

1. Studienjahr

1. Semester	2. Semester
Medienproduktionstechnik I	Medienproduktionstechnik II
Medienmärkte	Medienbetriebswirtschaftslehre
Grundlagen der Medieninformatik	Medieninformatik II
Grundlagen Design	Grundlagen AV-Design
Musik	Dramaturgie und Narration
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten	Projektmanagement

2. Studienjahr

3. Semester	4. Semester
Grafik und Animation	Medienrecht
Lichtgestaltung	Medientechnik Event I
Spezielle Anwendungsfälle der Webentwicklung	Netzwerk- und Streamingtechnik
Veranstaltungstechnik	Wissenschaftliches Publizieren
Vertiefung: Live Production	
Studiotechnik I Audiotechnik	Postproduction Medienproduktion I
Vertiefung: Virtual Production	
Interaction Design Realtime Graphics	Modelling und Texturing Virtual Production I

3. Studienjahr

5. Semester	6. Semester
Gründungsmanagement	Praxisprojekt Medienunternehmen 12 Wochen
Medientechnik Event II	
Applikationsentwicklung	
Interdisziplinäres Lernen	
	Bachelorarbeit