungen für die Einrichtung des Studiengangs

## Aktuelle Lage

Die Medienbranche befindet sich weltweit in einem tiefgreifenden Wandel, der als Konvergenzprozess beschrieben werden kann: Individual- und Massenkommunikation verschränken sich dabei immer stärker miteinander, aus inhaltlicher Perspektive entfällt eine Trennung von Ausspielkanälen für Medienprodukte.

Auch aus technischer Sicht verschwimmen die Grenzen zwischen den einzelnen Teilbranchen der TIME-Industrie. Gemeinsam ist ihnen jedoch eine zunehmend zeit- und ortsunabhängige Produktion, Distribution und Rezeption interaktiver Medieninhalte aus vernetzten Plattformen. Fundierte ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse, insbesondere in der Informationstechnologie, sind daher ein unverzichtbarer Schlüssel zu jeder erfolgreichen technischen Tätigkeit innerhalb der TIME-Industrie. Darüber hinaus erfordern hochqualifizierte Positionen in technischen Bereichen der Medienbranche eine ausreichende Spezialisierungstiefe. Es entsteht so insgesamt ein dringender Bedarf für „T-shaped professionals“, also jene Fach- und Führungskräfte, die sowohl ein breites Grundlagenwissen als auch eine tiefgehende Expertise in (mindestens) einem Spezialgebiet aufweisen. Als besonders zukunftssträftig stellen sich momentan Spezialisierungen in Ton, Computergrafik/Computeranimation, interaktive Systeme/Games sowie Film/Fernsehen dar.

Gefragt sind Absolventinnen und Absolventen mit analytischer Stärke, der Fähigkeit zu vernetztem Denken und einem tiefen Verständnis der technologischen Grundlagen von Medieninnovationen und der Dynamik einer mediatisierten Gesellschaft. Dies versetzt sie in die Lage, zukunftsweisende Technologien und ingenieurwissenschaftliche Methoden erfolgreich zu entwickeln und umzusetzen. Genau diese Fähigkeiten sollen im Masterstudiengang Audiovisuelle Medien aufgebaut und erweitert werden.

## Perspektiven und Entwicklungen (falls geplant)

Die ersten Absolventen des Studiengangs Elektronische Medien Master, aus dem bei der Umstellung von vier auf drei Semestern Regelstudienzeit der Studiengang Audiovisuelle Medien hervorgehen wird, haben 2010 den Master abgeschlossen und nahtlos den Übergang in das Berufsleben auf attraktiven Einstiegspositionen geschafft. Rückmeldungen aus der Industrie bestätigen, dass das Kompetenzprofil der Absolventen den Bedarf der Unternehmen trifft und die Master dabei den Ansprüchen des Arbeitsmarktes gerecht werden. Gleichwohl sind wir im Austausch mit den Studiengängen der eigenen und benachbarter Fakultäten, um das Profil des Angebots weiter mit Blick auf die Herausforderungen der digitalen Wirtschaft und der skizzierten Konvergenzprozesse im Medienbereich zu schärfen.

## 2 ZIELE

### 2.1 Ziele des Studiengangs

## Referenzen und Hinweise

Selbstverständnis und besonderes Profil des Studiengangs; Beschreibung der strategischen und operativen Ziele des Studiengangs, ggf. Ausblick auf deren Kompatibilität mit den strategischen Zielen der Fakultät und der Hochschule (vgl. 4.1)

Für die Definition der Ziele können folgende Elemente berücksichtigt werden: Bedarfsanalysen, Arbeitsmarktstudien, Fachdiskussion, Absolventenbefragungen, Gespräche mit Studierenden, Initiativgespräche und Experteninterviews; Gespräche mit Vertretern der Berufspraxis, der wissenschaftlichen Community, möglichen Kooperationspartnern, Vertretern des Ministeriums

## Aktuelle Lage

Die Hochschule der Medien begreift sich als wissenschaftlich fundierte Bildungsanbieterin für Medienspezialisten. Gemäß ihrer Verantwortung gegenüber der Gesellschaft bildet sie Fach- und Führungskräfte für medienrelevante Tätigkeiten in allen Bereichen der Wirtschaft und des öffentli-

chen Sektors aus. Ihr Selbstverständnis resultiert aus der Reflexion über Veränderungen in der Welt der Medien sowie aus der Mitwirkung bei der Entwicklung und der Gestaltung dieser Prozesse.

Der Studiengang Audiovisuelle Medien bildet Medienspezialisten mit technischem Schwerpunkt aus, die den Herausforderungen der digitalisierten, medialisierten und globalisierten Welt gewachsen sind. Absolventen des Studiengangs sollen in der Lage sein, technisch anspruchsvolle Medienprodukte erfolgreich zu entwerfen und zu realisieren, indem sie ingenieurwissenschaftliche Methoden einsetzen als auch auf fundiertes Wissen in Mediengestaltung und -konzeption zurückgreifen können. Zudem bringen sie Verantwortungsbewusstsein sowie eine ausgeprägte, durch das Studium gestärkte Persönlichkeit ein. Sie sind daher als technischen Spezialisten mit Leitungsfunktion in mittleren und gehobenen Positionen prädestiniert.

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien (M.Eng.) ist als konsekutives Angebot zum Bachelorstudiengang Audiovisuelle Medien (B.Eng.) konzipiert und führt dessen Konzept einer ausgewogenen Mischung aus Technik, Gestaltung, Inhalt und Wirtschaft fort. Der technische Anteil kann je nach individuell gewähltem Studienverlauf zwischen 60-100% variieren und über Importmöglichkeiten auch Angebote aus dem Studiengang Computer Science and Media beinhalten. Der komplementäre Anteil (Gestaltung, Inhalt und Wirtschaft) kann aus einem Wahlangebot zusammengestellt werden, das zudem über Importmöglichkeiten mit Angeboten aus dem betriebswirtschaftlich orientierten Masterstudiengang Medienmanagement bzw. sozial- und kommunikationswissenschaftlich orientierten Masterstudiengang Unternehmenskommunikation vernetzt werden kann.

Entlang der dreiteiligen Zieldefinition der Fakultät Electronic Media (vgl. Konzept der Fakultät Electronic Media, Version 3.71 vom 02.07.2014) werden die Ziele des Studiengangs Audiovisuelle Medien in den Bereichen (a) Forschung, (b) Lehre und (c) Produktion folgendermaßen konkretisiert:

#### *a) Forschung*

Im Einklang mit dem Fakultätskonzept, das vorsieht, verschiedene thematische Schwerpunkte zu identifizieren und diese gezielt zu erforschen, soll der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien gezielt die ingenieurwissenschaftlichen Forschungsschwerpunkte unterstützen. Dies soll nicht nur von Seiten der Professorinnen und Professoren, Dozentinnen und Dozenten geschehen, sondern insbesondere in Zusammenarbeit mit Studierenden sowie dem IAF der HdM. Die studentische Mitwirkung kann beispielsweise anhand von Forschungsprojekten und der Masterprojekte im zweiten Semester zur Verzahnung von Lehre und Forschung der Fakultät beitragen. Somit ist auch gewährleistet, dass Absolventen des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien, der zur Promotionsberechtigung führt, bereits während des Masterstudiengangs die Möglichkeit haben, sich ideal auf ihr Promotionsvorhaben vorzubereiten.

