

# Medientechnik

Vollzeit

Vertiefungsrichtungen

Audio- und Videotechnik | Interaktive Medien

**Bachelor**



# Medientechnik studieren

---

Erwerben Sie mit diesem Bachelorstudium Kompetenzen in Web-Technologien, Grafik und Layout, Audio- und Video-Produktion sowie Fotografie. Kombinieren Sie eine technische Ausbildung auf Hochschulniveau mit der Vermittlung von Konzeptions- und Lösungskompetenzen in einem stark praxisorientierten Umfeld.

## Studieninhalte

---

Der Studienplan für das Bachelorstudium Medientechnik ist vielseitig und bietet Ihnen eine technische, informationstechnologische und gestalterische Basis für die Zukunft.

Im Grundlagenstudium (1. bis 2. Semester) erwerben Sie die inhaltlichen, gestalterischen und technischen Kenntnisse sowie das fachliche Know-how für Ihre jeweiligen Vertiefungsrichtungen und Spezialisierungen. Im Vertiefungsstudium ab dem dritten Semester können Sie neben den beiden Vertiefungsrichtungen Interaktive Medien und Audio-/Videotechnik aus den folgenden Themenfeldern wählen:

- Digital Game Production: Entwickeln von innovativen Multi-Mediaprodukten
- Experimentelle Medien: Medienkunst, -gestaltung und digitale Medientechnologien
- Fernsehproduktion: Kreation, Planung und Produktion von TV-Inhalten

- Informationsvisualisierung: Bildkonzeption und -gestaltung von komplexen Daten
- Musiktheorie und -produktion: Technologien der medialen Musikproduktion
- RealTime Graphics and Engines: Vermittlung von Echtzeit-Technologien
- Webtechnologien: Anwendungsmöglichkeiten gängiger Geräte/Betriebssysteme

In der Praxisphase im fünften und sechsten Semester setzen Sie Ihre Fachkenntnisse in die Praxis um.

## Top-Karrierechancen

---

Digitale Medien durchdringen alle Lebensbereiche. Der stetig wachsende Wirtschaftszweig und der technologische Fortschritt stellen hohe Anforderungen in gestalterischer und technischer Hinsicht.

Aufgrund der fundierten Ausbildung eröffnen sich Ihnen Berufsfelder in der Planung, Konzeption, Entwicklung, im Design, in der Beratung und im technischen Vertrieb u.a. in folgenden Bereichen:

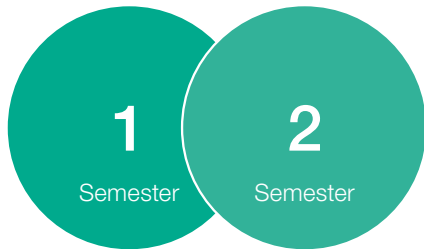
- Interaktive Unterhaltungs- und Lehr-/Lernmedien
- Interaktive Medieninstallationen

- Mobile (Geschäfts-)Anwendungen
- Game Engineering
- Informationsvisualisierung
- Webauftritte
- Bewegtbild (Video und Animation)
- Studiotechnik und -produktion
- TV- und Radioproduktion
- Event und Performance
- Video- und Audiotechnik
- Mediendesign (Bewegtbild und Audio)
- Experimentelle Medienproduktionen



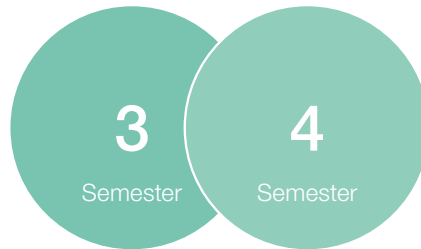
Lesen Sie die Erfolgsgeschichten unserer Absolvent\*innen:  
[fhstp.ac.at/erfolgsgeschichten](https://fhstp.ac.at/erfolgsgeschichten)

