

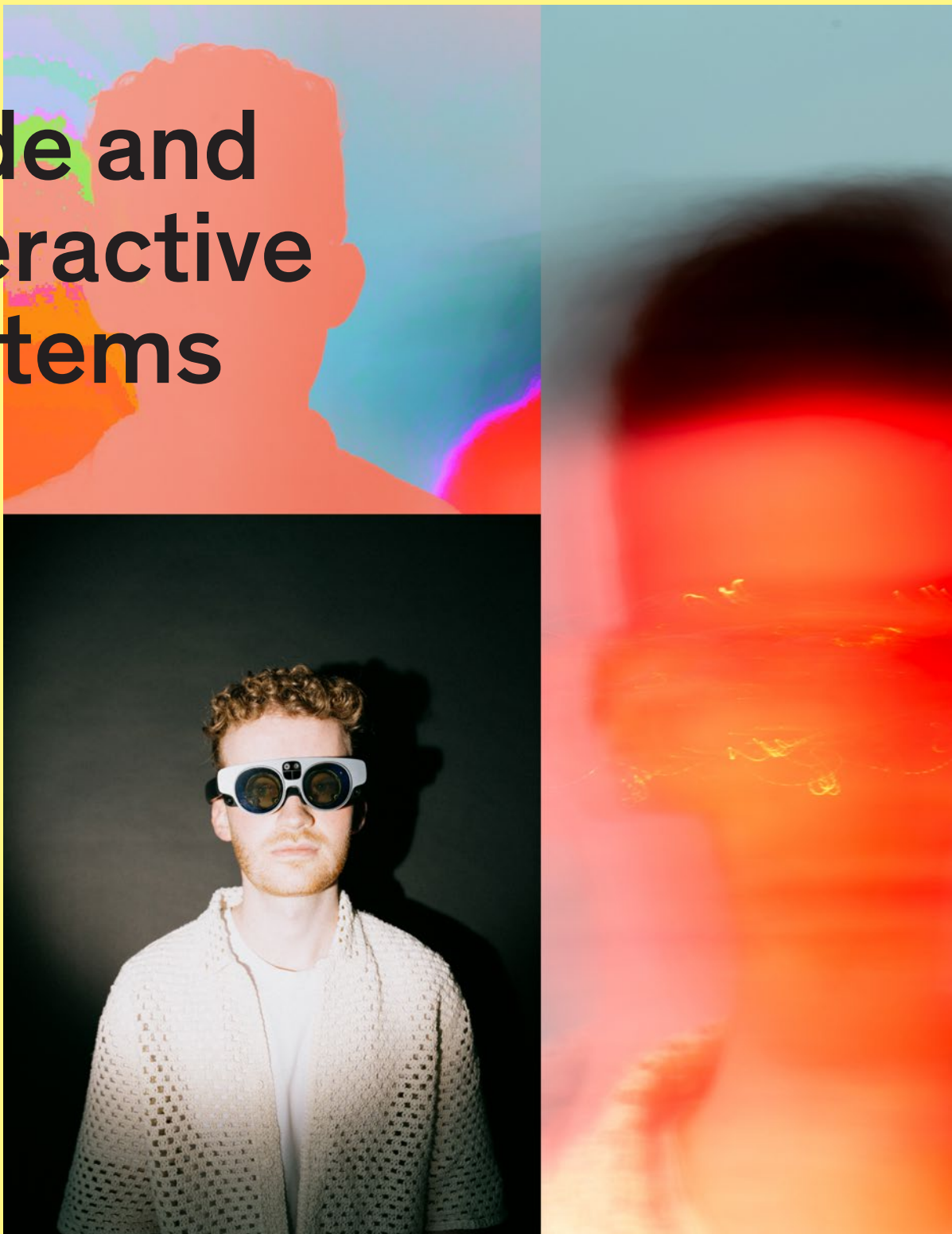
Bachelor

Vollzeit



FH Salzburg

Code and Interactive Systems



**Bright futures
in the making.**

Studium

Code and Interactive Systems verbindet Programmierung, interaktive Systeme und Zukunftstechnologien zu einem Studium, das die digitalen Erlebnisse von morgen gestaltet. Sie lernen, praxisnah Webseiten, Apps und Games zu entwickeln – kreativ, zukunftsweisend und am Menschen orientiert. Wählen Sie zwischen den Schwerpunkten Future Web & Mobile oder Game & Immersive Tech und bauen Sie sich so ein modernes, marktfähiges Profil auf.

