

Digitale Medientechnologien

Masterstudium

■ Vollzeit

studies/graduate/digitale medientechnologien



www.fhstp.ac.at

/fh///
st.pölten

Digitale Medien- technologien*

Der Masterstudiengang Digitale Medientechnologien baut auf den Bachelorstudiengang Medientechnik auf. Voraussetzung für das Studium ist der Abschluss eines facheinschlägigen Bachelorstudiums z. B. aus Medientechnik, Medieninformatik oder einer vergleichbaren Studienrichtung mit Ausbildungselementen in den Bereichen Audio, Video, Multimedia und Medieninformatik.



„Das Studium vermittelt Expertenwissen auf höchstem professionellen Niveau und solide Kenntnisse in den angrenzenden Fachgebieten. So bereitet das Studium perfekt auf die von hoher Interdisziplinarität geprägte sich rasch wandelnde, vernetzte Medienwelt vor!“

FH-Prof. DI Hannes Raffaseder,
Studiengangsleiter

Digitale Medientechnologien bietet eine praxisnahe, projektorientierte Ausbildung auf hohem wissenschaftlichem Niveau. Der interdisziplinäre Ansatz verbindet neue technologische Möglichkeiten mit kreativer Gestaltung und berücksichtigt inhaltliche Ideen und wirtschaftliche Anforderungen. Ziel ist ein tiefgehendes Verständnis der gesamten digitalen Produktionskette von der Idee über Konzeption und Produktion bis hin zur Distribution, Verwertung und Archivierung medialer Inhalte. Aufbauend auf einer soliden Wissensbasis erfolgen individuelle Schwerpunktsetzungen und fachlich spezifische Vertiefungen in einer von sechs möglichen

Spezialisierungen:

- TV- und Videoproduktion
- Postproduktion
- Audio Design
- Mobiles Internet
- Angewandte Medieninformatik
- Experimentelle Medien

Die Zukunft der vernetzten Welt ist unsere Gegenwart.



Das Studium bereitet Sie auf leitende oder selbstständige Tätigkeiten im Projekt- und Produktionsbetrieb professionell vor. Der praktische Kompetenzerwerb nimmt aufgrund von zahlreichen Übungen und umfangreichen Projektarbeiten einen hohen Stellenwert ein. Vor allem im Diplomprojekt und der abschließenden Diplomarbeit werden Fähigkeiten im Bereich Forschung, Entwicklung und Innovation sowie im wissenschaftlichen Arbeiten erworben.

Infrastruktur

Der neue Campus der FH St. Pölten bietet eine hochwertige Ausstattung: HD-Videostudio mit großer Greenbox, TV-Regieraum für Live-Produktionen, 7 Profi-Schnittplätze, 3 surroundfähige Audiostudios, A/V-Messtechnik, Multimedialabor und Audiolabor mit je 21 Arbeitsplätzen, verschiedenste Software sowie Interactive Media Lab, Foto-Studio, mobiles Equipment im Verleih.

Aufbau des Studienplans:

Die Digitalisierung hat in der Medienwelt zu großen Veränderungen sowohl in der Produktion als auch in der Distribution und Konsumtion medialer Inhalte geführt. Um in diesem, von rasanten Wandel geprägten Umfeld auch zukünftig erfolgreich agieren zu können, müssen technologische Entwicklungen und mediale Trends genau verfolgt, kritisch bewertet und richtig eingeschätzt werden. Neben hohem Expertenwissen in einem individuellen Spezialgebiet sind zudem auch Kenntnisse in den angrenzenden Fachbereichen erforderlich.

Der modulare Aufbau des Studienplans berücksichtigt diese Anforderung durch die Gliederung in Basis-, Vertiefungs-, Spezialisierungs- und Forschungsmodule.

Ausbildungsinhalte

Im Modul **Wissensbasis Medientechnik** wird grundlegendes Fachwissen vermittelt und durch praktische Übungen gefestigt. Die erworbenen Kompetenzen bilden die fachliche Basis für die gewählte Spezialisierung.

Im transdisziplinären Basismodul **Mediale Kommunikation und Gestaltung** wird praxisorientiertes Wissen über Grundprinzipien menschlicher Kommunikation und Wahrnehmung, Mediengeschichte, Medientheorien vermittelt. Außerdem werden wichtige Gestaltungskonzepte vorgestellt.

