



**Fachhochschule
Salzburg** University
of Applied Sciences

Bachelor MultiMediaTechnology

Vollzeit





DAS STUDIUM

MultiMediaTechnology studieren bedeutet die Zukunft digitaler Medien mitzugestalten, die nächsten Social Community Plattformen ins Leben zu rufen, eine neue Generation von Computerspielen und interaktiven Anwendungen zu erfinden.

Teamarbeit ist in der Medienbranche die Regel. Unser Studium geht daher über die reine Vermittlung von Informatikkenntnissen und medienbezogenem Fachwissen hinaus. Es erfordert Kreativität und Selbstständigkeit und schult die sozial-kommunikativen Kompetenzen. Sie lernen im Team mit GestalterInnen des Studiengangs MultiMediaArt Ihre technische Expertise in einer Vielzahl von konkreten Projekten umzusetzen. Fächer wie Selbst-, Team- oder Projektmanagement vermitteln Methoden zur Umsetzungsqualität und Termintreue.

Laufende Forschungs- und Entwicklungsprojekte und Lehrende aus der Praxis bringen aktuelle Themen in den Unterricht ein. Damit bleiben die vermittelten Inhalte immer auf dem neuesten Stand. Auszeichnungen bei Kreativwettbewerben, wie der Mozilla Game Challenge, dem SXSW Award oder dem Content Award, belegen die Wettbewerbsfähigkeit unserer Studierenden.

Fit für neue Medienwelten

Das Studium ist so vielschichtig und dynamisch wie die Medien selbst. Es kombiniert eine praxisorientierte ingenieurwissenschaftliche Ausbildung mit der Entwicklung kreativer Projekte an den Schnittstellen zwischen Mensch, Medien und Technik. Nach der Grundlagenausbildung spezialisieren Sie sich ab dem dritten Semester in einem Haupt- und einem Nebenfach und vertiefen so gezielt Ihr Wissen und Können. Die Schwerpunkte der Ausbildung sind Webtechnologien, Games, Computergrafik, Mobile Applikationen, Mensch-Maschine-Interaktion und Augmented Reality. Der modular aufgebaute Studienplan bietet hierzu viele Wahlmöglichkeiten. Im fünften Semester können Sie Ihr Wissen und Ihre Fertigkeiten im Praktikum umsetzen und Erfahrungen in der Berufswelt sammeln.

Karriere in der Multimediabranche

MultiMediaTechnology ist eine zukunftssichere Ausbildung mit starker Nachfrage. Unsere AbsolventInnen arbeiten als Fachkräfte in der Entwicklung von Computerspielen, Web-Applikationen, grafischen Simulationen oder mobilen Applikationen in der Kreativwirtschaft. Sie verfügen über ausgezeichnete Karrieremöglichkeiten in Softwareschmieden, Game-Studios oder Webagenturen. Ihr Können ist in der Infotainment- und Entertainmentbranche ebenso gefragt wie in der Werbe- und Kommunikationswirtschaft, der Telekommunikationsbranche oder in der Bild- und Tonträgerindustrie.



Bettina Steger, Absolventin des Bachelorstudiums

„Während meines Praktikums bei betterplace.org in Berlin konnte ich dank meines Studiums gleich voll in die Entwicklung eines Online-Spendenportals einsteigen. Nun studiere ich im Masterstudiengang MultiMediaTechnology mit Schwerpunkt Web und Management. Danach möchte ich mich entweder selbstständig machen oder bei einer mittelgroßen Firma in einem Entwicklungsteam arbeiten.“



DIE SCHWERPUNKTE

Web & Communities

Ideen für das Web der Zukunft

- › Web Technologies / Web Operations
- › Business of Web
- › Social Networking & Communities
- › Multimedia Programming

In diesem Wahlmodul dreht sich alles um „the next big thing“ im Web. Sie vertiefen hier Ihre Programmierkenntnisse anhand eines modernen Web-Frameworks (Ruby on Rails). Sie planen, konfigurieren und erweitern aktuelle Content Management Systeme (Wordpress, TYPO3). Als Front-end-Developer verwenden Sie Javascript und Actionscript. Wir zeigen Ihnen, wie die Performance von Webservern, Proxies und Datenbanken gesteigert werden kann, wie Sie verschiedene Technologien zu Mash-ups kombinieren und Ihre eigenen Applikationen mit Social Networks wie Facebook oder Google+ verbinden können. Sie verstehen das Business des Webs und arbeiten in Ihren Projekten nach den Regeln des Test Driven Developments und SCRUM.