Wissens- wertes

Schwer- punkte

Werden Sie fit in Softwareentwicklung und kreativen Technologien – das heißt, als Studierende lernen Sie nicht nur Programmieren, sondern setzen eigene Ideen mit modernsten Tools praktisch um. Egal ob Apps, Websites, Games oder interaktive Medien: Sie probieren alles aus!

Ab dem dritten Semester wählen Sie einen der angebotenen Schwerpunkte:

Future Web & Mobile

Gestalten Sie die nächste Generation digitaler Erlebnisse mit modernen Webframeworks und Native Mobile Entwicklung. Dabei wenden Sie essenzielle Standards wie Web Application Security, Barrierefreiheit und Privacy by Design an. Unser Fokus liegt darauf, technisch exzellente und qualitativ hochwertige Produkte zu entwickeln, die Sie zur gefragten Fachkraft in Tech-Unternehmen, Agenturen und Start-ups machen.



Besonder- heiten

Game & Immersive Tech

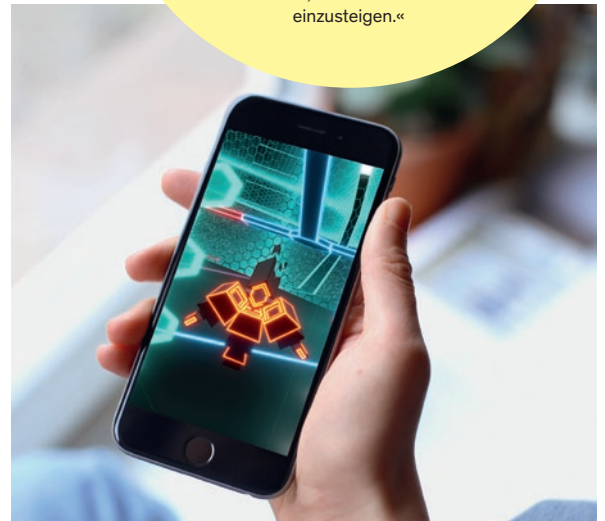
Entwickeln Sie Spiele, interaktive Installationen und immersive Experiences für VR, AR und andere neue Plattformen. Dabei arbeiten Sie mit Game-Engines, Echtzeitgrafik und XR-Technologien und verbinden Spielmechaniken mit Storytelling und User Experience. Unser Fokus liegt darauf, innovative und qualitativ hochwertige Projekte zu realisieren, die Sie für Berufe qualifizieren, in denen Games, Creative Industries und interaktive Technologien zusammenfinden.

Durch viele praxisnahe Projekte wachsen Sie mit Ihrem Team an echten Challenges und schaffen schon während des Studiums ein Portfolio, das sich sehen lassen kann.

Aktuelles Know-how gibt's bei uns nicht nur im Unterricht, sondern auch bei zahlreichen Events rund ums Studium. Ob spannende Game-Jams, inspirierende Meetups, Barcamps oder besondere Workshops und Vorträge – es ist immer etwas los! Das Beste daran: Sie lernen nicht nur Neues, sondern knüpfen auch wertvolle Kontakte zu ehemaligen Studierenden und potenziellen Arbeitgeber*innen und erweitern so Ihr Netzwerk.

