



Medientechnik machen

## Kontakt und Informationen

**Hochschule Ansbach**  
 Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach  
 Fakultät Medien  
 Residenzstraße 8  
 91522 Ansbach  
[www.hs-ansbach.de/mse](http://www.hs-ansbach.de/mse)

**Allgemeine Studienberatung**  
 Telefon: (0981) 4877 - 574  
[studienberatung@hs-ansbach.de](mailto:studienberatung@hs-ansbach.de)

**Fachberatung: Studienprogramm und -inhalte**  
 Prof. Dr.-Ing. Michael Walter  
[michael.walter@hs-ansbach.de](mailto:michael.walter@hs-ansbach.de)

**Termine**  
 Anmeldung: 2. Mai – 15. Juli  
 Beginn des Studiums: 1. Oktober

<b>Studienart</b>	Vollzeit
<b>Regelstudienzeit</b>	7 Semester
<b>Abschluss</b>	Bachelor of Engineering (B.Eng.)
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Vorlesungsort</b>	Ansbach
<b>Kosten</b>	Semesterbeitrag (72 € pro Semester)

### Weitere Informationen zu Bewerbung und Studium

[www.mediasystemsengineering.de](http://www.mediasystemsengineering.de)

## Lernziele des Studiums

**Kreative Mediensysteme**  
 Du weißt, wie Medien gestaltet werden und was es braucht, damit Inhalte visuell, auditiv und interaktiv richtig wirken. Du verstehst die Grundlagen der Mediengestaltung, der digitalen Medienproduktion und des Interaktionsdesigns. Ob Lichttechnik, Audio-/Videotechnik (AV-Technik), digitale Medien, Eventtechnik oder klassische Medientechnik: Du weißt, wie kreative Ideen durch Technik lebendig werden und wie man Medien so inszeniert, dass sie Menschen erreichen und berühren.

**Technische Mediensysteme**  
 Du hast das Know-how, um die Technik hinter modernen Mediensystemen zu planen und zu entwickeln. Das beginnt beim Konstruieren und Drucken in 3D, geht über die Gestaltung und Umsetzung digitaler Kommunikationssysteme, Netzwerke und Schnittstellen, bis zum Systemdesign großer Mediensysteme. Und weil moderne Medien nicht nur funktionieren, sondern auch viele andere Anforderungen erfüllen müssen, beschäftigst Du Dich intensiv mit User Experience, Usability (UX/UI) und ergonomischem Systemaufbau.

**Kritische Mediensysteme**  
 Mediensysteme sind in zahlreichen kritischen Anwendungen relevant. Du weißt, wie Mediensysteme in diesen und technisch anspruchsvollen Bereichen eingesetzt werden – also dort, wo Fehler keine Option sind. Ob Gebäudetechnik, autonomes Fahren, Notfall- und Katastrophenschutz, Abhör- und IT-Sicherheit, Medizintechnik, oder andere kritische Infrastrukturen: Du verstehst, wie zuverlässige Kommunikations- und Informationssysteme aufgebaut sein müssen.

## Inhalte des Studiums

Im Studium Media Systems Engineering lernst Du, wie moderne Mediensysteme entstehen – von den technischen Grundlagen bis hin zu beeindruckenden Anwendungen. Alle Fächer sind anwendungsnah aufgebaut.

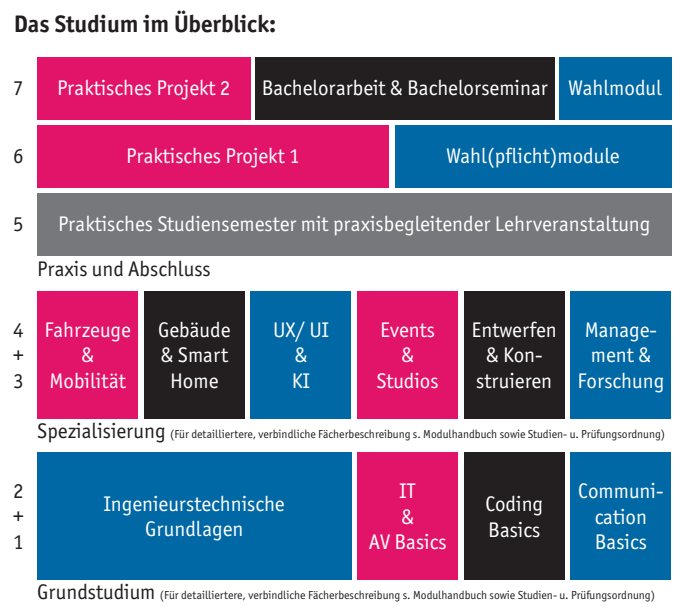
In den Elementaren Techniken werden Dir ingenieurtechnische Grundlagen auf eine sehr praktische Weise vermittelt – etwa mit 3D-Druck, einfachen elektronischen Schaltungen, Sensorik oder mechanischen Bauteilen. So hast Du die technischen Basics, die Du später für komplexere Mediensysteme brauchst, ohne dass es trocken wird. Darauf aufbauend tauchst Du schlaglichtartig in reale Szenarien ein: Du lernst zum Beispiel, wie Mediensysteme in autonomen Systemen funktionieren – von Infotainment und Displays bis hin zu Car-to-X-Technologien, die Fahrzeuge miteinander kommunizieren lassen.

