Der Ausbildungskompass bietet detaillierte Informationen über die Bildungsmöglichkeiten und Ausbildungseinrichtungen in Österreich. Informieren Sie sich unter www.ausbildungskompass.at.

Fachhochschulstudium Medientechnik (BSc)

INHALT

Kurzinfo 1
Ausbildungsbeschreibung 2
Ausbildungsinstitute 3
Berufe nach Abschluss 3
Impressum 3

KURZINFO

Angefangen von Web-Technologien, Fotografie, Grafik bis hin zu Audio- und Videoproduktionen: im Bachelorstudium *Medientechnik* erhalten die Studierenden eine technische Ausbildung auf bestem Niveau. Studierende lernen medientechnische Konzepte zu erstellen und Lösungen zu finden – und können ihre Ideen effektiv in die Praxis umsetzen.

Ausbildungsart	Bachelorstudium (FH)
Dauer	6 Semester
NQR Level	6
Form	Vollzeit
Voraussetzungen	1. allgemeine Universtitätsreife, nachgewiesen durch: • österreichische Reifeprüfung, Berufsreifeprüfung, oder Studienberechtigungsprüfung oder • gleichwertiges ausländisches Zeugnis oder • Abschluss eines mindestens dreijährigen Studiums an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung 2. facheinschlägige berufliche Qualifikation (Lehre, BMS) mit Zusatzprüfungen Voraussetzung ist die Absolvierung eines facheinschlägigen Lehrberufs oder einer entsprechenden berufsbildenden mittleren Schule bzw. der Nachweis sonstiger facheinschlägiger Berufspraxis sowie die Ablegung der angegebenen Zusatzprüfungen.
Kosten	EUR 363,36 + ÖH-Beitrag je Semester
Abschluss	Bachelor of Science in Engineering (BSc)
Berechtigung	Zugangsberechtigung zu facheinschlägigen Masterstudien
Gruppe	Technik und Ingenieurwissenschaften (FH)
URL	https://www.ustp.at/de/studium/medien-digitale-technologien/medientechnik

AUSBILDUNGSBESCHREIBUNG

Lehrinhalte:

Grundstudium (1. und 2. Semester):
Die Studierenden erwerben fachspezifische Grundkenntnisse in den Fachbereichen Audio, Video, Interactive, Design und Media Computing. Sie erlernen und üben den selbständigen Umgang mit Equipment und Software für die Aufnahme, Bearbeitung und Speicherung von A/V-Signalen. Ebenso erhalten sie Grundlagen der clientseitigen Programmierung, Gestaltung von Internetapplikationen und Usability.

Mit den medientechnischen Grundlagen erwerben sie Grundkenntnisse in Informatik und Programmieren, in Netzwerktechnik und in Mathematik, auf denen die weiterführenden Fächer aufbauen.

Sie erlernen ebenso praktische angewandte Medientechniken, die wichtige Grundfertigkeiten darstellen. Diese erstrecken sich von der Fotografie über die Erstellung von einfachen Printprodukten bis hin zur Event- und Medientechnik (Ton, Licht, Projektion).

Softskills und Englisch: In den übergreifenden Lehrveranstaltungen geht es um den Erwerb wichtiger Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenz und um den allgemeinen und fachspezifischen Spracherwerb in Englisch.
Die Studierenden erwerben detaillierte Kenntnisse über das Medienrecht und die geschichtliche Entwicklung unterschiedlicher Medien.

Weiterführende ab dem 3. Semester: Studierende wählen aus folgenden Studieninhalten für das 3. und das 4. Semester je ein Wahlpflichtfach:

- Digital Game Production: Konzeption und Umsetzung von Videospielen
- Experimentelle Medien: Medienkunst, -gestaltung und digitale Medientechnologien
- Film und TV: Konzeption und Herstellung von filmischen Projekten
- Musiktheorie und -produktion: Hören, Gestalten, Produzieren
- Real-Time Graphics and Engines: Building 3D worlds + live video effects using graphics accelerators
- Data and Information Visualization: Creating interactive graphs, charts + maps to explore data
- Artificial Intelligence and Computer Vision: Applied Machine Learning + Pattern Recognition
- 2D Game Animation: 2D Animation for + in Game Engines
- Ad Design & Creation: Social Media and cross media campaigns

Im 5. und 6. Semester folgt eine **Praxisphase**, in der die Studierenden ihre Kenntnisse in realen Projekten anwenden, in interdisziplinären Teams arbeiten und Methoden des Projektmanagements einsetzen.

Studiengangsübergreifendes Wahlmodul
Mit dem interdisziplinären Lab - iLab können Studierende ein interdisziplinäres und interkulturelles Projektsemester wählen, die Arbeitssprache ist Englisch.

Berufsfelder:

Für Absolventinnen und Absolventen eröffnen sich Berufsfelder in der Planung, Konzeption, Entwicklung, im Design, in der Beratung, oder im technischen Vertrieb u .a. in folgenden Bereichen:

- interaktive Unterhaltungs- und Lehr- und Lernmedien
- interaktive Medieninstallationen
- Mobile (Geschäfts-)Anwendungen
- Informationsvisualisierung (Video und Animation)
- Studiotechnik und -produktion
- TV- und Radioproduktion
- Event und Performance
- Video- und Audiotechnik, Mediendesign
- experimentelle Medienproduktion

AUSBILDUNGSINSTITUTE

Niederösterreich

USTP – University of Applied Sciences St. Pölten

Adresse: 3100St. Pölten, Campus-Platz1
Telefon: +43 (0)2742 / 313 228 -200
Email: csc@ustp.at
Webseite: https://www.ustp.at/

BERUFE NACH ABSCHLUSS

- Digital-Project-ManagerIn
- MediaplanerIn
- SEO-ManagerIn
- Usability Engineer (m/w)
- Video-JournalistIn
- WebdesignerIn

IMPRESSUM

Für den Inhalt verantwortlich:
Arbeitsmarktservice
Dienstleistungsunternehmen des öffentlichen Rechts
Treustraße 35-43
1200 Wien
E-Mail: ams.abi@ams.at

Stand der PDF-Generierung: 06.10.26
Die aktuelle Fassung der Ausbildungsinformationen ist im Internet unter www.ausbildungskompass.at verfügbar!