

Medientechnik

Vollzeit

Vertiefungsrichtungen

Audio- und Videotechnik | Medieninformatik

Bachelor



Medientechnik studieren

Kompetenzen in Audio- und Videoproduktion, Grafik und Layout, Web-Technologien und Fotografie werden mit dem Medientechnikstudium erworben. Das Studium zeichnet eine technologische Ausbildung auf Hochschulniveau sowie eine hohe Konzeptions- und Lösungskompetenz in einem stark praxisorientierten Umfeld aus.

Studieninhalte

Der Studienplan für das Bachelorstudium Medientechnik ist vielseitig und besitzt 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

Die Herstellung und Gestaltung von Medieninhalten und -anwendungen ist heute ein bedeutender und ständig wachsender Wirtschaftszweig, der an die Beschäftigten hohe Anforderungen in fachlicher und gestalterischer Hinsicht stellt.

Für Absolventinnen und Absolventen eröffnen sich Berufsfelder in der Planung, Konzeption, Entwicklung, Gestaltung, im Design, in der Beratung, Administration und im technischen Vertrieb für:

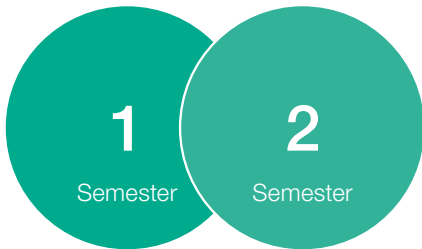
- Bewegtbild (Video und Animation)
- Studiotchnik und -produktion
- TV- und Radioproduktion

- Event und Performance
- Video- und Audiotechnik
- Mediendesign (Bewegtbild und Audio)
- Experimentelle Medienproduktionen
- Webauftritte
- Interaktive Unterhaltungs- und Lehr-/Lernmedien
- Interaktive Medieninstallationen
- Mobile (Geschäfts-)Anwendungen
- E-Government, E-Business, E-Learning
- Game Engineering
- Informationsvisualisierung



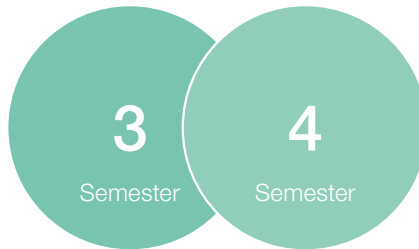
Lesen Sie die Erfolgsgeschichten unserer Absolventinnen und Absolventen: fhstp.ac.at/erfolgsgeschichten

6 Semester | Vollzeit



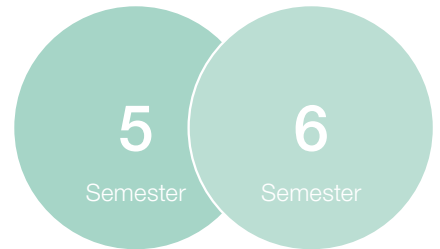
Grundlagenstudium

Medienlehre, Programmieren
und medientechnische Grundlagen



Vertiefungen und Spezialisierung

Audio/Video oder Medieninformatik,
Wahlpflichtmodule



Berufspraktikum und Projektsemester

Wahlweise im fünften oder sechsten
Semester, auch im Ausland 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

Aufnahmetermine & Zugangsvoraussetzungen

www.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

Aus dem Studiengang

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. Ihre Leistungen werden bei Veranstaltungen wie dem Golden Wire, dem Medienpreis der FH St. Pölten, prämiert, aber auch im Rahmen der Projektvernissage einer breiten Öffentlichkeit präsentiert.

Beispiele für Projekte & Projektmitarbeit

- c-tv, Campus Fernsehen: www.campusfernsehen.at
- fhSPACE: www.youtube.com/fhspacetv
- Golden Wire: goldenwire.fhstp.ac.at
- SHOWreel: showreel.fhstp.ac.at

Kooperationen: Starke PartnerInnen

Zahlreiche Kooperationen mit Unternehmen ermöglichen interessierten Studierenden bereits während des Studiums ersten Kontakt zur Wirtschaft. In Projektarbeiten, Bachelorarbeiten und im Berufspraktikum kann in Unternehmensprojekten mitgearbeitet und das erworbene Wissen in die Praxis umgesetzt werden. Die Kooperationen mit internationalen akademischen Einrichtungen unterstützen Studierende, die ein Semester im Ausland studieren wollen. Internationale Erfahrungen der Studierenden werden nicht nur gewünscht, sondern explizit gefördert.

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 11 Certified User“ und „Avid Media Composer 7 Certified User“ an. Weitere Zertifizierungen sind das „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
Vertiefung Audio / Video	
Audioediting und Musikproduktion	3
Mikrofonierung und Schallaufzeichnung	3
EB-Produktion	4
Videoediting und -compositing 1	3
Formatentwicklung	2
Vertiefung Medieninformatik	
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
Vertiefung Audio / Video	
Film- und Videovertonung	3
Audio-Broadcasting	1
Interaktive Audiosysteme	3
TV-Produktion	3
Videoediting und -compositing 2	2
Computer Animation	3
Eventtechnik	2
Vertiefung Medieninformatik	
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.	
Projektsemester*	
Projektcoaching	3
Projektspezifische Lehrveranstaltungen	6
Semesterprojekt	21
Berufspraktikum**	
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 ganztägig 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“: fhstp.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 | www.fhstp.ac.at

#fhstp



Version: Oktober 2017