/fh/// st.pölten
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

WE ARE EUDRES³ EUROPEAN UNIVERSITY

VOLLZEIT | 4 SEMESTER

MASTER

Interactive Technologies

Augmented & Virtual Reality | Industrie 4.0 | Mobile

#Digitale Technologien #Medien #Informatik & KI

Interactive Technologies

Smartphones, das Internet der Dinge, Künstliche Intelligenz, Blockchain oder Assistenzsysteme wie Augmented-Reality-Brillen: Digitale (Medien-)Technologien beeinflussen und verändern zunehmend das Zusammenspiel von Mensch, Technik und Prozessen. Das Studium befähigt Sie dazu, kreative, nachhaltige und digitale Lösungen für die Zusammenarbeit zwischen Menschen und Maschinen umzusetzen. Spezialisieren Sie sich in einem der drei Schwerpunkte Augmented & Virtual Reality, Industrie 4.0 oder Mobile.

Ihr Studium

Sie erwerben Kompetenzen zur Gestaltung einer benutzerzentrierten Mensch-Maschine-Interaktion in den Bereichen User-Centered Design, Interaction Design, Software Engineering und Programmierung, Augmented und Virtual Reality, mobile Applikationen, Web-Applikationen, Cloud Services, Informationsvisualisierung, KI, Blockchain & Co. Neben Kompetenzen in interaktiven Technologien und ihrer Umsetzung in zahlreichen Projekten vermittelt der Studiengang das notwendige Know-how, um innerhalb des Berufsfeldes in den Bereichen Wirtschaft, Recht, Management und wissenschaftliches Arbeiten erfolgreich zu sein.

Fokus auf das Berufsfeld
Im Modul „Berufsfeld“ werden Sie sich mit den Anforderungen und Perspektiven in den Bereichen „Forschen“, „Tun“ und „Gründen“ auseinandersetzen und sich ganz konkret mit Ihren möglichen Berufsfeldern beschäftigen. Sie können wählen zwischen:

- **„Forschen“** bedeutet in diesem Kontext im Forschungs-, Entwicklungs- und Innovationsbereich tätig zu sein.
- **„Tun“** behandelt jene Berufsfeldaspekte, in denen die eigenen Kompetenzen im Auftrag anderer, z. B. in einem Angestelltenverhältnis, ausgeübt werden.
- **„Gründen“** bezieht sich auf die Gründung eines eigenen Unternehmens mit eigenständigen, innovativen Ideen, Services oder Lösungsansätzen.

Ihre Jobaussichten

Im Studiengang erlernen Sie Lösungen an der Schnittstelle zwischen Menschen und Maschinen zu konzeptionieren, zu implementieren, zu evaluieren und in eine kommerzielle Umsetzung zu bringen.

Absolvent*innen sind vor allem in folgenden Kernbranchen gefragte Spezialist*innen:

- Interface-, Interaktions-, Informations-, Kommunikations- und Produktdesign
- Usability Engineering
- Web- und Medienprogrammierung
- Programmierung mobiler Applikationen
- Konzeption und Produktion interaktiver Systeme zur Mensch-Maschine-Interaktion
- Konzeption und Produktion interaktiver medientechnischer Systeme
- Professioneller Medieneinsatz und Einsatz von Assistenzsystemen in Industrie, Unterhaltung, Wirtschaft, Kunst & Kultur und Lehre
- Ausbildung, Wissenschaft und Forschung im Bereich digitaler, interaktiver Systeme
- Projektmanagement, Engineering und Consulting im Bereich Mensch-Maschine-Interaktion, Medienprogrammierung und digitale (Medien-)Technologien
- Augmented & Virtual Reality
- Artificial Intelligence

© Rauchecker Photography

Abschluss
Diplom-Ingenieur*in
(Dipl.-Ing.)

