

Zielsetzung der Studienrichtung

Mediapublishing und Gestaltung

Das Studium richtet sich einerseits an junge Menschen, die in der Druck- und Medienbranche eine qualifizierte Ausbildung anstreben und technische sowie gestalterisch-kreative Fähigkeiten und Neigungen haben. Neben der theoretischen Fundierung wird von Beginn an u.a. im Medienlabor die fachpraktische Umsetzung geübt. Erkenntnisse aus eigenem Tun zu gewinnen, ist hier der Leitgedanke. In Projektarbeiten erfolgt dann eine Vertiefung im gestalterischen, verfahrenstechnischen oder wirtschaftsrechtlichen Bereich.

In den Gebieten Technik, Wirtschaft, Gestaltung sowie angewandter Informatik erfolgt eine der Schwerpunktbildung angemessene Grundlagenausbildung und eine darauf aufbauende Vertiefung. Im gestalterischen Bereich ist das Studium anwendungsbezogen. Planung und Konzeption stehen vor Grafik und Design. Projekte und Teams sind ein zentrales Mittel der theoretischen und praktischen Wissensvermittlung und des Erfahrungs- und Projektkompetenzerwerbs.

Medienmanagement und Kommunikation

Das Studium richtet sich an Studieninteressenten, die primär eine spätere Tätigkeit im Management eines Medienunternehmens oder eine leitende Funktion in Marketing oder Unternehmenskommunikation großer Industrieunternehmen anstreben. Es bereitet auf die künftigen Anforderungen an das Management digitaler Medienprojekte vor. Dazu werden Kompetenzen erworben in Analyse, Konzeption, Umsetzung und Evaluierung existierender und künftiger Medienstrategien. Das Prinzip des selbstorganisierten Lernens und Arbeitens ist leitendes pädagogisches Prinzip dieser Studienrichtung. Die Lehrinhalte werden zusätzlich mit praktischen Aufgabenstellungen vertieft. In jedem Theoriesemester an der Hochschule werden Medienprojekte aus der Wirtschaftspraxis gemeinsam mit Managern und Dozenten analysiert, entwickelt und bearbeitet.

Dazu werden zum Beispiel Medienprodukte (Filme, Videos, Webanwendungen, Soziale Netzwerke u.a.) für digitale Vertriebsstrategien konzipiert und umgesetzt. Sie finden u.a. Einsatz in neu zu erarbeitenden Konzepten zur Einführung von neuen Produkten oder Dienstleistungen.

Einsatzgebiet und Duale Partner

Digitale Medien - Mediapublishing und Gestaltung

- Kundenberatung und -betreuung
- Disposition, Termin- und Kapazitätsplanung
- Planung, Konzeption und Herstellung print- und nonprintbasierter Produkte und Produktionen
- Digitales Workflow-Management
- IT-Architektur und Programmierung spezieller Softwarelösungen
- Projektierung/Projektmanagement/Projektentwicklung
- Marketing, Wirtschaftlichkeitsanalysen und Preisgestaltung
- Rechtliche Aspekte und Vertragsfragen
- Datenbanken, Server- und Netzwerktechnik/Internet-Security
- Planung, Einsatz und Instandhaltung technischer Anlagen
- Schulung und Ausbildung
- Consulting
- Internet: www.dm.dhbw-mannheim.de

Digitale Medien - Medienmanagement und Kommunikation

- Übernahme von fachlichen Führungsaufgaben in Marketing und Medienbereichen
- Funktionen zur Analyse und Neuausrichtung von existierenden (nicht-)digitalen Marketingstrategien
- Fachliche Erarbeitung innovativer Konzepte von preis-, kommunikations-, distributions- und produktpolitischen Maßnahmen
- Schnittstellenfunktionen Integrativen Marketings (digital plus nicht-digital)
- Managementfunktionen zur Planung, Konzeption und Management online-basierter Medienprodukte
- Strategische Entwicklung von digitalen Geschäftsmodellen
- Operatives Medien-Projektmanagement in neuen organisatorischen Schnittstellen
- Researchfunktionen: Digitale Datenerhebungen und Social Media Monitoring
- Internet: www.dm.dhbw-mannheim.de

Die Firmendatenbank auf der Homepage gibt eine Übersicht der Dualen Partner und der vorhandenen Studienplätze.

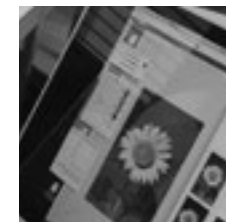
Weitere Informationen:

Sekretariat
Tel: (0621) 4105 - 1237 /Mediapublishing
Tel: (0621) 4105 - 1304 /Medienmanagement



www.dhbw-mannheim.de

DIGITALE MEDIEN



Studiengang Medien
Bachelor of Arts (B.A.)



IN DER THEORIE GANZ VORNE. IN DER PRAXIS UNSCHLAGBAR.

Die Duale Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) ist die erste duale, praxisintegrierende Hochschule Deutschlands und verbindet auf einzigartige Weise ein wissenschaftliches Hochschulstudium mit unternehmerischer Praxis. Gegründet am 1. März 2009 führt sie das seit knapp 40 Jahren erfolgreiche duale Studienkonzept der früheren Berufsakademie Baden-Württemberg fort. Mit derzeit rund 31.000 Studierenden, 9.000 Partnerunternehmen und über 125.000 Alumni an acht Standorten ist die DHBW die größte Hochschule des Landes.

