

Digital Arts

Gestalterisches Know-how für Animation, Games und Audiovisuelle Medien

Animierte Filme, digitale Effekte und Computerspiele durchdringen zunehmend unser Leben. Sie begleiten uns nicht nur in der Freizeit, sondern auch in der Schule und in der Arbeitswelt. Wie diese Medien hinsichtlich der Themen Design, Narration und Interaktion in Zukunft gestaltet werden, ist von entscheidender Bedeutung. Neben Karrierewegen in der Spiele- und Filmindustrie eröffnen sich vielfältige weitere Tätigkeitsbereiche, unter anderem im Zusammenhang mit der Kreation von Lernspielen und virtuellen Welten.

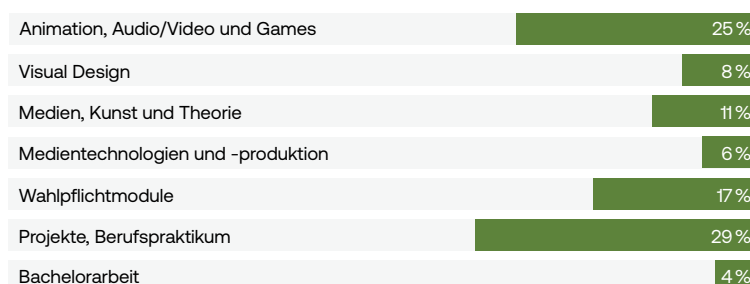
Das Bachelorstudium Digital Arts bietet eine spezialisierte Medienausbildung in Design, Konzeption und Produktion mit den Schwerpunkten Animation und Games und deren vielfältige Facetten (Artificial Intelligence Art, Audio, Video, Mixed Reality etc.). Neben der Vermittlung grundlegender gestalterischer und konzeptioneller Inhalte steht die praktische Umsetzung in einem interdisziplinären und angewandten Betätigungsfeld auf einem professionellen Level im Vordergrund.

Karriere

Absolvent*innen sind durch die fokussierte Ausbildung vielseitig in den Bereichen Film/Video, TV, 2D/3D Animation, Motion Design, Visualisierung, Game & Level Design, Game Art, Sound Design und Mixed Reality einsetzbar. Sie sind mit technischen und gestalterischen Aspekten vertraut und können von der Konzeption bis zur Umsetzung unterschiedlichste Funktionen in der Kreativwirtschaft übernehmen.

Typische Aufgaben sind etwa Postproduction, Visual Effects, Animation, Motion Design, Storyboard/Concept, Digital Content Creation, Visualisierung, Game Art and Design, Serious Games, Sound Design, Generative & AI Art oder Mixed Reality.

Profil



Angaben in Prozent, basierend auf ECTS-Punkten

Akademischer Abschluss

→ Bachelor of Arts in Arts and Design (BA)

Studiendauer

→ 6 Semester (180 ECTS)

Zahl der Studienplätze je Studienjahr

→ 36

Zugangsvoraussetzungen

→ Hochschulreife

z. B. Matura/Abitur/Berufsreifeprüfung, einschlägige Studienberechtigungsprüfung/ FH OÖ-Studienbefähigungslehrgang

