

# MEDIEN TECHNIK

FAKULTÄT ELEKTROTECHNIK UND  
MEDIENTECHNIK

#Bachelor of Engineering

*#kreativ denken, technisch verstehen, aktiv gestalten*

<http://mtb.th-deg.de/>

# STUDIERE MEDIENTECHNIK

## AN DER THD

*& mache mehr aus deiner Leidenschaft für Medien*



PROF. BJOERN SEEGER  
Leitung Bachelor Medientechnik

*Hallo,  
und schön, dass du da bist!*

Die Zeit nach der Schule ist voller Möglichkeiten - und ebenso voller Fragen. Welcher Weg passt zu mir? Wo kann ich meine Stärken entfalten? Und in welchem Umfeld fühle ich mich gut aufgehoben?

Ein Studium ist mehr als die Wahl eines Fachs. Es ist eine Entscheidung für eine Lernkultur, für ein Miteinander und für eine Art zu denken und zu arbeiten. Uns ist wichtig, dass junge Menschen wie du einen Ort finden, an dem sie neugierig bleiben, Schwerpunkte basierend auf ihren Interessen setzen und ihre Fähigkeiten individuell entwickeln können.

Diese Broschüre, die gemeinsam mit Studierenden entstanden ist, gibt Einblicke in Aufbau und Inhalte des Studiums und wie wir unsere Studenten auf ein dynamisches und zukunftsorientiertes Berufsfeld vorbereiten. Von Laboren und Studios, über praxisnahe

Projekte, bis hin zu beruflichen Perspektiven nach dem Abschluss. Hier wird gezeigt, wie wir technische Grundlagen, kreative Anwendungen und aktuelle Entwicklungen miteinander verbinden und so eine solide Grundlage für einen vielfältigen Karriereweg aufbauen.

Ich lade dich herzlich ein, die folgenden Seiten zu entdecken. Wenn Fragen offen bleiben oder du mehr erfahren möchtest, komm gerne auf uns zu - wir freuen uns über den Austausch!

Mit herzlichen Grüßen,

Prof. Bjoern Seeger

*Schau dir hier unseren Film zum Studiengang an!*



# INHALTSVERZEICHNIS



Entdecke, was dich antreibt.  
Gestalte, was morgen zählt.



Diese Broschüre und alle ihre Texte, Bilder und Eindrücke wurden von Studierenden der Medientechnik im Bachelor und im Master konzipiert, gestaltet und ausgeführt - denn wer sonst könnte den Studiengang besser näher bringen als wir?

01

## Dein Studium auf einem Blick

Hier bekommst du eine Übersicht, wie dein Studium aufgebaut ist.

S. 8

02

## Projekte der Medientechnik

Ausgewählte Projekte von verschiedenen Teams aus unterschiedlichen Semestern des Studiums.

S. 14

03

## Unsere Studios und Labore

Moderne Ausstattung, offene Arbeitsräume und professionelle Technik. Das J-Gebäude als unser zweites Zuhause.

S. 22

04

## Zukunftsaussichten

Bachelor in der Tasche! Und was dann? Wege nach dem erfolgreichem Studium.

S. 28

05

## Weitere Infos

Alles Wichtige rund um Ablauf, Modelle und offene Fragen.

S. 36

**HEY, WIE GEHT'S?**

*Willkommen bei uns in der  
Medientechnik!*



# 01 DEIN STUDIUM AUF EINEM BLICK



Bachelor of Engineering



Ingenieur/ Ingenieurin



Vollzeit Studium  
mit 7 Semestern



Studienstart  
im Wintersemester



Deggendorf,  
Fakultät EMT



210 ECTS



Bewerbungszeitraum:  
15. April - 15. Juli



Unterrichtssprache  
Deutsch



Grundbeitrag für das  
Studierendenwerk:  
85 € pro Semester



Zulassungsvoraussetzung:  
Allgemeine Hochschulreife,  
Fachhochschulreife

## PASST MEDIENTECHNIK EIGENTLICH ZU MIR?

Du interessierst dich für Technik, hast aber auch ein kreatives Gespür? Du möchtest nicht nur Ideen entwickeln, sondern sie auch praktisch umsetzen? Du bist neugierig und möchtest verstehen wie alles funktioniert und zusammenhängt?

**Dann ist Medientechnik genau das richtige für dich.**

Medientechnik verbindet technische Grundlagen mit kreativen Anwendungen. Das bedeutet, dass du im Studium nicht nur lernst, wie man kreative Ideen konzipiert, sondern auch, wie man sie zusammen im Team in die Realität umsetzen kann. Der Fokus liegt dabei

klar auf praxisbezogenen Lehrinhalten: Du arbeitest stets an konkreten Projekten und entwickelst Lösungen, die technisch fundiert, gestalterisch durchdacht und branchenrelevant sind.

**Der Studiengang richtet sich an alle, die kreativ denken, technisch verstehen und aktiv gestalten wollen.**

### WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST:

- Interesse an Medien
- Affinität zu Technik
- Kreatives Denken
- Hands-On Bereitschaft
- Neugier auf neue Tools
- Teamfähigkeit
- Kommunikationsbereitschaft
- Eigeninitiative
- Spaß, Lust und Laune!

# DER WEG IST DAS ZIEL

Die Module im Studiengang Medientechnik **bauen deine Kompetenzen in den technischen Grundlagen auf**. In den theoretischen Modulen erwirbst du das notwendige Fachwissen, das als Basis für die praxisnahen und projektbasierten Lehrveranstaltungen dient. So kannst du das Gelernte direkt im Studium anwenden und in eigenen Projekten umsetzen.