#### *b) Lehre*

Durch innovative Lehr- und Lernumfelder, insbesondere in Projekt- und Produktionsformaten, fördert und fordert der Studiengang Audiovisuelle Medien neben der fachlichen Vertiefung eine umfassende persönliche Weiterentwicklung. Hierzu gehören ausgeprägtes Engagement von Seiten der Studierenden, situationsgerechtes Verhalten, die Fähigkeit zu analytischem Denken, Handlungs- und Wandlungsbereitschaft, das Arbeiten in einer leistungsorientierten Umgebung sowie die Fähigkeit, transparente und nachvollziehbare Entscheidungsprozesse zu organisieren.

Dem Leitbild des „T-shaped professionals“ folgend, besteht der Studienverlauf aus verpflichtenden Angeboten in Mathematik und Informatik und einer individuell gewählten Spezialisierung (Computergrafik/-animation, Film/Fernsehen, Interaktive Systeme/Games oder Ton) sowie einem breiten Wahlangebot, das Studierenden erlaubt, Breite bzw. Tiefe der Spezialisierung bedarfsgerecht abzustimmen. Durch diese Wahlmöglichkeiten können einerseits die heterogene Vorbildung der Studierenden und andererseits die heterogenen angestrebten beruflichen Tätigkeitsfelder berücksichtigt werden.

Hierbei orientiert sich die Lehre an dem Wettbewerb zwischen den Hochschulen und bietet ein qualitativ hochwertiges, an den Anforderungen der Berufswelt orientiertes und kontinuierlich aktualisiertes Studienangebot. Eine hochwertige Ausstattung sichert die fundierte anwendungsorientierte Ausbildung ab.

### *c) Produktion*

Das für eine Medienhochschule typische Merkmal „Produktion“ findet auch im Studiengang Audiovisuelle Medien Beachtung. Die Produktionen des Studiengangs orientieren sich an ingenieurwissenschaftlichen, gestalterischen und konzeptionellen Kriterien und finden in enger Verzahnung mit den weiteren Studiengängen der Fakultät statt. Aber auch in den Medienproduktionen des Bachelor-Studiengangs Audiovisuelle Medien sollen Masterstudierende entsprechend ihres Studienniveaus mitwirken, insbesondere als technische Spezialisten und in leitenden Positionen. Die Studienprüfungsordnung sieht hier Gelegenheiten durch Projekte, Workshops, Masterprojekte und Abschlussarbeiten vor.

### *Gleichstellung*

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien ist im Einklang mit dem Struktur- und Entwicklungsplan 2012-2017 der HdM um eine Stabilisierung des Anteils der Frauen unter den Studierenden bemüht. Im Bundesdurchschnitt lag 2012 der Anteil der weiblichen Absolventen in den Ingenieurwissenschaften bei 23% (Statistisches Bundesamt, Wirtschaft und Statistik, August 2014, S.467). Im auslaufenden Masterprogramm EMM (M.Arts) hingegen studierten im Schwerpunkt Audiovisuelle Medien bereits 35% weibliche Studierende (Stand SS2015). Dieses positive Verhältnis soll im Masterprogramm Audiovisuelle Medien (M.Eng.) mindestens erhalten bleiben, wohl wissend, dass gerade die ingenieurwissenschaftlichen Fächer des EMM in der Vergangenheit deutlich mehr männliche Studierende angezogen hatten. Um dies zu erreichen, wird beispielsweise in der Außenkommunikation konsequent darauf geachtet, männliche wie weibliche Studierende in ausgeglichenem Verhältnis darzustellen. Zudem soll an geeigneten Veranstaltungen (z.B. Girls' Day, Masterinfotag) zusammen mit dem Bachelorstudiengang Audiovisuelle Medien Interesse unter möglichen Bewerberinnen geweckt werden. Als nächster Schritt wird für das Zulassungsverfahren zum WS2016/17 ein Anteil von 40% weiblicher Studierender angestrebt.

### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

Im Einklang mit dem Konzept der Fakultät Elektronische Medien ist geplant, die ingenieurwissenschaftlichen Forschungsaktivitäten der HdM durch den Studiengang Audiovisuelle Medien weiter auszubauen. In diesem Zusammenhang soll der Studiengang auch dazu beitragen, dass die Anzahl der Promovenden der HdM steigt. Neben Forschungsprojekten in der Lehre soll dies nicht zuletzt durch den Ausbau der kooperativen Promotionskollegs gefördert werden, die auch im Fakultätskonzept vorgesehen sind. Darüber hinaus soll auch die Zusammenarbeit mit Unternehmen aus der Praxis weitergeführt und intensiviert werden.

Zusätzlich soll die Internationalisierung des Studiengangs durch den Ausbau der internationalen Beziehungen zu anderen Hochschulen vorangetrieben werden. Da die Studiendauer von drei Semestern relativ knapp bemessen ist, liegt der Fokus im Ausbau der internationalen Beziehungen besonders auf der Möglichkeit, Winter-/Summer-Schools in Zusammenarbeit mit ausländischen Hochschulen anzubieten. Gespräche laufen diesbezüglich bereits mit der Syracuse-University in den USA sowie mit der Yeditepe Universität in Istanbul.

## **2.2 Anforderungsprofile an Studienbewerber**

### **Referenzen und Hinweise**

#### **Aktuelle Lage**

Der Audiovisuelle Medien (M.Eng.) ist konsekutiv zum Studiengang Audiovisuelle Medien (B.Eng.) der Hochschule der Medien konzipiert. Dessen Qualifikationsziele bilden folgerichtig das Anforderungsprofil an Studienbewerber des Masterstudiengangs (vgl. Studienkonzept Audiovisuelle Medien (B.Eng.), Version 9.3 vom 24.04.2015, Abschnitt 2.2 „Fachliche und überfachliche Qualifikationsziele“).

Die wichtigsten Qualifikationsziele daraus sind (gemäß der DQR Anforderungsstruktur, Niveau 6):

### *Fachkompetenz Wissen*

Ideale Bewerber besitzen ein breites Grundlagenwissen aus

- mathematisch-naturwissenschaftlichen Fächern (insbesondere Mathematik, Informatik, Physik, Elektronik, Nachrichtentechnik),
- modernen Medientechniken (insbesondere Fotografie, Bewegtbild, Ton, mobile/netzbasierte Medien, interaktive Medien),
- Gestaltung und Ästhetik von Medienproduktionen,
- Konzeption von Medienproduktionen.

### *Fachkompetenz Fertigkeiten*

Ideale Bewerber können

- die Ziel- und Wertbestimmung einer Produktion erarbeiten und definieren,
- die technische Dimension einer Produktion einschätzen,
- Technikkonzepte erarbeiten, darstellen, diskutieren und kommunizieren,
- Organisationskonzepte erarbeiten, darstellen, diskutieren und kommunizieren,
- Information zu Genre und Inhalt recherchieren, darstellen, diskutieren und kommunizieren,
- Inhalte zielorientiert und mediengerecht erarbeiten und als Autoren verantworten,
- Gestaltungskonzepte erarbeiten, darstellen, diskutieren und kommunizieren,
- Produktionskonzepte und Pläne erarbeiten,
- den Verlauf der Produktionsarbeiten planen, organisieren, kontrollieren und steuern,
- Entscheidungskriterien, Einflussfaktoren sowie Konsequenzen und Prioritäten diskutieren und abschätzen,
- technische Ressourcen (Studio, Geräte, Arbeitsabläufe) beherrschen,
- rechtliche Aspekte einbeziehen,
- wirtschaftliche Aspekte einbeziehen,
- ethische Aspekte einbeziehen.

