



FH Salzburg  
MultiMediaTechnology

# Infoblatt

# Aufnahmeverfahren

Studienjahr 2020/21

*»mmt steht für Neugier und Leidenschaft bei der technischen Umsetzung multimedialer Produkte. Dem Erfinden und Entdecken neuer Lösungen geben wir im Studium viel Raum. Wir laden Sie ein, das Aufnahmeverfahren in diesem Sinne als eine Entdeckungsreise zu sehen«*

**Hilmar Linder // Studiengangsleiter**

## Aufnahmetermine:

- 24. Juni 2020, Mittwoch

**Aufnahmegespräche MultiMediaTechnology**

## Checkliste Aufnahmeverfahren:

- Online Bewerbung abgeschickt
- Schnupperkurs Udacity + Programmieraufgaben 4, 5, 6 gemacht und als PDF gespeichert
- Aufnahmegespräch per Videokonferenz
  - Programmierbeispiele **spätestens 24 Stunden vor dem Gespräch als PDF-Datei** auf der Online - Bewerbungsplattform hochladen <http://www.fh-salzburg.ac.at/footer/online-bewerbung-studium/>
  - Beispiele nochmal wiederholen für das Gespräch
- Zusage / Absage innerhalb 2 Wochen nach dem Aufnahmegespräch

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an

office.mmt@fh-salzburg.ac.at

T +43 (0)50 2211 DW 1252

F +43 (0)50 2211 DW 1299

[www.fh-salzburg.ac.at/mmt](http://www.fh-salzburg.ac.at/mmt)

<https://multimediatechnology.at/>

Technik  
Gesundheit  
Medien

# Aufnahmeverfahren für den Bachelor Studiengang MultiMediaTechnology

Das Aufnahmeverfahren für das 3-Jährige Bachelorstudium besteht aus drei Teilen:

## 1. Online-Bewerbung

auf <http://www.fh-salzburg.ac.at/footer/online-bewerbung-studium/>

Füllen Sie die Online-Bewerbung vollständig aus, melden Sie sich für einen unserer Aufnahmetage an und laden Sie folgende Unterlagen hoch:

- Ihr letztes Jahreszeugnis
- Nachweis der allgemeinen Hochschulreife:  
Reifeprüfungszeugnis bzw. Abitur oder anderer Nachweis zur Studienberechtigung. zB. Berufsreifeprüfung oder Studienberechtigungsprüfung (kann bis Studienbeginn nachgereicht werden)
- Reisepasskopie

## 2. Schnupperkurs Programmieren

Als Vorbereitung auf das Studium und zum „Hineinschnuppern“ in das Thema Programmierung möchten wir Sie bitten, den Kurs „Intro to JavaScript“ auf der frei zugänglichen Lernplattform [udacity.com](https://udacity.com) bis inklusive „Lesson 4 - Loops“ zu absolvieren.

Danach lösen Sie bitte die 3 zusätzlichen Programmieraufgaben 4, 5 und 6. Für den Kurs und die Ausarbeitung der Aufgaben sollten Sie sich etwa einen Tag Zeit nehmen. Ihre ausgearbeiteten Aufgaben bilden die Grundlage für das Aufnahmegespräch am Aufnahmetag an der FH Salzburg und Sie sollten die ausgearbeiteten Beispiele als PDF spätestens am Tag vor dem Aufnahmegespräch auf der Bewerbungsplattform **hochladen**.

Details zum Schnupperkurs Programmieren finden Sie auf der folgenden Seite.

## 3. Aufnahmegespräch per Videokonferenz

Im Aufnahmegespräch per Videokonferenz haben Sie die Chance, uns kennen zu lernen, Ihre Motivation zum Studium darzulegen und über Ihre Erfahrungen im Schnupperkurs zu sprechen. Bitte halten Sie den Code Ihrer Aufgaben aus dem Schnupperkurs ausgedruckt bzw. digital für Screensharing bereit. Sie können uns gerne auch Arbeitsproben (z.B. von Ihnen erstellte Webseiten, Games, etc.) zeigen bzw. uns von etwaigen Projekten berichten.

Bisherige Bestandteile des Aufnahmeverfahrens, wie z. B. ein standardisierter Reihungstest am Computer sowie eine Teamaufgabe, die eine Anwesenheit an der Fachhochschule Salzburg voraussetzen, entfallen aufgrund der Coronakrise bis auf weiteres.

Für das Gespräch selbst wiederholen Sie bitte die ausgearbeiteten Programmierbeispiele und bereiten sie etwaige Arbeitsproben von bisherigen Projekten zum Herzeigen vor (z.B. von Ihnen erstellte Webseiten, Games, etc.).

