



# MEDIENTECHNIK UND -DESIGN

**BACHELORSTUDIUM, VOLLZEIT**

## Das Studium für professionelle Multimedia- und Web-Kreationen, Animationen, Games u.v.m.

Die perfekte Verbindung von professioneller Technik, smarten Inhalten und kreativem Design ist der entscheidende Erfolgsfaktor in der Welt der digitalen Medien. Die rasche Weiterentwicklung des technologischen Umfelds erfordert praktisches Know-how in unterschiedlichsten Bereichen, Flexibilität und Offenheit für alles Neue.

Ob Web-Kreationen, Multimedia, Computergrafik, 3D Modellierung, Animation oder Games – Technik und Kreativität sind kein Widerspruch, sondern die gemeinsamen Grundelemente dieses Studiums. Neben der Vermittlung wichtiger technischer und gestalterischer Inhalte steht die praktische Arbeit mit professionellen Werkzeugen und Medienequipment im Vordergrund.

## Karriere

AbsolventInnen dieses Studiums sind durch die breite Ausbildung vielseitig in der Medienbranche einsetzbar. Sie sind mit technischen und gestalterischen Aspekten bestens vertraut.

Somit können sie von der Konzeption bis zur Umsetzung unterschiedlichste Funktionen übernehmen und bilden häufig die koordinierende Schnittstelle zu anderen MedienspezialistInnen.

Typische Tätigkeitsfelder sind zum Beispiel die Entwicklung von Multimedia- und Web-Anwendungen, Online-Diensten und Informationssystemen. Zu den weiteren Aufgaben zählen Computeranimationen, Computerspiele sowie Audio- und Videoproduktionen.

AbsolventInnen sind zudem oft verantwortlich für diverse Tätigkeiten in Medienagenturen, in Werbeunternehmen, in der Unterhaltungsbranche oder beim Film.

## Profil

Angaben in Prozent, basierend auf ECTS-Credits

Fächerübergreifende Themen	8
Formale und theoretische Grundlagen	9
Entwurf und Gestaltung	20
Medieninformatik und -technik	15
Projekte, Berufspraktikum	26
Wahl- und Vertiefungsfächer	15
Wiss. Arbeiten, Bachelorarbeit	7

## Kurzprofil

**Akademischer Abschluss:**  
Bachelor of Science in Engineering (BSc)

**Studiendauer:** 6 Semester (180 ECTS)

**Zahl der Studienplätze je Studienjahr:** 72

**Zugangsvoraussetzungen:**  
Hochschulreife (Matura, Reifeprüfung, Berufsreifeprüfung, Abitur), einschlägige Studienberechtigungsprüfung oder FH-Studienbefähigungslehrgang

**Bewerbung:**  
online oder schriftlich bis spätestens 31.5.  
[www.fh-ooe.at/bewerbung](http://www.fh-ooe.at/bewerbung)

**Aufnahmeverfahren:**  
Potenzialtest und Bewerbungsgespräch

**Anerkennung nachgewiesener Kenntnisse:**  
individuell für Lehrveranstaltungen möglich

**Praktikum:**  
im 6. Semester im In- oder Ausland

**Auslandssemester:**  
im 4. oder 5. Semester an einer internationalen Partnerhochschule möglich

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

[www.fh-ooe.at/mtd](http://www.fh-ooe.at/mtd)

## Wussten Sie, dass ...

... AbsolventInnen immer wieder bei Festivals, z. B. Prix Ars Electronica und Crossing Europe, erfolgreich sind und der Studiengang Mitveranstalter vieler Game Events ist?