### *Personale Kompetenz: Sozialkompetenz*

Ideale Bewerber können

- Teamsitzungen planen, leiten und protokollarisch dokumentieren,
- künstlerische Entscheidungen im Team diskutieren und im Dialog zu produktangemessenen und verantwortbaren Entscheidungen finden,
- mit externen Partnern kommunizieren und kooperieren (wie z.B. Autoren, Musiker, Schauspieler, Techniker, Auftraggeber, Produktionspartner, Sponsoren),
- mit Stress und Termindruck umgehen,
- in unvorhergesehenen Situationen Entscheidungen nach relevanten Kriterien treffen,
- Präsentationsformen diskutieren, planen und steuern,
- Aspekte der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit eines Produktionsteams einbeziehen,
- den Lernprozess unter dem Aspekt des Erfahrungstransfers ins Berufsleben reflektieren.

### *Personale Kompetenz: Selbstkompetenz*

Ideale Bewerber können.

- persönliche Schwerpunkte und Spezialisierungen definieren,
- wissenschaftliche Methoden eigenständig auswählen und anwenden,
- ihr Zeit- und Selbstmanagement erfolgreich übernehmen.

### **Auswahlverfahren**

Formale Voraussetzung ist ein abgeschlossenes Hochschulstudium im medienbezogenen ingenieurwissenschaftlichen Bereich. Referenzstudiengang der HdM ist der Bachelorstudiengang Audiovisuelle Medien. Weitere Bachelorstudiengänge der HdM, die zum Zielprofil des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien passen, sind Medieninformatik und Mobile Medien. Zulassungsberechtigt sind zudem Bewerber aus gleichwertigen Studiengängen anderer nationaler oder internationaler Hochschulen.

Idealerweise bringen Bewerber ein medientechnisch und -gestalterisches Kompetenzprofil mit, das durch Studieninhalte aus den beiden folgenden Lehrgebieten nachgewiesen werden kann, wobei jeweils mindestens 15 ECTS erbracht sein müssen:

- Ingenieurwissenschaftliche Grundlagen (z.B. Mathematik, Informatik, Physik, Nachrichtentechnik, Elektronik, etc.) sowie
- Mediennahe Anwendungen (z.B. visuelle Gestaltung, Bild-/Ton-/Textkonzeption, Sounddesign, Dramaturgie, User Experience, Studiotekniken, etc.).

Die Auswahlkommission entscheidet anhand der folgenden Unterlagen über die Zulassung:

- Gesamtnote des grundständigen Studiums,
- Nachweise über berufliche Tätigkeiten von mehr als 2 Jahren nach Bachelorabschluss,
- individuelles Motivations Schreiben,
- Empfehlungsschreiben von Hochschulen, Arbeitgebern, Institutionen (kein allgemeines Praktikumszeugnis),
- Belege zu politischem, sozialem, sportlichem, musikalischem, kulturellen Engagement.

Zur Bildung der Verfahrensnote vergibt die Auswahlkommission auf die Gesamtnote des grundständigen Studiums Notengutschriften:

- Bei einer dem Studienziel förderlichen Berufstätigkeit von mindestens 2 Jahre nach Bachelorabschluss kann eine Notengutschrift bis zu einer halben Note gewährt werden.
- Zusätzlich dazu wird die Bewerbung in Hinblick auf Motivations Schreiben und Empfehlungen sowie Nachweisen zu politischem, sozialem, sportlichem, musikalischem und sonstigem kulturellen Engagement herangezogen. Für diese Inhalte der Bewerbung kann eine weitere Notengutschrift von bis zu einer halben Note gewährt werden.

### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

## **2.3 Fachliche und überfachliche Qualifikationsziele (learning outcomes)**

### **Referenzen und Hinweise**

Zu vermittelnde fachliche und überfachliche Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse; Berufsqualifizierung und Beschäftigungsbefähigung (employability) der Absolventen; Befähigung zu zivilgesellschaftlichem Engagement, Persönlichkeitsentwicklung

### **Aktuelle Lage**

Die inhaltliche Gestaltung und der Aufbau des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien orientieren sich an den Anforderungen des Deutschen Qualifikationsrahmens für lebenslanges Lernen (DQR, Niveau 7). Die Qualifikationsziele für den Studiengang werden folgendermaßen konkretisiert:

#### **Fachkompetenz: Wissen**

- Über umfassendes ingenieurwissenschaftliches Wissen im Bereich der Konzeption, Erstellung und Distribution audiovisueller Medien verfügen, insbesondere relevanter Aspekte aus Mathematik und Informatik.
- Über detailliertes und spezialisiertes Wissen auf dem Stand der Technik und der Forschung im gewählten Studienschwerpunkt verfügen sowie über erweitertes Wissen in angrenzenden Bereichen. Dieses Wissen umfasst insbesondere Technologien, Werkzeuge und Verfahren entlang der jeweiligen Produktionsprozesse.

Folgende Wissensbereiche werden in den jeweiligen Studienschwerpunkten abgedeckt:

- Computergrafik/-animation: Modellierung und Simulation, Computer Vision, Moderne Techniken der Bildberechnung
- Film/Fernsehen: Filmtechnik, Fernsehtechnik, Medienproduktion
- Interaktive Systeme/Games: Mensch-Maschine-Systeme, Game Development, Interaktive Medien
- Ton: Tontechnik, Aktuelle Fragen der Audiotechnik, Komposition und Film, Analyse von Musikaufnahmen

Optionale, zusätzliche Qualifikationsziele, je nach individueller Vertiefung im Wahlbereich:

- Über erweitertes Wissen in angrenzenden Bereichen der Mediengestaltung verfügen (Filmgestaltung, Medientheorie und -geschichte, Dramaturgie/Szenographie, Regie/Inszenierung, Storytelling, Fotografie, Medienkunst, Interface Design, Game Art).
- Über erweitertes Wissen in angrenzenden Bereichen der Medienkonzeption verfügen (Entwicklung und Gestaltung von Dokumentarberichten, Konzeption interaktiver Medien/Games, Multimediales Lernen/Serious Games, Usability and User Experience Research, Moderation und Interview, Technical Game Design)
- Über erweitertes Wissen in angrenzenden Bereichen der Medienwirtschaft verfügen (über Importmodule aus dem Masterstudiengang Medienmanagement).

