

IT – MULTIMEDIATECHNIK

BACHELOR | VOLLZEIT UND BERUFSBEGLEITEND, DEUTSCH
 BACHELOR | VOLLZEIT, ENGLISCH (geplant ab 2026*)

Studienorte:
 Campus Klagenfurt – Primoschgasse 8-10
 Campus Villach – Europastraße 4 (nur fallweise)

Unterrichtszeiten (1. Semester):
VZ deutsch: Mo – Fr 08:30 bis 11:50
 Fr von 12:40 bis 16:00
BB deutsch: Mo – Do 16:50 bis 20:10
 Fr 08:30 – 16:00
VZ Englisch: Mo, Di, Mi 12:40 bis 16:00,
 Do 08:30 – 16:00, Fr 08:30 – 11:50

Abschluss:
 Bachelor of Science in Engineering (BSc)

ECTS-Punkte: 180

Vorlesungssprache: Deutsch, Englisch*
 Start geplant für 2026*

Studiendauer: 6 Semester

VZ = Vollzeit | BB = berufsbegleitend



Die Implementierung von Audio-, Video- oder Webdesignelementen findet sich heute in allen Tätigkeiten im Zusammenhang mit Medien wieder. Eingebettet zwischen Medieninformatik und technischer Informatik werden Kenntnisse in den Bereichen Informatik und Programmieren, Multimediagrundlagen, Internettechnologien, Bildverarbeitung sowie Audio- und Videoengineering vermittelt. Ein spezieller Schwerpunkt liegt dabei sowohl im Bereich der Anwendungsentwicklung mit 3D-Grafik-Engines als auch auf der Erstellung und effektvollen Aufbereitung von 2D-/3D-Content (Grafik, Animationen, Visualisierungen) für die Werbe-, Film- oder Videospieldindustrie.

STUDIENINHALTE

In den ersten zwei Semestern werden vor allem Grundlagenwissen der Informatik und Mathematik sowie erste Einblicke in die Medienwelt vermittelt. Dabei werden Lehrveranstaltungen in den Themengebieten Fotografie und Bildgestaltung sowie Grundlagen der Computergrafik, Bildverarbeitung und Audio- und Videoengineering angeboten. Ab dem dritten Semester wird auf die Bereiche 3D-Modellierung, Computeranimation und den Themenkreis der Augmented und Virtual Reality fokussiert und darauf aufbauend die Funktionsweise und Anwendung von 3D-Grafik-Engines erklärt. Zusätzlich stehen ab dem vierten Semester in einem Wahlpflichtmodul die Themengebiete Mobile App Development, Artificial Intelligence und Internet of Things zur Verfügung. Neben der technischen Ausbildung gibt es Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Innovationsmanagement und Content Marketing. Den Abschluss bilden das Bachelorprojekt sowie ein Berufspraktikum, das im In- oder Ausland stattfinden kann.

BERUF UND KARRIERE

Die Absolvent*innen des Studienzweiges Multimediaetechnik finden in der Wirtschaft ein breites Tätigkeitsfeld vor. Sie können sowohl in allgemeinen Bereichen der Informatik in den Tätigkeitsfeldern der Softwareentwicklung als auch in den im Studium gelehnten Spezialbereichen der Augmented und Virtual Reality und deren Anwendungsgebieten tätig werden.

Die Tätigkeitsbereiche umfassen:

- Audio- und Videoproduktionen
- 2D-3D-Animationen
- Game Development
- Augmented- und Virtual-Reality-Produktion
- Softwareentwicklung

Ab Herbst 2026 wird der Studienzweig zusätzlich auf Englisch* angeboten. Für eine Bewerbung für den englischsprachigen Studienzweig sind keine Deutschkenntnisse notwendig.

CURRICULUM

1. Semester	ECTS
Angewandte Mathematik 1	5
Coding Essentials	5
Web Technologien	5
Elektronische & Physikalische Grundlagen	5
Introduction to Computing	5
Teambuilding & visuelle Kommunikation	5
Summe	30

2. Semester	ECTS
Angewandte Mathematik 2	5
Coding Practices	5
Datenbanksysteme	5
Einführung in die Computergrafik	15
Asset Production	
Multimedia Grundlagen	30
Summe	

3. Semester	ECTS
Statistik und Wahrscheinlichkeitstheorie	5
Software Design	5
Cloud und Web Applikationen	5
Game-Engines	15
Computer Animation	
Medientechnik und Storytelling	30
Summe	

4. Semester	ECTS
Software Engineering	5
Projekt 1	5
Interaktive virtuelle Welten	15
Einführung in Virtual und Augmented Reality	
Live-Produktion und VFX	
Wahlpflichtmodul (1 von 3)	
Mobile App Development 1	5
Künstliche Intelligenz 1	5
IoT Grundlagen	5
Summe	30

5. Semester	ECTS
User Experience & Usability	5
Projekt 2	5
Grafikschnittstellen	15
3D Userinterfaces	
Virtual Production	
Wahlpflichtmodul (1 von 3)	
Mobile App Development 2	5
Künstliche Intelligenz 2	5
IoT Applikationen	5
Summe	30

6. Semester	ECTS
Berufspraktikum	10
Bachelor Projekt	10
Wissenschaftliches Schreiben und Bachelor Prüfung	5
Innovation, Gesellschaft und Recht	5
Summe	30
Gesamtsumme	180

(Hybrid = Teilnahme wahlweise vor Ort oder online)
ECTS = European Credit Transfer System

📅 TERMINE

Start: geplant für 2026*

FH Days und Infoveranstaltungen:

alle Termine unter
www.fh-kaernten.at/studienberatung

€ KOSTEN

Studienbeitrag: € 363,36 pro Semester

ÖH-Beitrag: rund € 24, wird jährlich angepasst

Studienberatung:

info@fh-kaernten.at | +43 5 90500 7700

✉ KONTAKT

T: +43 5 90500-3201

M: it@fh-kaernten.at

W: www.fh-kaernten.at/mmt