# 6 Semester | Vollzeit



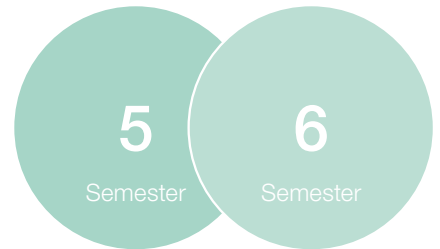
## Grundlagenstudium

Medienlehre, Programmieren  
und medientechnische Grundlagen



## Vertiefungen und Spezialisierung

Audio/Video oder Interaktive Medien,  
Wahlpflichtmodule



## Berufspraktikum und mediaLab

Im fünften oder sechsten Semester,  
auch im Ausland als Auslandssemester,  
European Project Semester (EPS) oder  
Interdisciplinary Lab (iLab) möglich

## Information & Anmeldung



### Abschluss

Bachelor of Science in Engineering  
(BSc)

### Studienplätze/Jahr

100

### Studiengangsleiter

FH-Prof. Dr. Alois Frotschnig

### International

Ein Auslandssemester an einer internationalen  
Partnerhochschule ist möglich.



### Bewerbung

[bewerbung.fhstp.ac.at](http://bewerbung.fhstp.ac.at)

### Aufnahmetermine & Zugangsvoraussetzungen

[fhstp.ac.at/bmt](http://fhstp.ac.at/bmt)



### Information

Fachhochschule St. Pölten  
Matthias Corvinus-Str. 15  
3100 St. Pölten

Campus & Study Center (CSC)

T: +43 2742 313 228-333

E: [csc@fhstp.ac.at](mailto:csc@fhstp.ac.at)

# Aus dem Studiengang

---

Die Praxisorientierung spielt neben der fundierten theoretischen Ausbildung eine wesentliche Rolle. In Projekten übersetzen Sie Ihr Wissen in die Praxis. Von der Planung bis zur Umsetzung, von Animation bis Virtual Reality – die Projektarbeit ist so vielfältig wie die möglichen Berufsfelder. Die innovativen Leistungen werden bei Veranstaltungen und Projektvernissagen der Öffentlichkeit präsentiert und prämiert.

## Beispiele für Projekte & Projektmitarbeit

- Projektseite: [fhstp.ac.at/bmt/projekte](http://fhstp.ac.at/bmt/projekte)
- c-tv, Campus Fernsehen: [www.campusfernsehen.at](http://www.campusfernsehen.at)
- fhSPACE: [www.youtube.com/fhspacetv](http://www.youtube.com/fhspacetv)
- Golden Wire: [goldenwire.fhstp.ac.at](http://goldenwire.fhstp.ac.at)

## Kooperationen: Starke Partner\*innen

Bereits während des Studiums ermöglichen Ihnen zahlreiche Kooperationen mit Unternehmen den direkten Kontakt zur Wirtschaft. Bringen Sie Ihr Know-how durch Projekte, Bachelorarbeiten oder im Rahmen des Berufspraktikums aktiv in Partnerunternehmen ein. Explizit gefördert wird die internationale Ausrichtung – Sie können ein Auslandssemester an Partnerhochschulen, ein European Project Semester (EPS) oder das Interdisciplinary Lab (iLab) absolvieren.

## Labore

Der Studiengang ist mit modernsten Laboren ausgestattet:

- HD-Videostudio mit Greenbox
- Regie für Live-Produktionen
- Post-Production-Studio mit zehn Profi-Schnittplätzen
- drei surroundfähige Audiostudios
- Audio- und Multimedialabor mit umfangreicher Software
- Labor für Interaktive Medien
- Usability- und Beratungslabor
- Foto-Studio
- Netzwerktechnik-Labor
- Elektronik-Labor
- Geräteverleih für das in Projekten benötigte Equipment

## Zertifizierungen

Als erste „Avid Certified Pro Tools Sponsored School“ Österreichs bietet die FH St. Pölten Zertifizierungen zum „Avid Pro Tools Certified User“ und „Avid Media Composer Certified User“ an. Zusätzlich ist die FH St. Pölten die erste „Audiokinetic Wwise Certified School“ Österreichs. Weitere Zertifizierungen sind die „PMA Level D Zertifizierung für Projektmanagement“ und das „Business English Certificate (BEC)“.



