



MultiMediaTechnology im Web

Willst du mehr über das MultiMediaTechnology-Studium erfahren?
Besuch uns im Web! Auf www.fh-salzburg.ac.at/mmt findest du alle
Informationen und kannst dich zum Studium anmelden.

Follow us!

Blog: multimediatechnology.at

Fanpage: www.facebook.com/multimediatechnology

Kontakt

Bachelorstudiengang MultiMediaTechnology

Fachhochschule Salzburg

Urstein Süd 1, 5412 Puch, Austria

T +43 (0)50 2211 DW 1250

F +43 (0)50 2211 DW 1299

E office.mmt@fh-salzburg.ac.at

www.fh-salzburg.ac.at/mmt

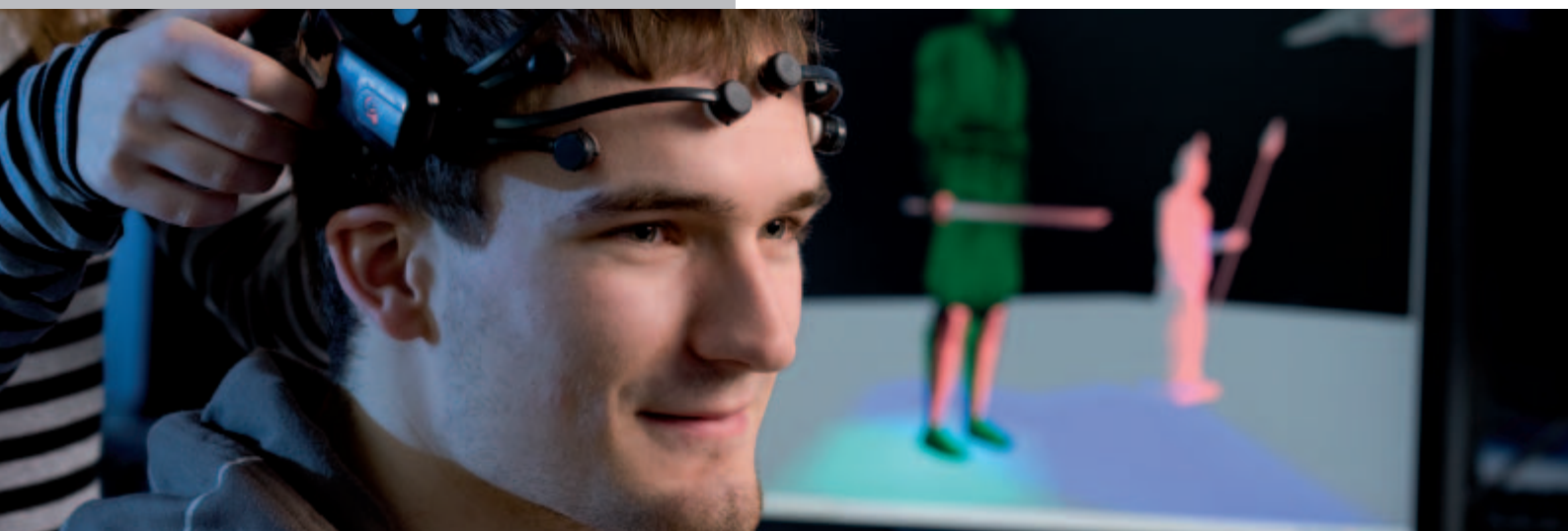
Fachhochschule Salzburg
University of Applied Sciences



MultiMediaTechnology **mmt**

Bachelor

Vollzeit



mmt auf einen Blick

- fundierte technische Ausbildung für Neue Medien
- projektorientiertes Studium mit viel Praxisbezug
- Spezialisierungen: Augmented Reality & Game, Web & Communities
- beste Berufsaussichten für AbsolventInnen
- kreatives Teamwork mit GestalterInnen

Follow us!

Web: www.fh-salzburg.ac.at/mmt

Blog: multimediatechnology.at

Fanpage: www.facebook.com/multimediatechnology

Kontakt

Bachelorstudiengang MultiMediaTechnology

Fachhochschule Salzburg

Urstein Süd 1, 5412 Puch, Austria

T +43 (0)50 2211 DW 1250

F +43 (0)50 2211 DW 1299

E office.mmt@fh-salzburg.ac.at

www.fh-salzburg.ac.at

Web, Games & Apps

Multimedia + Technology

Das Web ist dein zweites Zuhause, du kennst deinen Computer auch von innen und unter Gaming verstehst du etwas anderes als Kartenspielen mit Freunden? Wenn das auf dich zutrifft, ist der Bachelorstudiengang MultiMediaTechnology an der FH-Salzburg genau richtig für dich.

