

Studieren an der Hochschule Harz

Seit ihrer Gründung im Jahr 1991 hat sich die Hochschule Harz an den beiden Standorten Wernigerode und Halberstadt rasant entwickelt. Innovative Studienangebote, modernes Ambiente und eine hochwertige akademische Ausbildung an den Fachbereichen Automatisierung und Informatik, Verwaltungswissenschaften und Wirtschaftswissenschaften locken derzeit über 3.200 Studierende in den Harz. Praxisprojekte und eine intensive Sprachausbildung bereiten ideal auf den Berufseinstieg vor und vielfältige internationale Beziehungen bringen kosmopolitisches Flair ins Studentenleben. Kleine Seminargruppen, festgelegte Vorlesungspläne sowie engagierte Professorinnen und Professoren fördern zudem ein schnelles, effektives Studium innerhalb der Regelstudienzeit. Doch die Hochschule Harz bietet mehr: Auf dem idyllischen grünen „Campus der kurzen Wege“ gibt es ein attraktives Sport- und Kulturangebot sowie knapp 20 studentische Initiativen - der perfekte Rahmen für die spannendste Zeit des Lebens.



www.hs-harz.de

Hochschule Harz
Friedrichstraße 57-59
38855 Wernigerode

Studienberatung

Margret Wachsmuth
Telefon: +49 3943 659 127
E-Mail: studienberatung@hs-harz.de

Studiengangskoordination

Prof. Daniel Ackermann
Telefon: +49 3943 659 381
E-Mail: dackermann@hs-harz.de

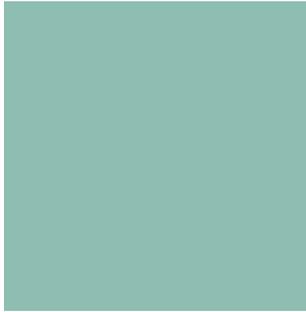


MEDIEN- UND SPIELE KONZEPTION

Master of Arts

FB Automatisierung und Informatik

▲ Hochschule Harz
Hochschule für angewandte
Wissenschaften



„Dieses Studium war die beste Entscheidung überhaupt! Es hat mich geprägt und mir weitergeholfen bei meinen Projekten und Interessen.“

Johanna Daher, Absolventin der Medien- und Spielekonzeption

Medien und Spiele für eine digitale Kultur

Im Master-Studiengang Medien- und Spielekonzeption vertiefen Sie Ihre Fähigkeiten in der Gestaltung und Programmierung von Medien und Spielen. In Team- und Projektarbeit mit individuellen Spezialisierungsmodulen qualifizieren Sie sich in den Bereichen Game & Interaction, Web & Crossmedia, Film & Audio sowie Software & Data. Im Praxisprojekt erarbeiten Sie nach Ihren Vorlieben multimediale Konzepte und erwerben Teamplayer- und Führungskompetenzen. Im Theorieprojekt erwerben Sie Know-how in der Medientheorie und im wissenschaftlichen Arbeiten. Der Studiengang orientiert sich an Ihrer Persönlichkeit und einer sich stetig wandelnden digitalen Medien- und Kulturindustrie.



Studieren und das Erlernte ausprobieren

Eine zukunftsorientierte Ausbildung basiert auf ausgezeichneten Werkzeugen und modernen Laboren. Während des Studiums wenden Sie das theoretisch Erlernte in praktischen Übungen an, zum Beispiel im Studio für Film- und Fotoarbeiten, in den Fachlaboren für Gaming, 3D-Animation, Motion Capture, Mobile Systeme, Multimedia, Usability, Grafik und Illustration oder beim Film- und Audio-Editing und dem Sounddesign. Eine umfangreiche Medienleihe ermöglicht die selbstständige und unabhängige Arbeit an eigenen Projekten.

Spezialisierungsmodule – eine Auswahl

- Mensch & Maschine/Kollaboratives Studio
- Game Elements
- Crossmediale Strategien
- Gestaltung im räumlichen Kontext
- Film- und Audioproduktion/Selbstmarketing
- Storytelling, Dramaturgie, Rhetorik

Fehlende Credit Points nachholen

Wenn Sie Ihr Bachelor-Studium mit 180 ECTS abgeschlossen haben, können Sie die fehlenden 30 ECTS für das Master-Studium nachholen, indem Sie Wahlpflichtmodule aus den Programmen aller Bachelor-Studiengänge der Hochschule Harz belegen. Aus dem themenverwandten Studiengang Medieninformatik können Sie zum Beispiel aus Modulen wie Mediengestaltung, Computergrafik oder Webprogrammierung wählen.

Medien- und Spielekonzeption

Abschluss:	Master of Arts (M.A.)
Regelstudienzeit:	3 Semester
Zulassung:	zulassungsfrei
Bewerbungsschluss:	28. Februar und 31. August desselben Jahres
Studienbeginn:	Sommersemester und Wintersemester
Weitere Infos:	www.hs-harz.de/musk

Berufliche Perspektiven

Unsere Absolventinnen und Absolventen arbeiten als Angestellte oder selbstständig. Sie leiten Projekte in der digitalen Medienproduktion, arbeiten in den Bereichen Gamedesign und Konzeption oder User Experience und Gamification, sie sind in der Medienberatung und im E-Learning tätig, entwickeln Multimediaprodukte, finden Aufgaben im 2D- und 3D-Design sowie in der Postproduktion oder geben ihr Wissen in der Hochschul-Lehre weiter und arbeiten in Wissenschaft und Forschung.