

BEWERBUNG UND KONTAKT

VORAUSSETZUNGEN

Allgemeine Hochschulreife, fachgebundene Hochschulreife (alle Formen) oder Fachhochschulreife.

ONLINEBEWERBUNG

www.hdm-stuttgart.de/onlinebewerbung

BEWERBUNGSFRIST

15. JULI
für das Wintersemester

ANSPRECHPARTNER

Prof. Dr. Marko Hedler
Telefon: 0711 8923 2141
hedler@hdm-stuttgart.de

Sylvia Weiß, Studienbüro

Telefon: 0711 8923 2084
weiss@hdm-stuttgart.de

WEITERE INFORMATIONEN ZUM STUDIENGANG

www.hdm-stuttgart.de/dp

Fotos

Sven Cichowicz



Hochschule der Medien

Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Telefon 0711 8923 10
Telefax 0711 8923 11

www.hdm-stuttgart.de/dp

Studiengang Druck- und Medientechnologie
DIGITAL PUBLISHING

Bachelor of Engineering

DIGITAL PUBLISHING

Crossmediale Produkte sind allgegenwärtig: In Printform als Katalog oder Werbemagazin und als App auf dem Tablet. Im Fokus des Schwerpunktes Digital Publishing im Studiengang Druck- und Medientechnologie steht die zunehmende Verzahnung der Medienproduktion und der Informationstechnologie, insbesondere im Bereich des Crossmedia-Publishings. In den bestens ausgestatteten Laboren für IT- und PrePress-Systeme sowie für digitale Fotografie werden alle praktischen Fertigkeiten zur Produktion von Druck- und Medienprodukten vermittelt und vertieft.



Digital Publishing Studenten werden zu international gefragten Spezialisten für die Konzeption und Erzeugung innovativer Medienangebote und Produkte ausgebildet. Nicht nur das Was, sondern vor allem das Wie ist entscheidend für den Erfolg: Der Mix aus Gestaltungs-, Technologie- und Produktionskompetenz qualifiziert die Studenten hervorragend für die Anforderungen eines modernen, medienorientierten Arbeitsmarktes und bietet die ideale Plattform für eine erfolgreiche Karriere im Medien- und Informationszeitalter.

AUFBAU UND INHALTE

Das Studium gliedert sich in ein zweisemestriges Grundstudium und ein fünfsemestriges Hauptstudium mit hohen Praxisanteilen. Das Grundstudium vermittelt Basiswissen aus den Bereichen Praktische Informatik, Digitale Medien und Gestaltung. Im Zentrum des Studiums steht neben der Vermittlung wissenschaftlicher Grundlagen unter anderem auch die praktische Arbeit mit branchenrelevanter Software. Für eine hohe Praxisnähe sorgen enge Kooperationen mit Unternehmen wie Adobe und Microsoft, mit der Möglichkeit, industrierelevante Zertifikate zu erlangen.

Das Hauptstudium ist überwiegend projektbezogen und garantiert eine hohe Praxisrelevanz. Aufgrund der großen Zahl an internationalen Kooperationspartnern wird ein Auslandssemester an einer Hochschule oder in der Industrie unterstützt.

FÄCHER

- | | | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------|
| 7 | Bachelorthesis und Bachelorprojekt | HAUPTSTUDIUM | |
| 6 | Wissenschaftliches Arbeiten, Produktionsplanung und Steuerung, Wahlfächer* | | |
| 5 | Integriertes praktisches Studiensemester | | |
| 4 | Digitale Fotografie, AV-Medien, Projektpraktikum, Wahlfächer* | | |
| 3 | Elektronisches Publizieren, Content Management, BWL, Projektmanagement, Wahlfächer* | | |
| 2 | Praktische Informatik, Mediengestaltung, Web-Technologien, Datenbanken, Praktikum Medienproduktion | | GRUND- |
| 1 | | | |

***Wahlfächer:** Database Publishing, E-Book Technologien, Webtechnologien II, PrePress Workflows, Digitaldruck, Technologische Praktika, Präsentations- und Verhandlungstechnik sowie Wahlmöglichkeiten auch aus anderen Studiengängen

BERUFSPERSPEKTIVEN

Der Bedarf an innovativen, dynamischen und technisch aufgeschlossenen Medienspezialisten für die Kreation und Herstellung crossmedialer Produkte ist hoch. Das rasante Wachstum des Bereiches Digital-Publishing sowie die zunehmende Bedeutung von Crossmedia-Verfahren und Digitalisierungstrends bieten Mediengestaltern und Informationsdesignern mit fundierten IT-Kompetenzen hervorragende Aussichten auf dem Arbeitsmarkt: als Fachkräfte und Entscheidungsträger mit Projektverantwortung in Abteilungen der Medienproduktion bei Industrieunternehmen, in Unternehmen der Druck- und Medienwirtschaft, bei Mediendienstleistern, in Verlagen sowie in Marketing- und Kommunikationsabteilungen von Unternehmen und öffentlichen Institutionen. Die gesamte Branche – von der Werbeagentur mit Online-Kompetenz bis hin zum Beratungshaus der Medien- und Publishing-IT – meldet laut dem Branchenverband BITKOM in Deutschland jährlich tausende von offenen Stellen .

Online Kataloge
eBook Personalisierung
One-To-One-Marketing
Social Networks
E-Business Tablet-Publishing
Corporate Publishing

