

Medientechnik

Bachelorstudium

■ Vollzeit

/fh///
st.pölten

studies/undergraduate/medientechnik/



www.fhstp.ac.at

Medientechnik

Medientechnik – Klang, Bild, Design, Programmierung und Usability

Digitale Welten werden immer realer, entfernte Welten sind zum Greifen nah. Der Bachelorstudiengang Medientechnik bereitet Sie auf den Einstieg in die neuen multimedialen Welten professionell vor.



„Das Studium vermittelt neben einer technologischen Ausbildung auf Hochschulniveau auch Branchen Know-How sowie Entscheidungs- und Lösungskompetenz.“

Dr. Alois Frotschnig,
Studiengangsleiter

Solide technische Grundkenntnisse sowie gestalterisches Können werden in sechs Semestern erworben. Begleitet von dem verpflichtenden Berufspraktikum und den beiden Bachelorarbeiten werden Sie für den Einsatz in einem pulsierenden Medioumfeld ideal ausgestattet. Der Bachelorstudiengang Medientechnik verbindet technische und gestalterische Inhalte, um medientechnische Projekte systematisch umzusetzen.

Ein fächerübergreifender Ansatz und die praxisorientierte Ausbildung des Studiums „Medientechnik“ an der FH St. Pölten eröffnen ein breites Betätigungsfeld.

Probleme sind zum Lösen da

Die Dynamik und der rasante technologische Fortschritt in der Medientechnik werden Sie ohne Zweifel vor berufliche Herausforderungen stellen. Deshalb werden Sie mit neuen Lehr- und Lernformen selbständig Problemlösungen erarbeiten.

Entdecke die Zukunft!



A/V-Signalen. Es werden Grundlagen der client-seitigen Programmierung, Gestaltung von Internetapplikationen und Usability vermittelt.

Mit den **medientechnischen Grundlagen** werden Grundkenntnisse in Informatik und Programmieren, in Netzwerktechnik und in Mathematik erworben, auf denen die weiterführenden Fächer aufbauen.

Die Studierenden 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).

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 besitzen detaillierte Kenntnisse über das **Medienrecht** und die geschichtliche Entwicklung unterschiedlicher Medien. Weiters werden folgende Inhalte für die **Konzeption und Produktion** von Bewegtbild- und interaktiven Medienproduktionen behandelt: Storyboard, Drehbuch, Kalkulation, Konzepterstellung, Planung und Steuerung, Erzähltechniken.

Ab dem dritten Semester wählen die Studierenden eine von **zwei Vertiefungsrichtungen**:

- **Audio/Video:** In der Vertiefungsrichtung Audio/Video werden Fachkenntnisse in Theorie und Praxis der Medienproduktion unter Berücksichtigung von Technik und Gestaltung behandelt. Weiters wird die komplette Medienbearbeitungs-

Aufbau des Studienplans

In den ersten beiden Semestern werden die technischen Grundlagen und das fachliche Know-how für die Vertiefungsrichtungen vermittelt. Ab dem dritten Semester wählen Sie eine der beiden Fachvertiefungen:

- Interaktive Medien oder
- Audio/Video

Parallel dazu werden übergreifend Lehrveranstaltungen für beide Vertiefungsrichtungen angeboten.

Ausbildungsinhalte

Grundlagenstudium, fächerübergreifende Module, Softskills und Englisch: Die Studierenden erwerben fachspezifische Grundkenntnisse im Audio- und Videobereich sowie im Bereich der interaktiven Medien. Sie lernen und üben den selbständigen Umgang mit Equipment und Software für die Aufnahme, Bearbeitung und Speicherung von



kette abgedeckt – Aufnahme, Schnitt, Bearbeitung und Distribution sowie Studio und Rundfunktechnik.