Augmented Reality & Game

Eintauchen in interaktive Erlebniswelten

- › Game Studies & Game Design
- › Game Development
- › Augmented Reality
- › Business of Game

Darunter verstehen wir die Vertiefung für zukünftige SpieleentwicklerInnen und Augmented-Reality Profis. Sie konzipieren und entwickeln Computer-games, entwerfen interaktive Installationen und Simulationen, programmieren Tools und Plugins. Außerdem beschäftigen Sie sich mit Methoden der Computergrafik und Echtzeit-Visualisierung und sind fit in den Themen Artificial Intelligence, Game Engines, Computervision, Software-Architektur und Human Computer Interaction. Sie wissen, wie interaktive Inhalte finanziert, vermarktet und vertrieben werden, kennen die rechtlichen Rahmenbedingungen und Trends im Bereich Interactive.

DIE PROJEKTE

Neue Welten erfinden

Das MultiMediaTechnology-Studium ist besonders praxis- und projekt-orientiert. Während der dreijährigen Ausbildung erarbeiten Sie sich ein umfangreiches Projekt-Portfolio, das Ihre Kompetenzen überzeugend dokumentiert: ein echtes Plus bei späteren Bewerbungen für Jobs und Praktika. Nach dem Motto „learning by doing“ wird theoretisches Wissen bei der Ausarbeitung von praktischen Aufgabenstellungen verfestigt. Das gilt besonders für die Vertiefungsfächer „Web & Communities“ oder „Augmented Reality & Game“, die Ihnen im zweiten Studienjahr zur Auswahl stehen. Hier entstehen die sogenannten Qualifikationsprojekte, die zuerst alleine, dann im Team mit StudienkollegInnen und später gemeinsam mit GestalterInnen aus dem Partnerstudiengang MultiMediaArt entwickelt werden. Das sind beispielsweise Computerspiele, Augmented-Reality Applikationen, Multimedia-Installationen oder Apps. Wir fordern und fördern Ihre Kreativität! Bei der Zusammenarbeit mit GestalterInnen lernen Sie wechselseitig die jeweiligen Arbeitsmethoden kennen und trainieren die branchenübliche Zusammenarbeit in Kreativteams.

Unser Online-Portfolio gibt Ihnen einen guten Einblick in die Projektarbeit: portfolio.multimediatechnology.at

Informieren Sie sich über Neuigkeiten und Events des Studiengangs: multimediatechnology.at

DER STUDIENPLAN BACHELOR

1. Semester	ECTS 30 (SWS 25)
Einführung Programmierung	4,5 (4)
Kulturtheorie	1 (1)
Medienformate & Standards	3,5 (3)
Medienproduktion & Postproduktion	2 (2)
3D Modellierung & Animation	2,5 (2)
Angewandte Mathematik	4 (3,5)
Selbstmanagement, Reflexionsprozess	1,5 (1,5)
Konzeptentwicklung	2,5 (2)
Englisch	1,5 (1)
Einführung Datenbanken	3 (2)
Operations & IT	1,5 (1)
Webprogrammierung	2,5 (2)

2. Semester	ECTS 30 (SWS 24)
Einführung Computergrafik	3 (2)
Grundlagen der Mediengestaltung	1 (1)
Medienproduktion & Postproduktion	2 (2)
Kulturtheorie	1 (1)
Datenstrukturen & Algorithmen	6 (5)
Praxisprojekt (QPT1)	2 (1)
Angewandte Mathematik	5 (4)
Projektmanagement, Präsentation	1,5 (2)
Englisch	1,5 (1)
Personaler Reflexionsprozess	0,5 (0,5)
Webprogrammierung, XML & Datenbanken	6,5 (4,5)

3. Semester	ECTS 30 (SWS 23,5)
Interface Cultures	2 (2)
Praxisprojekt (QPT2a)	3 (1,5)
Software Engineering	3,5 (3)
Multimedia Netzwerke & IT Sicherheit	3,5 (3)
Fachspezifisches Projektmanagement	1,5 (1)
Wissenschaftliches Arbeiten	1 (1)
Teammanagement, Reflexionsprozess	1,5 (2)
Bachelorarbeit 1: Begleitlehrveranstaltung	2 (1)
Wahlpflicht: Augmented Reality & Game	10 (7)
Wahlpflicht: Web & Communities	10 (7)
Nebenvertiefung*	2 (2)