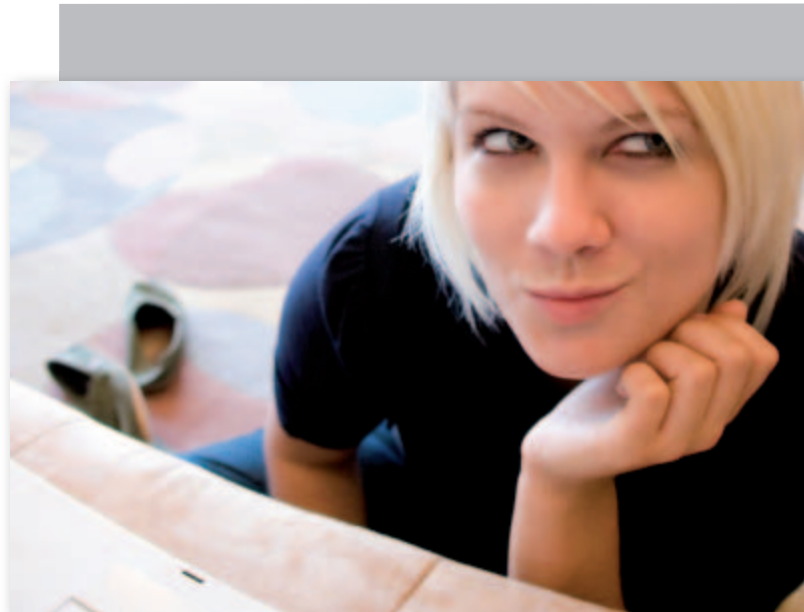
Neue Welten erfinden

Wir bieten dir eine technische Ausbildung, die ganz auf die neue Medienwelt zugeschnitten ist. Du lernst, wie man Websites, Computergames, Mobile Applikationen und Augmented Reality Anwendungen entwickelt und arbeitest mit den neuesten Multimedia-Technologien. Nach 6 Semestern startest du in den Job oder spezialisierst dich weiter im Masterstudium.

Entdecke deine Möglichkeiten

Du bist neugierig, hellwach, hast Ideen, interessierst dich für Programmierung und arbeitest gerne im Team? Finde heraus, was dich bei MultiMediaTechnology erwartet und bewirb dich auf unserer Website:

www.fh-salzburg.ac.at/mmt



Studienart: Vollzeit

Abschluss: Bachelor of Science in Engineering

Dauer: 6 Semester

Studienplätze/Jahr: 30

Master ab Herbst 2011

So bewirbst du dich!

Es geht ganz einfach: Registriere dich rechtzeitig auf www.fh-salzburg.ac.at. Wir schicken dir dann eine Einladung zu einem Aufnahme-Workshop. Dabei lernen wir dich besser kennen und können gemeinsam herausfinden, ob du technisch begabt bist und deine Interessen auch zum Studienkonzept passen. Jedes Jahr nehmen wir 30 Personen auf. Du hast noch Fragen? Hol dir die Antworten in den FAQs auf unserem Blog oder ruf uns an! T: +43 (0)50 2211 1250



Fit für die neue Medienwelt

Die Schwerpunkte

Das MultiMediaTechnology Studium umfasst das gesamte Spektrum der digitalen Medientechnik und Informatik. Die Schwerpunkte liegen in den Bereichen Webtechnologien, Computergrafik, Games, Mobile Applikationen und Augmented Reality. Neben der Vermittlung von technischem Know-how legen wir besonderen Wert auf die Ausbildung von Kreativität und sozial-kommunikativer Kompetenz. Teamarbeit ist in der Medienbranche die Regel, deshalb stehen Fächer wie Selbst- und Teammanagement auf dem Lehrplan.

Der Studienaufbau

Das Bachelorstudium dauert sechs Semester. Nach der Grundlagenausbildung im ersten Studienjahr entscheidest du dich im zweiten Studienjahr für eine Spezialisierung und vertiefst so dein Wissen. Der Studienplan ist modular aufgebaut und bietet dir viele Wahlmöglichkeiten.

Die Spezialisierungen

Ab dem dritten Semester entscheidest du dich für einen Ausbildungsschwerpunkt. Wähle zwischen zwei Hauptvertiefungsmöglichkeiten und suche dir zusätzlich eine von drei Nebenvertiefungen aus. Die Multimedia Branche entwickelt sich sehr dynamisch. Entsprechend flexibel ist der Studienplan aufgebaut. Neue Entwicklungen werden umgehend in die Lehre aufgenommen. So bleibt dein Wissen immer auf dem neuesten Stand.