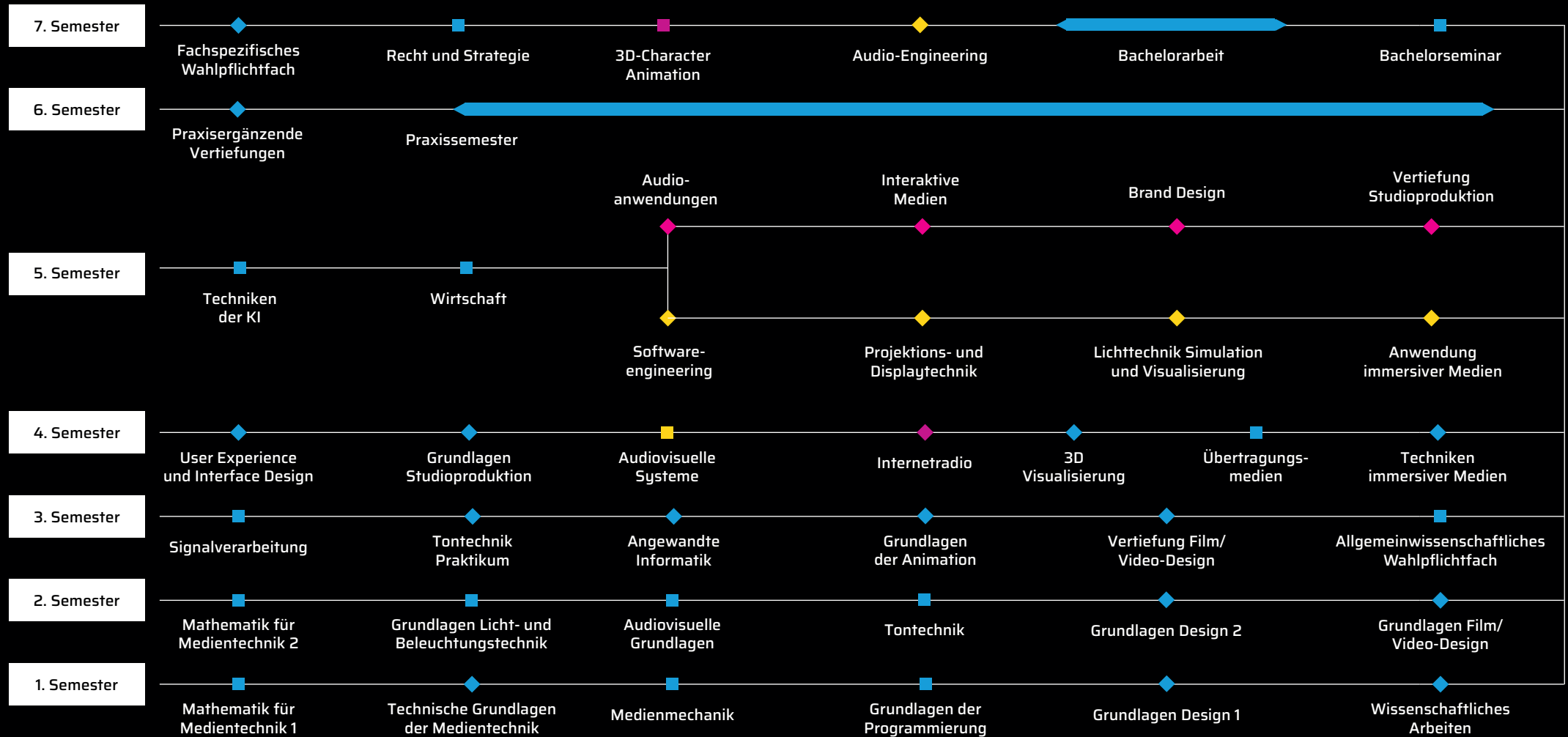
**Zur individuellen Vertiefung stehen zwei Schwerpunkte zur Auswahl: Media Production und Media Engineering.** Sie ermöglichen es, dein Studium gezielt an deinen Interessen auszurichten und die Studieninhalte entsprechend zu fokussieren.

*Skills you learn*

*Hier geht's zum Modulhandbuch*



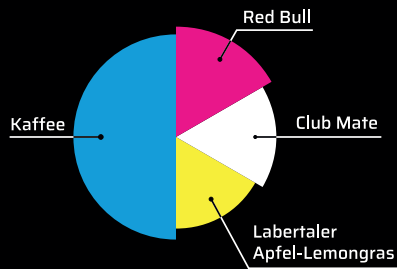
- Animation
- Kameratechnik
- Audiotechnik
- Lichttechnik
- Fotografie
- Eventtechnik
- Projektplanung
- VR/AR Kenntnisse
- Design Kompetenzen



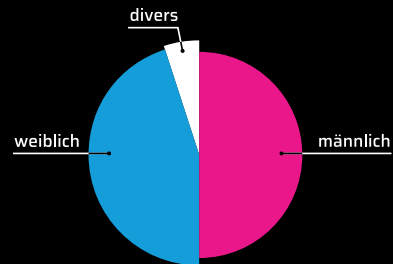
# DIE WICHTIGSTEN FACTS

Zwischen viel Kommunikation, Teamwork und Kaffeepausen, treffen hier Technik und Kreativität aufeinander; und genau dort entstehen die besten Ideen. Wie einzigartig unser Studiengang ist, siehst du hier in unserem kleinen Overview.

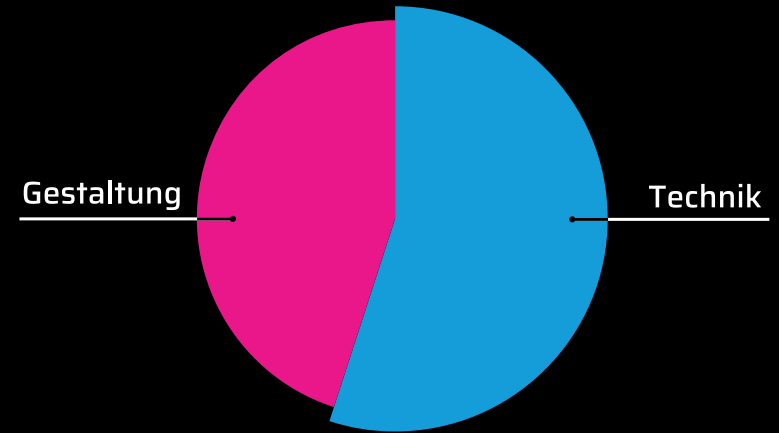
SPASSGETRÄNKE -  
UNSERE FAVORITES



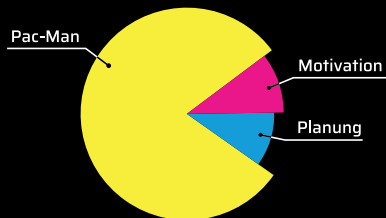
STUDENT:INNEN ANTEIL



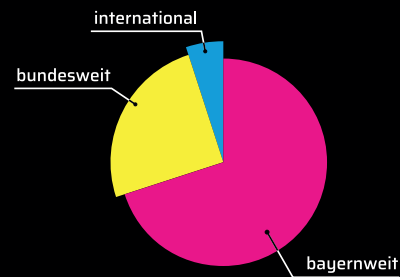
KREATIV-PRAKTISCHE  
BALANCE



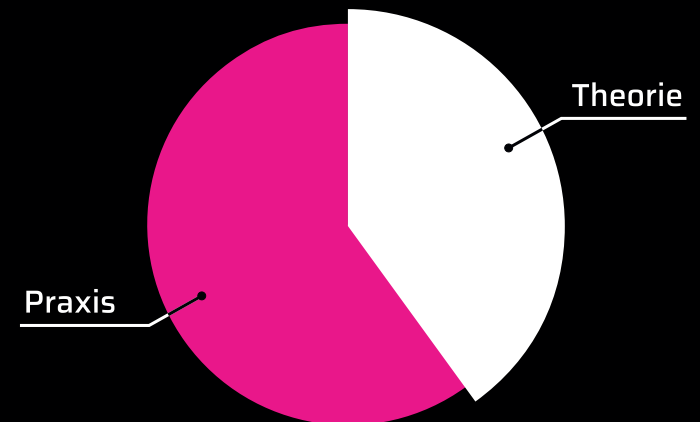
PROJEKTABLAUF



WOHER DEINE  
KOMMILITONEN KOMMEN



THEORIE- UND  
PRAXISANTEIL



# 02 PROJEKTE DER MEDIENTECHNIK

*Kreativität kennt keine Grenzen*



Im Folgenden möchten wir dir studentische Projekte aus verschiedenen Teilbereichen der Medientechnik präsentieren.

