

Digital Arts

Vertiefendes gestalterisches Know-how für Animation, Games und Audiovisuelle Medien

Das Masterstudium Digital Arts eröffnet die Möglichkeit zur gestalterischen Vertiefung und Spezialisierung in den Bereichen 2D/3D Animation, Motion Design, Visualisierung, Games und Mixed Reality inkl. deren vielfältigen Facetten. Diese Schwerpunkte können durch die Belegung von Wahlfachmodulen individuell kombiniert werden.

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

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

Karriere

Absolvent*innen sind durch die fokussierte Ausbildung und ihr Fachwissen vielseitig in den Bereichen 2D/3D Animation, Motion Design, Visualisierung, Game und Level Design, Game Art und Mixed Reality inkl. deren vielfältigen Facetten und Schnittmengen für die Wirtschaft und Wissenschaft einsetzbar. Sie sind mit technischen und gestalterischen Aspekten vertraut und können von der Konzeption bis zur Umsetzung unterschiedlichste Funktionen übernehmen.

Typische Tätigkeitsfelder 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.

Themen

- **Animation:** Animation Master Class, Advanced Visual Effects, Media Spaces, Animation Special Topics
- **Games:** Game Art Master Class, Advanced Games Design, Game Spaces, Game Special Topics
- **Schnittstellen:** Advanced Sound Design, Creative Programming, Media Art, Theory, and Culture, Real-time Production, Mixed Reality Experiences

Akademischer Abschluss

→ Master of Arts in Arts and Design (MA)

Studiendauer

→ 4 Semester (120 ECTS)

Zahl der Studienplätze je Studienjahr

→ 20

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

Aufnahmeverfahren

- Bewerbungsgespräch
- Portfolio

Anerkennung nachgewiesener Kenntnisse

→ individuell für einzelne Lehrveranstaltungen möglich

Kosten

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



Studienplan

Lehrveranstaltungen	ECTS / Semester	1	2	3	4
→ Animation					
Animation Master Class		5			
Advanced Visual Effects ¹		5			
Media Spaces ¹			5		
Animation Special Topics ¹				5	
→ Games					
Game Art Master Class		5			
Advanced Games Design ¹		5			
Game Spaces ¹			5		
Game Special Topics ¹				5	
→ Schnittstellen					
Advanced Sound Design ¹		5			
Creative Programming			5		
Media Art, Theory, and Culture			5		
Real-time Production ¹			5		
Mixed Reality Experiences ¹				5	
→ Projekte					
Experience Project		10			
Master Project Preproduction			10		
Master Project Production				15	
Master Project Polishing					5
→ Research & Master's Thesis					
Research Procedures and Methods				5	
Master's Thesis					24
Master's Examination					1

Praxis und Forschung im Studium

Projekte ab dem 1. Semester ermöglichen die Umsetzung eigener Ideen in kleinen Teams. 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 und 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.).

Gut zu wissen

- Der Studiengang veranstaltet jährlich gemeinsam mit Ars Electronica das Expanded Animation Symposium, bei dem Prix Ars Electronica Gewinner*innen und internationale Expert*innen vortragen.
- Absolvent*innen dieses Masterstudiums haben bei renommierten Filmfestivals wie Crossing Europe oder Pixel Vienna bereits mehrfach Preise gewonnen.



Digital Arts bietet ein interdisziplinäres Masterstudium in den Bereichen Animation, Games und Audio/Video. Dabei stehen innovative und hybride Formate sowie aktuelle Trends im Spannungsfeld zwischen Kunst, Technologie und Forschung im Zentrum.

FH-Prof. DI (FH) Dr. Michael Lankes, Studiengangskoordinator

Kontakt

Studiengangsleitung

→ FH-Prof. Mag. Dr. Jürgen Hagler

Studiengangskoordination

→ FH-Prof. DI (FH) Dr. Michael Lankes

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-ma

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

¹ Wahlfachmodule: Im 1. – 3. Semester sind jeweils 2 Wahlfachmodule zu absolvieren.