Major Fächer (Hauptvertiefungen)

Augmented Reality & Game

Game Design & Development, Game Engines & Physics, Artificial Intelligence, Game Studies, Online-Gaming, Game Business, Augmented Reality, Pervasive Gaming, Computergrafik, Interaktive Installationen und Simulationen, Cooperative Work Environments, Computervision, Human Computer Interaction, Realtime Rendering, Shader

Web & Communities

Planung und Entwicklung von Webapplikationen, Social Networks & Online Communities, Datenbanken & Content-Management, Servertechnologien, Online Kommunikation (Blogs, Chats, Wikis), Rich-Media Anwendungen, verteilte Web Applikationen, Webservices, MashUps, WebInterfaces, AJAX

Minor Fächer (Nebenvertiefungen)

Mobile Applications

Handys, Handhelds, mobile Game-Konsolen, Location Based Services, Usability, Plattformen und Schnittstellen

Media Asset Management

Medienformate und Komprimierung, Digital Rights Management, Medienspeicherung & Archivierung

AV & Studio

Aufbau von TV- und Tonstudios, Videoproduktion, Lichttechnik, Studio-Workflow, Virtuelles Studio, Tracking

	Lehrveranstaltung	Semester						Course	
		1	2	3	4	5	6		
Grundlegende Wissens- schaftskompetenzen	Kulturtheorie	1	1					Cultural Theory	Scientific Basics
	Grundlagen der Mediegestaltung		1					Media-Design Basics	
	Angewandte Mathematik	3,5	3,5					Applied Mathematics	
	Einführung Programmierung	4						Programming Basics	
	Datenstrukturen & Algorithmen		4					Data Structures & Algorithms	
	Basisqualifikation (Projekt)		0,5					Programming Qualification Project	
	Software Engineering			2				Software Engineering	
	Erweiterte Konzepte der Programmierung				2			Enhanced Programming Concepts	
Theorie und Anwendung multimedialer Technik	Medienproduktion & Postproduktion	2	2					Media Production & Postproduction	Specialisation in MultiMediaTechnology
	Medienformate & Standards	3						Media Formats & Standards	
	Einführung Medientechnik		2					Media Technology	
	Einführung Datenbanken	1,5						Introduction to Databases	
	XML & Datenbanken		1,5					XML & Databases	
	3D Modellierung & Animation	2						3D Modelling & Animation	
	Computergrafik		2					Computer Graphics	
	Webprogrammierung	2	2,5					Web Programming	
	Operations & IT	1						Operations & IT	
	Objekt-orientierte und Event-gesteuerte Programmierung		2					Object- und Event-oriented Programming	
	Multimedia Netzwerke & IT Sicherheit			3				Multimedia Networks & IT Security	
	Multimedia Sicherheit				2			Multimedia Security	
	Multimedia Informationssysteme				2			Multimedia Informationssysteme	
	Interface Cultures			2				Interface Cultures	
	Visual Programming			1				Visual Programming	
	Interface Technologies				2			Interface Technologies	
	Medien, Technik & Gesellschaft					1		Media, Technology & Society	
	Ausgewählte Kapitel						2	Selected Chapters of MultiMediaTechnology	
	Wahlpflicht 1 (Major): Augmented Reality & Game							Compulsory Course 1: Augmented Reality & Game	
	Computergrafik			2				Computer Graphics	
	Game Studies & Game Design			3				Game Studies & Game Design	
	Game Development			2	3			Game Development	
	Augmented Reality			1	2			Augmented Reality	
	Realtime Simulation & Graphics				2			Realtime Simulation & Graphics	
	Business of Game				1			Business of Game	
	Wahlpflicht 1 (Major): Web & Communities							Compulsory Course 1: Web & Communities	
	Web Contentmanagement Systems			2				Web Contentmanagement Systems	
	Web Technologies			2	3			Web Technologies	
	Interactive Multimedia Programming			2	2			Interactive Multimedia Programming	
	Social Networks & Communities			2				Social Networks & Communities	
	Web Operations				2			Web Operations	
	Business of Web				1			Business of Web	
	Wahlpflicht 2 (Minor):			2	2			Compulsory Course 2:	
1 AV&Studio / 2 Media Asset Management / 3 Mobile Applications							1 AV&Studio / 2 Media Asset Management / 3 Mobile Applications		
Wahlpflicht 3:						1	Compulsory Course 3:		
1 Emerging Technologies / 2 Transmedia							1 Emerging Technologies / 2 Transmedia		
Fachspezifische und multimediale Qualifikation (Projekt)			1	1			Qualification Projects		
Interdisziplinäre multimediale Qualifikation (Projekt)					0,5	4	Interdisciplinary Multimedia Qualification Project		
Kommuni- kation	Englisch	1	1				Englisch	Social- and Communica- tion Skills	
	Personaler Reflexionsprozess	0,5	0,5				0,5		Processes of Self Reflection
	Teamarbeit & Teamentwicklung			1					Teamwork & Teambuilding
	Team & Gruppen Prozess			1					Team & Group Process
	Interdisziplinärer Prozess				1		0,5		Interdisciplinary Process
	Organisationsmanagement						1		Organizational Management
Arbeitsmethoden	Konzeptentwicklung	2						Concept Development	Tools and Methods
	Selbstmanagement	1,5	0,5					Self-Management	
	Projektmanagement		1					Project Management	
	Wissenschaftliches Arbeiten			1				Scientific Working	
	Fachspezifisches Projektmanagement & Workflows			1				Expert Project Management & Workflows	
	Thinking / Reading / Writing				1			Thinking / Reading / Writing	
	Technische Redaktion				2			Technical Documentation	
	Wahlpflicht 4: Professionalisierung Arbeitsmethoden:						2	Compulsory Course 4:	
1 Unternehmerische Grundlagen / 2 Medienwirtschaft							1 Business Basics / 2 Media Economics		
Prakti- kum	Recht						1	Introduction to Law	Intern- ship
	Berufspraktikum inkl. Begleitlehrveranstaltungen					1,0		Internship with Seminar	
	Bachelorarbeit 1 inkl. Begleitlehrveranstaltung					1,5		Bachelor's Thesis 1 with Seminar	
	Bachelorarbeit 2 inkl. Begleitlehrveranstaltung					2		Bachelor's Thesis 2 with Seminar	
Semesterwochenstunden		25	25	23	23	3	15	Contact Hours	
ECTS-Credits		30	30	30	30	30	30	ECTS Credits (Total)	
ECTS Gesamtpunkte		180						ECTS Credits (Total)	