Wie alle Standorte zeichnet sich die DHBW Mannheim durch unschlagbare Stärken aus: die Praxisintegration in das Studium, den kontinuierlichen Dialog mit den Partnerunternehmen, die Orientierung an den Bedürfnissen der Arbeitswelt und schließlich ein hoch motiviertes Dozententeam aus Wirtschaft und Wissenschaft. Mit momentan über 1.900 renommierten Unternehmen bietet sie in einer starken Partnerschaft attraktive Studiengänge in den Bereichen Betriebswirtschaftslehre, Informatik, Ingenieurwesen, Rechnungswesen, Steuern, Wirtschaftsrecht, Medien und Wirtschaftsinformatik an, die nach drei Jahren mit dem Bachelor abschließen. Alle Studienrichtungen sind mit 210 ECTS-Punkten akkreditiert und damit als Intensivstudiengänge anerkannt.

Die Studierenden wechseln im Dreimonatsrhythmus zwischen Dualer Hochschule und ihrem Ausbildungsunternehmen und erwerben so gleichermaßen fundiertes theoretisches Wissen, praktische Berufserfahrung, Schlüsselqualifikationen und emotionale Intelligenz. Als Angestellte eines Dualen Partners erhalten sie während des Studiums durchgängig eine monatliche Vergütung und können sich so voll auf ihr Studium konzentrieren.

Weiterbildende DHBW-Masterprogramme „on the job“ ermöglichen später eine berufsintegrierte Weiterentwicklung ohne Karriereknick. Natürlich steht der Weg zu anderen Masterprogrammen ebenfalls offen.

Allgemeine Einführung Digitale Medien

Basiswissen Digitale Medien

Sie erlernen Kernkompetenzen im informationstechnologischen Bereich und notwendiges Grundlagenwissen für das Verständnis moderner Informations-/Kommunikationssysteme. Basis der softwaretechnologischen Umsetzung einer Mediensystemarchitektur sind verschiedene Aspekte der Rechner- und Informationsinfrastrukturen sowie Aspekte der eingesetzten Techniken und Technologien im crossmedialen (Print-/Non-Print) Bereich.

Informatik/Technik/Grundlagen

Moderne und komplexe Mediensysteme sind eng verbunden sind medientechnischen Prinzipien, Methoden, Techniken und Werkzeugen. Sie werden vor allem für die softwaretechnologische Umsetzung der Mediensystemarchitektur und zur Lösung von betrieblichen Anforderungen im E-Commerce und Marketing benötigt.

Wirtschaft und Marketing

Die Entwicklung von Mediensystemen geschieht immer für betriebswirtschaftliche Ziele. Der Absolvent beider Vertiefungen muss deshalb Denkweisen, Konzepte, Methoden der Betriebswirtschaftslehre im Besonderen des Marketings (MMK) beherrschen, um erfolgreich Medien- und Marketingsysteme entwickeln zu können.

Mediengestaltung

Die grundlegenden Kenntnisse und Fähigkeiten in dem Feld der visuellen Gestaltung sind ein wichtiger Erfolgsfaktor zur Realisierung von Mediensystemen und Kommunikationskonzepten. Fundiertes akademisch-theoretisches Wissen sowie dessen konkrete Anwendung werden vermittelt und gezielt vertieft. Im gestalterischen Bereich ist das Studium überwiegend anwendungsbezogen und zielorientiert.

Studien- und Ausbildungsinhalte

Basiswissen Digitale Medien

- Rechnerstrukturen
- Web/Publishing: Grundlagen 1 und 2
- Grundlagen Printtechnik
- Betriebssysteme und Netze
- Grundlagen Internet-Technologien
- Datenbanksysteme
- Netzwerktechnik und Sicherheit
- Analysis/Darstellende Geometrie/Statistik
- Ausgewählte Gebiete der Mathematik und Physik
- Digitale Bildbearbeitung
- Programmierung
- Interaktive Medien/Computeranimation
- Audiovisuelle Technik
- Content-Management-Systeme und Workflow-Management
- Ausgewählte Themen der Informatik
- Zukunftstechnologien
- Grundlagen BWL/VWL
- Kosten- und Leistungsrechnung
- Personalwirtschaft
- Investitions-/Finanzwirtschaft
- Unternehmensführung
- Spezielle Kalkulationsverfahren
- Typografie/Layout

- Wahrnehmungspsychologie
- Fotografie
- Medienkonzeption
- Intermediales Gestalten
- Wissenschaftliches Arbeiten
- Präsentations-/Moderationstechnik und Rhetorik
- Exkursion
- Planspiel
- Projektmanagement

Profil Mediapublishing und Gestaltung

- Grundlagen Recht
- Marketing/E-Business
- Werbe-/Wettbewerbsrecht und Medienrecht
- 3 Projekte

Profil Medienmanagement und Kommunikation

- Wirtschafts- und Medienrecht
- Angewandte Medienkonzepte
- Medien-Projektmanagement
- Marketing Grundlagen
- Neue Kommunikations- und Interaktionsformen
- E-Marketing und E-Commerce
- Knowledge-Management
- Mobile-Commerce- und Applikationen
- Zahlreiche Medienprojekte in Theoriephasen

Bachelor of Arts (B.A.)