

# Medientechnik und -design

## Umfassende Medienausbildung mit Fokus Creative AI

ChatGPT und Midjourney zeigen es vor – auch mit Künstlicher Intelligenz (KI) lassen sich heute innovative Kunst und kreative Texte gestalten. Der Fokus von Medientechnik und -design liegt deshalb neben der Kombination professioneller Technik mit smarten Inhalten und kreativem Design auch auf dem optimalen Einsatz von KI in den Digitalen Medien. Damit ist dieses Bachelorstudium der Grundstein für eine Karriere in einem der aktuell fragtesten und spannendsten Bereiche der digitalen Medienbranche.

Die Arbeitsweisen und Tools der Künstlichen Intelligenz sind dabei, den gesamten Mediensektor zu revolutionieren. Damit unsere Absolvent\*innen für die damit verbundenen Möglichkeiten und Herausforderungen bestens gerüstet sind, bieten wir eine praxisorientierte Ausbildung, mit Fokus auf den kreativen Einsatz aktueller Werkzeuge und Techniken der KI im Bereich der digitalen Medien.

Unser Studiengang Medientechnik und -design integriert aktuelle KI-Technologien und -Tools in den Unterricht und vermittelt so die Fähigkeiten, um als kreativer Medienprofi auch zukünftig erfolgreich zu sein.

### Karriere

Absolvent\*innen 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 Medienspezialist\*innen.

Typische Aufgaben sind etwa die Entwicklung von Multimedia- und Web-Anwendungen, Online-Diensten, Informationssystemen, Computerspielen, Audio- und Videoproduktionen sowie die Tätigkeit in Medienagenturen, Werbeunternehmen, der Unterhaltungsbranche oder beim Film.

### Profil

Fächerübergreifende Qualifikationen	8%
Mediengestaltung	14%
Medieninformatik und -technik	25%
Projekte, Berufspraktikum	29%
Wahl- und Vertiefungsfächer	19%
Wissenschaftliches Arbeiten, Bachelorarbeit	5%

Angaben in Prozent, basierend auf ECTS-Punkten

### Akademischer Abschluss

→ Bachelor of Science in Engineering (BSc)

### Studiendauer

→ 6 Semester (180 ECTS)

### Zahl der Studienplätze je Studienjahr

→ 72

### Zugangsvoraussetzungen

→ Hochschulreife

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

### Bewerbung

→ online – Tipps & Termine auf [fh-ooe.at/bewerbung](http://fh-ooe.at/bewerbung)

### Aufnahmeverfahren

→ Bewerbungsgespräch

→ optional: Portfolio mit Arbeitsproben

### 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



# Studienplan

Lehrveranstaltungen	ECTS / Semester	1	2	3	4	5	6
<b>→ Allgemeine, fächerübergreifende Qualifikation</b>							
Media Studies	5						
Online Marketing & Social Media			5				
Business Management					5		
<b>→ Gestalterische Fächer</b>							
Design Basics	5						
Design Tools	5						
Introduction to Audiovisual Media			5				
Introduction to Games			5				
User Experience				5			
<b>→ Technische Fächer: Medieninformatik und Medientechnik</b>							
Introduction to Programming	5						
Digital Media Systems	5	5					
Hypermedia	5	5	5				
Graphics and Object Oriented Programming			5				
Applied Programming and Interfaces				5			
Data Analysis				5			
<b>→ Vertiefungs- und Wahlfächer (teilweise in Englisch)<sup>1</sup></b>							
Digital Imaging & Visual Computing <sup>1</sup>					5		
Embodied Play <sup>1</sup>					5		
Interaction and Game Programming <sup>1</sup>					5		
Mixed Reality <sup>1</sup>					5		
Online Multimedia <sup>1</sup>					5		
Games with a Purpose <sup>1</sup>						5	
Generative Arts <sup>1</sup>						5	
Intelligent Systems <sup>1</sup>						5	
Physical Prototyping <sup>1</sup>						5	
Web Applications <sup>1</sup>						5	
Special Topics in Digital Media							5
<b>→ Praktische Projekte/Berufspraktikum</b>							
Projekte				10	8	10	
Berufspraktikum							24
<b>→ Seminar, Bachelorarbeit u. -prüfung</b>							
Wissenschaftliches Arbeiten					2		
Bachelorarbeit						5	
Bachelorprüfung							1

## Gut zu wissen

→ Absolvent\*innen sind immer wieder bei Festivals erfolgreich, zum Beispiel beim Prix Ars Electronica und Crossing Europe. Der Studiengang ist Mitveranstalter vieler Game Events.

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

<sup>1</sup> Im 4. und 5. Semester sind je 15 ECTS aus Vertiefungs- und Wahlfächern zu absolvieren, es werden laufend marktconforme neue Themen ergänzt.

## Themen

- **Fächerübergreifende Themen:**  
Media Studies, Projektmanagement, Online Marketing & Social Media, Business Management, Medien- und Urheberrecht etc.
- **Formale und theoretische Grundlagen:**  
Informationsverarbeitung, Data Science und Algorithmen, Medientheorie etc.
- **Gestalterische Fächer:**  
User Experience, Design Basics, Entwurf, Fotografie, Audio/Video, 3D Design, Game Art and Design etc.
- **Medieninformatik und -technik:**  
Programmierung mit Python/Java/JavaScript/C++, Online-Systeme, Digitale Medientechnik, Datenbanken, Computergrafik etc.
- **Individuelle Vertiefung:**  
Speziell in den letzten drei Semestern bestimmen die Studierenden über die Auswahl von Vertiefungsfächern, Projekten und das Themengebiet der Bachelorarbeit ihren persönlichen Ausbildungsschwerpunkt.

Das Berufspraktikum im letzten Semester bietet einen Einblick in das gewünschte Berufsfeld und kann im In- oder Ausland absolviert werden. Angebote von zahlreichen etablierten Partnerfirmen und -institutionen stehen hier zur Auswahl, z. B. bei der jährlichen Karrieremesse FH>>next oder in der FH OÖ Career Zone.

## 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, professionelles Medien-equipment 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.

## Kontakt

### Studiengangsleitung

→ FH-Prof. Mag. DI Dr. Andreas Stöckl

FH OÖ Fakultät für Informatik,  
Kommunikation und Medien  
Softwarepark 11, 4232 Hagenberg/Austria  
+43 5 0804 22100 | mtd@fh-hagenberg.at  
fh-ooe.at/mtd