Durchstarten zum Traumjob

Praxis schon im Studium

Der Studienplan ist besonders praxisorientiert angelegt. In zahlreichen Projekten lernst du, wie man Multimedia-produkte entwickelt. Während des Berufspraktikums, das Teil des Studiums im 5. Semester ist, sammelst du Berufserfahrung, die dir beim Einstieg in den Job hilft.

Karriere in der Multimediabranche

MultiMediaTechnology ist eine zukunftssichere Ausbildung und auf die Entwicklung von Innovationen ausgerichtet. Nach Abschluss des Bachelorstudiums hast du viele Jobmöglichkeiten. AbsolventInnen machen erfolgreich Karriere in Softwareschmieden, Game-Studios, Webagenturen etc.

Beste Berufsaussichten

AbsolventInnen von Fachhochschulen - besonders der technischen Studiengänge - haben Top Chancen auf dem Arbeitsmarkt. Als ExpertIn für Medientechnik ist dein Können in der Infotainment- und Entertainmentbranche ebenso gefragt wie in der Bild- und Tonträgerindustrie, der Telekommunikationsbranche oder in der Content-Industrie.

Jobs

Web EntwicklerIn
Game EntwicklerIn
Multimedia EntwicklerIn
Grafik- & ToolprogrammiererIn
EntwicklerIn für mobile Applikationen, Lernsoftware und Augmented Reality Anwendungen
Authoring TechnikerIn
Technische Assistenz in der digitalen Fernseh- und Filmproduktion
WebMasterIn & AdministratorIn
ProjektmanagerIn und Media Asset ManagerIn
etc.

Branchen

Infotainment- und Entertainment
Werbung
Grafische Simulation, Content-Industrie
Verlage und Online Redaktionen
Telekommunikation (Multimedia Systeme)
TV- und Filmproduktion
Ton- und Bildträgerindustrie
etc.



Bettina Steger

Zur Matura habe ich eine Website entwickelt. Seither bin ich totaler Programmier-Fan. Ich möchte Webentwicklerin werden und habe mir mehrere Studien dafür angesehen. Für MultiMediaTechnology habe ich mich vor allem wegen der praktische Ausrichtung und der vielen Projekte entschieden. Eine meiner ersten Arbeiten war eine Applikation für Facebook, mit der man seinen persönlichen TV-Wochenplan erstellen kann.



