



FH Salzburg
Creative
Technologies

Code and Interactive Systems*

Bachelor | Deutsch

* löst MultiMediaTechnology ab WS 2026/27 ab



Code and Interactive Systems

Bachelor

Unterrichtssprache

Deutsch und ca. 20 ECTS auf Englisch

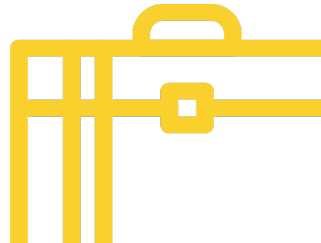
Dauer und Durchführung

6 Semester (180 ECTS)

Vollzeit (Mo-Fr)

Auslandsstudium im 4. Semester

Berufspraktikum im 5. Semester



Abschluss

**Bachelor of Science
in Engineering (Bsc)**

Berufsfeld ist die **Kreativ- und
Digitalwirtschaft**

54 Studienplätze pro Jahr

Was treibt uns an?

Code gestalten, der bewegt



Das Profil von Code and Interactive Systems

Professionelle Softwareentwicklung

Kernkompetenz

Critical Thinking & Creativity

kritisch reflektieren, innovative Lösungen entwickeln und kreative Denkweisen außerhalb gewohnter Muster einzusetzen

Interdisciplinarity & Collaboration

über Fachgrenzen hinweg zusammenarbeiten und komplexe Probleme integrativ zu lösen

Self-management & Self-awareness

Stärkung der Selbststeuerung und eigenverantwortlich sowie lernbereit agieren

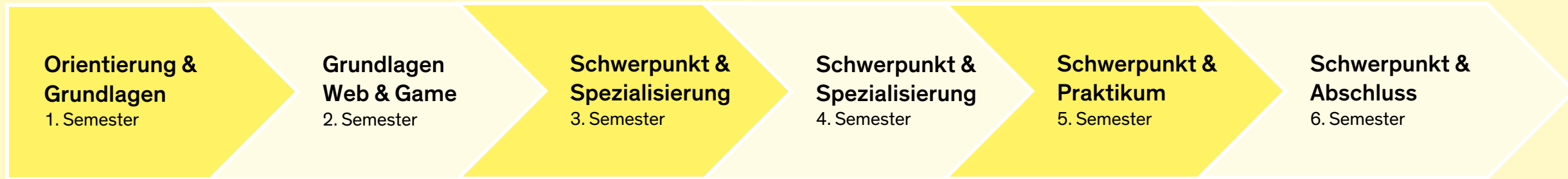
Technology Use & Ethics

den Umgang mit Technologien verstehen sowie deren gesellschaftliche Implikationen aktiv gestalten

Futures Literacy & Resilience

Zukunftsszenarien antizipieren und bewerten und dadurch proaktiv auf Veränderungen reagieren

Aufbau des Studiums



Orientierung und Grundlagen

- Überblick über alle Kompetenzen (Medien, Web, Game)
- Einführung Programmierung, Design- und Technologiegrundlagen
- Studien- & Medienkompetenz

Schwerpunkt und Spezialisierung

- Wahl eines fachlichen Schwerpunkts
- Ergänzende Wahl einer Spezialisierung zur Erweiterung des Profils
- Arbeiten in Projekten (im Team, in interdisziplinären Teams)

Praktikum und Abschluss

- Erwerb zusätzlicher Kompetenzen im einschlägigen Praktikum
- Professionalisierung im interdisziplinären Abschlussprojekt inkl. Präsentation
- Bachelorarbeit mit praktischer Arbeit und theoretischer Reflexion

Die Basis

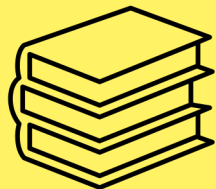
Solide Basis im Bereich Softwareentwicklung

Einführung Programmierung, Datenbanken, Webprogrammierung, Algorithmen & Datenstrukturen, Software Projektmanagement, Software Engineering

Design- und Technologie Grundlagen

Medien- und Mediengestaltung, Medienworkflows, Medienformate, Netzwerke, Betriebssysteme, Angewandte Mathematik, Grundlagen künstliche Intelligenz

Studien-, Wissenschafts- und Wirtschaftskompetenz



**Kurse beginnen bei Null.
Vorkurse und Tutorien helfen beim Einstieg**



Der Kern des Studiums

Schwerpunkte (3. bis 6. Semester)

Game & Immersive Tech

Future Web & Mobile

Spezialisierungen (3. und 4. Semester)

Interaction Design

AI Engineering

Praxisprojekte (2. bis 6. Semester)

Schwerpunkt Game & Immersive Tech

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
	Praxisprojekt 1 Einzelprojekt	Praxisprojekt 2 _a Teamprojekt	Praxisprojekt 2 _b Teamprojekt	Praktikum	Praxisprojekt 3 Interdis. Projekt
Einführung Programmierung	Algorithmen & Datenstrukturen	Game Development 1	Game Development 2		Business of Game
3D Prototyping & Scripting	Grundlagen Game Development	Game Studies & Game Design 1	Game Production Environments	Extended Reality & Immersive Technologies	Data-Driven Engine Design
		Computergrafik	Interactive Visual Effects		Bachelorarbeit

Inhalte: u.a. C++, OpenGL, Game Engines, Game Mechanics, Unity3D, Unreal, Codeeffizienz, Optimierung, Shader, AR/VR Grundlagen, AI und Contenterstellung, ...