Studiendauer
4 Semester

Studiengebühren
363,36 € pro Semester
+ ÖH-Beitrag

Bewerbung
bewerbung.fhstp.ac.at

Studienplätze/Jahr
20

Organisationsform
Vollzeit

berufsermöglichend organisiert: Blockunterricht
an max. 3 Tagen pro Woche

Spezialisierung in den Masterklassen

Sie können zu Beginn Ihres Studiums eine der drei Masterklassen und somit Ihre individuelle Spezialisierung wählen. In den Masterklassen arbeiten Sie projektorientiert in kleinen Gruppen und erwerben tiefgehende Kompetenzen auf einem hohen theoretischen und praktischen Niveau.

Augmented & Virtual Reality

Lernen Sie, wie man interaktive 360-Grad-Augmented- und Virtual-Reality-Systeme gestaltet, umsetzt und evaluiert. Die Masterklasse ist konzipiert für Studierende, die sich für die Arbeit an dieser Schnittstelle zwischen Mensch und Computer interessieren.

Vertiefende Lehrinhalte
Human Factors | User Experience | Next Generation | Interfaces für AR/VR/XR | Soziotechnische Grundlagen | Artificial Intelligence

Mobile[1]

Die Masterklasse beschäftigt sich mit native und hybridem App-Development auf unterschiedlichen Plattformen und Endgeräten (z. B. Tablets, Smartphones oder Smart Watches). Dabei kommen wichtige Themen wie die Gestaltung von User Interfaces nicht zu kurz.

Vertiefende Lehrinhalte
Web & Mobile Development | Hybrid & Native Development | Back-End & Web Services Development

Industrie 4.0[1]

Aktuelle und zukünftige Anforderungen der Mensch-Maschine-Interaktion im Kontext einer modernen industriellen Produktion stehen im Fokus. Sie lernen bewährte sowie innovative Lösungen für sichere Interaktionskonzepte zu designen und umzusetzen.

Vertiefende Lehrinhalte
Steuerungs- und Regelungstechnik | IoT (Internet of Things) Programming | Software & System Testing

Ihr Weg durch das Studium

1
Sie konzipieren Ihre Projekte und definieren Ihre Ziele.

2
Im 2. Semester setzen Sie Ihre Ideen um.

3
Die wirtschaftliche Verwertung Ihrer Ergebnisse und Kompetenzen steht im Vordergrund.

4
Mit der Masterarbeit erlangen Sie Ihren akademischen Abschluss.

[1] Die Masterklasse wird bei Bedarf in englischer Sprache abgehalten.

Studienplan/Module

1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
Konzeption	Prototyping & Implementierung	Verwertung	Verwertung & Dissemination
Basismodul Konzeption (5 ECTS)	Basismodul Prototyping (5 ECTS)	Basismodul Verwertung I (5 ECTS)	Basismodul Verwertung II (5 ECTS)
Masterklasse (10 ECTS)	Masterklasse (10 ECTS)	Masterklasse (10 ECTS)	Masterklasse (5 ECTS)
Vertiefungsmodul I (5 ECTS)	Prototyping & Implementierung (5 ECTS)	Coaching & Consulting (5 ECTS)	Masterarbeit (20 ECTS)
Vertiefungsmodul II (5 ECTS)	Berufsfeld Tun, Forschen, Gründen (10 ECTS)	Berufsfeld Reflexion (10 ECTS)	
Berufsfeld Grundlagen (5 ECTS)			

Alle Details und Infos zur Aufnahme

- Masterklassen gemischt
- Individuell
- Masterklassenübergreifend

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.).

Bleiben Sie auf Social Media up-to-date!
Instagram: instagram.com/fhstp
Tiktok: tiktok.com/@fhstp
LinkedIn: linkedin.com/school/fhstp

© Rauchecker Photography

Information & Kontakt
Campus und Study Center (CSC) | T: +43 2742 313 228-333 | E: csc@fhstp.ac.at | I: fhstp.ac.at

Diversität am Campus St. Pölten
Inklusion, Geschlechtergerechtigkeit und Vielfalt sind uns wichtig. Unser Campus ist barrierefrei zugänglich. Bitte nehmen Sie rechtzeitig mit uns Kontakt auf, damit wir Ihre Bedürfnisse berücksichtigen können.

09/2024