

DIGITALE MEDIEN (Bachelor / Master)

Ein Bundesland, vier Hochschulen, ein Studiengang

Kommunikation, Arbeit, Freizeit: Digitale Medien verändern die Welt, in fast allen Lebensbereichen. Aber auch sie selbst unterliegen einer ständigen, rasanten Entwicklung. Nur wer gelernt hat mit diesem Wandel zu leben, wird sich in der Zukunft einrichten und die Zukunft gestalten können – auch in beruflicher Hinsicht.

Die Entwicklung digitaler Medien innovativ und verantwortungsvoll gestalten, Möglichkeiten ihrer Nutzung erforschen, soziale und kulturelle Auswirkungen erkennen: Für diese Ziele verbinden wir Informatik mit Kunst, Theorie mit Praxis und Kreativität mit solidem Wissen über die Grenzen einzelner Hochschulen hinaus.

Visionen entwickeln und Wege weisen: Wir verstehen uns als Navigatoren. Die Studierenden erfahren die theoretischen und technischen Konzepte und ihre Anwendung an Beispielen aus der Praxis. Wir lehren sie, digitale Medien zu erfassen, sich ihrer zu bedienen und sie für ihre Ziele neu zu gestalten.

Universität Bremen, Hochschule Bremen, Hochschule Bremerhaven und Hochschule für Künste Bremen: Das sind die Lernorte, an denen sich wissenschaftlich-theoretische, anwendungsorientierte und künstlerisch-gestalterische Anteile sinnvoll verbinden. Dazu gehört auch, schon während des Studiums viel von beruflicher Praxis zu erfahren und sich international zu orientieren: Berufspraktikum und Auslandssemester sind im Bachelor-Programm Pflicht, gute Englischkenntnisse unerlässlich.

Wissenschaftliches Arbeiten, offenes Denken und gestaltendes Handeln: Im Studiengang Digitale Medien im Bundesland Bremen ist das die Basis digitaler Medien der Zukunft – und der Zukunft unserer Studierenden.

Zukunftsperspektiven

Computer, Medien, Kunst, Design: Es ist die Zusammenführung bisher getrennter Perspektiven aus Medieninformatik, Mediengestaltung und Medientheorie, mit der wir die digitalen Medien zukunftsfähig entwickeln. Unser Ziel ist es, Studierende in die Lage zu versetzen, sich den Zugang zu neuen Systemen selbst zu erschließen – Lernen lernen, der Zukunft innovativ und verantwortungsvoll begegnen, Möglichkeiten der Digitalisierung gestalten, aber auch Risiken erkennen und überwinden.

Das Studium der Digitalen Medien zielt auf eine Berufspraxis, die geprägt ist durch die Analyse, Entwicklung und Anwendung digitaler Medien in betrieblichen und gesellschaftlichen Bereichen. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung multimedialer interaktiver Systeme mit Methoden der Informatik und des künstlerischen Gestaltens, die Anwendung dieser Systeme zur Lösung konkreter Probleme sowie die gesellschaftlichen Zusammenhänge dieser Entwicklungs- und Anwendungsprozesse. Kurz gesagt: Das Studium kombiniert technische und wissenschaftliche mit künstlerischen und gestalterischen Aspekten, die weitere Perspektiven zulassen und ermöglichen.

Der Bachelor-Studiengang bietet in den ersten Semestern Grundlagenmodule in Theorie und Kultur digitaler Medien, Informatik, Medieninformatik, Mathematik sowie den unterschiedlichen Bereichen medialer Gestaltung – begleitet durch praktische Übungen in Programmierung, in künstlerisch-gestalterischen Fragestellungen und im Umgang mit der Software der Medienproduktion. Darauf aufbauende Veranstaltungen beschäftigen sich unter anderem mit interaktiver Kommunikation, Netzwerktechnik, Usability Engineering, Motion Design und nicht zuletzt mit interkulturellen Kompetenzen. Diese Fähigkeiten kommen in praxisnahen Projekten zum Einsatz, in denen die Studierenden aktuelle Themen der digitalen Medien bearbeiten.

Der Master-Studiengang setzt an dieser Stelle an. Als Projektstudium organisiert, geht es hier um die Erforschung und Entwicklung wesentlicher Zukunftsfelder der digitalen Medien – von vernetzter Kommunikation bis zu Virtual Reality, von Computerspielen über Lern-/Lehrsysteme und Medienwerkzeuge bis zur Gestaltung von Kommunikation in unterschiedlichen Lebensbereichen. Studierende bewerben sich auf eines der angebotenen Masterprojekte und entscheiden sich damit für einen der thematischen Schwerpunkte. In Teamarbeit ebenso wie mit individuellem Engagement erlernen sie den wissenschaftlichen und experimentellen Umgang mit der Materie, begleitet von projektbezogenen Fachmodulen. Am Ende des Studiums stehen ganz unterschiedliche Ergebnisse: marktreife Produkte, innovative Prototypen, künstlerisch-wissenschaftliche Reflexionen und richtungweisende Utopien. Sie alle geben den digitalen Medien entscheidende Impulse für die Zukunft.