Egal ob Bachelorarbeit, Modulprojekt oder Ergebnisse aus einem Wahlfach: in jedes Projekt fließen gleichermaßen Passion, Herzblut und eine Menge Kaffee!

*Hier geht's zu  
unserem Studi-Insta*



*Hier geht's zu  
unserer Projektseite*





## Modul: Brand Design

„In diesem Modul haben wir unsere Vision einer Clothing Brand mit dem Namen „ATTITUDE“ verwirklicht. Wir haben gelernt, über verschiedene Vermarktungswege, wie Video, Bild und Merch konstant und Marketingkomfom zu arbeiten.“

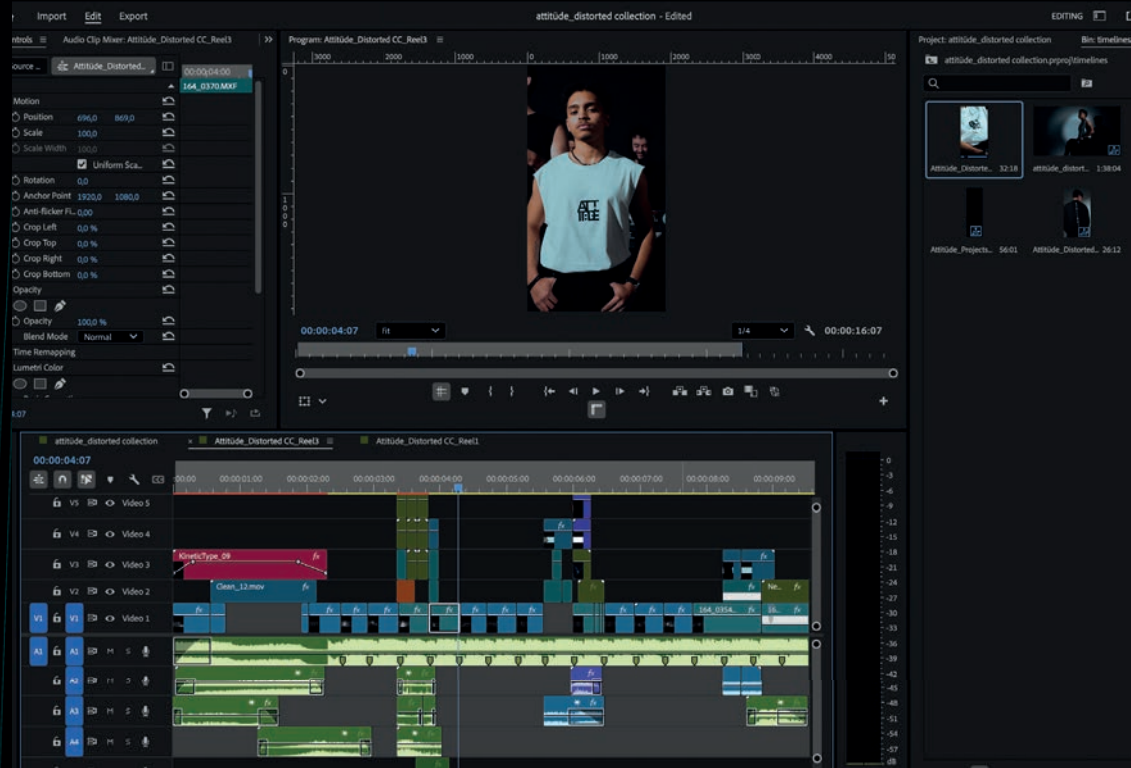
- Leonhard Stoiber, Ernst Riffel, Julian Neumann



## Bachelorarbeit

„Mit „Good Boy Protocol“ habe ich ein tabletbasiertes Indie Game mit dem Programm Unreal Engine entwickelt. Es vermittelt emotionale Narrative und thematisiert atmosphärisch Verbundenheit, Einsamkeit und Nähe.“

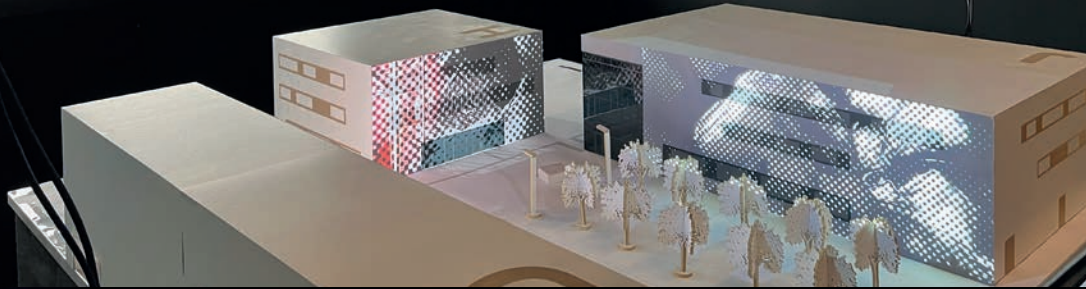
- Michele Muntean



## FWP: VJ-Projektion

„Mit Programmen wie TouchDesigner und Resolume entwickeln wir hier unsere eigenen Visuals aus Bild, Ton, Video und 3D. Diese werden dann zu Musik gemappt, sodass unsere Gebäude zu einer outdoor Großraum-Disko verwandelt werden.“

