



Welten gestalten

## kontakt

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

**Allgemeine Studienberatung**  
 Telefon: +49(0)981 4877 - 437  
[studienberatung@hs-ansbach.de](mailto:studienberatung@hs-ansbach.de)  
 Informationen und Sprechzeiten:  
[www.hs-ansbach.de/studienberatung](http://www.hs-ansbach.de/studienberatung)

**Fachberatung: Studienprogramm und -inhalte**  
 Prof. Philipp Walliczek  
 Telefon: +49(0)981 4877 - 237  
[philipp.walliczek@hs-ansbach.de](mailto:philipp.walliczek@hs-ansbach.de)

**Informationen zur Bewerbung**  
<https://www.hs-ansbach.de/startseite/bewerbungsverfahren/>

## spezialisierung

Die fachliche Spezialisierung erfolgt in zwei Schwerpunkten im 5. und 6. Semester. Folgende Schwerpunkte stehen zur Wahl:

- Medientechnik
- Medieninformatik
- Journalismus
- Mediendesign
- 3D Graphics
- Audio
- Film

Zusätzlich wird im 5. und 6. Semester unternehmerische und betriebliche Kompetenz durch die Module Medienrecht, und wirtschaftliche Aspekte vermittelt.  
 Im 7. Semester schließen die Bachelorarbeit und das Bachelorseminar das Studium ab.

### 5. und 6. Semester:

medientechnik	audiotechnik	netzwerke und streaming	virtual studio production
medieninformatik	client-server programmierung	mobile apps	web engineering
journalismus	business tv	tv werbung	outdoor projekt
mediendesign	mediendesign foto	mediendesign art	design interaktiv
3d graphics	realtime 3d	virtual set design	virtual studio
audio	wahrnehmung	audioproduktion	interaktive audiosysteme
film	regie	videographie und filmproduktion	tv produktion

### Schwerpunktwahlpflichtmodule (Auswahl)

dokumentarfilm	3d cad	crossmedia
grafikdesign 2	mediale komposition	corporatedesign
web/app projekt	neue technologien	streaming

## auswahl

Multimedia bedeutet Vielfalt. Diese wird durch ein reichhaltiges Angebot an Wahlpflichtmodulen noch weiter ausgebaut. In diesen Modulen wird auch auf aktuelle Trends im Medienbereich eingegangen.

Mögliche Wahlpflichtmodule sind u. a.:

- Grundlagen und Anwendungen von Drohnen
- Mediendidaktik und E-Learning
- Multimediaprojekte
- Hochschulmagazin Kaspar
- Multimedialer Lokaljournalismus („FrankenSein“)
- Elektronische Musik
- Musikvideoproduktion
- Audio-Visual Storytelling
- Video Podcast
- Dokumentarfilm
- Analoge Fotografie

### Praxis im 4. Semester:

4	praktisches studiensemester
---	-----------------------------

Im 4. Semester steht der Kontakt zur Praxis im Vordergrund. Dieser ist in den sich schnell weiterentwickelnden Medienberufen unverzichtbar, und die bisherigen Erfahrungen zeigen, dass diese breite Wissensvermittlung in den ersten zwei Semestern, ergänzt durch die erste Spezialisierung im 3. Semester, von den Unternehmen sehr geschätzt wird.

Die Vermittlung geeigneter Praktikumsplätze wird durch enge Kontakte zu Firmen und durch eine Praktikumsbörse unterstützt.

## grundlagen und orientierung

Die Grundlagenausbildung in den ersten zwei Semestern vermittelt die Grundkenntnisse in allen für eine Tätigkeit in den Medien relevanten Bereichen. Multimedia und Kommunikation nimmt hier Rücksicht auf die Vielfältigkeit des Medienbereichs, neben Technik-, Gestaltungs- und Informatikgrundlagen werden auch die Bereiche Inhalte, Film + Ton sowie 2D/3D Grafik berücksichtigt.

Eine Vertiefung dieser Grundlagen und eine erste Möglichkeit, sich, basierend auf den eigenen Talenten und Interessensgebieten, zu spezialisieren, bietet das 3. Semester. Aus einem breiten Angebot sind 4 Module aus mindestens 3 der Bereiche Gestaltung, Grafik, Film + Ton, Technik, Informatik und Inhalte zu wählen. So erfolgt eine erste Spezialisierung und Orientierung in den verschiedenen Disziplinen des Multimediabereichs. Dieses Angebot orientiert sich auch an den aktuellen Entwicklungen im Medienbereich.