4. Semester	ECTS 30 (SWS 23,5)
Interface Technologies	2 (2)
Praxisprojekt (QPT2b)	3 (1,5)
Erweiterte Konzepte der Programmierung	3,5 (3)
Einführung Technische Redaktion	1 (1)
Bachelorarbeit 1: Begleitlehrveranstaltung	3 (2)
Interdisziplinärer Reflexionsprozess	0,5 (1)
Multimedia Sicherheit	2,5 (2)
Multimedia Informationssysteme	2,5 (2)
Wahlpflicht: Augmented Reality & Game	10 (7)
Wahlpflicht: Web & Communities	10 (7)
Nebenvertiefung*	2 (2)

5. Semester	ECTS 30 (SWS 5)
Praxisprojekt (QPT3): Vorbereitung	4 (1,5)
Berufspraktikum: Begleitlehrveranstaltung	2 (1,5)
Berufspraktikum	19 (0)
Recht	1 (1)
Bachelorarbeit 2: Begleitlehrveranstaltung	4 (1)

6. Semester	ECTS 30 (SWS 12)
Praxisprojekt (QPT3)	13 (2,5)
Gastvorträge Transmedia, Emerging Technologies	0,5 (1)
Medien, Technik & Gesellschaft	1,5 (1)
Ausgewählte Kapitel aus Game und Web	3 (2)
Praxisanalysen	1 (1)
Unternehmerische Grundlagen, Medienwirtschaft	1 (1)
Bachelorarbeit 2: Begleitlehrveranstaltung	8 (1)
Organisationsmanagement	1 (1)
Reflexionsprozesse	1 (1,5)

ECTS = European Credit Transfer and Accumulation System
SWS = Semester-Wochen-Stunden

Der abgebildete Studienplan ist eine exemplarische Auflistung.
Den aktuellen detaillierten Studienplan finden Sie unter: www.fh-salzburg.ac.at/mmt

*Nebenvertiefungen

AV & Studio | Media Asset Management | Mobile Applications |
Konzeption & Design Thinking | Mediale Szenographie |
Game Studies & Game Design



Eberhard Dürrschmid, Geschäftsführer Greentube Internet Entertainment Solutions GmbH

„Aus Sicht von Greentube können wir einen Studiengang wie MultiMediaTechnology nur begrüßen. Die Veränderungen in der Mediennutzung und die Vielzahl der daraus entstehenden Geschäftsmöglichkeiten verlangen AbsolventInnen, die das fachliche Know-how zur Bewältigung der daraus resultierenden Herausforderungen mitbringen.“



WO WISSEN WÄCHST

FACHHOCHSCHULE SALZBURG

Wissen braucht Nahrung! Moderne Studieninhalte, die wir laufend an die Anforderungen von Wirtschaft und Gesellschaft anpassen. Erfahrenes und qualifiziertes Lehrpersonal aus Wissenschaft und Praxis, das eine Ausbildung auf aktuellem Wissensstand garantiert und engagierte Forschungsteams, die auch Impulsgeber für die Lehre sind. Gemeinsam mit der erstklassigen Ausstattung unserer Hörsäle und Labore bilden sie den optimalen Nährboden, auf dem Ihr Wissen wachsen kann.

Wissen braucht Inspiration! Die beiden Standorte – Campus Urstein und Campus Kuchl mit insgesamt 15 Bachelor- und 8 Masterstudiengängen – befinden sich in einer der schönsten Gegenden der Welt. Ob Kunstfreunde, Musikfans, Geschichtsinteressierte oder Architekturbegeisterte: In Salzburg treffen historisches Erbe und Tradition auf moderne Lebenskultur. In Salzburg trifft sich die Welt.

