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

Fachhochschulstudium Creative and Human-Centered Technology* (MSc)

INHALT

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

KURZINFO

Der Master Creative and Human-Centered Technology* ist ein interdisziplinärer Studiengang, der Kreativität, Technik und menschzentrierte Gestaltung verbindet. Ziel ist es, digitale Technologien so zu gestalten, dass sie reale Bedürfnisse adressieren, innovative Lösungen ermöglichen und einen positiven Einfluss auf Gesellschaft und Umwelt haben.

Dabei werden Lösungen erarbeitet, die den Menschen in den Mittelpunkt stellen, und Technik gezielt eingesetzt, um digitale Anwendungen und Produkte nachhaltig, inklusiv und verantwortungsvoll zu gestalten.

Ausbildungsart	Masterstudium (FH)
Dauer	4 Semester
NQR Level	7
Form	Vollzeit
Voraussetzungen	• abgeschlossenes, facheinschlägiges Bachelorstudium
Kosten	EUR 363,36 pro Semester + ÖH-Beitrag
Abschluss	Master of Science (MSc)
Berechtigung	Zugangsberechtigung zu facheinschlägigen PhD-Studien
Gruppe	Fachhochschule: Fachhochschulen (FHs) ermöglichen eine wissenschaftlich fundierte Berufsausbildung in Form von Bachelor- und Masterstudien mit starkem Praxisbezug. Fachhochschulstudien werden vor allem in den Bereichen Wirtschaft, Technik, Gesundheit und Soziales angeboten.
URL	https://www.technikum-wien.at/studiengaenge/master-creative-and-human-centered-technology/?slug=game-engineering-master-ai-engineering

AUSBILDUNGSBESCHREIBUNG

Lehrinhalte und Berufsfelder:

- Medieninformatik: Informatik-Kenntnisse mit digitalem Gestalten zu verbinden und menschzentrierte Technologien zu entwickeln.
- Creative Technology: kreative Ideen zu konzipieren, interaktives Prototyping umzusetzen, Gamification und AI-Anwendungen einzusetzen sowie immersive digitale Lösungen zu gestalten.
- Game Engineering / Game Design: 2D/3D-Spiele zu entwickeln, immersive Simulationen zu gestalten und digitale Lern- und Trainingsanwendungen umzusetzen.
- Visual Computing & Realtime Rendering: 3D/2D-Engines (Unity, Unreal, Godot) professionell anzuwenden sowie grafische Designs, Simulationen und immersive Anwendungen zu realisieren.
- Data & Interactive Data Narratives: interaktive Dashboards zu entwickeln, datengetriebene Visualisierungen zu erstellen und AI-gestützte Analysen durchzuführen.
- Research & Ideation: Nutzerforschung durchzuführen, Interviews und Befragungen auszuwerten, reale Problemstellungen zu analysieren und Lösungen systematisch zu evaluieren.
- Interaction Design & UX: Design Systems zu managen, inklusive und nachhaltige Designs zu entwickeln, non-traditionelle Interfaces (Wearables, Conversational Interfaces) zu gestalten und UX-Evaluationen umzusetzen.
- Digital Leadership & Management: unternehmerische Kompetenzen zu entwickeln sowie Kenntnisse in Entrepreneurship, IT-Recht, AI Governance und digitaler Ethik anzuwenden.

AUSBILDUNGSINSTITUTE

Wien

FH Technikum Wien

Adresse:	1200Wien, Höchstädtplatz5
Telefon:	+43 (0)1 / 333 40 77-0
Fax:	+43 (0)1 / 333 40 77-469
Email:	info@technikum-wien.at
Webseite:	https://www.technikum-wien.at/

BERUFE NACH ABSCHLUSS

- Cloud Architect (m/w)
- ComputerAnimationsdesignerIn
- CustomerExperienceDesignerIn
- Game DesignerIn
- InformatikerIn
- SoftwareArchitektIn
- SoftwareentwicklerIn
- UX/UIDesignerIn
- WebdesignerIn

ZUSATZINFO

*vorbehaltlich der Akkreditierung durch die AQ Austria

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: 26.07.26
Die aktuelle Fassung der Ausbildungsinformationen ist im Internet unter www.ausbildungskompass.at verfügbar!