• Doebl Hanna



Insomniac, Doebl Hanna



# FUNGARIUM



## Bachelorarbeit

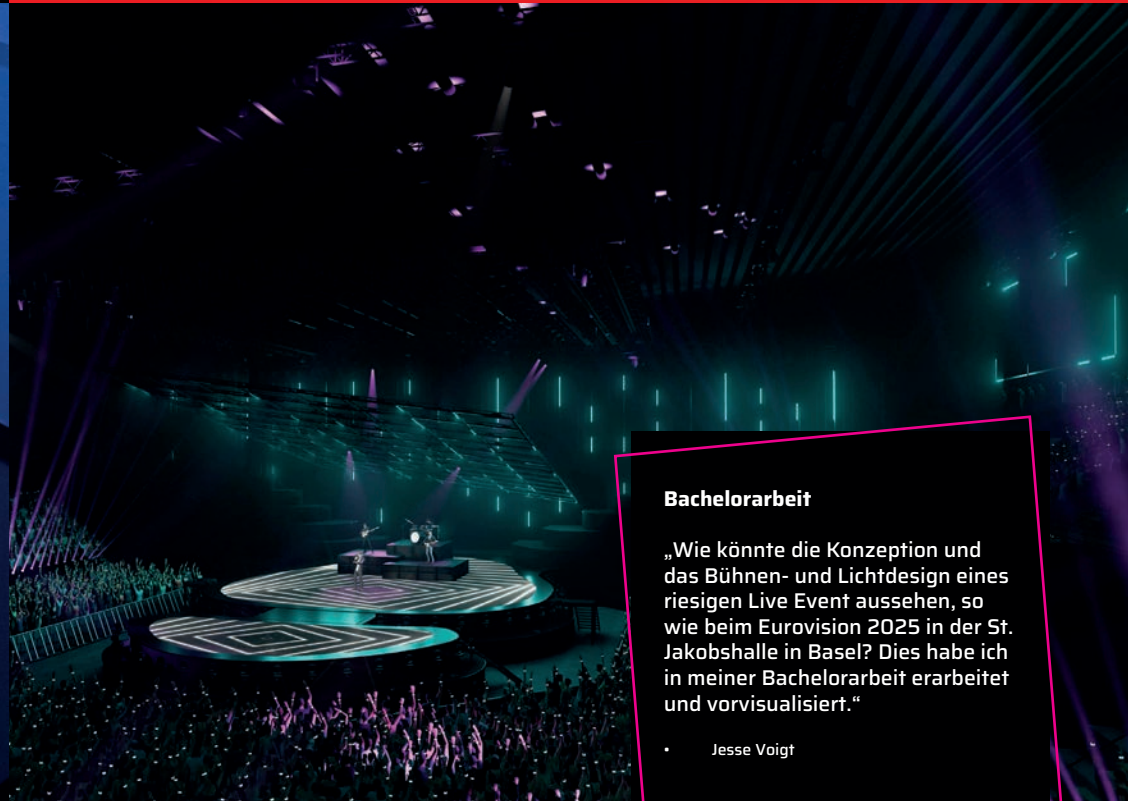
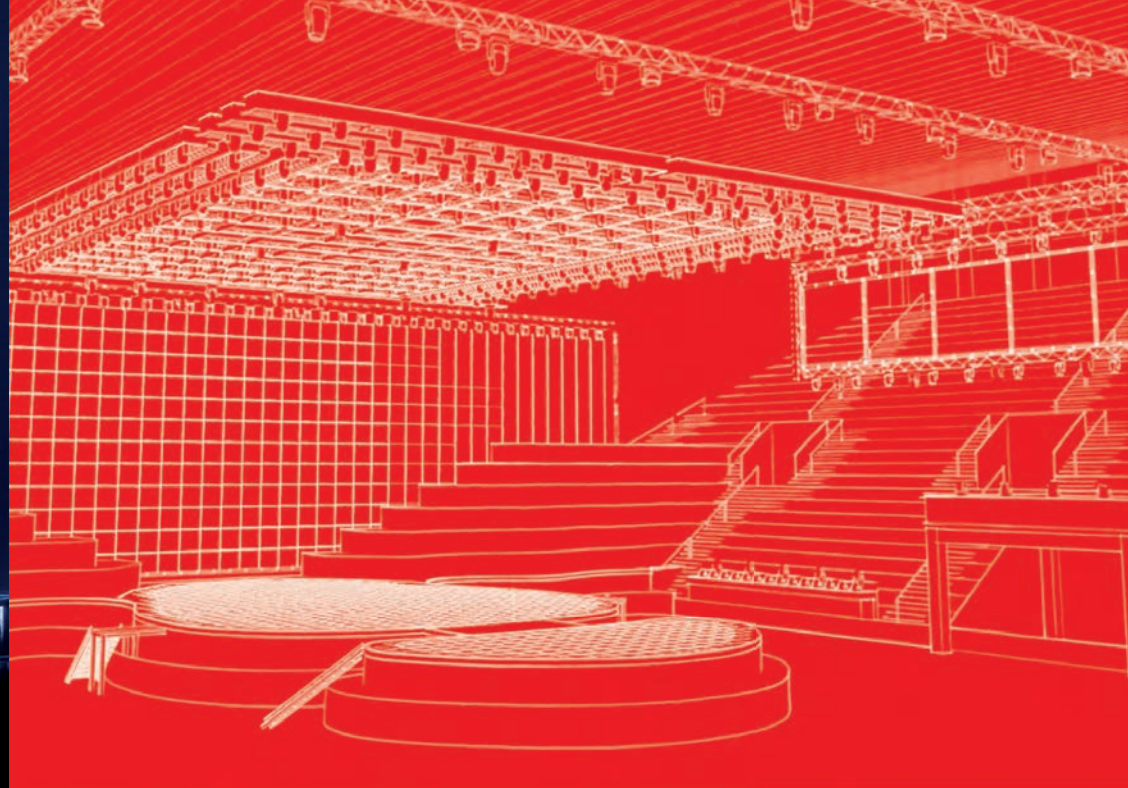
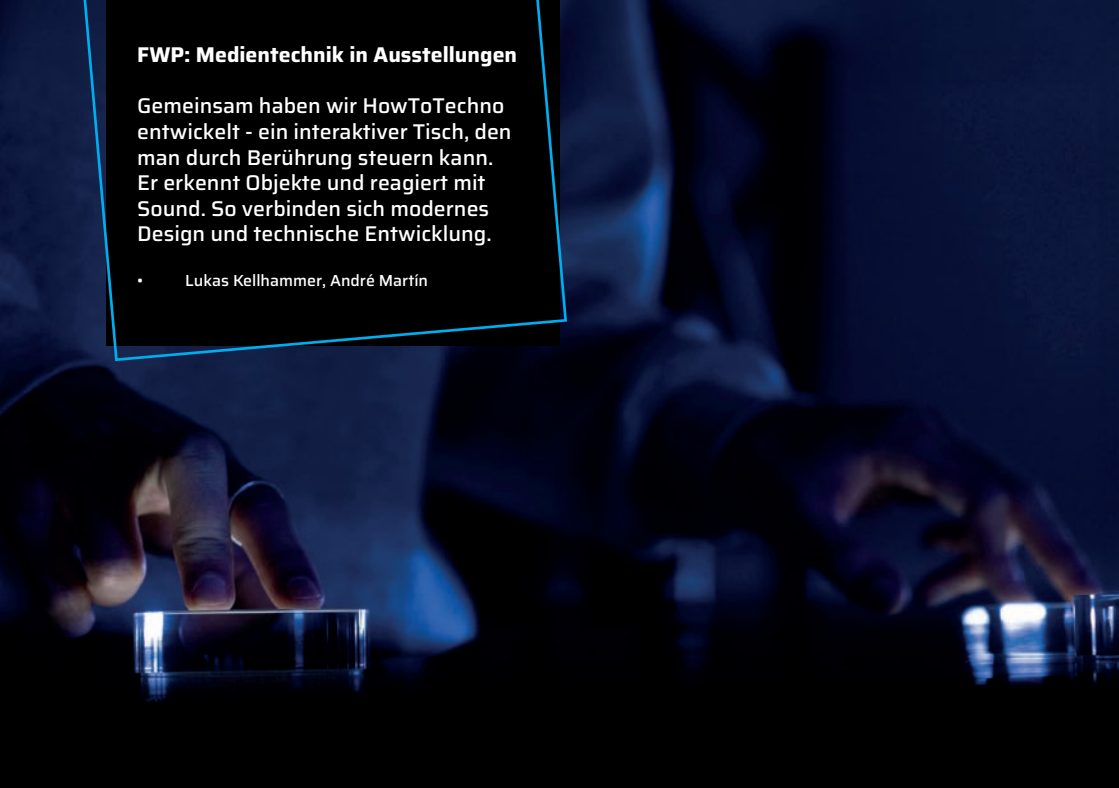
„Wie Design und Marketing zusammenspielen, um eine starke Marke und Corporate Identity zu entwickeln, habe ich für das Startup Fungarium untersucht und im Rahmen meiner Bachelorarbeit entwickelt und realisiert.“