## Studienplan

Lehrveranstaltungen	ECTS-Punkte pro Semester					
	1	2	3	4	5	6
<b>Allgemeine, fächerübergreifende Qualifikation</b>						
Media Studies	2					
Organisations- u. Kreativitätstechniken	1					
Kommunikation und Präsentation		1				
Writing for the Media		2				
Werbung und Marketing			3			
Medien- und Urheberrecht				3		
Betriebswirtschaftliche Grundlagen					2	
<b>Formale/theoretische Grundlagen</b>						
Grundlagen der Informationsverarbeitung	3					
Mathematik	3	3				
Algorithmen und Datenstrukturen		3				
Medientheorie				3		
<b>Gestalterische Fächer</b>						
3D Design	3					
Design Basics	4					
Entwurf-Skizze-Scribble	3					
Fotografie	2					
2D Motion Graphics		3				
Introduction to Animation		3				
Introduction to Audio/Video		3				
Introduction to Games		3				
Advanced 3D Design			3			
Audio-Praxis			3			
Video-Praxis			3			
Game Art and Design			3			
<b>Technische Fächer: Medieninformatik und Medientechnik</b>						
Digitale Medientechnik	3	3				
Einführung in die Programmierung	3					
Hypermedia	3	3				
Objektorientierte Programmierung		3				
Angewandte Softwaretechnik			3			
Computergrafik			3			
Datenbanken			3			
<b>Vertiefungsfächer/Wahlfächer (teilweise in Englisch)</b>						
3D Character Animation				5		
Algorithmic Media				5		
Audio/Video Production				5		
Computer Graphics 2				5		
Interaction and Game Programming				5		
Online Multimedia				5		
Usability and Interaction Design				5		
Audio Processing					5	
Content Management					5	
Digital Imaging					5	
Digital Print Production					5	
Postproduction and Compositing					5	
Stop Motion Animation					5	
Web Applications					5	
Special Topic				5	5	
<b>Praktische Projekte/Berufspraktikum</b>						
Projektmanagement			1			
Projekte			5	7	7	
Berufspraktikum						23
<b>Seminare, Bachelorarbeit</b>						
Wissenschaftliches Arbeiten				2		
Bachelorarbeit					6	
Seminar zum Berufspraktikum						6
Bachelorprüfung						1

ECTS: European Credit Transfer System (= Anrechnungspunkte für Studienleistungen). Es sind jeweils 30 ECTS pro Semester (insgesamt 180 ECTS) zu absolvieren.

## Themen

- » **Fächerübergreifende Themen:**  
Media Studies, Kommunikation, Kreativitätstechniken, Werbung & Marketing, Business-Grundlagen, Medien- und Urheberrecht etc.
- » **Formale und theoretische Grundlagen:**  
Informationsverarbeitung, Mathematik, Algorithmen, Medientheorie etc.
- » **Entwurf und Gestaltung:**  
3D Design, Design Basics, Skizze und Entwurf, Fotografie, 2D Motion Graphics, Animation, Audio/Video, Games, Game Art and Design etc.
- » **Medieninformatik und -technik:**  
Programmierung mit Java/JavaScript/C++, Online-Systeme, Digitale Medientechnik, Datenbanken, Computergrafik etc.
- » **Wahl- und Vertiefungsfächer:**  
3D Animation, Stop Motion, Postproduction, Online Multimedia, Usability/Interaction Design, Games, Sound & Audio, Visualisierung, Character Animation, Virtual/Augmented Reality etc.

## Praxis und Forschung

Projekte ab dem 3. Semester ermöglichen die Umsetzung eigener Ideen in kleinen Teams unter fachkundiger Betreuung. Dafür stehen top ausgestattete Studios, professionelles Medienequipment und leistungsfähige Computer zur Verfügung.

Im Rahmen von Projekten und Bachelorarbeiten wird auch in der Forschung mitgearbeitet. Forschungsthemen sind vor allem interaktive Medien, Mensch-Computer-Interaktion und Computer Games.

## International

Auslandssemester sind speziell im 4. oder 5. Semester möglich, unter anderem an Partnerhochschulen in Großbritannien, Skandinavien und Asien. Auch das Berufspraktikum kann weltweit im Ausland absolviert werden.

### Weiterführende Masterstudien am Campus Hagenberg:

- » Digital Arts
- » Interactive Media

## Kontakt

**Studiengangsleiter:** Dr. Wilhelm Burger

**Studiengangsadministration:** Irmgard Deibl, Sabrina König  
FH OÖ Fakultät für Informatik, Kommunikation und Medien  
Softwarepark 11, 4232 Hagenberg/Austria

Tel.: +43 5 0804 22100

E-Mail: mtd@fh-hagenberg.at, www.fh-ooe.at/mtd