Der internationale hochschulübergreifende Studiengang Digitale Medien im Land Bremen: Informatik-, Gestaltungs- und Anwendungskompetenz, Wis-

senschaftlichkeit und Interdisziplinarität befähigen die Absolventinnen und Absolventen für Arbeitsfelder in der IT-Branche, der Telekommunikation, Werbung und PR, Kultur und Forschung – Kompetenz und Wissen für die Welt in der Zukunft.

Abschluss: Bachelor

Das Bachelor-Studium der Digitalen Medien führt zu einem ersten berufsqualifizierenden Abschluss. Projektorientiertes Arbeiten bildet einen wesentlichen Bestandteil des Studiums: Dazu zählen unter anderem ein zweisemestriges Bachelor-Projekt, das Auslandsstudium und das Betriebspraktikum.

Ein Auslandssemester ist verpflichtend, Studienplätze quer über den Globus werden vermittelt. Das Praktikum liegt in der Regel in der lehrveranstaltungs-freien Zeit und ist spätestens bis zur Abgabe des Bachelor-Reports zu beenden.

Das Studium selbst ist modular aufgebaut, es lässt neben der Vermittlung von Basis-Qualifikationen Raum für individuelle Schwerpunkte.

Wegen der Vielseitigkeit und vielschichtigen Anforderungen des Studiums sollten alle Interessierten unbedingt die Studienberatungsangebote nutzen oder sich als – gern gesehene – Gäste in Lehrveranstaltungen einen ersten Eindruck verschaffen.

| | |
|----------------------------------|---|
| Zulassungsvoraussetzungen | <ul style="list-style-type: none"> • Universität Bremen: Allgemeine Hochschulreife (Abitur) • Hochschule Bremen und Hochschule Bremerhaven: Allgemeine Hochschulreife (Abitur), Fachhochschulreife oder Einstufungsprüfung • Hochschule für Künste Bremen: Allgemeine Hochschulreife (Abitur), Fachhochschulreife oder Einstufungsprüfung, künstlerischer Eignungstest |
| Studienbeginn: | Wintersemester |
| Bewerbungsschluss: | 15. Juli (Bewerbungsschluss für die Mappenabgabe an der Hochschule für Künste Bremen: 30. April) |
| Studiendauer: | Sechs Semester einschließlich Betriebspraktikum, Auslandssemester und Bachelor-Report |

| | |
|-----------------------------|---|
| Englisch-Zertifikat: | Bis spätestens zum Ende des dritten Semesters ist ein Englisch-Zertifikat (TOEFL paper-based mit 550 Punkten oder äquivalent) beizubringen. Es wird dringend empfohlen, bereits vor dem Studium entsprechende Englischkenntnisse zu erwerben. |
| Kontakt / Info: | www.digitale-medien-bremen.de |
| Kontakt / Bewerbung: | Der Studiengang ist zulassungsbeschränkt. Bewerbung an der jeweiligen Hochschule (Siehe Rückseite für Adressen und Kontakte) |

Abschluss: Master

Das Masterprogramm Digitale Medien ist ein interdisziplinäres Projektstudium für Studierende der Mediengestaltung und Medieninformatik.

Es befähigt zu einer stärker wissenschaftlich beziehungsweise gestalterisch fundierten Tätigkeit in Forschung und Praxis. Dabei vergeben die drei wissenschaftlichen Hochschulen den Abschluss Master of Science, die Hochschule für Künste den Abschluss Master of Arts.

Das Studium zielt darauf, wissenschaftliche Ergebnisse nicht nur umzusetzen zu können, sondern auf dieser Grundlage auch neuartige Lösungen zu entwickeln. Im Zentrum steht das Masterprojekt, vorbereitet und begleitet von projektbezogenen Fachmodulen und weiteren, modular strukturierten Lehrangeboten. Das Masterprogramm ist international angelegt. Die Hauptsprache des Studiums ist englisch.

Der Masterstudiengang startet mit dem Wintersemester 2004/05 an allen beteiligten Institutionen.

| | |
|----------------------------------|--|
| Zulassungsvoraussetzungen | Überdurchschnittlicher Studienabschluss im Bachelor-Studiengang Digitale Medien oder in einem vergleichbaren Studiengang, Nachweis über gute englische Sprachkenntnisse. |
| Studienbeginn: | Wintersemester |
| Bewerbungsschluss: | 31. Mai |

| | |
|---------------------------------|---|
| Studiendauer: | Vier Semester einschließlich Master-Projekt und Master-Thesis. Das Studium ist modularisiert und nicht in Grund- und Hauptstudium aufgeteilt. Neben eigenen Veranstaltungsangeboten des Studiengangs können in begrenztem Umfang auch weitere Angebote der Hochschulen wahrgenommen werden. |
| Kontakt / Bewerbung: | Der Studiengang ist zulassungsbeschränkt. Eine detaillierte Beschreibung des Bewerbungsverfahrens befindet sich auf der Website der Digitalen Medien in Bremen: www.digitale-medien-bremen.de/master |

Was sind Module?