• Victoria Wiecki

## FWP: Medientechnik in Ausstellungen

Gemeinsam haben wir HowToTechno entwickelt - ein interaktiver Tisch, den man durch Berührung steuern kann. Er erkennt Objekte und reagiert mit Sound. So verbinden sich modernes Design und technische Entwicklung.

• Lukas Kellhammer, André Martin



## Bachelorarbeit

„Wie könnte die Konzeption und das Bühnen- und Lichtdesign eines riesigen Live Event aussehen, so wie beim Eurovision 2025 in der St. Jakobshalle in Basel? Dies habe ich in meiner Bachelorarbeit erarbeitet und vorvisualisiert.“

• Jesse Voigt

## 03 UNSERE STUDIOS

## UND RÄUMLICHKEITEN

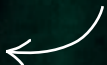
*Unser J-Gebäude strahlt nicht  
nur bei Nacht!*

Für dein erfolgreiches Studium stehen dir Labore und Studios zur Verfügung, die mit modernster Technik ausgestattet und stets zugänglich sind. Sie schaffen die Grundlage, um deine Projekte und Ideen eigenständig und praxisnah umzusetzen.

**Und cool zum Zeitvertreib sind sie auch!**



Schau dir unseren  
Audiobereich mal an!



Modernste Studioteknik findest du im Audiobereich: Abhörraum, Radiostudio, Psychoakustik Labor und sogar unser eigener reflexionsarmer Raum machen Töne und Klänge erlebbar und messbar. Hier lernst Du die Audiotechnik bei Radio und TV kennen und produzierst deine eigenen Hörspiele, Podcasts und Sounds.

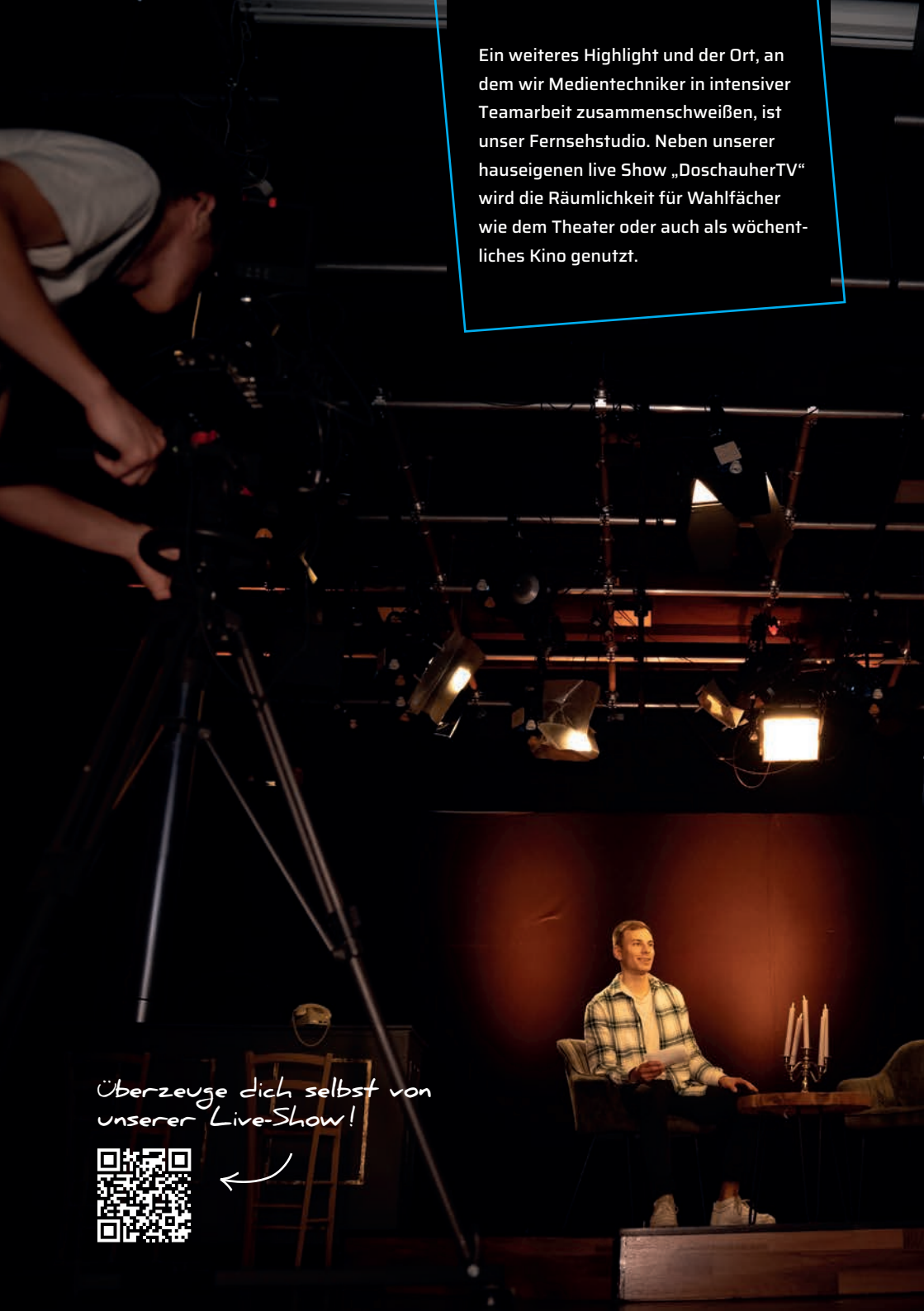
Du findest in unseren Räumen hochwertige Gaming-PCs mit leistungsfähigen Grafikkarten und schnellen Prozessoren sowie hochqualitative Displays. So kannst du bereits im Studium professionell mit neuester Technik arbeiten. Ein Beispiel hierfür wäre unser Schnittraum J004!





