

Der Ausbildungskompass bietet detaillierte Informationen über die Bildungsmöglichkeiten und Ausbildungseinrichtungen in Österreich. Informieren Sie sich unter [www.ausbildungskompass.at](http://www.ausbildungskompass.at).

# Fachhochschulstudium Interactive Media und Games Business (BA)

## INHALT

<a href="#">Kurzinfo</a> .....	1
<a href="#">Ausbildungsbeschreibung</a> .....	1
<a href="#">Ausbildungsinstitute</a> .....	2
<a href="#">Berufe nach Abschluss</a> .....	3
<a href="#">Impressum</a> .....	3

## KURZINFO

Das Bachelorstudium *Interactive Media & Games Business* verknüpft in einzigartiger Weise das Know-how rund um interaktive Medien (XR, VR, AR), Künstliche Intelligenz und Games mit fundierten und umfassenden Kenntnissen der Betriebswirtschaft. Es integriert aktuelle Technologien und Trends, um Studierende auf die zukünftigen Herausforderungen der Branche vorzubereiten.

Ausbildungsart	Bachelorstudium (FH)
Dauer	6 Semester
NQR Level	6
Form	Vollzeit
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reifeprüfung, Berufsreifeprüfung oder Studienberechtigungsprüfung</li><li>• facheinschlägige Lehre bzw. Abschluss einer facheinschlägigen berufsbildenden mittleren Schule plus Zusatzprüfungen in Englisch und Mathematik</li><li>• Aufnahmeprüfung</li></ul>
Abschluss	Bachelor of Arts in Business (BA)
Berechtigung	Zugangsberechtigung zu facheinschlägigen Masterstudien
Gruppe	Technik und Ingenieurwissenschaften (FH)
URL	<a href="https://www.fh-vie.ac.at/de/seite/studium/bachelor/interactive-media-and-games-business">https://www.fh-vie.ac.at/de/seite/studium/bachelor/interactive-media-and-games-business</a>

## AUSBILDUNGSBESCHREIBUNG

### Lehrinhalte und Berufsfelder:

Neben Projektmanagementmethoden, Game Design und Balancing umfasst die Ausbildung auch Module zu Nachhaltigkeit und Start-up Management in der Entwicklung und Vermarktung von interaktiven Medien. Dies schließt die ethischen Implikationen sowie rechtliche Fragestellungen der KI-Nutzung mit ein.

#### Medientechnik und Medieninformatik

- Game Engines (z.B. 3D Game-Studio, CryEngine, Unreal Engine, Unity)
- Produktionssoftware für digitale Animations- und Tricktechnik
- Digitale Studioteknik
- (360 Grad) Kameratechnik und -systeme

#### Medienwirtschaft

- Geschäftsmodelle
- Wertschöpfung
- Marketing
- Start-up Management
- E-Sports

#### Produktion interaktiver Medien

- Projektmanagement
- Storytelling
- Produktionsplanung
- Budget, Finanzierung
- Controlling

### Spezialisierungen

- Medientechnik und Medieninformatik
- Produktion interaktiver Medien
- Medienwirtschaft

## AUSBILDUNGSGESTALTUNG

### Wien

#### Fachhochschule des BFI Wien

Adresse: 1020 Wien, Wohlmutstraße 22  
Telefon: +43 (0)1 / 720 12 86-0  
Fax: +43 (0)1 / 720 12 86-19  
Email: [info@fh-vie.ac.at](mailto:info@fh-vie.ac.at)  
Webseite: <https://www.fh-vie.ac.at>

## BERUFE NACH ABSCHLUSS

- [Computer-AnimationsdesignerIn](#)
- [Game DesignerIn](#)
- [UX/UI-DesignerIn](#)

## IMPRESSUM

**Für den Inhalt verantwortlich:**

Arbeitsmarktservice  
Dienstleistungsunternehmen des öffentlichen Rechts  
Treustraße 35-43  
1200 Wien  
E-Mail: [ams.abi@ams.at](mailto:ams.abi@ams.at)

Stand der PDF-Generierung: 27.11.25

Die aktuelle Fassung der Ausbildungsinformationen ist im Internet unter [www.ausbildungskompass.at](http://www.ausbildungskompass.at) verfügbar!