

Mobile Computing

Die Must-have Apps und Erlebnisse der mobilen Welt von morgen gestalten

Mobile Endgeräte vom Handy über die Smartwatch bis zur VR-Brille sind unsere ständigen Begleiter. Sie haben unser Leben grundlegend verändert und verbessert – nicht nur Kommunikation und Entertainment, sondern auch hochprofessionelle Dienstleistungen, z. B. im Finanz-, Mobilitäts- und Gesundheitsbereich.

Wie man entsprechende Anwendungen (Apps) entwickelt, die Millionen begeistern und digitale Erlebnisse schafft, die die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt verschwimmen lassen, lernen Studierende im Bachelor Mobile Computing.

Neben einer umfassenden Programmierausbildung und einem Eintauchen in aktuelle Technologie wie visionOS, Flutter und AI bietet dieses Studium viele Möglichkeiten, eigene Interessen und kreativen Ideen weiterzuentwickeln – vom „Maker Lab“, wo Prototypen und Platinen entwickelt werden können, über die Mitarbeit in Forschungsprojekten bis hin zum flexiblen Studienplan, der verschiedene Vertiefungsmöglichkeiten bietet.

Karriere

Wer als Start-up-Gründer*in, Tech-Influencer*in oder „Digital Nomad“ Karriere machen möchte, hat mit diesem Studium die besten Voraussetzungen. Absolvent*innen sind weltweit gefragt – und das nicht nur im Bereich Mobile Computing, sondern in der gesamten IT-Branche. Sie sind als „App-Guru“ ebenso erfolgreich wie als „UX-Mastermind“ oder „IoT-Wizard“. Ihnen stehen alle Türen offen, sei es im innovativen Start-up, in kleinen und mittleren Unternehmen oder im internationalen Großkonzern. Zudem sind bereits viele erfolgreiche Start-ups aus diesem Studiengang hervorgegangen.

Profil

Angewandte Informatik	28%
Projektbasiertes Arbeiten	26%
Mobile Communication	8%
Internet of Things	11%
Wahlmodule	9%
Bachelorarbeit und Berufspraktikum	18%

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

→ 30

Zugangsvoraussetzungen

→ Hochschulreife

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

Bewerbung

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

Aufnahmeverfahren

→ Bewerbungsgespräch

Anerkennung nachgewiesener Kenntnisse

→ individuell für Lehrveranstaltungen möglich

→ facheinschlägige HTL-Zweige:
spezielle Infos siehe Web!

Praktikum

→ 70 Tage im In- oder Ausland
(6. Sem.)

Kosten

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

→ [instagram.com/SAIL.fhooe](https://www.instagram.com/SAIL.fhooe)

→ [facebook.com/SAIL.fhooe](https://www.facebook.com/SAIL.fhooe)



Studienplan

Lehrveranstaltungen	ECTS / Semester	1	2	3	4	5	6
→ Angewandte Informatik							
Algorithmisches Denken und AI-basiertes Problemlösen	3						
Einführung in die Programmierung	6						
Objektorientierte Programmierung	6						
Web - Grundlagen	2						
Web-Advanced					2		
Verteilte Informationssysteme				2			
Softwareentwicklung unter Android	2						
Softwareentwicklung unter iOS				2			
Softwareentwicklung unter C und C++				2			
Softwareentwicklung unter Python					2		
Requirements Engineering	2						
Usability und User Experience Design	3						
Einführung in Datenbanken und Systemmodellierung			3				
Datenbanken Advanced						2	
Agile SW-Entwicklung und Tools	2						
Continuous Integration / Continuous Delivery						3	
Algorithmen und Datenstrukturen				3			
Artificial Intelligence - Konzepte					3		
→ Projektbasiertes Arbeiten							
IT Experience 1	6						
IT Experience 2	6						
Präsentation, Kommunikation und Medien	3						
Aktuelle Themen 1				3			
Projekt 1				3			
Technologie Vertiefung 1				3			
Aktuelle Themen 2					3		
Projekt 2					4		
Technologie Vertiefung 2					3		
Projekt 3						5	
Technologie Vertiefung 3						3	
Business Management							5
→ Mobile Communication							
IT - Grundlagen	3						
IT Systeme 1			3				
Mobile Kommunikationssysteme				3			
IT Systeme 2					3		
Sicherheit in mobilen Systemen						3	
→ Internet of Things							
Analog- und Digitalelektronik	5						
3D-Modellierung und Prototyping			5				
Internet of Things				5			
Hardwarenahe Programmierung					5		
→ Wahlmodule							
Workshops 1				4			
Workshops 2					3		
Workshops 3						5	
Wahlpflichtmodul (visionOS, Flutter, iOS-Advanced, Android-Advanced)					2		
Wahlpflichtmodul (visionOS, Flutter, iOS-Advanced, Android-Advanced)						2	
→ Bachelorarbeit und Berufspraktikum							
Bachelorarbeit						5	
Wissenschaftliches Arbeiten						2	
Berufspraktikum							22
Seminar zum Berufspraktikum							2
Bachelorprüfung							1

ECTS: European Credit Transfer System.
Es sind jeweils 30 ECTS pro Semester (insgesamt 180 ECTS) zu absolvieren.
Im 5. und/oder 6. Semester ist ein freiwilliger Auslandsaufenthalt möglich

Themen

- Softwareentwicklung Allgemein
- App Entwicklung (iOS, Android, Flutter, visionOS)
- Internet of Things
- Vielzahl an Anwendungsdomänen (Sport, Games, Musik, Payment, Navigation, Energie, ...)

Praxis und Forschung im Studium

Projekte im Team mit anderen Studierenden und Partnern aus der Wirtschaft beginnen bereits im 3. Semester. Im Rahmen von Forschungsprojekten können die Studierenden ihr Wissen in die Praxis umsetzen. Zu den Schwerpunkten zählen neue Interaktionstechniken, Applikationen und Services für mobile Endgeräte sowie die Sicherheit von Apps und mobilen Plattformen.

International

Das Curriculum ist so gestaltet, dass Studierende bis zu einem Jahr im Ausland verbringen können (im 5. und/oder 6. Semester). So ist es möglich, zusätzlich zum Auslandssemester an einer Partneruniversität auch das Berufspraktikum im Ausland zu absolvieren

Gut zu wissen

- Dieser Studiengang setzt auf agiles Lernen in kleinen Teams – quasi wie in einem Start-up.
- Ab dem dritten Semester stehen den Studierenden Tech-Buddys zur Seite – Fachexpert*innen aus unterschiedlichen Unternehmen, die Unterstützung und wertvolle Einblicke in die Praxis bieten.
- Bei Interesse können bis zu 70 ECTS-Punkte im App Bereich investiert werden.



Mein Auslandssemester in Irland hat mir geholfen, mich fachlich und persönlich weiterzuentwickeln. Aufgrund der Internationalität im IT-Bereich war es für mich von großer Bedeutung meine Englischkenntnisse zu verbessern, um künftige Aufgaben in diesem Sektor bestmöglich erfüllen zu können. Für mich war es eine unvergessliche Erfahrung und die ideale Möglichkeit, meine interkulturellen Kompetenzen zu erweitern.

Markus Hofmann, Absolvent Mobile Computing

Kontakt

Studiengangsleitung

→ FH-Prof. DI Dr. Christoph Schaffer

FH OÖ Fakultät für Informatik,
Kommunikation und Medien
Softwarepark 11, 4232 Hagenberg/Austria
+43 5 0804 22800 | mc@fh-hagenberg.at
fh-ooe.at/mc