



FH Salzburg
MultiMediaTechnology

Infoblatt

Master-Aufnahmeverfahren

Studienbeginn im Herbst 2022

MultiMediaTechnology ist ein Masterstudium, das zwei Studienbereiche unter einem Dach vereint. Egal ob Sie den Studiengängen **Web Engineering** oder **Game & Simulation Engineering** wählen – Sie entwickeln sich zu gefragten Spezialist*innen rund um das Thema Digitalisierung in Kreativwirtschaft und Softwareindustrie.

Bitte nutzen Sie die Möglichkeit sich einen Eindruck von unserem Studiengang, den Projekten und den Studierenden zu verschaffen. Ideal dafür geeignet sind die FH-Weiten Veranstaltungen Info-Samstag und Open House, oder unsere Veranstaltungen LudeCat, Barcamp oder die Werkschau. Sie finden alle Informationen dazu unter der Adresse <https://multimediatechnology.at/termine/>

1. Zulassung zum Studium

Für die Zulassung zum Masterstudiengang MultiMediaTechnology müssen Sie folgende Zugangsvoraussetzungen erfüllen:

- Bachelorabschluss oder Abschluss eines gleichwertigen oder höherwertigen Studiums an einer anerkannten postsekundären Bildungseinrichtung im In- oder Ausland.
- Dieser Abschluss muss entweder facheinschlägig sein oder Sie bringen den Nachweis von 20 ECTS-Leistungspunkten in MINT-Fächern sowie 25 ECTS-Leistungspunkten im Bereich Softwareentwicklung mit (Details siehe Seite 3).

2. Aufnahmeverfahren

Das Aufnahmeverfahren für den Masterstudiengang MultiMediaTechnology besteht aus zwei Phasen:

- 1) Online-Bewerbung auf der Webseite der FH Salzburg und Upload der Bewerbungsunterlagen ab 1. November 2021.
- 2) Aufnahmegespräch an der Fachhochschule oder per Videokonferenz (MS Teams)

Details zu den einzelnen Schritten im Aufnahmeverfahren entnehmen Sie bitte den folgenden Seiten.

**Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne. Am liebsten per E-Mail.
Schreiben Sie an: office.mmt@fh-salzburg.ac.at**

3. Online-Bewerbung

Bitte füllen Sie die Online-Bewerbung unter folgendem Link <https://www.fh-salzburg.ac.at/footer/online-bewerbung-studium/> vollständig aus und laden Sie alle geforderten Dokumente hoch. Wenn Sie Dokumente nachreichen möchten, können Sie sich wieder einloggen. Sie entscheiden wann Sie die vollständige Bewerbung abschicken.

Dokumente

- **Erfolgsnachweis / Leistungsübersicht Ihres Studiums** bisherige Noten und Zeugnisse im Überblick.
- **Abschlusszeugnis Ihres Bachelorstudiums** (Nachreichung bis 31. Oktober 2022 möglich).
- Nur Falls ihr Bachelorstudium nicht „Zugangsberechtigt“ ist (siehe Punkt 5):
Nachweis der 45 ECTS MINT & Softwareentwicklung
 - Nachweis von 20 ECTS-Leistungspunkten in MINT-Fächern
 - Nachweis von 25 ECTS-Leistungspunkten im Bereich Softwareentwicklung

Listen Sie die Lehrveranstaltungen, deren ECTS, und wann Sie diese abgeschlossen haben übersichtlich auf. Beim zweiten Punkt, der Softwareentwicklung, akzeptieren wir auch einen Nachweis einer mindestens einjährigen Berufserfahrung: durch Arbeitszeugnisse und/oder einer Beschreibung der Projekte.