Schwerpunkt Future Web & Mobile

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester
	Praxisprojekt 1 Einzelprojekt	Praxisprojekt 2 _a Teamprojekt	Praxisprojekt 2 _b Teamprojekt	Praktikum	Praxisprojekt 3 Interdis. Projekt
Web- Programmierung & Datenbanken 1	Web- Programmierung & Datenbanken 2	Backend Development	Content Management Systeme		Business of Web
	Computernetzwerke	Web Operations	Web Applicaton Security	Full-Stack Development	Information Systems & Retrieval
		Frontend Development 1	Frontend Development 2		Bachelorarbeit
		Design Systeme & CSS	Native Mobile Development		

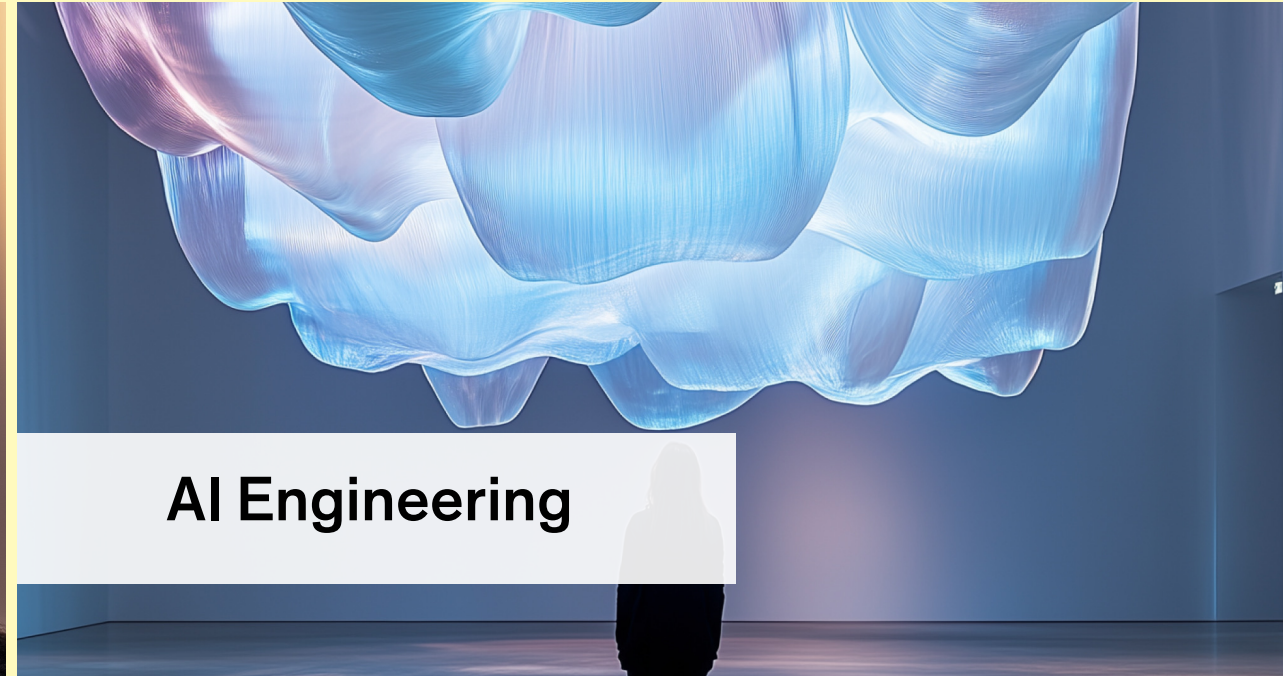
Inhalte: u.a. PHP, Laravel, node.js, ES6, React, Webpack, Wordpress/Typo3, Elastic Search, REST, TDD, Docker, ...