Campus Urstein

Der Studiengang MultiMediaTechnology befindet sich am Campus Urstein bei Puch. Der ansprechende Bau wurde im Jahr 2005 fertiggestellt und liegt mitten im Grünen, in Nachbarschaft zum barocken Schloss Urstein und dem mittelalterlichen Gutshof. Das moderne Gebäude mit seinem architektonisch markanten „Kopf“, der Bibliothek, bietet ein ideales Umfeld für Ihr Studium. Von der S-Bahn Station direkt am Campus erreichen Sie innerhalb kürzester Zeit das Stadtzentrum von Salzburg.

Internationales

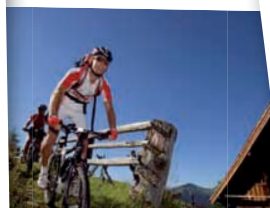
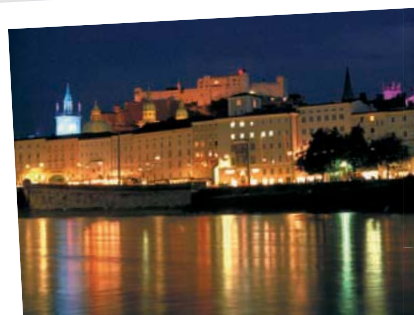
Sammeln Sie internationale Kontakte und Erfahrungen an einer unserer 120 Partnerhochschulen weltweit. Durch den globalen Wissensaustausch gewinnen Sie nicht nur wertvolle Einblicke in andere Kulturen, sondern knüpfen auch neue Freundschaften. Das International Office der Fachhochschule Salzburg unterstützt Sie bei der Organisation eines Auslandssemesters oder -praktikums. Auch durch den Austausch mit unseren ausländischen Studierenden und GastprofessorInnen eignen Sie sich wichtige interkulturelle und sprachliche Kompetenzen an.

Wohnen & Studieren

Wer Studieren und Wohnen verbinden möchte, dem stehen das Studentenwohnheim am Campus Urstein und das Studentenwohnheim Matador am Campus Kuchl offen. Bei Bedarf wenden Sie sich bitte direkt an www.studentenheim.at

Sport & Natur

Unser Sports Department bietet Ihnen jedes Semester ein vielfältiges Programm an Kursen und Trainings. Als Studierende der Fachhochschule Salzburg stehen Ihnen die Anlagen des nahe gelegenen Universitäts- und Landessportzentrums in Rif zur Verfügung. Oder Sie nutzen die zahlreichen Freizeitmöglichkeiten, die Ihnen die Umgebung bietet. Ob im Winter zum Skifahren, Tourengehen oder Snowboarden, oder im Sommer zum Beachvolleyball, Schwimmen, Segeln oder Klettern: Salzburgs Berge und Seen liegen direkt vor der Haustür.





BEWERBUNG & AUFNAHME

Studienart: Vollzeit
Dauer: 6 Semester
Abschluss: Bachelor of Science in Engineering (BSc)
Studienplätze/Jahr: 30
Standort: Campus Urstein
Kosten: 363 Euro pro Semester + ÖH-Beitrag (ca. 17 Euro)
Weiterbildung: 4 Semester Masterstudiengang an der FH Salzburg

ZUGANGSVORAUSSETZUNGEN

- › Allgemeine Hochschulreife
- › Studienberechtigungs- / Berufsreifeprüfung
- › Einschlägige berufliche Qualifikation*
- › Deutsche Fachhochschulreife (facheinschlägig)*
- › Einstieg in das 3. Semester mit Nachweis von Vorkenntnissen möglich*

*Über Zusatzprüfungen entscheidet die Studiengangsleitung.

AUFNAHMEVERFAHREN

- 1 Online-Bewerbung auf der Website der FH Salzburg unter <http://www.fh-salzburg.ac.at/info/online-bewerbung>
 - 2 Standardisierter Aufnahmetest an der FH Salzburg
 - 3 Persönliches Bewerbungsgespräch
- › Aktuelle Termine und Fristen finden Sie auf unserer Website.
-

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

- › www.fh-salzburg.ac.at/mmt
 - › www.multimediatechnology.at
-

KONTAKT

Fachhochschule Salzburg GmbH
Urstein Süd 1, 5412 Puch/Salzburg, Austria
T +43 (0)50 2211-1250
E office.mmt@fh-salzburg.ac.at

Fotos:
SalzburgerLand Tourismus
Tourismus Salzburg
Fachhochschule Salzburg

Titelfoto:
MultiMediaTechnology, Robert Praxmarer