#### *Fachkompetenz: Fertigkeiten*

- Technische Ressourcen (Studio, Geräte, Arbeitsabläufe) beherrschen.
- Die technische Dimension einer Produktion einschätzen.
- Innovative Technikkonzepte erarbeiten, weiterentwickeln, darstellen, diskutieren und kommunizieren (vor Laien- als auch Fachpublikum).
- Sich selbständig in technische Innovationen einarbeiten und zum Einsatz bringen.
- Organisationskonzepte selbständig erarbeiten, darstellen, diskutieren, kommunizieren.
- Den Verlauf der Produktionsarbeiten planen, organisieren, kontrollieren und steuern.
- Entscheidungskriterien, Einflussfaktoren sowie Konsequenzen und Prioritäten auch bei unvollständigen Informationen definieren, diskutieren und bewerten.

Optionale, zusätzliche Qualifikationsziele, je nach individueller Vertiefung im Wahlbereich:

- Inhalte zielorientiert und mediengerecht erarbeiten und als Autoren verantworten.
- Gestaltungskonzepte erarbeiten, darstellen, diskutieren und kommunizieren.
- Rechtliche Aspekte einbeziehen.
- Wirtschaftliche Aspekte einbeziehen.
- Ethische Aspekte einbeziehen.

#### *Personale Kompetenz: Sozialkompetenz*

- Führungsaufgaben in Projektteams im fachlichen Kontext des Studienschwerpunkts und auf allen Ebenen innerhalb der Organisation von kleinen und mittleren Unternehmen übernehmen.
- Arbeitsergebnisse vertreten sowie bereichsspezifische und übergreifende Diskussionen leiten.
- die fachliche Entwicklung anderer gezielt fördern.

#### *Personale Kompetenz: Selbstständigkeit*

- Für neue anwendungs- oder forschungsorientierte Aufgaben im Bereich des gewählten Studienschwerpunkts Ziele unter Reflexion der möglichen technischen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Auswirkungen definieren, dazu geeignete Mittel einsetzen und hierfür Wissen eigenständig erschließen.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

## 2.4 Angestrebte berufliche Tätigkeitsfelder

### Referenzen und Hinweise

Reflexion und Integration der Anforderungen der Berufspraxis bei der Entwicklung des Studienprogramms ( z.B. durch Berufsfeldanalysen); Beschäftigungsbefähigung (employability); Berücksichtigung von Untersuchungen zum Absolventenverbleib; Beteiligung von Vertretern der Berufspraxis

### Aktuelle Lage

Die Absolventinnen und Absolventen dieses Studiengangs erlangen die Voraussetzungen und Qualifikation für mittlere und gehobene Führungspositionen. Die Hochschule der Medien ist eng mit Medienorganisationen und Unternehmen, Berufsverbänden sowie Produktions- und Dienstleistungsbereichen von Medien in großen Konzernen verbunden. Einerseits sind prominente Vertreter dieser Unternehmen in den Gremien der Hochschule vertreten, andererseits ist die Integration von Vertretern in Veranstaltungen und durch die Einbindung in die Lehre gewährleistet. Die permanent geführte Diskussion mit diesen Entscheidern und die Erfahrung der letzten Jahre zeigt, dass für die Absolventen eines solchen Masterstudiums hervorragende berufliche Einsatzmöglichkeiten bestehen.

Klassische Einsatzfelder für die Absolventen des Studiengangs Audiovisuelle Medien sind:

- Private TV- und Radio-Unternehmen sowie öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten
- Filmproduktionsunternehmen sowie Produktionsstudios für audiovisuelle Medien oder unternehmensinterne Medienproduktionsstudios
- Multimedia- und Werbeagenturen sowie Mediendienstleister
- Unternehmen des Spielesektors und der Musikindustrie
- Audiovisuelle und multimediale Aus- und Fortbildungsanbieter
- Telekommunikationsunternehmen
- Verlage und Medienhäuser
- Unternehmen der Digitalen Wirtschaft
- Soft- und Hardwareproduzenten im Bereich der elektronischen Medien
- Forschungseinrichtungen im Medienbereich
- Marketing- und Medienabteilungen in Unternehmen

Die hohe Dynamik der Medienbranche, insbesondere in den technischen Disziplinen, führt zu einer großen Breite sich ständig entwickelnder Berufsbilder mit fließenden Grenzen. Absolventen arbeiten unmittelbar nach Studienabschluss in der Regel als technische Spezialisten in ihrem jeweiligen Schwerpunkt oder aber als Generalisten in Leitungspositionen funktional gemischter Teams. Vielfach erfolgt der Berufseinstieg auch über die Aufnahme einer selbständigen Tätigkeit, in denen die erworbenen Kompetenzen in ihrer vollen Breite zum Einsatz kommen können.

Zur Illustration sollen hier exemplarische Berufsbilder nach Studienschwerpunkt genannt werden. In der Branchenpraxis weisen diese zunehmend fließende Übergänge zu angrenzenden Bereichen auf, so dass es sich nicht um abschließende, sondern um hauptsächliche Tätigkeitsfelder handelt. Es sind genau diese fließenden Übergänge, an denen die breiter aufgestellten Medieningenieure des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien deutlich flexibler einsetzbar sind als sehr punktscharf nur auf ein Berufsbild ausgebildete Fachkräfte.

- Computergrafik/-animation: Computeranimateur, Technical Director, VFX-Supervisor
- Interaktive Systeme/Games: Softwareentwickler (Web, Mobile, Games, Event-Installationen), Ingenieur Forschung/Entwicklung
- Film/Fernsehen: Planungsingenieur Broadcast, Produktionsingenieur Broadcast
- Ton: Sound Designer, Toningenieur
- Generalisten: Produktionsleiter Medien, Vertriebsingenieur Broadcast

Die oben genannten Berufsbilder werden von Absolventen männlichen als auch weiblichen Geschlechts ausgefüllt; aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird nur die männliche Form verwen-



det.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

Durch die vielfältigen Kontakte des Studiengangs (etwa durch externe Abschlussarbeiten in Unternehmen) zu den relevanten Branchen sind Entwicklungen auf dem Arbeitsmarkt im Blick und führen zu einer permanenten Anpassung und Weiterentwicklung des Curriculums.

## **2.5 Internationale Ausrichtung**

### **Referenzen und Hinweise**

Lehrveranstaltungen oder Skripte auf Englisch, Teilnahme an internationalen Konferenzen, Tagungen oder Workshops, Kooperationen mit ausländischen Hochschulen, institutionalisierte Partnerschaften mit dem Ausland

### **Aktuelle Lage**

Die Fakultät Electronic Media beschäftigt sowohl Professoren, die in ihrer Muttersprache Englisch dozieren, als auch Professoren und Lehrbeauftragte, die teilweise aus anderen Ländern stammen oder lange im Ausland gelebt haben und ihre Veranstaltungen in Englisch halten (z.B. Prof. Stuart Marlow, Prof. Dr. Stephen Lowry, Prof. Susanne Mayer, Prof. Dr. Jürgen Scheible, Jaruwat Krengvittaya-Greilich).

Zudem hat sich der Masterstudiengang EMM als attraktive Bildungschance für ausländische Studierende ergeben. Ca. 10 Prozent der Studienanfänger haben ihre Hochschulzugangsberechtigung nicht in Deutschland, sondern in einem anderen Land erworben (Chile, Brasilien, Ecuador, Kolumbien, Mexiko, Luxemburg, Niederlande, Frankreich, China, Bulgarien, Türkei, Rumänien, Österreich, Iran).