Auch ein Fotostudio darf nicht fehlen. Hier dürfen wir uns nicht nur während modulbezogenen Projekten mit Backdrops, Licht und Kameras frei ausleben. Auch after-hour, wenn die Kreativität so richtig kickt, toben wir uns aus und lassen zusammen aus Vision Realität werden.

Ein weiteres Highlight und der Ort, an dem wir Medientechniker in intensiver Teamarbeit zusammenschweißen, ist unser Fernsehstudio. Neben unserer hauseigenen live Show „DoschauerTV“ wird die Räumlichkeit für Wahlfächer wie dem Theater oder auch als wöchentliches Kino genutzt.




Überzeuge dich selbst von unserer Live-Show!





# 04 ZUKUNFTS- AUSSICHTEN

*Alle Wege stehen dir offen.*



Medientechnik ist ein vielseitiges und dynamisches Berufsfeld mit zahlreichen Entwicklungsmöglichkeiten. Im Studium entwickelst du ein fundiertes Fachwissen und kannst deinen eigenen Schwerpunkt setzen. Wie genau dein zukünftiger Job aussehen und welche konkreten Wege sich daraus ergeben, zeigen wir dir auf der folgenden Seite.

# DEIN SPRUNGBRETT IN DIE BERUFSWELT

Medientechnik ist ein breit gefächertes Berufsfeld, das sich ständig weiterentwickelt. Absolventinnen und Absolventen arbeiten an der Schnittstelle von Technologie, Gestaltung und medialer Kommunikation – also überall dort, wo Gestaltung nicht nur konzipiert, sondern auch technisch umgesetzt und weitergedacht wird.

Deine Einsatzbereiche reichen von der Entwicklung audiovisueller Inhalte über interaktive und digitale Anwendungen bis hin zu komplexen Mediensystemen und vernetzten Technologien. Als Medientechnikerin und Medientechniker bist du in kreativen Produktionsprozessen ebenso gefragt wie in technischen Entwicklungs- und Innovationsumgebungen. Dabei erschaffst du Lösungen, die nicht nur funktional sind, sondern auch visuell überzeugen.

Die enge Verbindung zu neuen Technologien und Formaten ist dabei besonders hervorzuheben. Themen wie Digitalisierung, immersive Medien, interaktive Systeme oder

intelligente Benutzeroberflächen prägen dein Arbeitsfeld ebenso wie klassische Medienproduktionen. Dadurch bleibt Medientechnik ein Berufsfeld, das sich kontinuierlich an neue Anforderungen anpasst, dir langfristige Entwicklungsmöglichkeiten bietet und immer abwechslungsreich bleibt.

Der Studiengang Medientechnik vermittelt damit keine festgelegte Berufsschablone, sondern eine flexible Qualifikation. Er schafft die Grundlage, sich im Laufe der beruflichen Laufbahn zu spezialisieren und aktiv an der Gestaltung medialer Zukunft mitzuwirken.



Der Alltag von Medientechnikern ist vielfältig und abwechslungsreich. Egal ob im Büro, immer unterwegs oder mal so mal so: Du als Medientechniker wirst überall gebraucht und eins ist klar: Kein Tag ist wie jeder andere.

## Mögliche Berufsfelder:

- **Film- & Audioproduktion**  
Toningenieur:in, Sounddesigner:in, Bild- und Tontechniker:in, Video Producer, Cutter:in
- **Web & Digital Design**  
UI/UX-Designer:in, Frontend Webentwicklung, Interactive Media Designer, Motion Designer
- **Redaktion & Content Creation**  
Content Creator (Video, Podcast, Social Media), Medienredaktion, Inhouse-Medienproduktion
- **Events & Theater**  
Veranstaltungstechniker:in für Licht, Ton und Video, technische Planung und Betreuung von Konzerten und Shows
- **XR & Virtual Production**  
Animation, VR/AR-Anwendungen, interaktiven Installationen, immersive Medienerlebnisse
- **Design & Markenauftritt**  
Grafik Design, Kampagnen- und Mediendesign, visuelle Kommunikation
- **Designer für Audiovisuelle Systeme**  
Kongresszentren, Ausstellungen, Bildungseinrichtungen, Einzelhandel, Industrie, uvm.
- **Lichtdesigner**  
Theater, Filmsets, TV-Sets, Festivals, Bühnenshows, virtuelle Produktionen



Hier siehst du ein Snippet aus dem Aufbau unserer jährlichen Weihnachtsfeier!

# MEDIENTECHNIK x KI

Künstliche Intelligenz verändert die dynamische Welt der Medien, ersetzt jedoch nicht die Menschen, die sie gestalten. In der Medientechnik benutzen wir KI nicht als Lösung für alles, sondern als Werkzeug, das kreative und technische Prozesse unterstützen und beschleunigen kann. Entscheidungen und gestalterische Qualität bleiben trotzdem in menschlicher Hand.

## • KI im Studium

Im Studium nutzt du KI-basierte Anwendungen gezielt, um neue Arbeitsweisen kennenzulernen und aktuelle Entwicklungen praxisnah zu erproben. Dabei gehen wir darauf ein, wie KI funktioniert, wo sie sinnvoll eingesetzt werden kann und wo ihre Grenzen liegen.

Wir verstehen KI als Mittel zum Zweck, nicht als Ersatz für selbstständiges Denken, sodass der reflektierte Einsatz immer im Fokus steht.

## • KI in der Branche

Im Gestaltungsbereich kann KI bei der Ideenfindung, Visualisierung oder Variation von Entwürfen unterstützen. Sie hilft dabei, Prozesse zu beschleunigen oder neue Perspektiven zu eröffnen. Die gestalterische Entscheidung, die Bewertung von Ergebnissen und die konzeptionelle Ausrichtung bleiben jedoch deine Aufgabe.

Auch im Engineering- und Technikbereich wird KI als unterstützendes Werkzeug genutzt um beispielsweise Anwendungen zu analysieren oder technische Prozesse zu optimieren.

## Wichtig ist die Haltung:

Kreativität und Ideen entstehen nicht durch Algorithmen, sondern durch Menschen, die Werkzeuge bewusst einsetzen.