- **Interaktive Medien:** In der Vertiefungsrichtung Interaktive Medien liegen die Stärken in der Kombination von Programmierung und Datenbanken auf der einen, sowie Usability und gestalterischen Grundlagen auf der anderen Seite. Damit können Anwendungen für das Web oder generell Software Produkte sowohl aus Sicht der Usability und des Designs entworfen und programmiert werden. Dabei werden stets topaktuelle Themen und Trends (z. B. mobile web) der Branche berücksichtigt und in den Lehrplan eingebaut.

Praxisorientierte Ausbildung

Neben der fundierten theoretischen Ausbildung spielt die Praxisorientierung eine wesentliche Rolle. In Projekten setzen die Studierenden ihre Fachkenntnisse in die Praxis um, arbeiten in interdisziplinären Teams und wenden Methoden des Projektmanagements an.

Projekte

c-tv, Campus Fernsehen: Das Ausbildungsfernsehen erscheint monatlich und ist als Hochschul-TV einzigartig in Österreich. Die Beiträge stammen großteils aus Projekten, die im Rahmen der Lehre entwickelt werden. www.campusfernsehen.at

fhSPACE: Das experimentelle Medienformat kooperiert mit KulturanbieterInnen wie Ars Electronica in Linz, Festspielhaus und Klangturm St. Pölten,

Donaufestival Krems etc. Es werden nicht nur Veranstaltungen dokumentarisch begleitet, sondern vor allem auch eigene Konzepte für Videos, audiovisuelle Installationen und mediale Inszenierungen für (öffentliche) Räume entwickelt.

www.youtube.com/fhspacetv

WUP: Im Rahmen des Projekts WUP wurde die mit 40.000 LEDs bestückte Fassade des Ars Electronica Centers in Linz mit interaktiven Spielen bespielt. Mit internetfähigen Mobiltelefonen konnten die verschiedenen Anwendungen („Pixel fangen“, „Destroyer“, „Tic Tac Toe“ und „Animation“) gesteuert werden. <http://wup.fhstp.ac.at>

SLOOP – Explore your city! SLOOP – Explore your city, ist ein location-based Game. Es soll neuen Studierenden der FH St. Pölten als Wegweiser und Stadtführer dienen. Durch Aufgabensammlungen – sogenannten Challenges – kann der/die SpielerIn St. Pölten erkunden. Jede Challenge besitzt ein eigenes Motto. So können bspw. Einkaufsmöglichkeiten oder Orte zur Freizeitgestaltung besucht und entdeckt werden. SLOOP ist eine Webapplikation und wurde für das iPhone entwickelt. www.sloop.at

Weitere Projekte finden Sie auf www.fhstp.ac.at

Kooperationen

Zahlreiche Kooperationen mit wissenschaftlichen Einrichtungen und PartnerInnen aus der Wirtschaft (Ars Electronica Center und Festival, AVID – der führende Hersteller für Postproduktions- und Broadcast-Lösungen, Klangturm St. Pölten, Festspielhaus St. Pölten, Ironman 70.3 St. Pölten...) garantieren eine besonders praxisnahe Ausbildung und erleichtern den Einstieg in die Wirtschaft.



Studiengang im Überblick

Abschluss:	Bachelor of Science in Engineering (BSc)
Studiendauer:	6 Semester
Organisationsform:	Vollzeitstudium
Zahl der Studienplätze/Jahr:	105
Studienrichtungsart:	Bachelorstudiengang
	Auslandssemester an einer internationalen Partnerhochschule ist möglich.
	Weiterführendes Masterstudium Digitale Medientechnologien: 4 Semester

Chancen und Berufsfelder

Je nach Wahl der Vertiefungsrichtung ab dem dritten Semester (Interaktive Medien oder Audio/Video) eröffnen sich folgende Berufsfelder:

Vertiefung „Interaktive Medien“: Planung, Konzeption, Beratung, Design, Entwicklung, Administration, technischer Vertrieb für

- Webauftritte
- Interaktive Unterhaltungs- u. Lehr-/Lernmedien
- Interaktive Medieninstallationen (Bsp.: BesucherInnenzentren)
- Mobile (Geschäfts-)Anwendungen
- eGovernment, eBusiness, eLearning