Martin Filipp
COO Mi'pu'mi Games

»Keine andere Hochschule bietet im Bereich Games einen derart aktiven Austausch mit nationalen, aber auch internationalen großen Playern der Branche. Dank der hervorragenden Betreuung durch engagiertes Lehrpersonal und der Möglichkeit, durch professionelle Projekte Praxiserfahrung zu sammeln, ergeben sich für die Studierenden vielseitige Chancen, in das Berufsleben einzusteigen.«



Jobaussichten und Karriere

Durch die praktische Ausrichtung und enge Vernetzung mit Unternehmen sind Sie nach dem Studium sehr gefragt:

- in Web-Agenturen und Game-Studios
- in Digital- und Tech-Firmen
- in Start-ups oder
- als Einzelunternehmer*in

Die erworbenen Skills machen Sie fit für kreative, innovative Jobs, in denen die digitale Zukunft gestaltet wird.



Mehr Infos zum
Studiengang

Studienplan



Platz 1 im Ranking der
Kreativ-Hochschulen des
Art Directors Club (ADC)

1. Semester	ECTS 30 (SWS 25)	4. Semester	ECTS 30 (SWS 23)
Einführung Programmierung	5 (4)	Software Engineering 2	2,5 (2)
Webprogrammierung und Datenbanken	4 (3)	Kryptographie und Datensicherheit	2,5 (2)
Software Development Tools	1 (1)	Unternehmerische Grundlagen und Vertragsrecht	1,5 (1,5)
Angewandte Mathematik	4 (4)	Wissenschaftliches Arbeiten und Forschungsmethoden	2,5 (2)
Einführung Medieninformatik	2,5 (2)	Schwerpunkt Future Web & Mobile:	
Kreativtechniken und Konzeptentwicklung	3 (2)	· Native Mobile Development	
3D Prototyping und Scripting	4 (3)	· Frontend Development	
Mediengestaltung und Designprinzipien	2,5 (2)	· Web Application Security and Ethical Hacking	
Selbstgesteuertes Lernen	1 (1)	· Content Management Systems	16 (11,5)
AI Literacy	1 (1)	Schwerpunkt Game & Immersive Tech:	
Medien, Technik und Gesellschaft	1 (1)	· Game Development	
Kommunikation und Kultur	1 (1)	· Game Production Environments and Workflows	
		· Interactive Visual Effects	
		Multimedialprojekte	
		Spezialisierung Interaction Design	
		· Interaction Design Studio	
		· Interactive Audio and Sound Design	5 (4)
		Spezialisierung AI Engineering	
		· Generative AI	
		· Deep Learning and Neural Networks	
2. Semester	ECTS 30 (SWS 22,5)	5. Semester	ECTS 30 (SWS 5)
Algorithmen und Datenstrukturen	5 (4)	Berufspraktikum	19 (0)
Grundlagen Game Development	4 (3)	Berufspraktikum: Begleitlehrveranstaltung	1 (0,5)
Webprogrammierung und Datenbanken	4 (3)	Bachelorarbeit: Forschungsdesign	2,5 (0,5)
Multimedialprojekt 1 / Programmierprojekt	4 (2)	Selbstgesteuertes Lernen	0,5 (1)
Statistik und Grundlagen Machine Learning	4 (3)	Schwerpunkt Future Web & Mobile:	
Computernetzwerke	2,5 (2)	· Full-Stack Development	
User Experience and Human Factors	2,5 (2)	Schwerpunkt Game & Immersive Tech:	7 (3)
Präsentationstechniken	1 (1)	· Extended Reality and Immersive Technologies	
Projektmanagement 1 und Rechtliche Grundlagen	2 (1,5)	Praxisprojekt	
Wahlfach: Medien, Technik und Gesellschaft oder Kommunikation und Kultur	1(1)		
3. Semester	ECTS 30 (SWS 21,5)	6. Semester	ECTS 30 (SWS 7,5)
Software Engineering	2,5 (2)	Schwerpunkt Future Web & Mobile:	
Software Projektmanagement und Workflows	2 (2)	· Information Systems and Retrieval	
Betriebssysteme	2,5 (1,5)	· Business of Web	
Wissenschaftliches Arbeiten und Forschungsmethoden 1	4 (2)	Schwerpunkt Game & Immersive Tech:	17 (4,5)
Schwerpunkt Future Web & Mobile:		· Data-Driven Engine Design	
· Backend Development		· Business of Games	
· Web Operations and Digital Sovereignty		Praxisprojekt	
· Frontend Development			
· Design Systeme und CSS	14 (10)	Wahlfach: Interdisciplinary Hackathon / Futures Stories Lab oder Change.Climate.Resilience	1 (1)
Schwerpunkt Game & Immersive Tech:		Gastvorträge: Emerging Technologies	1 (1)
· Game Studies & Game Design		Bachelorarbeit	10 (1)
· Game Development		Bachelorprüfung	1 (0)
· Computergrafik			
Praxisprojekt			
Spezialisierung Interaction Design			
· Human-Centered Design Methods			
· Creative Making and Physical Interfaces	5 (4)		
Spezialisierung AI Engineering			
· Supervised Machine Learning			
· Trustworthy AI			

