



# MAGDALENA BOUCHER, BSc.

## LEBENS LAUF

### BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

August 2017  
- Februar 2018

Studentische Assistenz am Institut für Medieninformatik, FH St. Pölten, Mitarbeit im Forschungsprojekt MEETeUX

Februar 2017  
- Juli 2017

Praktikum in der deutschen Game-Firma „Studio Fizbin“  
- Art & Animation für „The Inner World 2“,  
„Die Elefanten-App (WDR) und „Die Kikaninchen-App“  
(ARD&ZDF)

Oktober 2016  
- Februar 2017

Studentische Assistenz am Institut für Medieninformatik, FH St. Pölten

Juli 2016  
- Oktober 2016

Ferialpraktikum am IC\M/T - Institut für Creative\Media/  
Technologies, FH St.Pölten  
- Screendesign im Forschungsprojekt für xRoadMedia

### AUSBILDUNG

September 2017  
- heute (Stand 2018)

Masterstudium Digitale Medientechnologien  
(Masterklasse Mobiles Internet), FH St.Pölten

September 2014  
- September 2017

Bachelorstudium Medientechnik (Interaktive Medien)  
Abschluss mit Auszeichnung  
Bachelorarbeiten:  
„The influence of interactivity on the narrative of computer games“  
„Digitale Förderkonzepte für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwächen“  
Projektsemester: Digital Game Production, Art & Animation für Projekt „Ad Libitum“

Juni 2014	Matura mit Auszeichnung in den Fächern Deutsch, Englisch, Französisch, Mathematik und Physik
Juni 2013	Cambridge ESOL Level 2 Certificate, Grade A
2006 -2014	Bundesrealgymnasium Krems Ringstraße mit sprachlicher und naturwissenschaftlicher Vertiefung

## AUSZEICHNUNGEN

November 2015	Leistungsstipendium der FH St.Pölten
Dezember 2016	Leistungsstipendium der FH St.Pölten
November 2017	Leistungsstipendium des Fördervereins der FH St.Pölten

## FÄHIGKEITEN

### SPRACHEN

Deutsch (Muttersprache)  
 Englisch (Niveau C2)  
 Französisch (Niveau C1)

### TECHNISCHES

Erfahrung mit Programmierung bzw. Scripting in HTML5, CSS3, Javascript und darauf basierenden Frameworks, PHP, Java, C# (&.NET)

Erfahrung mit Grafikprogrammen wie Adobe Photoshop, Illustrator & InDesign | Animationsprogramm Spine | Game-Engine Unity