### Grundlagen im 1. bis 3. Semester:

3	orientierung gestaltung	orientierung grafik	orientierung film + ton
2	grundlagen gestaltung II	grundlagen grafik II	grundlagen film + ton II
1	grundlagen gestaltung I	grundlagen grafik I	grundlagen film + ton I
	<b>gestaltung</b>	<b>grafik</b>	<b>film + ton</b>
3	orientierung technik	orientierung informatik	orientierung inhalte
2	grundlagen technik II	grundlagen informatik II	grundlagen inhalte II
1	grundlagen technik I	grundlagen informatik I	grundlagen inhalte I
	<b>technik</b>	<b>informatik</b>	<b>inhalte</b>

## multimedia und kommunikation

Der Studiengang Multimedia und Kommunikation bietet eine umfassende, wissenschaftliche und praxisnahe Ausbildung im Medienbereich. Er ist, mit modernen Laboren in den Bereichen Ton, Foto, 3D, Web und Mobile, einem mobilen TV Studio und einem umfangreichen Gerätepool im Verleih, hochmodern ausgestattet. Multimedia und Kommunikation heißt Vielfalt. Im Medienbereich der Zukunft eröffnen sich für denjenigen große Chancen, der zusätzlich zu seinem Spezialgebiet die grundlegenden Betätigungsfelder des Medienbereichs abdecken kann. Beispielhafte Berufsfelder sind Video- und Audioproduktion, Video- und Audiotechnik, aber auch Online-Design und App-Entwicklung. Unser Studienmodell entspricht genau diesem Ansatz. Aufbauend auf den Grundlagen der ersten zwei Semester erfolgt eine schrittweise Spezialisierung.

abschluss
7
spezialisierung
5-6
praxis
4
orientierung
3
grundlagen
1-2

### Das Studium im Überblick

7	bachelorarbeit mit bachelorseminar		wissenschaftl. arbeiten	wahlpflichtmodule
6	studienschwerpunkt 1	medienrecht	sprache	studienschwerpunkt 2
5		kulturgeschichte	wirtschaftl. aspekten	
4	praktisches studiensemester			
3	orientierung			
2	technik	informatik	inhalte	gestaltung
1			grafik	film + ton

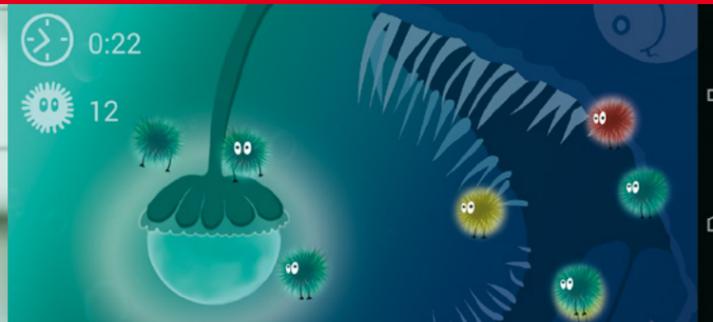
## technik



- multimediatechnologie
- netzwerke und streaming
- neue technologien
- virtual studio production



## informatik



- programmiertechnik
- java und php
- web engineering
- mobile apps



## inhalte



- drehbuch
- crossmedia
- moderation
- podcast



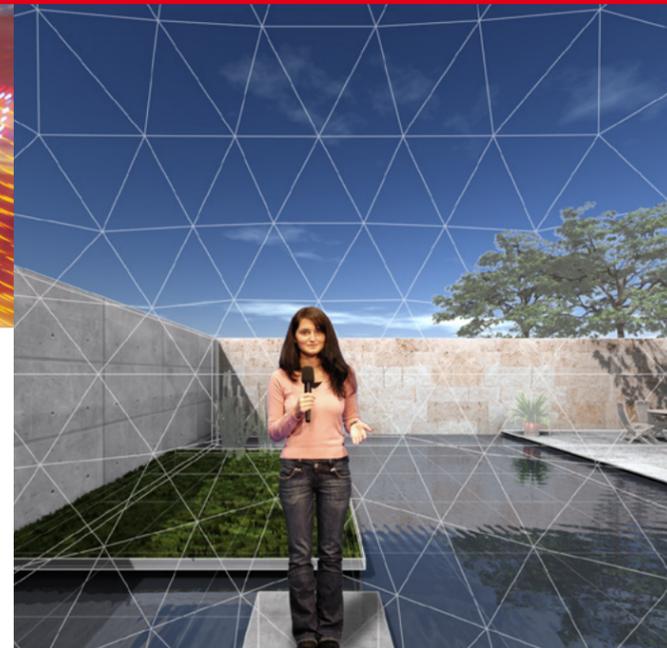
## gestaltung



- farb- und formgebung
- bildende kunst und ästhetik
- fotografie
- design interactive



## grafik



- 3d modellierung und texturierung
- beleuchtung und rendering
- erstellung virtueller sets
- virtuelle sets im fernsehstudio



## film und ton



- drehbuch und regie
- videographie und filmproduktion
- vertonung und musikproduktion
- interaktive audiosysteme