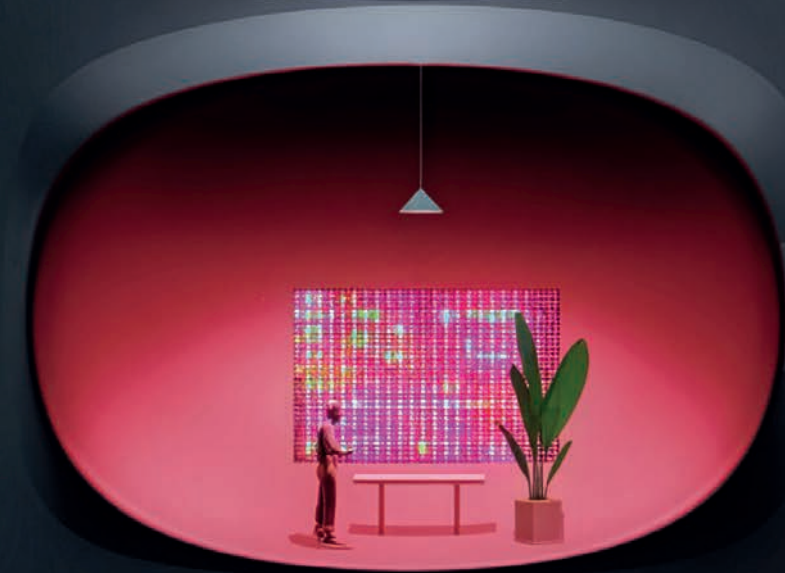
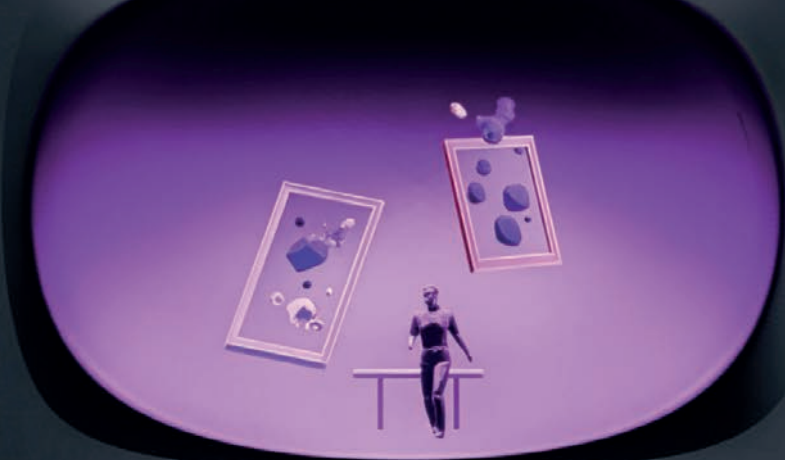
## • KI und ihre Grenzen

Im Studium lernst du, dass KI-Systeme auf bestehenden Daten basieren und keine eigenen Fachkenntnisse besitzen. Viele für die Medientechnik relevanten Technologien und Softwarelösungen basieren auf internem Wissen, das nicht öffentlich zugänglich ist. Da KI in der Regel auf öffentlich verfügbare Daten zurückgreift, bleiben branchenspezifisches Know-How und interdisziplinäre Workflows in menschlichen Händen.

## • Unsere Einstellung zu KI

Für uns ist es relevant KI so zu nutzen, dass sie kritisch eingeordnet, hinterfragt und sinnvoll integriert wird.

So wird künstliche Intelligenz in der Medientechnik zu dem, was sie sein sollte:  
**ein leistungsfähiges Werkzeug in den Händen kompetenter Menschen.**



UND SO GEHT'S WEITER!

## MASTER OF ENGINEERING MEDIENTECHNIK

*Push dein Know-How! Vertiefe deine Interessen!*

Du hast im Bachelor gemerkt, wie viel Spaß dir Medien, Technik und Gestaltung machen, aber du hast das Gefühl, da geht noch mehr?

Der Master Medientechnik an der THD gibt dir genau diesen Next Level: mehr Tiefe, mehr Verantwortung, mehr kreative und technische Freiheit. Statt bei Null anzufangen, baust du auf deinem vorhandenen Wissen auf und vertiefst gezielt die Bereiche, die dich wirklich interessieren – von immersiven Medien und interaktiven Anwendungen über audiovisuelle Systeme bis hin zu KI-gestützten Workflows und innovativen Produktionsprozessen. Du arbeitest projektorientiert, forschungsnah und immer mit Blick auf aktuelle Trends in der Medienbranche.

### Dein Masterstudium ist:

- **Zukunftsweisend**

Du setzt dich intensiv mit aktuellen Technologien, Methoden und Theorien auseinander und lernst, komplexe medientechnische Systeme zu planen, zu evaluieren und weiterzuentwickeln. Du arbeitest wissenschaftlich fundiert und gleichzeitig lösungsorientiert – eine Kombination, die dir auch Türen zu Promotion, Forschung und Entwicklung öffnet.

- **Flexibel**

Du stellst dir dein Studium selbst zusammen: durch Wahlmodule, Projekte mit Praxispartnern, Auslandsoptionen oder eigene Forschungsschwerpunkte. Ob du dich stärker kreativ-produktiv, technisch-analytisch oder konzeptionell-strategisch positionieren möchtest – der Master gibt dir den Rahmen, dein persönliches Profil zu schärfen. Viele Lehrveranstaltungen sind so gestaltet, dass sich Studium, Nebenjob oder freiberufliche Projekte gut kombinieren lassen.

- **Verantwortungsvoll**

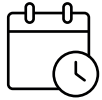
Mit dem Master Medientechnik bereitest du dich darauf vor, Verantwortung zu übernehmen – in Leitungsfunktionen, in der Konzeption und Umsetzung komplexer Medienprojekte oder in innovativen Entwicklungsumgebungen.

**Wenn du deine Leidenschaft für Medien, Technik und Gestaltung auf das nächste Level heben willst, ist der Master Medientechnik dein Sprungbrett in eine Zukunft, die du aktiv mitgestaltest.**

*Informiere dich zu deinem Master*



# 05 DEIN STUDIUM INDIVIDUELL



Wahlfächer



Auslands-  
aufenthalte



Duales Studium

Der Studiengang Medientechnik bietet dir vielfältige Möglichkeiten, das Studium individuell zu gestalten. Durch Wahloptionen innerhalb des Studiengangs und projektbasierte Lehrveranstaltungen kannst du persönliche Schwerpunkte setzen, die sich in den Bereichen Video, Ton, Design oder technischer Umsetzung bewegen. Somit wird dir geboten deine Interessen studiengangsspezifisch einzubinden. Ergänzt wird unser Studienkonzept durch die Möglichkeit von Auslandssemestern und (Auslands-) Praktika, die vielfältige Perspektiven eröffnen und wertvolle Praxiserfahrung vermitteln. Dadurch wird die Brücke zwischen Hochschullehre und Berufsnähe geschlossen.

## Dual Studieren? Na klar!

Das duale Studium bietet die Möglichkeit, Theorie und Praxis besonders eng miteinander zu verbinden. Du wechselst dabei zwischen Hochschulveranstaltungen und praxisnahen Phasen in Unternehmen oder Organisationen. So lassen sich theoretische Inhalte direkt anwenden, praktische Erfahrungen sammeln und das Studium noch

persönlicher an Interessen und Karriereziele anpassen. Dieses Modell bietet also Einblicke in die Berufspraxis und stärkt zudem deine Kompetenzen in Projektarbeit, Teamarbeit und professioneller Umsetzung.

