

# Medientechnik

Vollzeit

Vertiefungsrichtungen

Audio- und Videotechnik | Medieninformatik

**Bachelor**



# Medientechnik studieren

---

Studierende erwerben mit diesem Bachelorstudium Kompetenzen in Web-Technologien, Grafik und Layout, Audio- und Videoproduktion sowie Fotografie. Das Studium verbindet eine technologische 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 eine naturwissenschaftlich-technische, informationstechnologische und gestalterische Basis.

Im Grundlagenstudium (1. bis 2. Semester) werden für die jeweiligen Vertiefungsrichtungen (Medieninformatik oder Audio- und Videotechnik) und Spezialisierungen inhaltliche, gestalterische und technische Aspekte sowie das fachliche Know-how erworben. Im Vertiefungsstudium ab dem dritten Semester ist neben den beiden Vertiefungsrichtungen Medieninformatik und Audio-/Videotechnik eine wahlweise Spezialisierung in den folgenden Themenfeldern möglich:

- 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 Information
- 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 können die Studierenden ihre Fachkenntnisse in die Praxis umsetzen.

## Top-Karrierechancen

---

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

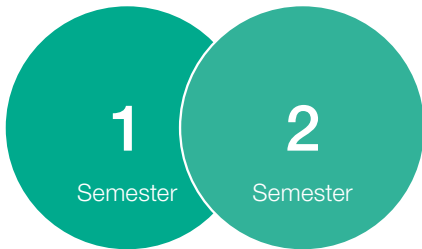
Aufgrund der fundierten Ausbildung eröffnen sich für Absolventinnen und Absolventen Berufsfelder in der Planung, Konzeption, Entwicklung, im Design, in der Beratung und im technischen Vertrieb u.a. in folgenden Bereichen:

- 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



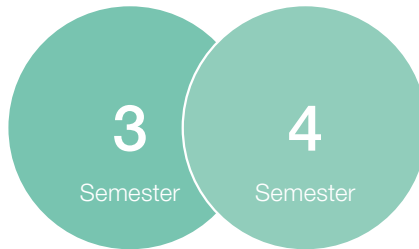
Lesen Sie die Erfolgsgeschichten unserer Absolventinnen und Absolventen: [fhstp.ac.at/erfolgsgeschichten](https://fhstp.ac.at/erfolgsgeschichten)

# 6 Semester | Vollzeit



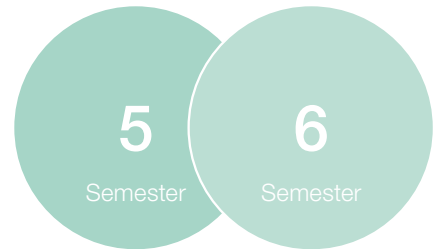
## Grundlagenstudium

Medienlehre, Programmieren  
und medientechnische Grundlagen



## Vertiefungen und Spezialisierung

Audio/Video oder Medieninformatik,  
Wahlpflichtmodule



## Berufspraktikum und Projektsemester

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

120

### 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 die Studierenden 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 PartnerInnen

Bereits während des Studiums ermöglichen zahlreiche Kooperationen mit Unternehmen direkten Kontakt zur Wirtschaft. Die Studierenden bringen ihr Know-how durch ihre Projekte, Bachelorarbeiten oder im Rahmen des Berufspraktikums aktiv in Partnerunternehmen ein. Explizit gefördert wird die internationale Ausrichtung – Studierende können ein Auslandssemester an Partnerhochschulen, ein European Project Semester (EPS) oder 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. Weitere Zertifizierungen sind die „PMA Level D Zertifizierung für Projektmanagement“ und das „Business English Certificate (BEC)“.



# Studienplan

## 1. Studienjahr

1. Semester	ECTS
Teamtraining	1
Englisch 1	2
Bildgestaltung und Fotografie	3
Einführung in die Mediengestaltung	2
Mediengeschichte	2
Medien- und Urheberrecht 1	1
Mathematische und physikalische Grundlagen	5
Einführung in die Informatik	1
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
Einführung Interaktive Medien	3

2. Semester	ECTS
Englisch 2	2
Medien- und Urheberrecht 2	1
Narration	3
Entwurf- und Zeichentechniken	1
Mathematische und elektrotechnische Grundlagen	6
Einführung in die Programmierung 2	3
Betriebssysteme	2
Grundlagen der Audiotechnik und -produktion 2	3,5
Grundlagen der Videotechnik und -produktion 2	3,5
Grundlagen der Usability	1
Einführung in die Theorie der Web-Technologien	1
Einführung in die Entwicklung interaktiver Applikationen	3

## 2. Studienjahr

3. Semester	ECTS
Englisch 3	2
Einführung in die Programmierung 3	3
Medienwirtschaft 1	2
Projektarbeit	4
Wahlpflichtfach 1	4
<b>Vertiefung Audio/Video</b>	
Audioediting und Musikproduktion	3
Mikrofonierung und Schallaufzeichnung	3
EB-Produktion	4
Videoediting und -compositing 1	3
Formatentwicklung	2
<b>Vertiefung Medieninformatik</b>	
Datenbank-Systeme	3
Einführung in die Web-Programmierung	3
Screendesign	3
Informationsdesign	2
Psychologische und soziologische Grundlagen	2
Tangible User Interfaces	2

4. Semester	ECTS
Bewerbungstraining	1
Englisch 4	2
Medienwirtschaft 2	2
Bachelorseminar mit Bachelorarbeit 1	4
Wahlpflichtfach 2	4
<b>Vertiefung Audio/Video</b>	
Film- und Videovertonung	3
Audio-Broadcasting	1
Interaktive Audiosysteme	3
TV-Produktion	3
Videoediting und -compositing 2	2
Computer Animation	3
Eventtechnik	2
<b>Vertiefung Medieninformatik</b>	
Interaktive Installationen	3
Algorithmen und Datenstrukturen	2
Software Engineering	3
Layout und grafische Konzeption	4
Usability Evaluation	3
Contextual Design und Barrierefreiheit	2

## 3. Studienjahr

5. Semester oder 6. Semester	ECTS
Das Projektsemester und das Berufspraktikum werden wahlweise jeweils im fünften oder im sechsten Semester absolviert.	
<b>Projektsemester*</b>	
Projektcoaching	3
Projektspezifische Lehrveranstaltungen	6
Semesterprojekt	21
<b>Berufspraktikum**</b>	
Berufspraktikum mit Betreuungsseminar	22
Bachelorseminar mit Bachelorarbeit 2	8

\* Projektsemester: Ein Team von vier bis sechs Studierenden arbeitet drei Monate ausschließlich an einem Projekt, wird professionell betreut und organisiert sich selbst. Vor dem Projekt werden die Studierenden in geblockten Lehrveranstaltungen auf die Projektarbeit vorbereitet. Das Team erstellt gemeinsam eine professionelle Abschlussarbeit und präsentiert die Projektergebnisse.

\*\* Berufspraktikum: In einem Unternehmen oder einer geeigneten Organisation im In- oder Ausland werden für die Dauer von mindestens drei Monaten ganztätig die im Studium erworbenen Fachkenntnisse im künftigen Berufsumfeld praktisch vertieft.

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“: [fnstp.ac.at/bmt/inhalte](http://fnstp.ac.at/bmt/inhalte)



➔ fhstp.ac.at

25 Minuten  
von Wien

## Komm besser studieren.

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

#fhstp



Version: 09/2018