Ebenso setzt Du Dich mit Mediensystemen in Gebäuden, sowie bei Events und Studios auseinander und erfährst, wie Licht, Ton, Video, Sensorik und Steuerungssysteme zusammenspielen. Ein weiterer Schwerpunkt ist das Design von Benutzeroberflächen und die Gestaltung guter Nutzererlebnisse (UI/UX). Du lernst, Systeme so weiterzuentwickeln, dass sie nicht nur technisch zuverlässig funktionieren, sondern auch intuitiv, barrierefrei und angenehm zu bedienen sind. Ergänzend beschäftigst Dich Themen wie KI in den Medien, wissenschaftliches Arbeiten, Projektmanagement und digitale Kommunikation, damit Du kreativ, verantwortungsbewusst und professionell arbeiten kannst.

Am Ende verstehst du, wie technische Systeme geplant, vernetzt und optimiert werden – und wie man kreative und gleichzeitig zuverlässige Mediensysteme entwickelt. Dieses breite Wissen macht dich extrem flexibel für viele Branchen, in denen moderne Medien- und Kommunikationssysteme eine Rolle spielen.

## Aufbau des Studiums

In den ersten beiden Semestern erwirbst Du wichtiges Grundlagenwissen. Dazu bringen wir Dir alles zu Umgang und Auslegung von Medientechnik und Medientechnologien, Ingenieurs-Techniken und Grundlagen der interdisziplinären Kommunikation bei. In den Semestern drei und vier nutzt du deine erworbenen Kompetenzen, um Mediensysteme sowohl in technischen als auch in kreativen und kritischen Umfeldern zu entwickeln. Im fünften Semester bist Du bereits bestens aufgestellt, um deine Skills im praktischen Studiensemester in einem Unternehmen unter Beweis zu stellen. Dort sammelst Du das erste Mal Berufserfahrung und knüpfst wichtige Kontakte für Deine berufliche Zukunft. In den letzten beiden Semestern liegt das Augenmerk auf einem weiterhin hohen Praxisbezug und der projektbezogenen Teamarbeit mit anderen Studierenden. Du entscheidest, in welchem Bereich Du Dich vertiefen willst. Dazu bieten wir Dir vielfältigste Wahlmodule aus zwei Fakultäten (Technik & Medien) an. Das Studium endet mit Deiner Bachelorarbeit. Damit erlangst Du den Bachelor of Engineering.



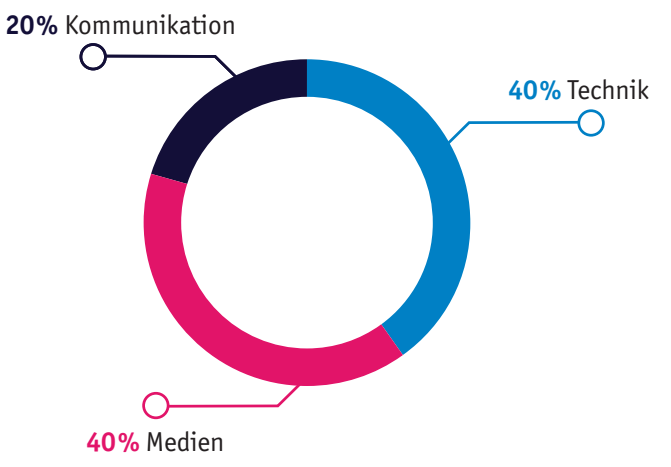
## Media Systems Engineering

Du liebst es, Medien zu machen und an Technik zu tüfteln? Du bist kreativ, hast ausgefallene Ideen und kommunizierst gerne? Du suchst ein Studium mit Technik und mit Sinn? Dann ist der Bachelor **Media Systems Engineering** (B.Eng.) genau das richtige für Dich.

Wir machen aus Dir ein Schweizer-Taschenmesser, das sowohl in den Medien als auch in der Technik alle relevanten Werkzeuge beherrscht. Als Media Systems Engineer gestaltest Du kreative, technische und kritische Mediensysteme der Zukunft – für inspirierende Medienproduktionen bis hin zu hochzuverlässigen Mediensystemen, die Leben retten können.

