© Rauchecker Photography

fh st.pölten
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

WE ARE EUDRES
EUROPEAN UNIVERSITY

VOLLZEIT | 4 SEMESTER

MASTER

Digital Design

Experimentelle Medien | Fotografie | Grafik Design

#Medien #Digitale Technologien #Kommunikation

Digital Design

Gestalterisches Know-how in Verbindung mit aktuellen medientechnologischen Kenntnissen: Der offene, kreative und experimentelle Unterricht fördert Ihre Ideen, die Sie in Projekten während des Studiums mit Hilfe digitaler Technologien umsetzen. Methoden zur Wirkungsanalyse und empirische Methodik sind wichtige Bestandteile zur Evaluierung des eigenen Portfolios, das Sie über den Studienverlauf hinweg erstellen. Schwerpunktsetzungen sind in den Bereichen Experimentelle Medien, Fotografie sowie Grafik Design möglich.

Ihr Studium

Sie erwerben Kompetenzen in Design Thinking, Informationsvisualisierung, Medienkunst, Digitale Fotografie, Artificial Intelligence, Corporate Design & Brand Identity, Interaction & Interface Design, Medienprogrammierung u. v. m. Zudem vermittelt Ihnen der Studiengang umfassendes Know-how in den Bereichen Wirtschaft, Recht, Management und wissenschaftliches Arbeiten. In zahlreichen Praxisprojekten wird das erlernte Wissen direkt angewandt.

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

Sie erwerben Wissen um die gestalterischen Regeln und verfügen über die notwendigen technologischen Umsetzungskompetenzen. Sie können zudem Methoden zur Wirkungsanalyse und empirische Methodik anwenden, um Geschaffenes zu evaluieren.

Als Absolvent*in des Masterstudiums Digital Design sind Sie vor allem in folgenden Kernbranchen gefragt:

- Technisches Gestalten in den Bereichen Grafik, Fotografie, Video und Audio, Augmented und Virtual Reality
- Medienkunst und experimenteller Medieneinsatz
- Konzeption, Produktion, Distribution und Archivierung von digitalen Medieninhalten
- Professioneller Medieneinsatz für Kunst und Kultur, Unterhaltung, Wirtschaft und Lehre
- Creative Industries
- Ausbildung, Wissenschaft und Forschung im Bereich digitaler Medien, Medieninhalte und -produktionen
- Projektmanagement, Engineering und Consulting
- Interface-, Interaktions-, Informations-, Kommunikations-, Produkt- und/oder Grafik Design
- Web- und Medienprogrammierung
- Content- & Data Management

© Rauchecker Photography

Abschluss
MSc

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.

Experimentelle Medien

Die Masterklasse für experimentelle Medien vermittelt die Bereiche „Experiment“ und „Technologie“ für kreative Medientechniker*innen und Künstler*innen zur Vertiefung der möglichen Anwendungsgebiete von digitalen Technologien in einer Welt kreativer Arbeitsprozesse.

Vertiefende Lehrinhalte
Immersion & Extended Reality (AR/VR/XR) | Kunstinstallationen | Culture Tech | Interaktion & Performance | Art & Tech | Artificial Intelligence

Fotografie

In dieser Masterklasse liegt das Augenmerk auf Herausforderungen der Fotografie in Zeiten von digitalen Medien und Social Media. In der Projektarbeit lernen Sie gestalterische Regeln mit aktuellen (medien-) technologischen Kenntnissen zu verbinden.

Vertiefende Lehrinhalte
Bildkonzeption und -gestaltung | AR | Contentcreation | Komposition | Inszenierung | Digitale Workflows | Licht | Artificial Intelligence

Grafik Design[1]

Diese Masterklasse ist die einzige Grafik-Design-Ausbildung in Österreich speziell für Techniker*innen und Technikinteressierte im Umfeld klassischer und neuer Medien. Lernen Sie nicht nur theoretisches Wissen, sondern auch die gestalterische und technische Umsetzung.

Vertiefende Lehrinhalte
Brand Identity | Print Production | Webdesign | UI-Design | UX-Development | Neue Medien | Artificial Intelligence

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] Der Besuch dieser Masterklasse bietet die Möglichkeit der Personenzertifizierung zum Certified Professional for UX-Development nach ISO 9241-210.

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 Medien: instagram.com/fhstp_medien
Instagram: instagram.com/fhstp
Tiktok: tiktok.com/@fhstp
LinkedIn: linkedin.com/school/fhstp

© Fürnhammer Photography

Starten Sie Ihre Karriere im Medienbereich: Unser 24/7 zugänglicher Campus mit individuell nutzbaren Campusmedien, Labs und Studios sowie einem Equipment-Verleih bietet über 900 Studierenden in unseren Medien-Studiengängen beste Lehr- und Lernmöglichkeiten. Knüpfen Sie bereits während des Studiums Kontakte und vernetzen Sie sich mit über 4.000 Alumni in der Branche. Die FH St. Pölten bildet Sie zur Medien-Expert*in aus – in Kreation, Produktion, Distribution und Management.

09/2024

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.