Sebastian Frisch

Ich spiele seit meiner Jugend in einer Band und interessiere mich sehr für Soundprogrammierung für Computerspiele und Multimedia-Installationen. Ich studiere MultiMediaTechnology kombiniert mit MultiMediaArt im Doppelstudium. So kann ich meine Interessen für Programmierung und Gestaltung perfekt miteinander verbinden.



Yafes Sahin

Mein Traumjob ist Computerspielentwickler und deshalb habe ich mich auf Augmented Reality & Game spezialisiert. EntwicklerInnen mit speziellem Know-how in Computergrafik, Realtime Simulation und Gamedevelopment sind in den Studios sehr gefragt. Ich freue mich schon auf mein Praktikumssemester, das ich bei einer großen Spielefirma absolvieren möchte.

Technik & Design: Erfolgreich im Doppelpack

Vorsprung durch Teamwork

Ein Multimediaprodukt muss nicht nur sauber programmiert sein, auch das Design muss stimmen. In der Praxis arbeiten ProgrammiererInnen deshalb stets mit GestalterInnen zusammen. Im mediaCUBE Konzept setzen wir diese branchenübliche Form des Teamworks bereits in der Ausbildung um. Du arbeitest eng mit Studierenden des künstlerisch-gestalterisch ausgerichteten Studiengangs MultiMediaArt zusammen. In gemischten Projektteams entwickelt ihr ambitionierte Projekte und setzt sie gemeinsam um. Ihr lernt wechselseitig die jeweiligen Arbeitsmethoden kennen. Ein abgestimmtes Curriculum und gemeinsame Unterrichtsfächer sorgen für kreativen Austausch und gegenseitige Inspiration.

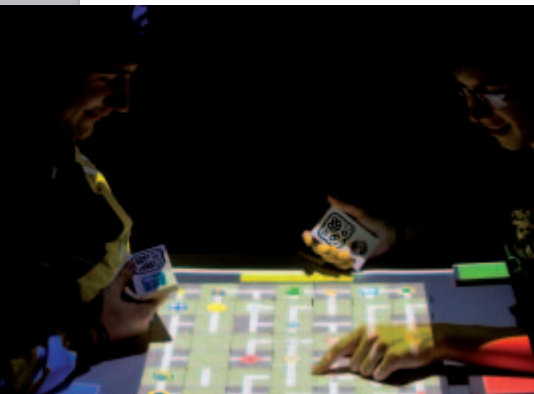
Ein einzigartiges Ausbildungskonzept in Österreich und ein echter Wissensvorsprung beim Einstieg in den Job!

Zwei in einem - Doppelstudium

Falls du sowohl technisch als auch gestalterisch begabt bist, kannst du MultiMediaTechnology und MultiMediaArt zusammen als 4-jähriges Doppelstudium absolvieren.

Dafür solltest du facheinschlägige Vorkenntnisse und eine sehr hohe Leistungsbereitschaft mitbringen. Für das Doppelstudium musst du das Aufnahmeverfahren beider Studiengänge erfolgreich absolvieren.

Programmieren wie die Profis



Mazed and Confused

Knifflige Schatzsuche im virtuellen Labyrinth. Mazed and Confused wird mit Hilfe spezieller Spielkarten auf einem Tangible User Interface-Tisch gespielt. Die Spieler suchen im Labyrinth nach verborgenen Schätzen. Die Verbindung realer Spielkarten mit einem virtuellen Spielfeld schafft eine ganz besondere Atmosphäre. Entwickelt von Fabian Bergner und Rene Baumgartner.



Comic Clash

Kreativ-Tool für Comic Fans. Die Webseite Comic Clash verbindet freche Texte und Bilder aus der Fotocommunity flickr zu witzigen Comicstrips. Der Clou dabei: Jede/Jeder TeilnehmerIn darf immer nur ein Bild zur Geschichte beisteuern. Der Comic wird zu einer kreativen Gemeinschaftsproduktion mehrerer Webuser. Entwickelt von Matthias Frick und Hubert Hölzl.



iParcheesi

Spannender Zeitvertreib für das iPhone. iParcheesi ist eine 3D-Umsetzung von „Mensch ärgere dich nicht“ für das Apple iPhone. Die Spielfiguren werden mittels Touch-Screen gesteuert. Die Regeln sind bekannt: Wer als erstes mit allen Figuren im Ziel ist, hat gewonnen. Entwickelt von Andreas Alfarè.