Die Veranstaltungen der Bachelor- und Master-Studiengänge Digitale Medien sind modular aufgebaut – Grundlagenmodule sind Pflicht, weiterführende Module sind Wahlpflicht oder Wahl. Thematisch verwandte Module sind in Modulbereichen gruppiert. Pro Modulbereich lassen sich diverse Wahlpflichtfächer – je nach Angebot und Terminplan – frei kombinieren, um die jeweils geforderte Anzahl an Credits zu erreichen. Diese Kombinationsmöglichkeit ermöglicht es jedem Studierenden, neben festen Zielvorgaben (wie etwa dem Erlernen von Basis-Qualifikationen oder Praxisphasen) eigene Neigungen und Interessengebiete zu verfolgen. So gleicht kein Studium dem anderen. Es bleibt Raum für Kreativität. Trotzdem ist gewährleistet, dass unverzichtbares Grundlagenwissen erfolgreich vermittelt wird. Der Umfang eines Moduls misst sich in „Credits“ (Leistungspunkten) nach einem europaweit standardisierten System. Ein Credit entspricht 30 Stunden Arbeitsaufwand.

Die Bachelor- und Master-Studiengänge stellen bezüglich ihrer Module unterschiedliche Anforderungen, die in der entsprechenden Studienordnung festgelegt sind. Durch dieses System entfällt die klassische Aufteilung in Grund- und Hauptstudium. Jedoch bauen auch hier einzelne Module und erforderliches Wissen aufeinander auf.

Adressen / Kontakte

| | |
|---|--|
| Hochschul- übergreifend: | Der amtierende Vorsitzende der Gemeinsamen Kommission Internationaler hochschulübergreifender Studiengang Digitale Medien Hochschule für Künste Bremen Am Speicher XI 8 D-28217 Bremen vorsitz@digitale-medien-bremen.de koordination@digitale-medien-bremen.de www.digitale-medien-bremen.de |
| Hochschule Bremen | Immatrikulationsamt Uwe Warnke, Neustadtswall 30, 28199 Bremen Tel. +49 (0)4 21 / 59 05-22 13 uwarnke@verw.hs-bremen.de www.hs-bremen.de <u>Studienberatung für Digitale Medien:</u> Prof. Dr. Jörn Loviscach jlovisca@informatik.hs-bremen.de |
| Hochschule Bremerhaven | Immatrikulations- und Prüfungsamt Martina Eichhorst-Botz, An der Karlstadt 8 / Raum V204, 27568 Bremerhaven Tel. +49 (0)4 71 / 48 23-128 meichhorst@hs-bremerhaven.de www.hs-bremerhaven.de <u>Studienberatung für Digitale Medien:</u> Prof. Dr. Holger Rada hrada@hs-bremerhaven.de |
| Hochschule für Künste Bremen | Dezernat für Studium und Prüfung (Büro für Studierende) Thorrid Dalter, Am Speicher XI 8 / Raum 3.09.030, 28217 Bremen Tel. + 49 (0)4 21/ 9595-1111 t.dalter@hfk-bremen.de www.hfk-bremen.de <u>Studienberatung für Digitale Medien:</u> Roland Kerstein r.kerstein@hfk-bremen.de |

| | |
|--------------------------------------|--|
| <p>Universität Bremen</p> | <p>Sekretariat für Studierende Postfach 33 04 40, 28334 Bremen Verwaltungsgebäude (VWG), Erdgeschoss, Bibliothekstrasse 1, 28359 Bremen 0800 / 101 35 86 aktuelle Informationen gebührenfrei Tel. +49 (0)4 21/ 218-9999 studsekr@uni-bremen.de www.uni-bremen.de</p> <p><u>Allgemeine Studienberatung</u> Zentrale Studienberatung, Universität Bremen, Bibliothekstraße, Verwaltungsgebäude, Räume 0020 – 0070 ☒ (0421) 218-4769 ☒ studber@uni-bremen.de Telefonische Anfragen unter: (0421) 218-9595 bitte außerhalb der Beratungszeiten Beratungszeiten (ohne Anmeldung): Do, Di, Do 09:00 – 12:00 Uhr; Mi, Do 14:00 – 16:00 Uhr</p> <p><u>Studienberatung für Digitale Medien</u> Prof. Dr. Jürgen Friedrich friedrich@informatik.uni-bremen.de</p> <p><u>Studienzentrum Informatik</u> Studienfachberatung Informatik / Digitale Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ralf E. Streibl, MZH 3460, ☎ (0421) 218-4044 - Dr. Shi Hui (insb. Beratung für ausländische Studierende) - Dr. Sabine Kuske <p>☒ studienzentrum@informatik.uni-bremen.de gemeinsame E-Mailadresse</p> |
|--------------------------------------|--|

Stand: Mai 2004

Aktuelle Informationen unter **www.digitale-medien-bremen.de**