Der abgebildete
aktuelle Studienplan
ist exemplarisch
zusammengefasst.

ECTS: European
Credit Transfer
and Accumulation
System
SWS: Semester-
wochenstunden

Unterrichtszeiten

Montag bis Freitag ganztags

Praktikum

480 Stunden im 5. Semester

Auslandsaufenthalt

Im 4. Semester möglich oder
als Auslandspraktikum im 5. Semester

Schwerpunkte

Ab dem 3. Semester wählen Sie einen
der angebotenen Schwerpunkte

Studierendenprojekte

portfolio.fh-salzburg.ac.at



Detaillierter
Studienplan

Bewerbung & Aufnahme

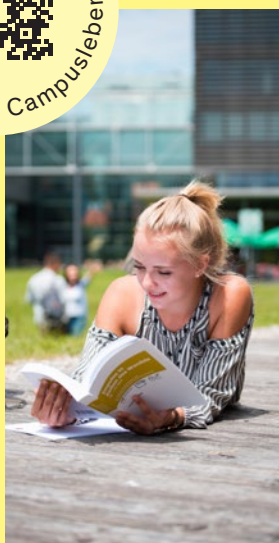
Johanna Wald, BSc
Absolventin

»Highlights meines Studiums waren ein Auslandssemester in Australien sowie ein Praktikum als Application Developerin bei einem Augmented Reality Startup, das nun von Apple übernommen wurde. Ich bekam ein Jobangebot für die Zeit nach meinem Studium und durfte auch meine Bachelorarbeit für das Unternehmen schreiben.«

Studienplätze/Jahr	54 Vollzeit
Abschluss	Bachelor of Science in Engineering (BSc)
Dauer	6 Semester (180 ECTS)
Studienort	Campus Urstein
Unterrichtssprache	Deutsch
Studienbeitrag	363 Euro pro Semester + ÖH-Beitrag
Zugangs- voraussetzungen	· Allgemeine Hochschulreife <i>oder</i> · Studienberechtigungs- / Berufsreifeprüfung <i>oder</i> · Einschlägige berufliche Qualifikation¹ <i>oder</i> · Deutsche Fachhochschulreife im Bereich Technik, Gestaltung oder Wirtschaft · Deutsch Level B2 ¹ Über Zusatzprüfungen entscheidet die Studiengangsleitung.
Aufnahmeverfahren	1. Online-Bewerbung auf unserer Website: www.fh-salzburg.ac.at/online-bewerbung 2. Bewerbungsgespräch

Aktuelle Termine und Fristen finden Sie unter:
www.fh-salzburg.ac.at/cde

Campus Urstein



Kontakt

Fachhochschule Salzburg GmbH
Urstein Süd 1, 5412 Puch/Salzburg, Austria
T +43 50 2211-6030
office.ct@fh-salzburg.ac.at
www.fh-salzburg.ac.at

Fotocredits

Titelseite: Fabian Heller, Karen Kircher,
Lukas Pattermann, Johanna Wicht
Innenseite links: FH Salzburg/
Wissen teilen können
Innenseite rechts: FH Salzburg/Team Origin
Rückseite: FH Salzburg/Jörg Hempel
FH Salzburg/Wildbild
FH Salzburg/Wildbild