Im transdisziplinären Basismodul **Wirtschaft, Recht und Management** werden praxisnahe Kenntnisse in Management und Recht zur wirtschaftlichen Herangehensweise bei Projekten vermittelt.

Selbstständiges wirtschaftliches Arbeiten bei komplexen Aufgabenstellungen wird erlernt. Außerdem werden relevante Marketing- und Verkaufskompetenzen vermittelt, um in lösungsorientierten Geschäftsfeldern nachhaltige Kundenorientierung zu erreichen.

In den **spezialisierungsübergreifenden Vertiefungsmodulen** werden einerseits Kompetenzen vermittelt, die in der gewählten Spezialisierung weiter ausgebaut und vertieft werden. Andererseits werden Kenntnisse aus wichtigen angrenzenden Kompetenzfeldern gelehrt, die für ein tiefgehendes, interdisziplinär vernetztes Gesamtverständnis medientechnischer Produktionsabläufe erforderlich sind.

In der gewählten **Spezialisierung** wird ein tiefgehendes Expertenwissen auf höchstem Niveau vermittelt. Der Wissenserwerb erfolgt dabei projektorientiert in kleinen, intensiv betreuten Gruppen. Die Problem- und Aufgabenstellungen orientieren sich an jeweils aktuellen, fachspezifischen Entwicklungen und berücksichtigen Theorie und Praxis in gleicher Weise.

Im Modul **Forschung, Entwicklung, Innovation und Wissenschaft** erläutern ausgewählte Experten in aktuellen Fallbeispielen zentrale Problemfelder, wichtige Forschungsfragen und Entwicklungstrends im Umfeld der digitalen Medientechnologien. Im Diplomprojekt werden die erlernten FEI-Methoden praktisch umgesetzt, um die dabei gewonnen Erkenntnisse schließlich in der abschließenden Diplomarbeit wissenschaftlich aufzuarbeiten und entsprechend zu dokumentieren.

Im Masterstudium werden zahlreiche Projekte und Aktivitäten im Bereich der **angewandten Forschung** durchgeführt. Für motivierte Studierende

besteht bereits während des Studiums die Möglichkeit zur aktiven Mitarbeit in Forschungs- und Kooperationsprojekten der FH St. Pölten.

Projekte & Kooperationen

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 Kulturanbietern 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>

Zahlreiche **Kooperationen** mit wissenschaftlichen Einrichtungen und Partnern aus der Wirtschaft (Ars Electronica Center und Festival, AVID – der führende Hersteller für Postproduktions- und Broadcast-Lösungen, KWU – Konservatorium,...) garantieren eine besonders praxisnahe Ausbildung und erleichtern den Einstieg in die Wirtschaft.



Studiengang im Überblick

Abschluss:	Diplom-Ingenieur/Diplom-Ingenieurin (DI)
Studiendauer:	4 Semester
Organisationsform:	Vollzeitstudium
Zahl der Studienplätze/Jahr:	62

Auslandssemester an einer internationalen Partnerhochschule ist möglich

Chancen und Berufsfelder

Die praxisnahe, projektorientierte Ausbildung beschäftigt sich mit aktuellen digitalen Technologien, um diese gezielt für die Entwicklung neuer multimedialer Produktionen, Anwendungen, Inhalte und Dienste für Broadcasting, Unterhaltung, Ausbildung, Wirtschaft, Kunst und Kultur einzusetzen.

Neben traditionellen medientechnischen Berufen öffnen sich daher auch verschiedenste innovative Betätigungsfelder in den Creative Industries, der Broadcast-, TV- und Videoindustrie, in Medienagenturen für Internet, interaktiven und mobilen Medien, in Werbung und PR oder in der Kommunikations- und Informationsbranche. Abhängig von der gewählten Spezialisierung stehen verschiedenste Berufsfelder offen. Es können beispielsweise folgende Aufgabenbereiche übernommen werden:

TV und Videoproduktion:

- TV- und Videoproduktion, Videojournalismus
- Studioteknik und -produktion
- Kamera und Licht
- Event-, Firmen-, und Internet TV

Postproduktion

- Videoediting und -compositing
- Informationsvisualisierung, Motion- und Screendesign

- Computergrafik und Animation (2D und 3D)
- Virtual & Augmented Reality

Audio Design

- Sounddesign und Musikproduktion
- Audio Branding und Corporate Audio
- Produkt-Sounddesign
- Sonic Interaction Design