Insgesamt entsteht bei uns ein flexibles Studium, das nicht nur darauf abzielt dich in einer fundierten Ausbildung zu unterstützen, sondern dir auch Raum für eigene spezifische Entwicklung lässt.

### Ressourcen:

Die THD bietet sämtliche Ressourcen, die dir dabei helfen können, dein Studium ganz auf deine Bedürfnisse anzupassen. Dazu zählen das Studienzentrum, das International Office, der Career Service und viele weitere Anlaufstellen.

**Auf deine Kommilitonen kannst du dich natürlich auch immer verlassen!**



# FAQ



Für viele Studieninteressierte und alle, die neugierig sind, bleiben am Anfang immer ganz viele Fragen offen. Die Wichtigsten haben wir hier für dich zusammengefasst!

## Was unterscheidet Medientechnik von reinen Design- oder Medienstudiengängen?

Im Studiengang Medientechnik kannst du sowohl deine Kreativität ausleben, als auch Kompetenzen in Bezug auf das Design, die technische Umsetzung und praktische Anwendung erwerben.

## Brauche ich Vorkenntnisse in Programmierung, Mathe oder ähnliches?

Vorkenntnisse sind von Vorteil, jedoch werden im ersten Semester alle benötigten Kenntnisse grundlegend aufgebaut und vermittelt.

## Gibt es Unterstützung bei der Studienorganisation?

Ja! Studierende werden durch Studienberatung, Lehrende und unseren Studiengangspaten begleitet. Die enge Zusammenarbeit mit Kommilitonen schafft ebenfalls Raum für Teamgeist und Hilfestellungen.

## Brauche ich eigene Technik oder Software?

Nein, denn wir sind mit zahlreichen Geräten professionell ausgestattet. Von highend Workstations und Kameras, bis hin zu Mikros und VR Brillen; Unsere Ressourcen entsprechen den Anforderungen der Medientechnik. Es ist von Vorteil seinen eigenen Computer zu besitzen, aber selbst hier kann man sich Geräte ausleihen. Und Software, die wir im Studium benötigen, wird von der Hochschule zur Verfügung gestellt.

## Wie früh arbeite ich an eigenen Projekten?

Learning by doing findet bereits im ersten Semester statt, sodass du gelernte Theorie sofort in die Praxis übersetzen kannst.

## Wie frei bin ich in der Themenwahl bei Projekten?

Unsere Module geben zwar immer einen Rahmen vor, jedoch mit Fokus auf einen weiten Gestaltungsspielraum, um eigene Interessen einbringen zu können.

## Wie groß sind Teamgruppen in den jeweiligen Modulen?

Die Gruppengrößen variieren zwischen 2 - 5 Personen, basierend auf Arbeitsaufwand und Tätigkeitsbereiche im Projekt.

Bei weiteren Fragen  
melde dich gerne direkt  
bei uns!  
[mt-info@th-deg.de](mailto:mt-info@th-deg.de)

## Wie aktuell sind die Studieninhalte?

Die Welt der Medien wandelt sich mit jedem Tag, sodass wir die Inhalte an aktuell relevanten Themen orientieren. Die Software und technische Ausstattung unserer Labore und Studios wird kontinuierlich aktualisiert, damit du in den neuesten Technologien top ausgebildet bist.

## Gibt es Kooperationen mit Unternehmen oder externen Partnern?

Mit lokalen und überregionalen Praxispartnern sind wir eng vernetzt und führen Projektkooperationen mit studentischer Beteiligung durch.

## Wie hoch ist der Arbeitsaufwand?

Projektphasen erfordern eigenständiges Arbeiten und gutes Zeitmanagement. Der Workload der Module ist aufeinander abgestimmt, sodass du bei einem Vollzeitstudium in der Regelstudienzeit abschließen kannst.

## Wie wird mit KI umgegangen?

Künstliche Intelligenz wird im Studium als Werkzeug eingesetzt, das kreative und technische Prozesse unterstützt und erweitert. Studierende lernen, KI-Anwendungen praxisnah zu nutzen, kritisch einzuordnen und sinnvoll in Projekte zu integrieren.

## Wie stehen die Chancen auf einen Berufseinstieg?

Durch die praxisnahe Ausbildung und Projektarbeit sammelst du früh relevante Erfahrungen und baust so im Laufe deines Studiums ein solides Portfolio auf, welches für den Berufseinstieg von großem Vorteil ist.

## Welche beruflichen Perspektiven bietet Medientechnik?

Nenne einen Lebensbereich ohne Medien! Ob im Alltag, in der Industrie oder im Entertainment: Medientechnik ist überall. Daher werden Medientechniker und Medientechnikerinnen in nahezu allen Branchen gebraucht, da sie die Schnittstelle zwischen technisch korrektem Input und kreativ erlebbarem Output bilden.



**DON'T MISS OUT**

**UND SEI DABEI,**

*wenn wir zusammen die Medienwelt  
von morgen gestalten!*

Noch Fragen? Kein Problem!

Melde dich gerne direkt bei uns  
über [mt-info@th-deg.de](mailto:mt-info@th-deg.de), oder  
besuche unsere Website:  
[mtb.th-deg.de](http://mtb.th-deg.de)

Wir freuen uns auf Dich!

- Deine Kommilitonen

# DEIN WEG AN DIE THD



## *Bewerbungsfrist*

- Wintersemester: 15. April - 15. Juli

Hier findest du eine Übersicht aller Bachelor-Bewerbungszeiträume



## *Sprachvoraussetzung*

Infos für den Campus Deggendorf findest du hier



## *Noch mehr Infos*

rund um das Thema Bewerbung und Studiumsvoraussetzung findest du hier.



## *Die Rahmenbedingungen*

für diesen Studiengang findest du in dieser Studien- und Prüfungsordnung



## *Studienberatung*

falls weitere Fragen bestehen oder du Hilfe bei deiner Studienwahl brauchst, melde dich bei unserer Studienberatung.



# Ingenieurinnen und Ingenieure werden gebraucht!

## TEAM

### Redaktion:

Lukas Kellhammer  
Victoria Wiecki

### Models:

Sarah Abinger  
Ida Schäfer  
Kjell Prent  
Philipp Stelzer  
Philip Widerspan

### Kreativer Input:

Studierende der Medientechnik

Technische Hochschule Deggendorf

Dieter-Görlitz-Platz 1  
94469 Deggendorf  
Deutschland

[www.th-deg.de](http://www.th-deg.de)  
[welcome@th-deg.de](mailto:welcome@th-deg.de)

[www.th-deg.de/mt](http://www.th-deg.de/mt)