Wir bilden Dich mit besonders viel Praxis und einem fundierten Skill-Set an Grundlagenwissen in sieben Semestern zum Media Systems Engineer aus.

### Für Deine Ausbildung gilt:



## Events und Studios



- Audio-, Video-, Lichttechnik
- Planung und Integration komplexer Mediensysteme
- Signalflüsse, Netzwerke und Steuerung
- Bühne, Studio und Live Übertragung

## Karrierechancen

### Was?

Technische Leitung, Entwicklungsingenieur, FOH-Engineer, Live-Sound-Engineer, Stage Designer, Lichttechniker, Videotechniker, Media Server Operator, Studio Engineer, Broadcast Engineer, etc.

### Wo?

Geräte-Entwicklung (Audio, Video, Licht), Messen, Profi-Sportvereine und Betreiber von Stadien, Konzertmanagement, Marketing und PR-Agenturen, Theater-, Konzert- und Opernhäuser, Studios, Kreuzfahrtschiffe etc.

## Mobilität der Zukunft



- Infotainment Systeme und Mensch Maschine Schnittstellen
- Autonome Systeme
- UI/ UX Design für Cockpits und Fahrgastinformation
- Testing und Qualitätssicherung von Mediensystemen

## Karrierechancen

### Was?

Entwicklung von Infotainment-Systemen, UI/UX-Design für Cockpits und Fahrgastinfos, Entwicklung von Fahrerassistanzanzeigen, Testing, Qualitätskontrolle, Schnittstellenentwicklung, etc.

### Wo?

Automobilindustrie, Fahrzeughersteller und -zulieferer, Kommunen, Flughäfen und Fluggesellschaften, Bahn- und Busbetreiber, Mobility-Startups, Entwickler von Mobilitäts-Apps, Hersteller von Land- und Baumaschinen, etc.

## Gebäude der Zukunft



- Mediensysteme für Smart Buildings und vernetzte Gebäude
- Smart Environments
- Gebäudeautomation
- Digital Signage und interaktive Informationssysteme

## Karrierechancen

### Was?

Integration von Smart-Building-Mediensystemen, Konferenzraum- und Präsentationstechnik, Gebäudeautomation (IoT, Matter, KNX), Digital Signage, etc.

### Wo?

Architektur- und Ingenieurbüros, Smart-Building- und Haustechnik-Unternehmen, große Firmenstandorte, Flughäfen, Städte & Gemeinden, Krankenhäuser, Schulen, Behörden, IT-Dienstleister, Wohnungsbaugesellschaften, etc.

## Ausstellungen und Freizeitparks



- Interaktive Exponate und immersive Medienräume
- Projektion und Medienarchitektur
- Besucherinteraktion, Sensorik und Tracking
- Experience Design

## Karrierechancen

### Was?

Interaktive Exponate (Touch, Gesten, AR/VR), immersive Raum- und Attraktionsgestaltung (Audio, Licht, Projektion), Besucher-sensorik & Interaktionssysteme, Medienarchitektur, Storytelling, Engineering, Queue-Line-Kommunikation & Besucherführung, etc.

### Wo?

Museen, Erlebniswelten, Science Center, Freizeitparks, Attraktionsentwickler, Messebauunternehmen, Hersteller interaktiver Mediensysteme, Kulturinstitutionen, etc.

## Kritische Infrastruktur



- Zuverlässige Kommunikationssysteme
- Monitoring und Visualisierung
- Warn- und Alarmsysteme
- Ausfallsicherheit und barrierefreie Kommunikation

## Karrierechancen

### Was?

Einsatzkommunikation (Audio, Video, Daten), Leitstellen- und Monitoring-Technik, Krisen- und Warnsysteme, Videoüberwachung, Notfallkommunikation & Redundanzkonzepte, barrierefreie Informations- und Alarmsysteme, etc.

### Wo?

Katastrophenschutz, Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienste, Energieversorger, Verkehrsleitzentralen, Telekommunikationsanbieter, Behörden, Betreiber kritischer Infrastruktur (KRITIS), etc.

## Medizin- und Gesundheitstechnik



- Benutzeroberflächen
- Sensorik
- Training und Simulation
- Assistenzsysteme

## Karrierechancen

### Was?

Benutzeroberflächen für Diagnose- und Therapiegeräte, Sensorik (Vitaldaten, Bewegungsanalyse), Trainingssysteme (AR/VR), Workflow- und Informationssysteme in Krankenhäusern, etc.

### Wo?

Medizintechnik-Hersteller, Krankenhäuser & Kliniken, Start-ups im Health-Tech-Bereich, Entwickler medizinischer Software, Anbieter von Telemedizin-Lösungen, Sportmedizin-Zentren, Reha-Einrichtungen, Hersteller diagnostischer Geräte, Trainingslabore, etc.