- **Schwerpunkte:** Bitte teilen Sie uns mit, welchen Studiengang Sie belegen möchten und laden Sie hierzu ein entsprechendes PDF-Dokument mit Angabe Ihrer Wahl hoch.
 - Game & Simulation Engineering oder
 - Web Engineering
- **Europass Lebenslauf** siehe <http://www.europass.at/>
- **Projektnachweis für zwei Projekte: ein PDF mit...**
 - Projekttitel, Teamgröße, Idee/Konzept Technische Umsetzung, Ihre Rolle im Projekt, mit Fokus auf Ihren Beitrag in der Softwareentwicklung.
 - Falls vorhanden: besondere Leistungen wie Auszeichnungen und Preise sowie Screenshot(s) und/oder URL.
 - Sollten diese Projekte im Rahmen des Bachelorstudiengangs MultiMediaTechnology entstanden sein können Sie auf die Einträge im Portfolio verweisen.
- **Wissenschaftliche Bachelorarbeit** (Abschlussarbeit Ihres Hochschulstudiums)
Bitte übermitteln Sie uns die schriftliche Abschlussarbeit Ihres Hochschulstudiums als PDF-Dokument (kann nachgereicht werden).
- **Reisepass oder Personalausweis**

4. Persönliches Gespräch

Das Aufnahmegespräch findet entweder an der FH statt oder per Videokonferenz. An der FH können wir Ihnen zusätzlich noch eine Führung durchs Gebäude und das Kennenlernen von Master-Student*innen und anderen Bewerber*innen bieten.

Im Gespräch selbst haben Sie die Chance, uns kennen zu lernen, Ihre Motivation zum Studium darzulegen und über Ihre bisherigen Projekte, Berufserfahrungen zu sprechen. Gemeinsam finden wir heraus, ob Sie die nötigen Vorkenntnisse für das Studium mitbringen, bzw. wie Sie diese Kenntnisse noch erwerben können. So ist es z.B. möglich ein Modul des Masterstudiums durch das sogenannte „Brückenmodul“ zu ersetzen, um wichtige Kenntnisse in Game- bzw. Web-Development nachzuholen. Konkret:

- Statt „Advanced Databases“ das „Brückenmodul Web“ bestehend aus den beiden Lehrveranstaltungen Frontend- und Backend Development
- Statt „Game Artificial Intelligence“ das „Brückenmodul Game“ mit der Lehrveranstaltung „Game Development“

Falls Sie schon Ideen für ein Masterprojekt haben, hören wir im Gespräch gerne davon. Die Mitteilung über das Ergebnis des Aufnahmeverfahrens wird Ihnen per E-Mail ca. eine Woche nach dem jeweiligen Aufnahmetermin übermittelt.

Mögliche Termine:

- Dienstag & Mittwoch 18./19. Jänner 2022
- Montag & Dienstag 21./22. März 2022
- Montag & Mittwoch 16./18. Mai 2022

Sie können sich online für einen der 3 angeführten Termine anmelden und werden einem der zwei Tage zugeteilt.

Zugangsberechtigte Bachelorabschlüsse

Alle Studiengänge, die nachfolgendes Mindestmaß an ECTS-Credits in den Kernfachgebieten aufweisen, werden als gültiger Bildungsabschluss anerkannt. Sie bringen diesen Nachweis im Rahmen des Aufnahmeverfahrens durch Upload der geforderten Dokumente.

Kernfachgebiet	Mindest ECTS	Beispiele für Lehrveranstaltungen
MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)	20	Angewandte Mathematik, Statistik, Elektrotechnik, Physik, Medientechnik, Computergrafik, 3D-Modellierung, Human-Computer Interaktion, Computernetzwerke, etc.
Softwareentwicklung	25	Einführung Programmieren, Datenstrukturen & Algorithmen, Verteilte Programmierung, Datenbanken, Web-Technologien, Parallele Programmierung, Software-Praktika, Design-Patterns, Software-Projektmanagement, etc. oder mindestens 1 Jahr einschlägige Projekt-/Berufserfahrung

Die ECTS-Punkte müssen nicht aus dem Studium stammen, das Sie abgeschlossen haben. Falls Sie z. B. ein Studium der Kommunikationswissenschaften mit einem Bachelor abschließen und zusätzlich Prüfungen aus dem Informatik-Studium absolviert haben, dann zählen diese Prüfungen für unsere Zugangsvoraussetzungen.

Ein Nachweis der vorgeschriebenen ECTS-Credits aus dem Bereich Softwareentwicklung kann auch durch einschlägige komplexe Projekt- und/oder berufliche Tätigkeit in einem Ausmaß von mindestens einem Jahr nachgewiesen werden.

In den vergangenen Jahren sind über diesen Weg z.B. Personen mit einem Bachelor in Kommunikationswissenschaft, Informationsmanagement, InterMedia und Informationsdesign aufgenommen worden.