

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 (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, Games und Mixed Reality inkl. deren vielfältigen Facetten und Schnittmengen für Wirtschaft und Wissenschaft einsetzbar. Sie sind mit technischen und gestalterischen Aspekten vertraut und können von der Konzeption bis zur Umsetzung unterschiedlichste Funktionen 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 oder Mixed Reality.

Profil

Animation, Audio/Video und Games	30%
Medien, Kunst und Theorie	14%
Medientechnologien und -produktion	6%
Wahlfachmodule	17%
Projekte, Berufspraktikum	29%
Bachelorarbeit	4%

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

→ 25

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 und Games							
2D Animation	2,5						
2D Design	2						
3D Design	3						
Animation Fundamentals	2,5						
Design Fundamentals	3						
Fotografie	2						
Introduction to Audio Design	2,5						
Introduction to Video Design	2,5						
3D Animation Fundamentals	2,5						
3D Concept Art	2,5						
Audio Production	2,5						
Game Design Fundamentals	3						
Game Production	2						
Motion Graphics	2,5						
Story Development	2						
Visual Concepts and Design	3						
3D Character Animation				2,5			
Film Sound				2,5			
Game and Level Design				2,5			
Game Art				2,5			
Lighting, Shading, Rendering				2,5			
Postproduction				2,5			
→ Theoretische Grundlagen							
Media Studies	5						
Animation, Film and Game Studies		5					
Media Arts and Theory			5				
Fundamentals of Business Economics					2		
Media, Economy and Law					3		
Special Topics in Digital Arts							5
→ Technische Grundlagen							
Audio Technology	2,5						
Programming Fundamentals	2,5						
Game Programming			2,5				
Video Technology			2,5				
→ Wahlfachmodule (teilweise in Englisch)¹							
Character Animation ¹					5		
Embodied Play ¹					5		
Mixed Reality ¹					5		
Visual Effects ¹					5		
Games with a Purpose ¹						5	
Generative Arts ¹						5	
Hybrid Animation ¹						5	
Sound Design for Interaction and Games ¹						5	
→ Projekte, Berufspraktikum							
Project Management and Presentation				2			
Semesterprojekte			8	8	8		
Event Production					2		
Berufspraktikum							23
→ Seminare, Bachelorarbeit							
Wissenschaftliches Arbeiten				2			
Bachelorarbeit						5	
Seminar zum Berufspraktikum							1
Bachelorprüfung							1

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

¹ Im 4. und 5. Semester sind jeweils 3 Wahlfachmodule 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, Postproduction.
- **Medien, Kunst und Theorie:**
 Media Studies, Animation, Film and Game Studies, Media, Economy and Law, Fundamentals of Business Economics, Media Arts and Theory, Special Topics in Digital Arts.
- **Medientechnologien und -produktion:**
 Programming Fundamentals, Audio- und Videotechnik, Visual Scripting for Games and Animation.
- **Wahlfachmodule:**
 Visual Effects, Character Animation, Mixed Reality, Embodied Play, Sound Design for Interaction and Games, Hybrid Animation, Games with a Purpose, Generative Arts.

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 den Themenfeldern der Expanded Animation bis zu den Bereichen Mixed Reality, Games with a Purpose, Mensch-Computer-Interaktion und Computer Games.

International

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

Gut zu wissen

→ Der Studiengang ist Mitveranstalter vieler Animation und Game Events, bei denen wertvolle Kontakte geknüpft werden können.

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 | da@fh-hagenberg.at
 fh-ooe.at/da-ba