Zudem profitiert der Masterstudiengang erheblich von den breiten internationalen Kontakten aller Lehrenden in der Fakultät, die in den Studiengangskonzepten der Bachelor-Studiengänge der Fakultät dokumentiert sind.

Eine Institutionalisierung gemeinsamer Promotionsverfahren im Anschluss an den Master mit der University of the West of Scotland (UWS) ist im Kontext der allgemeinen Kooperation von HdM und UWS realisiert.

### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

In der Lehre soll die internationale Vernetzung auch durch vermehrte Gastvorträge und Lehraufträge internationaler Experten sichtbar werden.

In Anbetracht der relativ kurzen Studiendauer von drei Semestern soll der Fokus trotz der Möglichkeit eines Auslandssemesters besonders auf Winter- und Summer-Schools gerichtet werden. Gespräche fanden und finden bereits mit der Syracuse-University in den USA sowie mit der Yeditepe Universität in Istanbul statt. Solche Kontakte und Kooperationen sollen anhand von persönlichen Kontakten sowie internationalen Events, wie sie das Akademische Auslandsamt plant und koordiniert, weiter ausgeführt und intensiviert werden.

## **3 POSITIONIERUNG**

### **3.1 Beziehung zum Profil von Hochschule und Fakultät**

#### **Referenzen und Hinweise**

Kompatibilität der Studiengangsziele mit den Zielen der Fakultät und der Hochschule; Einbindung in die strategische Entwicklungsplanung der Fakultät und der Hochschule

#### **Aktuelle Lage**

*Aufteilung des Electronic Media Master in drei eigenständige Masterprogramme*

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien geht aus dem ehemaligen Masterstudiengang Elektronische Medien hervor, der wiederum aus dem Masterstudiengang Medienautor entstanden ist.

Der Elektronische Medien Master war bis zum Sommersemester 2015 der einzige Masterstudiengang der Fakultät Elektronische Medien. Im Rahmen der Verkürzung der Regelstudienzeit von vier auf drei Semester wurde beschlossen, diesen Studiengang in die drei Medienmasterstudiengänge Medienmanagement, Unternehmenskommunikation und Audiovisuelle Medien zu trennen. Die ersten beiden schließen weiterhin mit dem Master of Arts ab, letzterer mit dem Master of Engineering. Die neuen Masterstudiengänge haben eine Kapazität von je 36 neuen Studierenden pro Jahr und lassen einmal jährlich zum Wintersemester zu. Durch die Möglichkeit, in einem gewissen Umfang auch Module anderer Masterstudiengänge zu belegen, dient das Masterstudium nicht nur der Vertiefung des im ersten Studium erworbenen Wissens, sondern auch der Vernetzung der Wissensbereiche.

Im Masterstudiengang *Audiovisuelle Medien* stehen technisch-ingenieurwissenschaftliche Aspekte der digitalen Medien im Vordergrund. Zusätzlich werden auch die dazu angrenzenden Bereiche Gestaltung und Konzeption betrachtet, die je nach individuellem Bedarf bis maximal 40% des Studiums einnehmen können. Die Einrichtung des neuen Studiengangs wurde auch genutzt, um die ingenieurwissenschaftliche Betonung noch sichtbarer zu gestalten, nicht zuletzt durch die Änderung des Abschlusses (Master of Engineering). Diese Änderung des Abschlusses wurde explizit im Kollegium des Studiengangs diskutiert und gewünscht.

Im Masterstudiengang *Medienmanagement* liegt der Fokus auf betriebswirtschaftlichen Aspekten, die einerseits durch volkswirtschaftliche Inhalte angereichert werden, andererseits immer in der Schnittstelle zu den medialen Disziplinen Technik, Gestaltung und Kommunikation ausgestaltet sind. Durch eine enge Verknüpfung mit dem Studiengang Unternehmenskommunikation profitieren Studierende beider Fachrichtungen von den Lehrveranstaltungen Digitale Medien und Marketing, Digital Ethics und International Communication Management. Für Studierende des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien mit besonderem Interesse an betriebswirtschaftlichen Inhalten besteht die Möglichkeit, in gewissem Umfang Inhalte zu importieren.

Der Masterstudiengang *Unternehmenskommunikation* vertieft sozial- und kommunikationswissenschaftliche Aspekte mit der Medientheorie sowie mit betrieblicher und organisationaler Kommunikation. Er beinhaltet Management sowie Forschung in der Unternehmenskommunikation. Darüber hinaus liegen Schwerpunkte in den Bereichen Kommunikationsmanagement und Branding. Auch hier besteht für Studierende des Masterstudiengangs Audiovisuelle Medien mit besonderem Interesse an sozial- und kommunikationswissenschaftlichen Inhalten die Möglichkeit, in gewissem Umfang Inhalte zu importieren.

#### *Erfolgreicher Antrag Ausbauprogramm „Master 2016“ im Bereich Games*

Im Rahmen eines erfolgreichen Antrages für das Ausbauprogramm „Master 2016“ wurde zum WS2014/15 die Kapazität des auslaufenden Studiengangs Elektronische Medien Master um weitere 12 Plätze/Jahr erhöht, wobei insbesondere Angebote für Games-affine Studierende ausgebaut werden sollten. Diese Plätze und damit verbundene Angebote werden im Masterstudiengang Audiovisuelle Medien integriert und weitergeführt. Dies wird erreicht durch

- den Ausbau bestehender technischer und räumlicher Kapazitäten (z.B. neues GamesLab mit ca. 12 modern ausgestatteten Arbeitsplätzen sowie Bereichen zur Ton-/Videobearbeitung),
- zusätzliche Lehrveranstaltungen (z.B. Game Development, Game Arts, Interface Design, Technical Game Design) und verstärkte Vernetzung mit Lehrangeboten des Masterprogrammes Computer Science and Media und den Aktivitäten des Instituts für Games der HdM,
- sowie eine neue, direkt dem Master zugeordnete Professur „Technical Game Design“.

#### *Masterstudiengang Audiovisuelle Medien als Bindeglied zur Promotion und in die Forschung*

In Übereinstimmung mit der Hochschulstrategie ist die Fakultät Electronic Media auch bestrebt, ihre Forschungsaktivitäten auszubauen. Hierzu leistet der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien insbesondere im Bereich Computeranimation einen substanziellen Beitrag, in dem die HdM mit den Universitäten Stuttgart und Tübingen Forschungsaktivitäten im gemeinsamen Promotionskolleg Digital Media gebündelt hat. Bei der Umstellung von Diplomstudiengängen auf Bachelor- und Mas-

terprogramme hat die Hochschule der Medien sich für die Option entschieden, das Bildungsangebot bis zu den bereits skizzierten Promotionsmöglichkeiten auszubauen. Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien spielt deshalb in der Strategie der HdM mit eine zentrale Rolle als Bindeglied zwischen Bachelorabschlüssen und Promotion.