**Die Mitteilung über das Ergebnis des Aufnahmeverfahrens wird Ihnen per E-Mail ca. eine Woche nach dem jeweiligen Aufnahmetag an die von Ihnen bekanntgegebene Adresse übermittelt.**

# Schnupperkurs Programmieren

In diesem Online-Kurs erlernen Sie grundlegende Konzepte der Programmierung wie z. B. Befehle, Variablen, Schleifen, Verzweigungen, Arrays, Basis-Algorithmen.

Außerdem können Sie herausfinden, ob Ihnen Programmieren Spaß macht und Sie im MultiMediaTechnology-Studium mehr davon lernen möchten.

Zum Einstieg benötigen Sie einen Computer mit Internetzugang.

- 1) Melden Sie sich kostenlos bei <https://eu.udacity.com/> an
- 2) Erarbeiten Sie aus dem Kurskatalog den Kurs „**Intro to JavaScript**“ von „**Lesson 1: What is JavaScript**“ bis inklusive „**Lesson 4: Loops**“, inklusive der Quizzes zu einzelnen Teilen des Kurses zwischendurch. Hier der Link zum Kursstart: <https://classroom.udacity.com/courses/ud803>

Achtung! Der Code, den Sie hier erstellen und eintippen, kann nach Ende der Lektion verschwinden. Zur Dokumentation kopieren Sie bitte Ihre Eingaben zu den folgenden Quizzes in ein Text-Dokument. **Nehmen Sie diese Dokumentation ausgedruckt zum Aufnahmegespräch an die FH Salzburg mit!**

- a) Von Lesson 2 - Die Lösung von 24.Quiz "One Awesome Message" und einem weiteren Quiz
- b) Von Lesson 3 - Die Lösung von 21.Quiz "Back to School" und einem weiteren Quiz
- c) Von Lesson 4 - Die Lösung von 15.Quiz "Find my Seat" und einem weiteren Quiz

**Im nächsten Schritt geht es darum, eigene Programme zu schreiben:**

- 3) Melden Sie sich kostenlos bei <http://jsbin.com/> an. Richten Sie die Arbeitsumgebung so ein, dass Javascript, Console und Output sichtbar sind wie auf Seite 4 im Bild „Arbeitsumgebung auf [http://jsbin.com](http://jsbin.com/)“ zu sehen.

**Nun sind Sie bereit für die Programmier-Aufgaben:**

- 4) Gehen Sie zu <http://jsbin.com/kubih/watch?js,console> und betrachten Sie das Programm. Es ist fehlerhaft! Verwenden Sie den Menüpunkt File / Clone um eine Kopie des Programmes zu erstellen. Verbessern Sie das Programm so, dass es den richtigen Output liefert. Speichern Sie das Ergebnis in einem Textdokument ab.
- 5) Schreiben Sie selbstständig ein Programm, das hilft, den Zahlungsbetrag für eine Überweisung in die USA zu berechnen. Hierfür können Sie ebenfalls [jsbin.com](http://jsbin.com) nutzen. Fragen Sie zuerst nach einer Eingabe, also wie viele Euro überwiesen werden sollen. Von diesem Betrag ziehen Sie € 18,60 Gebühren ab und multiplizieren dann das Ergebnis mit 1.2238. Das ergibt den Dollar-Betrag. Geben Sie den Dollar-Betrag aus, gemeinsam mit einer Warnung, dass die Überweisung eine Woche dauern wird. Speichern Sie das Ergebnis in einem Textdokument ab.
- 6) Gehen Sie zu <http://jsbin.com/fimal/1/watch?html,js,output> und betrachten Sie das Programm. Sie sehen hier ein paar neue Javascript-Befehle für das Erstellen von Zeichnungen. Verwenden Sie den Menüpunkt File / Clone um eine Kopie des Programms zu erstellen. Experimentieren Sie mit dem Programm und zeichnen Sie den Anfangsbuchstaben Ihres Namens. Speichern Sie das Ergebnis in einem Textdokument ab.

**Kopieren Sie bitte bei allen Aufgaben den von Ihnen erstellten Code in ein Text-Dokument. Halten Sie diese Dokumentation ausgedruckt bzw. digital für Screensharing zum Aufnahmegespräch bereit.**

## Einstiegskurs für JavaScript auf udacity.com



## Arbeitsumgebung auf <http://jsbin.com/>

Die Tabs Javascript, Console und Output sollten aktiviert sein

