

Digital Arts

Masterstudium, Vollzeit

Vertiefendes gestalterisches Know-how in Computeranimation, Audio/Video, Game Design

Der Master Digital Arts eröffnet die Möglichkeit zur gestalterischen Vertiefung und Spezialisierung in den Bereichen Computeranimation, Audio/Video und Game Design. Diese drei Schwerpunkte können durch die Belegung von Wahlfächern individuell kombiniert werden.

Das Studium bietet einen stark ausgebauten Projektteil und ein breites Angebot an vertiefenden Lehrveranstaltungen, die Theorie und Praxis auf hohem Niveau verbinden.

Ergänzt wird das Studienangebot durch eine breite Palette von Vertiefungsfächern zu Spezialthemen sowie durch Workshops und Seminare. Neben der praxisbezogenen Ausbildung sind selbstständiges Arbeiten, systematisches Vorgehen und der Ausbau kommunikativer Fähigkeiten zentrale Anliegen.

Karriere

AbsolventInnen dieses Studiums sind breit ausgebildete Medienprofis mit Projekterfahrung und Detailkenntnissen in einem oder mehreren Spezialbereichen. Sie sind qualifiziert für anspruchsvolle, führende Aufgaben bei der Konzeption und Gestaltung von Medienprojekten und zudem in der Lage, bei der konkreten Umsetzung an der richtigen Stelle auch selbst Hand anzulegen.

Ihre spezifische Qualifikation macht sie zu vielgesuchten ExpertInnen in einem globalen Berufsfeld, vor allem in der Computergrafik und -animation, im Motion Graphic Design, in Game Art und im Game Design sowie in der (Echtzeit-) Visualisierung und Simulation. Spannende Jobchancen bieten sich als 2D- oder 3D-Artist, VFX Operator, Game Artist etc.

Themen

- » **Computeranimation:** Visuelle Konzeption, Storytelling, 3D-Modellierung, Animation Production, Character Animation, Motion Capture, Procedural Animation, Generative and Interactive Arts
- » **Audio/Video:** High-Definition Postproduction, Digital Compositing, Visual Effects, Audio, Design & Production
- » **Game Design:** Concepts and Design, Story Development, Asset Creation, Low-Poly Modeling, Level Design, Audio for Games
- » **Vertiefungs- und Wahlfächer:** z. B. Game Art and Level Design, Generative and Interactive Arts, Visual Effects, Audio Production, Character Animation

Kurzprofil

Akademischer Abschluss:

Master of Arts in Arts and Design (MA)

Studiendauer:

4 Semester (120 ECTS)

Zahl der Studienplätze je Studienjahr:

12

Zugangsvoraussetzungen:

abgeschlossenes, facheinschlägiges Bachelor- oder Diplomstudium z. B. in Medientechnik, Mediengestaltung, Video/Film, Games oder zeitbasierte bzw. interaktive Medien, mit mind. 60 ECTS-Punkten in Audio/Video-Gestaltung, Multimedia, Animation

Bewerbung:

online oder schriftlich bis spätestens 30.6.

www.fh-ooe.at/bewerbung

Aufnahmeverfahren:

Bewerbungsgespräch

Anerkennung nachgewiesener Kenntnisse:

individuell für einzelne Lehrveranstaltungen möglich

Kosten:

€ 363,36 pro Semester + ÖH-Beitrag für Studierende aus EU- und EWR-Staaten

www.fh-ooe.at/da

Praxis und Forschung

Projekte ab dem 1. Semester ermöglichen eigene Ideen in kleinen Teams umzusetzen. Eine Mitarbeit in der Forschung ist im Rahmen dieser Projekte und der Masterarbeit möglich.

Die Forschungsgruppe „Playful Interactive Environments“ beschäftigt sich mit interaktiven und zeitbasierten Medien an der Schnittstelle zwischen Games und Animation. Schwerpunkte dabei sind unter anderem Serious Games, Gamification, HCI for Games, Expanded Animation, Informationsästhetik oder Audio als Interaktionskanal.

International

Der Studienplan ermöglicht ein Auslandssemester. Eine ideale Gelegenheit, internationale Kontakte zu knüpfen, bieten auch die vielen vom Studiengang (mit-)organisierten Veranstaltungen (zum Beispiel Game Stage, Expanded Animation Symposium etc.).

Wussten Sie, dass ...

... der Studiengang jährlich gemeinsam mit Ars Electronica das Expanded Animation Symposium veranstaltet, bei dem Prix Ars Electronica GewinnerInnen und internationale ExpertInnen vortragen?
Und dass AbsolventInnen dieses Masterstudiums bei renommierten Filmfestivals wie Crossing Europe oder Pixel Vienna bereits mehrfach Preise gewonnen haben?

Um innovative Medienprojekte professionell zu konzipieren und umzusetzen, sind kreative, technische und theoretische Kenntnisse nötig, die in unserem Masterstudium individuell erweitert und vertieft werden können.

Dr. Wilhelm Burger
Studiengangsleiter

Studienplan

Lehrveranstaltungen (Pflicht- und Wahlfächer)	ECTS-Punkte pro Semester			
	1	2	3	4
Applied Design				
Visual Concepts and Design	3			
Design for Animation and Games		3		
Game Art and Level Design*		4,5		
Generative and Interactive Arts*			4,5	
Conceptual Design				
Story Development	3			
Game Concepts and Design	3			
Special Topic in Digital Arts*			4,5	
Animation				
Foundations of Animation	3			
Animation Production	3			
Character Animation*		4,5		
Procedural Animation*			4,5	
Advanced Character Animation*			4,5	
Audio/Video Post-Production				
Digital Compositing	3			
Audio Design	3			
Visual Effects*		4,5		
Audio Production*		4,5		
Theory of Art				
Art Theory and Culture		3		
Media Analysis and Criticism			3	
Projects and Thesis				
Projects	9	10,5	11,5	6
Research Seminar			2	3
Master's Thesis				21

ECTS: European Credit Transfer System (= Anrechnungspunkte für Studienleistungen). Es sind jeweils 30 ECTS pro Semester (insgesamt 120 ECTS) zu absolvieren.

* Wahlfach

Kontakt

Studiengangsleiter: Dr. Wilhelm Burger
Studiengangskoordinator: Dr. Jürgen Hagler
Studiengangsadministration: Elisabeth Mitterbauer
 FH OÖ Fakultät für Informatik, Kommunikation und Medien
 Softwarepark 11, 4232 Hagenberg/Austria
 Tel.: +43 5 0804 22124
 E-Mail: da@fh-hagenberg.at