#### *Kooperation mit anderen Masterprogrammen der HdM*

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien wird die bereits etablierte gute Zusammenarbeit mit dem Masterstudiengang *Computer Science and Media* der Fakultät Druck und Medien weiterführen und ausbauen. Stellen die Studienschwerpunkte Film/Fernsehen und Ton thematische Alleinstellungsmerkmale des Studiengangs Audiovisuelle Medien dar, gibt es in den Studienschwerpunkten Computergrafik/-animation und Interaktive Systeme/Games eine große Nähe zum Studiengang *Computer Science and Media*. Diese Nähe wird durch das Institut für Games der HdM institutionalisiert, das gemeinsam von den Studiengängen Audiovisuelle Medien (B.Eng.), Medieninformatik (B.Sc.), Mobile Medien (B.Sc.), Audiovisuelle Medien (M.Eng.) und *Computer Science and Media* (M.Sc.) getragen wird. Beiden beteiligten Masterstudiengängen ist eine fundierte technologische Basis für die Bereiche Computergrafik/-animation und Interaktive Systeme/Games gemeinsam. Der Studiengang *Computer Science and Media* vertieft sich davon ausgehend noch weitergehend in informatische Aspekte. Der Studiengang Audiovisuelle Medien hingegen verbreitert sich und befasst sich mit der Gesamtkombination aus Technik, Gestaltung und Konzeption.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

In die Forschungsaktivitäten sollen nicht nur die Professorinnen und Professoren, Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen, sondern auch die Studierenden verstärkt integriert werden. Diese Integration, die einhergeht mit einer Koppelung von Lehre, Forschung und Praxis, soll zu einer erhöhten Anzahl an Publikationen sowie Promovenden der Hochschule führen.

## **4 STUDIENKONZEPT**

### **4.1 Studienstruktur**

#### **Referenzen und Hinweise**

Implementierung von ECTS, Modularisierung, stimmiger Aufbau, Studierbarkeit innerhalb der Regelstudienzeit (vor allem unter Berücksichtigung der erwarteten Eingangsqualifikation, der realen Arbeitsbelastung, bestehender Beratungs- und Betreuungsangebote, der Ausgestaltung von Praxisanteilen und Anerkennungsregeln für extern erbrachte Leistungen), Tutorien, studiengangsspezifische Studienberatung

#### **Aktuelle Lage**

*Studienstruktur*

MasterThesis				Tut.	
Technik	Gestaltung		Konzept-	Sonstiges	
Nachricht.technik	Filmgestaltung	Fotografie	Teamworkshop Radio	Moderation/ Interview	Projekt
Workshop TV Workshop TV 2	Medientheorie und -geschichte	Fotogr Produktion	Entwickl u. Gestalt Dokumentarberichte	Technical Game Design	Forschungsprojekt
Workshop Ton1/ WorkshopTon2	Dramaturgie/ Szenografie	Interface Design	Konzeptioninterakt Medien/Games		Aktuelle Themen
Seminar CG	Regie/Inszenierung	Game Art	Multimedial. Lernen/ Serious Games		Tut. 2
	Storytelling	Workshop Gestaltungstechniken	Usability und UXResearch		Module anderer Studiengänge
	Medienkunst				
CA/CG	Modell.Simulat	Modell.Simulat2 / Computer Vision	Mod. Techniken Bildberechnung	MasterProjekt CA/CG	} Einer aus diesen vier Studienschwerpunkten muss in Gänze erbracht werden.
IS/Games	Game Development	Interaktive Med.	MenschMaschine Systeme	MasterProjektIS/Games	
Ton	Tontechnik	Akt. Fragen Audiotechnik	Komposition u. Film / AnalysisMusikaufn	MasterProjekt Ton	
Film/Fernsehen	Filmtechnik	Fernsehtechnik	Medienproduktion	MasterProjektFilm/Fernsehen	
			Informatik	Mathematik	

Das dreisemestrige Studium erfordert für einen erfolgreichen Abschluss 90 ECTS-Punkte, maximal sind 100 ECTS-Punkte ausweisbar. Das Studienkonzept sieht einen Pflichtteil von 10 ECTS-Punkten im ersten von drei Studiensemestern vor. Im Wahlpflichtbereich muss einer aus vier Schwerpunkten zu 25 ECTS erbracht werden. Die Wahl dieses Schwerpunktes realisiert die unter Abschnitt 1 (Ausgangslage) beschriebene Spezialisierung im Sinne eines „T-shaped professionals“.

Als Schwerpunkte werden angeboten:

- Computergrafik / Computeranimation
- Film / Fernsehen
- Interaktive Systeme / Games
- Ton

Die verbleibenden 25-35 ECTS im Wahlpflichtbereich können aus den Bereichen Technik, Gestaltung und Konzeption individuell gewählt werden, im Umfang von maximal 15 ECTS auch aus anderen Masterstudiengängen der HdM.

Für die Anfertigung einer vertiefenden Masterarbeit ist das dritte Abschlusssemester (28 ECTS) vorgesehen. Ein Pflichttutorium (2 ECTS) muss im Verlauf des Studiums erbracht werden.

Mit dem erfolgreichen Abschluss des Masterstudiengangs AM wird der Abschluss Master of Engineering (M.Eng.) verliehen. Das Masterzeugnis erhält den Zusatz der gewählten Schwerpunktes.

#### *Besonderheiten der Zulassung (aus Entwurf der Zulassungssatzung der HdM)*

Werden Bewerber zugelassen, die im Rahmen des Bachelorstudiums weniger als 210 ECTS erworben haben, so ist eine individuelle Prüfung hinsichtlich der Anerkennung von Kompetenzen und Qualifikationen, die nach dem ersten Hochschulabschluss erworben wurden, vorzunehmen. Ist eine solche Anerkennung nicht oder nicht im erforderlichen Umfang oder aufgrund nicht hinreichender Informationen nicht eindeutig möglich, so wird zunächst eine Zulassung mit Widerrufsvorbehalt ausgesprochen.

Der Widerrufsvorbehalt wird zurückgenommen nach

- verbindlicher Vereinbarung eines Learning Agreements, das festlegt, wie die fehlende Qualifikationen bzw. Kompetenzen nachgeholt werden, oder

- Anerkennung von Qualifikationen, die nach dem ersten Hochschulabschluss erworben wurden, oder
- einer Kombination aus beiden Elementen.

Dazu findet zum Studienstart ein persönliches Gespräch des Bewerbers bzw. der Bewerberin mit dem Studiendekan oder Mitgliedern der Auswahlkommission in den Räumen der Hochschule statt. Vom Bewerber bzw. der Bewerberin sind ggf. geeignete Unterlagen, die eine Beurteilung der erworbenen Qualifikationen bzw. Kompetenzen erlauben, mitzubringen.

Die Studierbarkeit bei Nacharbeit von Modulen im Umfang von max. 30 ECTS ist dadurch gewährleistet, dass Pflicht- und Wahlpflichtveranstaltungen des ersten und zweiten Semesters bspw. auf 20 ECTS reduziert werden können und fehlende 10 bis 15 ECTS parallel nachgeholt werden können. Eine Überlast von 5 ECTS pro Semester wäre dabei tolerierbar, die Studiendauer würde sich um maximal ein Semester verlängern.