Spezialisierungen



Interaction Design

- Human-Centered Design Methods
- Creative Making and Physical Interfaces
- Interaction Design Studio
- Interactive Audio and Sound Design



AI Engineering

- Supervised Machine Learning
- Trustworthy AI
- Generative AI
- Deep Learning and Neural Networks

	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	
Allgemeine Fachkompetenzen 47 ECTS / 26%	Programmieren 1 (PR1) - 10 ECTS Mathematik 1 (MA1) – 4 ECTS	Programmieren 2 (PR2) – 17 ECTS Mathematik 2 (MA2) – 4 ECTS	Software Systeme 1 (SS1) – 7 ECTS	Software Systeme 2 (SS2) – 5 ECTS	Berufspraktikum		
Spezielle Fachkompetenzen 112 ECTS / 62 %	Design- & Technologie- Grundlagen 1 (DT1) – 12 ECTS	Design- & Technologie- Grundlagen 2 (DT2) – 5 ECTS	Major Future Web & Mobile 1 (WM1) – 14 ECTS Major Game & Immersive Tech 1 (GI1) – 14 ECTS Minor Interaction Design 1 (ID1) – 5 ECTS Minor AI Engineering 1 (AI1) – 5 ECTS	Major Future Web & Mobile 2 (WM2) – 16 ECTS Major Game & Immersive Tech 2 (GI2) – 16 ECTS Minor Interaction Design 2 (ID2) – 5 ECTS Minor AI Engineering 2 (AI2) – 5 ECTS		Major Future Web & Mobile 3 (WM3) – 7 ECTS Major Game & Immersive Tech 3 (GI3) – 7 ECTS Berufspraktikum (BPR) – 20 ECTS	Major Future Web & Mobile 4 (WM4) – 17 ECTS Major Game & Immersive Tech 4 (GI4) – 17 ECTS Bachelorarbeit & Bachelorprüfung (BAP) – 11 ECTS
Schlüsselkompetenzen 21 ECTS / 12 %	Allg. Studien- & Medienkompetenz 1 (SM1) – 4 ECTS	Allg. Studien- & Medienkompetenz 2 (SM2) – 4 ECTS	Wissenschafts- & Wirtschaftskompetenz (WIW) – 8 ECTS			Transformative Zukunftskompetenz (TZK) – 5 ECTS	
	25 SWS / 30 ECTS	22.5 SWS / 30 ECTS	21.5 SWS / 30 ECTS	23 SWS / 30 ECTS	5 SWS / 30 ECTS	7.5 SWS / 30 ECTS	

Praxisprojekte

Projekte in deinem Stil

Du entwickelst kreative Projekte, keine Standard-Lösungen.
Mit klarer Struktur und viel Raum für eigene Ideen

User first. Immer.

Stelle die Nutzerinnen und Nutzer in den Mittelpunkt und
erschaffe Lösungen mit Mehrwert für die Gesellschaft

Team-Power nutzen

Du arbeitest in interdisziplinären Teams mit Studierenden
aus Design, Technik, Content und weiteren Fachbereichen
zusammen und lernst, professionelle Projekte kollaborativ
zu planen und umzusetzen



Abschlussprojekt Memoria

Demenz erfahrbar machen durch immersive Technologien



Abschlussprojekt Pavlov

Reduziere deine Bildschirmzeit. Erhältlich im App Store.



WEB

Valantic, Vivid Planet , Pixelart, Red Bull Media House,
LOOP New Media, Skidata, Eurofunk, sproof, Google,
Mozilla, Shopify, ...



Praktikum im 5. Semester



Daedalic Entertainment, Sproing, Goodgame Studios, Mipumi,
Purple Lamp, Ovov Media, Vanguard Games, Bongfish,
Qualcom, Lufthansa, Vertigo Games, ...

GAME



Vernetzung während des Studiums durch

Lektor*innen aus relevanten Branchen

Firmentreffen (Meetups) und Exkursionen

FHS-Jobmesse contacta

Branchenmesse Level UP – The Gaming Festival

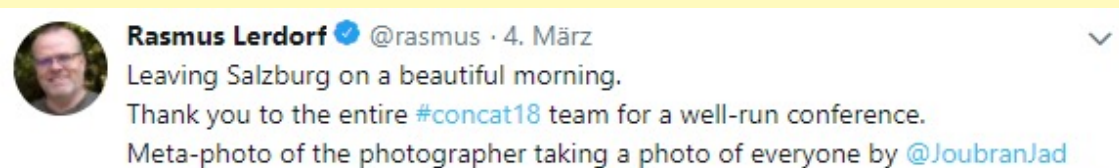
Creativity Rules Festival

LudeCat

Game-Jams

Hackathons

...



Studienvoraussetzungen

Matura, Abitur oder Berufsreifeprüfung (Deutsch B2 und Englisch B2)

oder

Studienberechtigungsprüfung (passende berufliche oder außerberufliche Vorbildung mit Zusatzprüfungen)

oder

**Facheinschlägige berufliche Qualifikation mit Zusatzprüfungen
oder deutsche Fachhochschulreife**



Studieren beginnen



Kontakt

office.ct@fh-salzburg.ac.at



www.fh-salzburg.ac.at/ct



www.linkedin.com/company/fhsalzburg-ct/



[@creative.technologies.dept](https://www.instagram.com/creative.technologies.dept)



portfolio.fh-salzburg.ac.at



Creative Technologies