

Medientechnik und -design

Umfassende Medienausbildung mit Fokus auf Generative AI, Game und Web Development, UX Design und Audio-Video-Produktion

Künstliche Intelligenz prägt die Medienwelt – von kreativer Content-Erstellung bis hin zu innovativer Spieleentwicklung. Im Bachelorstudium „Medientechnik und -design“ wird der Schwerpunkt „Generative AI“ ab Wintersemester 2025/26 weiter ausgebaut, um KI gezielt für kreative und technische Anwendungen einzusetzen. Dieser Fokus durchzieht auch die weiteren Studienbereiche: „Game Development“, „Web Development/UX Design“ und „Audio-Video-Produktion“, in denen Studierende lernen, audiovisuelle Inhalte zu gestalten, Spiele zu entwickeln und nutzerfreundliche Medienlösungen zu realisieren.

Die Verbindung von technischer Exzellenz, kreativem Design und praxisnaher Ausbildung bereitet Absolvent*innen optimal auf die dynamische Creative Media Branche vor. Mit modernsten Tools und Technologien schaffen wir die Grundlage für erfolgreiche Karrieren in einem der spannendsten Bereiche der digitalen Welt.

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

Webdevelopment und Webdesign	8,3%
Computer Games	8,3%
Audio-Visuelle Medien	8,3%
Design und UX	11,1%
Softwareentwicklung and AI	8,3%
Vertiefungs- und Wahlpflichtfächer (teilweise in Englisch)	22,2%
Seminar, Bachelorarbeit u. -prüfung	4,4%
Praktische Projekte / Berufspraktikum	29,9%

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

→ 67

Zugangsvoraussetzungen

→ Hochschulreife

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

Bewerbung

→ online – Tipps & Termine auf 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
→ Webdevelopment und Webdesign							
Web Fundamentals	5						
Web Technologies		5					
Web Architectures			5				
→ Computer Games							
Game Foundations	5						
Game Production		5					
Game Technologies / CGR			5				
→ Audio-Visuelle Medien							
Moving Image Technology and Design	5						
Streaming Media Production		5					
Imagevideo Production			5				
→ Design und UX							
Visual Aesthetics	5						
Visual Design	5						
UI Design / Motion Graphics		5					
UX Design & Data Visualization			5				
→ Softwareentwicklung und AI							
Modern Code	5						
AI Foundations / Creative AI		5					
Algorithmisches Denken		5					
→ Praktische Projekte / Berufspraktikum							
Projekte			10	8	10		
Berufspraktikum							24
→ Seminar, Bachelorarbeit u. -prüfung							
Wissenschaftliches Arbeiten				2			
Bachelorarbeit					5		
Bachelorprüfung						1	
→ Wahlpflichtfächer (teilweise in Englisch)							
Digital Imaging / Visual Computing ¹				5			
Interaction and Game Programming				5			
Mixed Reality ¹				5			
Embodied Play ¹				5			
Online Multimedia ¹				5			
3D Design for Real-Time ¹				5			
Physical Prototyping ¹					5		
Intelligent Systems ¹					5		
Games with a Purpose ¹					5		
Generative Arts ¹					5		
Web Applications ¹					5		
Audio Processing ¹					5		
→ Vertiefungsfächer (teilweise in Englisch)							
Special Topic in Digital Media						5	
Media Industries				5			

Themen

- Webentwicklung und Webdesign
- Softwareentwicklung, Algorithmen, AI Grundlagen
- Entwicklung von Computerspielen
- Produktion Audiovisueller Medien
- Design Basics, User Experience, Fotografie, 3D Design, Datenvisualisierung
- **Individuelle Vertiefung:**
Speziell in den letzten 3 Semestern bestimmen die Studierenden über die Auswahl von Vertiefungsfächern, Projekten und das Themengebiet der Bachelorarbeit ihren persönlichen Ausbildungsschwerpunkt.

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 Medienequipment 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.

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.

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.

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.

¹ Im 4. und 5. Semester sind je 15 ECTS aus Wahlfächern zu absolvieren, es werden laufend marktkonforme neue Themen ergänzt.

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