Werden im Learning Agreement Module aus dem Studienangebot der Hochschule der Medien festgelegt, so werden diese auf den Leistungsnachweisen sowie dem Zeugnis gesondert ausgewiesen. Das Learning Agreement kann auch praktische Studienzeiten festlegen, die dann als Pflichtpraktikum zu absolvieren sind. Die Überschreitung der festgesetzten Fristen ist der Überschreitung von Fristen von Studienleistungen gleichgesetzt. Das Learning Agreement muss vor der Ausgabe der Masterthesis vollständig abgeleistet sein. Das Absolvieren von Elementen des Learning Agreements verlängert nicht die Frist zur Ausgabe der Masterthesis.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

Die Studienstruktur und die gesamte SPO soll in einem stetigen Prozess weiterentwickelt und optimiert werden. Hierfür werden insbesondere die Studiengangsevaluation sowie der stetige, auch persönliche Austausch mit Studierenden und Studierendenvertretern (Studienkommission) eine Rolle spielen.

## **4.2 Lehre**

### **Referenzen und Hinweise**

Fachliche und fächerübergreifende Inhalte, vermittelte Methoden und generische Kompetenzen, vorgesehene Lehrveranstaltungsformen und Lehrmethoden, Fernstudienelemente und neue Medien, Einbindung von Fremdsprachen

Bei der Weiterentwicklung des Studiengangs sind ebenfalls zu berücksichtigen: Evaluationsergebnisse, Untersuchungen zur studentischen Arbeitsbelastung (Workload), zum Studienerfolg, zum Absolventenverbleib

### **Aktuelle Lage**

Das fachliche Angebot profiliert sich durch ein Curriculum, das einerseits verpflichtend eine gemeinsame Basis sicherstellt, andererseits durch breite Wahlmöglichkeiten Vertiefungsmöglichkeiten bietet. In den Bachelorstudiengängen mit technischen, gestalterischen und konzeptionellen Disziplinen haben die Studierenden ein breites und integriertes Wissen und Verständnis der wissenschaftlichen Grundlagen ihres Lerngebietes nachgewiesen. Im Masterstudium soll dieses nun wesentlich vertieft oder erweitert werden. Neben der Wissensverbreiterung ist in der Wissensvertiefung die Zielsetzung, anwendungsorientiert eigenständige Ideen zu entwickeln und anzuwenden.

Dazu wurde folgende Modulstruktur aus Pflicht- und Wahlpflichtangeboten entwickelt:

#### *Pflichtmodule (10 ECTS)*

Das Pflichtmodul des Studiengangs enthält sowohl mathematische und informatische Kernkompetenzfelder. Die Studierenden erwerben in diesem Modul ein sicheres Umgehen mit mathematischen, algorithmischen Konzepten der Medientechnik und der Informatik.

#### *Wahlpflichtmodule*

Um das Wahlpflicht-Programm zu optimieren, wurden in einer Vorlaufzeit von zwei Jahren in Work-

shops und regelmäßigen Treffen eine SPO und das Studiengangskonzept entwickelt. Diese orientieren sich am früheren Schwerpunkt Audiovisuelle Medien des Studiengangs Elektronische Medien Master. Grundsätzlich soll jede Lehrveranstaltung mindestens einmal pro Jahr angeboten werden. In welchen Semestern und in welcher Frequenz die Lehrveranstaltungen stattfinden, wird über das Stundenplansystem an die Studierenden kommuniziert.

Darüber hinaus wird das Lehrangebot durch Lehrbeauftragte (je nach Bedarf und Verfügbarkeit) unterstützt, die in Absprache mit den zuständigen Professorinnen und Professoren das Lehrangebot aus dem Wahlpflicht-Bereich vervollständigen.

Die Module des Wahlpflichtbereichs im Studiengang Audiovisuelle Medien sind im Einzelnen:

#### **Studienschwerpunkt Computergrafik / Computeranimation**

- Modellierung und Simulation 1
- Computergrafik
- Moderne Techniken der Bildberechnung
- Masterprojekt Computergrafik / Computeranimation

#### **Studienschwerpunkt Interaktive Systeme / Games**

- Interaktive Medien
- Mensch-Maschine-Systeme
- Game Development
- Masterprojekt Interaktive Systeme / Games

#### **Studienschwerpunkt Ton**

- Tontechnik
- Aktuelle Fragen der Audiotechnik
- Komposition und Analyse
- Masterprojekt Ton

#### **Studienschwerpunkt Film / Fernsehen**

- Medienproduktion
- Filmtechnik
- Fernsehtechnik
- Masterprojekt Film / Fernsehen

#### **Module Bereich Technik**

- Nachrichtentechnik
- Workshop TV
- Workshop Ton
- Seminar Computergrafik

#### **Module Bereich Gestaltung**

- Filmgestaltung
- Medientheorie und -geschichte
- Dramaturgie / Szenographie
- Regie / Inszenierung
- Storytelling
- Fotografie
- Fotografie Produktion
- Interface Design
- Game Art
- Medienkunst

- Workshop Gestaltungstechnik

#### **Module Bereich Konzeption**

- Teamworkshop Radio
- Entwicklung und Gestaltung von Dokumentarberichten
- Konzeption interaktiver Medien/Games
- Multimediales Lernen / Serious Games
- Usability und User Experience Research
- Moderation und Interview
- Technical Game Design

Erbrachte Leistungen während eines Auslandssemesters oder einer Summer School auf Masterniveau werden im Sinne von Bologna mit einem Umfang bis zu 30 ECTS komplett anerkannt.

#### *Lehr- und Lernformen*

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien schafft durch vielfältige, didaktisch variierte Lehrformen (Vorlesungen, Übungen, Praktika, Seminare, Projekte, Produktionen und Fallstudien) eine Lernumgebung, die Spielraum für unterschiedliche Lernstile lässt und die Studierenden motiviert, sich die Studieninhalte eigenverantwortlich anzueignen. Dabei vertiefen und erlernen sie Methoden zur Sammlung und Aufbereitung von Wissen, die sie als Absolventen in ihrem beruflichen Umfeld anwenden. Soweit es die personellen Ressourcen zulassen, lernen die Studierenden in möglichst kleinen Gruppen, in denen sie von den Lehrenden individuell gefördert werden können.

Die Studierenden erarbeiten die Lernziele in Einzel- und Gruppenarbeit, sie erbringen Prüfungsleistungen in unterschiedlichen Formen (Präsentationen von Referaten und Studienarbeiten mit anschließender Diskussion, Projektarbeiten etc.), sie verfassen eine wissenschaftliche Abschlussarbeit und nehmen an Veranstaltungen außerhalb des Curriculums teil (Exkursionen, Wettbewerbe, Messen, Projekte).