# Studienplan Medientechnik

## 1. Studienjahr

1. Semester	ECTS
Teamwork and Communication	3
Mediengeschichte und -ethik	2
Bildgestaltung und Fotografie	3
Visuelles Gestalten	2
Mathematische und physikalische Grundlagen	5
Einführung in die Informatik	2
Einführung Interaktive Medien	3
Einführung in die Programmierung 1	3
Einführung in die Netzwerktechnik	2
Grundlagen der Audiotechnik und -produktion 1	2,5
Grundlagen der Videotechnik und -produktion 1	2,5

2. Semester	ECTS
Personal Goals and Communication	2
Medien- und Urheberrecht	1,5
Medienwirtschaft	1,5
Storytelling	3
Entwurf- und Zeichentechniken	2
Mathematische und elektrotechnische Grundlagen	5
Einführung in die Programmierung 2	3
Betriebssysteme	2
Grundlagen der Audiotechnik und -produktion 2	2,5
Grundlagen der Videotechnik und -produktion 2	2,5
Grundlagen der Usability	1
Einführung in die Web Technologien	1
Einführung in die Entwicklung interaktiver Applikationen	3

## 2. Studienjahr

3. Semester	ECTS
Übergreifende Projektarbeit	5
Wahlpflichtfach 1	5
<b>Vertiefung Audio/Video</b>	
Audioediting und Musikproduktion	2,5
Mikrofonierung und Schallaufzeichnung	2,5
EB-Produktion	3
Formatentwicklung	2
Videoschnitt	2,5
Videocompositing	2,5
Node-based Media Development	3
AV IP Technologien und Codecs	2
<b>Vertiefung Interaktive Medien</b>	
Datenbank-Systeme	2
Serverseitige Web Programmierung	3
User Interface Programmierung	3
Web Frameworks	2
User Interface Design	3
Informationsdesign	2
Psychologische und soziologische Grundlagen	2
Usability Evaluation	3

4. Semester	ECTS
Scientific Writing	5
Wahlpflichtfach 2	5
<b>Vertiefung Audio/Video</b>	
Film- und Videovertonung	3
Audio-Broadcasting	1
TV-Studioteknik & Multicam-Regie	3
3D Animation	3
Interaktive Audio-/Videosysteme	3
Artificial Intelligence for Media Applications	2
Eventtechnik	4
AV-Installationen	1
<b>Vertiefung Interaktive Medien</b>	
Physical Computing	3
Layout und grafische Konzeption	3
Tangible User Interfaces	2
Digitale Fotografie	2
Algorithmen und Datenstrukturen	2
Software Architektur	3
Prototyping & Quality Control	3
Contextual Design und Barrierefreiheit	2