Bewerbung

→ online – Tipps & Termine auf fh-ooe.at/bewerbung

Aufnahmeverfahren

→ Bewerbungsgespräch
→ Portfolio

Anerkennung nachgewiesener Kenntnisse

→ individuell für Lehrveranstaltungen möglich

Praktikum

→ im 6. Semester im In- oder Ausland

Auslandssemester

→ im 5. Semester an einer internationalen Partnerhochschule möglich

Kosten

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



Studienplan

Lehrveranstaltungen	ECTS / Semester	1	2	3	4	5	6
→ Grundlagen in Animation, Audio/Video und Games							
Introduction to Animation	2,5						
Introduction to Motion Graphics	2,5						
2D Design	2,5						
3D Design	2,5						
Visual Aesthetics	3,0						
Fotografie	2,0						
Introduction to Audio Design	2,5						
Introduction to Video Design	2,5						
2D Game Art	2,0						
Introduction to Games	3,0						
Introduction to 3D Animation		2,5					
3D Concept Art		2,5					
Sound Concepts and Design		2,5					
Motion Graphics		2,5					
Game Design		2,5					
Game Production		2,5					
Story Development		2,5					
Visual Concepts and Design		2,5					
3D Character Animation			2,5				
Lighting, Shading, Rendering			2,5				
Film Sound			2,5				
Postproduction			2,5				
Level Design			2,5				
3D Game Art			2,5				
→ Theoretische Grundlagen							
Animation, Film and Game Studies		5					
New Media Art			5				
Media Studies				3			
Media, Economy and Law				2			
Special Topics in Digital Arts						5	
→ Technische Grundlagen							
Audio Technology	2,0						
Introduction to Coding	3,0						
Game Coding		2,5					
Video Technology		2,5					
→ Wahlpflichtmodule (teilweise in Englisch)¹							
Character Animation ¹				5			
Embodied Play ¹				5			
Mixed Reality ¹				5			
Visual Effects ¹				5			
Artificial Intelligence Art ¹				5			
Handdrawn Animation ¹				5			
Games with a Purpose ¹					5		
Generative Art ¹					5		
Hybrid Animation ¹					5		
Sound Design for Interaction and Games ¹					5		
Motion Capture ¹					5		
Virtual Stages ¹					5		
→ Projekte, Berufspraktikum							
Producing			2				
Semesterprojekte			8	8	8		
Event Production					2		
Berufspraktikum							23
→ Seminare, Bachelorarbeit							
Wissenschaftliches Arbeiten				2			
Bachelorarbeit					5		
Seminar zum Berufspraktikum						1	
Bachelorprüfung							1

¹ Im 4. und 5. Semester sind jeweils 3 Wahlpflichtmodule zu absolvieren.
Diese kommen vorbehaltlich ausreichender Teilnehmer*innenzahl zustande.

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

Themen

- **Animation, Audio/Video und Games:**
Visual Concepts and Design, Worldbuilding, 2D/3D Design, 2D/3D Animation, Fotografie, Lighting, Shading, Rendering, Rigging, Motion Graphics, Concept Art, Game Design, Game Art and Level Design, Game Production, Story Development, Audio/Video Design and Production, Film Sound, Generative Art, Artificial Intelligence Art, Postproduction.
- **Medien, Kunst und Theorie:**
Media Studies, Animation, Film and Game Studies, Media, Economy and Law, New Media Art, Special Topics in Digital Arts.
- **Medientechnologien und -produktion:**
Game Coding, Audio- und Videotechnik, Visual Scripting for Games and Animation.
- **Wahlpflichtmodule:**
Visual Effects, Character Animation, Mixed Reality, Embodied Play, Artificial Intelligence Art, Handdrawn Animation, Sound Design for Interaction and Games, Hybrid Animation, Games with a Purpose, Generative Art, Motion Capture, Virtual Stages.

Praxis und Forschung im Studium

Projekte ab dem 3. Semester ermöglichen die Umsetzung eigener Ideen in kleinen Teams unter fachkundiger Betreuung. Dafür stehen top ausgestattete Studios mit professionellem Medienequipment und aktuellster Software sowie leistungsfähiger Hardware zur Verfügung. Im Rahmen von Projekten und Bachelorarbeiten besteht auch die Möglichkeit in der Forschung mitzuarbeiten.

Die Forschungsthemen reichen u. a. von Animation- und Games Studies bis hin zu den Bereichen Mixed Reality, Games with a Purpose, Mensch-Computer-Interaktion in Computerspielen sowie Digital Cultural Heritage.

International

Der Studienplan ermöglicht ein Auslandssemester. Eine ideale Gelegenheit internationale Kontakte zu knüpfen bieten auch die vielen vom Studiengang (mit-)organisierten Veranstaltungen und Exkursionen (z. B. Game & Animation Jams, Expanded Conference, Crossing Europe Linz, ITFS/FMX Stuttgart, Game Access Brno etc.).

Gut zu wissen

- Der Studiengang organisiert seit 2013 in Kooperation mit Ars Electronica die *Expanded – Conference on Animation and Interactive Art*.

Kontakt

Studiengangsleitung

→ FH-Prof. Mag. Dr. Jürgen Hagler

Studiengangsadministration

→ Elisabeth Mitterbauer

FH OÖ Fakultät für Informatik,
Kommunikation und Medien
Softwarepark 11, 4232 Hagenberg/Austria
+43 5 0804 22103 I da@fh-hagenberg.at
fh-ooe.at/da-ba