Jeder der vier Studienschwerpunkte beinhaltet im zweiten Semester ein zugehöriges Masterprojekt. Hier bearbeiten Studierende aktuelle Fragen der Medientechnik auf ingenieurwissenschaftlichem Masterniveau. Diese sind je nach Aufgabenstellung produktions- bzw. forschungsnah orientiert. Idealerweise bilden diese Projekte den Ausgangspunkt für die Masterthesis im anschließenden dritten Semester, so dass Studierende bereits gut vorbereitet ihre Abschlussarbeiten angehen können.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

### **4.3 Forschung und Entwicklung**

#### **Referenzen und Hinweise**

Forschungsaktivitäten, Entwicklungsschwerpunkte, Beteiligungen am IAF, Beteiligungen an kooperativen Graduiertenkollegs, Publikationen, Promotionen

#### **Aktuelle Lage**

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien ist unmittelbar an den Forschungsprojekten der Lehrenden der Fakultät beteiligt. Da die Fakultät die Forschung als wesentliche Aufgabe der Hochschule der Medien sieht, ist im WS2011/12 analog zum Prüfungsausschuss ein Forschungsausschuss, bestehend aus vier Mitgliedern, eingerichtet worden. Die Mitglieder repräsentieren technische, wirtschaftliche, inhaltlich/gestalterische sowie sozialwissenschaftliche Fachrichtungen. Dieser Forschungsausschuss entscheidet u.a. über die Vorgabe finanzieller Mittel sowie ggf. über Deputatsnachlässe, die auch Lehrende des Studiengangs Audiovisuelle Medien erhalten können.

In Einklang mit den Zielen der Fakultät sollen auch im Studiengang Audiovisuelle Medien Forschungsvorhaben gefördert werden. Hierzu zählt, dass Mitarbeiter und Studierende gezielt gefördert und integriert werden. Auch sollen Professorinnen und Professoren in enger Zusammenarbeit

interdisziplinäre Forschung und Lehre vorantreiben. Dies soll in enger Abstimmung mit dem Institut für Angewandte Forschung (IAF) geschehen, aber auch die folgenden Institute und Professorinnen sowie Professoren berücksichtigen:

- Institut für Games
- Computer assisted and generated Imagery (Prof. Dr. Bernhard Eberhardt)
- Institut für angewandte Narrationsforschung (Prof. Dr. Michael Müller, Prof. Jörn Precht, Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Stephen Lowry, Prof. Stuart Marlow, Prof. Boris Michalski, Prof. Dr. Eva Stadler).

Parallel dazu forschen und veröffentlichen die Professorinnen und Professoren der Fakultät Electronic Media auch außerhalb von IAF-Forschungsschwerpunkten zu Themen, die ihren jeweiligen Interessensgebieten entstammen.

Die Fakultät Electronic Media partizipiert an der Partnerschaft der HdM mit der University of the West of Scotland (UWS). In kooperativen Promotionsverfahren können Absolventen der HdM in einem dreijährigen Promotionsstudium den akademischen Grad des PhD erwerben. Betreut werden die Promotionsverfahren jeweils von einer/m Professor/in der UWS und einer/m der HdM. Das Fächerspektrum der UWS weist eine hohe Überschneidung mit den Disziplinen der Fakultät Electronic Media auf. Erste Promotionsvorhaben sind in Arbeit.

In der Fakultät Electronic Media verankert ist das vom Land geförderte kooperative Promotionskolleg „Digital Media“ unter der Verantwortung von Prof. Dr. Bernhard Eberhardt. In Zusammenarbeit mit der Eberhard-Karls-Universität Tübingen und der Universität Stuttgart promovieren insgesamt 14 Kandidaten (darunter vier HdM-Absolventen) zu Themen wie Bildgewinnung, Bild- und Videoverarbeitung, Bildsynthese, Visualisierung und Displaytechnik. 12 von ihnen werden durch ein Stipendium gefördert.

Das 2013 gegründete Institut für Games an der Hochschule für Medien bündelt fakultätsübergreifend die Aktivitäten im Bereich „Games“ der HdM. In Zusammenarbeit mit den Studiengängen Medieninformatik (Bachelor), Mobile Medien (Bachelor) und Computer Science and Media (Master) werden gemeinsame Forschungsaktivitäten angestrebt.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

In Übereinstimmung mit der Hochschulstrategie ist die Fakultät Electronic Media bestrebt, ihre Forschungsaktivitäten auszubauen. Auf professoraler Ebene sollen Forschungstätigkeiten intensiviert werden, Forschungsinteressen und -aktivitäten sollen stärker gebündelt werden, der kollegiale Fachdiskurs soll gestärkt werden. Darüber hinaus soll auch im Studiengang Audiovisuelle Medien eine Verzahnung von Forschung und Lehre stattfinden, insbesondere in den Bereichen Computergraphik/-animation und Interaktive Systeme/Games.

## **5 ORGANISATION**

### **5.1 Kooperationen**

#### **Referenzen und Hinweise**

Kooperationen mit anderen Studiengängen, Bildungsträgern, öffentlichen Einrichtungen, Wirtschaftsunternehmen, Berufsverbänden etc.

#### **Aktuelle Lage**

Der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien kooperiert HdM-intern mit dem Masterstudiengang Computer Science and Media im Rahmen des Instituts für Games.

HdM-extern gab es im Masterstudiengang Elektronische Medien intensive Kooperationen mit dem SWR, der Stuttgarter Zeitung sowie zahlreichen Jahrgangssponsoren, darunter United Internet Media, dmc Digital Media Center, Hubert Burda Media, Antwerpes AG, Ravensburger AG, Kresse &



Discher Corporate Publishing.

Es ist zu erwarten, dass der Masterstudiengang Audiovisuelle Medien, der im WS 2015/16 aus dem Masterstudiengang Elektronische Medien hervorgehen wird, auf diese Kooperationen aufbauen wird. Damit werden Lehre, Produktionen und somit die Studierenden von der praxisnahen Kooperation profitieren.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

Die Kooperationen des ehemaligen Studiengangs Elektronische Medien Master sollen weitergeführt und intensiviert werden. Auch sollen Kooperationen mit weiteren Bildungsträgern, bspw. in Form von Promotionskollegs, ausgebaut werden.

## **5.2 Alumni-Arbeit**

### **Referenzen und Hinweise**

#### **Aktuelle Lage**

Die Alumni-Arbeit des Studiengangs ist in die übergreifende Alumni-Arbeit der HdM integriert.

Die ersten Absolventen des ehemaligen Studiengangs Elektronische Medien Master, aus dem zum WS 2015/16 der Studiengang Audiovisuelle Medien hervorgehen wird, haben 2010 den Master abgeschlossen und nahtlos den Übergang in das Berufsleben auf attraktiven Einstiegspositionen geschafft. Rückmeldungen aus der Industrie bestätigen, dass das Kompetenzprofil der Absolventen den Bedarf der Unternehmen trifft und die Master dabei den Ansprüchen des Arbeitsmarktes voll gerecht werden. Gleichwohl sind wir im Austausch mit den Studiengängen der eigenen und benachbarten Fakultäten, um das Profil des Angebots weiter mit Blick auf die Herausforderungen der digitalen Wirtschaft und der skizzierten Konvergenzprozesse im Medienbereich zu schärfen.

#### **Perspektiven und Entwicklungen** (falls geplant)

Im Rahmen des „VeGA Camps“ soll die Kontaktpflege mit Alumni intensiviert werden. Das „VeGA-Camp“ ist eine jährlich an der HdM durchgeführte zweitägige Visual-Effects-, Games- und Animation-Konferenz und dient als Austauschplattform von und für Studierende, Alumni, Dozenten und Professionals.

Darüber hinaus wird die HdM-Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft als Tochtergesellschaft des Vereins der Freunde und Förderer der Hochschule einen weiteren Zugang zu den Alumni der HdM aufbauen.