Vertiefung „Audio/Video“: Planung, Konzeption, Entwicklung, Gestaltung, Design, Beratung, Administration, technischer Vertrieb für

- Bewegtbild (Video und Animation)
- Studiotechnik und -produktion
- Video- und Audiobroadcast
- TV- und Radiowerbung
- Event und Performance
- Video- und Audiotechnik
- Mediendesign (Bewegtbild und Audio)

Beispiele aus dem Berufsleben:

ApplikationsentwicklerIn, Solution Engineer, Usability Engineer, (Mobile) Web DesignerIn: Kümmerst dich um die Programmierung, die Verwendbarkeit (Usability) und/oder das Design von Internet-Anwendungen. Applikationen und Installationen werden auf Basis der vorgegebenen Problemstellungen zielgruppengerecht und für diverse (mobile) Endgeräte optimiert entworfen und implementiert.

SounddesignerIn für Video, Film, Fernsehen oder Radio: Kümmerst dich um alle Belange der Tonspur eines Medienprodukts. Von der Konzeption und Planung über die Aufnahme von Sprachen, Geräuschen und Musik bis hin zu Mischung und Mastering in der Postproduktion werden dabei alle Phasen der Medienproduktion abgedeckt.

VideoproduzentIn, VideotechnikerIn, ProduktionsleiterIn: Kümmerst dich um die Entstehung von Film und Video sowie TV-Produktionen – entweder aus technischer (VideotechnikerIn, EditorIn, Kamera-, 2-D-, 3-D-Operator) oder aus gestalterischer, konzeptioneller und organisatorischer Sicht (Video-, TV-ProduzentIn, TV-DesignerIn, ProduktionsleiterIn).

Dipl.-Ing. Astrid Drechsler, Absolventin Bachelor- und Masterstudiengang Telekommunikation und Medien

„Die Ausbildung ist sehr vielseitig, abwechslungsreich und praxisorientiert gestaltet. Besonders positiv ist die individuelle Betreuung durch Lehrbeauftragte und die freundschaftliche Atmosphäre an der FH St. Pölten.“

Zugangsvoraussetzungen

Allgemeine Hochschulreife (AHS/BHS)

- Matura (AHS; BHS) oder
- Ausländische Unireife

Studieren ohne Matura:

- Berufsreifeprüfung oder
- Studienberechtigungsprüfung oder
- FH-Vorbereitungskurse

„Steig‘ höher ein“: HTL-AbsolventInnen mit fach einschlägiger Vorbildung können ins 2. Semester einsteigen.

Bewerbung / Aufnahmeverfahren

Bewerbungsmodus: schriftlich (mittels Anmeldeformular, Lebenslauf, Nachweis der Zugangsvoraussetzungen -> letztgültiges Abschlusszeugnis, falls z. B. Maturazeugnis noch nicht vorliegt)

Aufnahmeverfahren: computergestützter, bildungsneutraler Test und Aufnahmegespräch. Zur weiteren Beurteilung wird auch das letztgültige Abschlusszeugnis herangezogen. Die Aufnahme Termine finden im Sommersemester statt.

Nähere Informationen finden Sie unter www.fhstp.ac.at bzw. erhalten Sie in unserem Sekretariat unter Tel. +43/2742/313 228 - 302

Studienplan:

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6
Grundlagenstudium: Technische Grundlagen, Grundlagen in Audio/Video und Interaktive Medien 60 ECTS		Vertiefungsstudium: Audio/Video oder Interaktive Medien 42 ECTS			Berufspraktikum und 2. Bachelorarbeit 30 ECTS
		Wahlvertiefung Audio/Video	Wahlvertiefung Interaktive Medien		
		Audioproduktion Audioteknik TV- und Videoproduktion Postproduktion	Medienprogrammierung Mediengestaltung Usability		
Soft Skills und Englisch, 19 ECTS					
Gemeinsame Module: Medienlehre, Projekte, Wahlpflichtfächer und 1. Bachelorarbeit, 29 ECTS					