## 3. Studienjahr

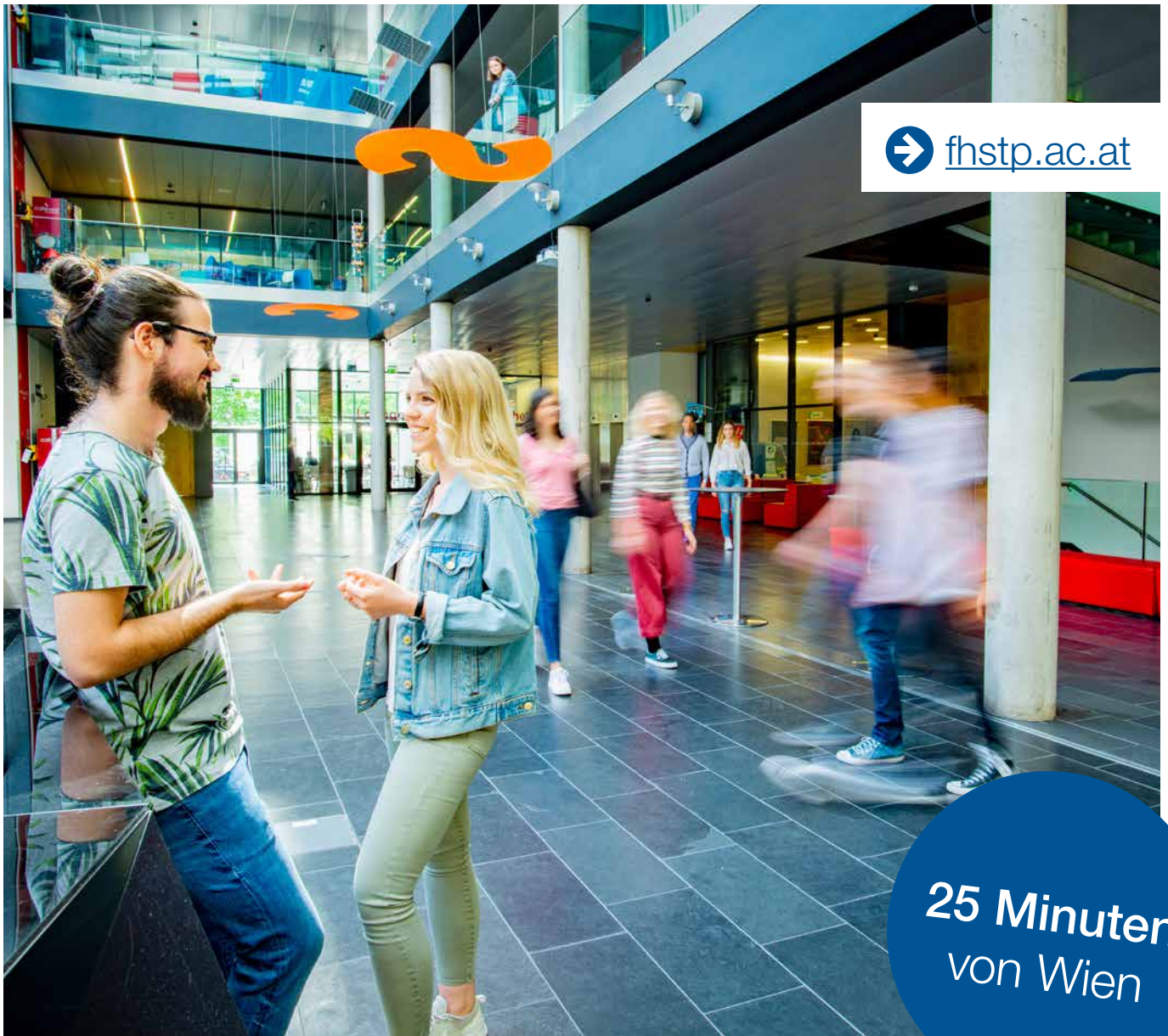
5. Semester	ECTS
<b>Berufspraktikum</b>	
Berufspraktikum mit Betreuungseminar	20
Bachelorseminar mit Bachelorarbeit	10

6. Semester	ECTS
<b>mediaLab</b>	
Projektcoaching	2
Projektspezifische Lehrveranstaltungen	6
mediaLab	20
Bachelorprüfung	2

ECTS: European Credit Transfer System – Maß für den gesamten Arbeitsaufwand für durchschnittliche Studierende, um eine Lehrveranstaltung positiv zu absolvieren. Ein Leistungspunkt (oder Credit Point) steht für 25 Stunden Arbeitsaufwand (Präsenzzeiten, Selbststudium, Prüfungen etc.).



Den aktuellen Studienplan finden Sie auch online unter „Studieninhalte“: [fhstp.ac.at/bmt/inhalte](https://fhstp.ac.at/bmt/inhalte)



 [fhstp.ac.at](https://fhstp.ac.at)

**25 Minuten  
von Wien**

## Wissen, was morgen zählt.

Die Fachhochschule St. Pölten steht für qualitätsvolle Hochschulausbildung, Praxisbezug und Internationalität.

Fachhochschule St. Pölten GmbH  
Matthias Corvinus-Straße 15, 3100 St. Pölten  
T: +43 2742 313 228-200, F: +43 2742 313 228-339  
E: [csc@fhstp.ac.at](mailto:csc@fhstp.ac.at) | [fhstp.ac.at](https://fhstp.ac.at)

#fhstp



Version: 08/2020