Mobiles Internet

- Innovative Webauftritte, Web 2.0
- Mobile Anwendungen und Dienste
- eGovernment, eBusiness, eLearning
- Usability Engineering und Testing

Angewandte Medieninformatik

- Konzeption, Design und Programmierung von innovativen medialen Kommunikationssystemen und -plattformen
- Tangible Appliance Design
- Interface und Interaction Design
- Interaktive Unterhaltungs-, Lehr- und Lernmedien

Experimentelle Medien

- Mediale Inszenierungen und Medienarchitektur
- Medienkunst
- CGI (Computer generated Imaging)
- Interactive Art / Hybrid Art

Zugangsvoraussetzungen

Voraussetzung für eine Zulassung zum Master-Studiengang Digitale Medientechnologien ist der Nachweis des erfolgreichen Abschlusses eines facheinschlägigen, mindestens dreijährigen Bachelor- oder Diplomstudiums z. B. aus Medientechnik, Mediendesign, Medieninformatik oder einer vergleichbaren Studienrichtung mit Ausbildungselementen in den Bereichen Audio, Video, Multimedia und Informatik im Umfang von mindestens 60 ECTS.

Bewerbung / Aufnahmeverfahren

Alle BewerberInnen müssen sich einem Aufnahmeverfahren stellen, das sich aus folgenden Teilen zusammensetzt:

- Schriftliche Bewerbung (inkl. Motivations schreiben, Lebenslauf, Leistungsnachweise für die zwei zuletzt abgeschlossenen Semester, Nachweis des erfolgreich abgeschlossenen einschlägigen Bachelorstudiums)
- Abgabe von zwei selbstständig durchgeführten fachspezifischen Projekten (CD, DVD, Weblink oder geeignete Dokumentation)
- Aufnahmegespräch

Nähere Informationen finden Sie unter www.fhstp.ac.at bzw. erhalten Sie in unserem Sekretariat unter Tel. +43/2742/313 228 - 602

Studienplan:

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4						
Wissensbasis Medientechnologien 16 SWS/22 ECTS									
Mediale Kommunikation und Gestaltung 9 SWS/9 ECTS									
Wirtschaft, Recht, Management 11 SWS/17 ECTS									
Spezialisierungsübergreifende Vertiefung 14 SWS/20 ECTS (Eines der vier Module muss absolviert werden)									
<table border="1"> <tr> <td>Video- und Postproduktion 14 SWS/20 ECTS</td> <td>Audio Design 14 SWS/20 ECTS</td> <td>Experimentelle Medien 14 SWS/20 ECTS</td> <td>Medieninformatik 14 SWS/20 ECTS</td> </tr> </table>				Video- und Postproduktion 14 SWS/20 ECTS	Audio Design 14 SWS/20 ECTS	Experimentelle Medien 14 SWS/20 ECTS	Medieninformatik 14 SWS/20 ECTS		
Video- und Postproduktion 14 SWS/20 ECTS	Audio Design 14 SWS/20 ECTS	Experimentelle Medien 14 SWS/20 ECTS	Medieninformatik 14 SWS/20 ECTS						
Spezialisierung (Eines der sechs Module muss absolviert werden) 9 SWS/24 ECTS									
<table border="1"> <tr> <td>TV und Video-Produktion 9 SWS/24 ECTS</td> <td>Postproduktion 9 SWS/24 ECTS</td> <td>Audio Design 9 SWS/24 ECTS</td> <td>Experimentelle Medien 9 SWS/24 ECTS</td> <td>Mobiles Internet 9 SWS/24 ECTS</td> <td>Angewandte Medieninformatik 9 SWS/24 ECTS</td> </tr> </table>				TV und Video-Produktion 9 SWS/24 ECTS	Postproduktion 9 SWS/24 ECTS	Audio Design 9 SWS/24 ECTS	Experimentelle Medien 9 SWS/24 ECTS	Mobiles Internet 9 SWS/24 ECTS	Angewandte Medieninformatik 9 SWS/24 ECTS
TV und Video-Produktion 9 SWS/24 ECTS	Postproduktion 9 SWS/24 ECTS	Audio Design 9 SWS/24 ECTS	Experimentelle Medien 9 SWS/24 ECTS	Mobiles Internet 9 SWS/24 ECTS	Angewandte Medieninformatik 9 SWS/24 ECTS				
Forschung, Entwicklung, Innovation und Wissenschaft 5 SWS/29 ECTS									