



FH Salzburg

Creative Technologies

Bachelor

- MultiMediaArt
- MultiMediaTechnology

Master

- Human-Computer Interaction
- MultiMediaArt
- MultiMediaTechnology
- Realtime Art & Visual Effects

kompetent
relevant
nachhaltig

Das Department Creative Technologies

Kreativität und die Nutzung innovativer Technologien stehen im Mittelpunkt des Departments Creative Technologies. Ob Computeranimation, Augmented Reality, mobile Apps und Games oder Film, Audio und Kommunikationsdesign: Die Studiengänge des Departments bilden Expert*innen der modernen Kreativ-, Design- und Digitalindustrie aus und vereinen wegweisende digitale Technologien mit Ästhetik und Funktion.



We own creativity

Die Studierenden des Departments Creative Technologies verschieben die Grenzen von Medien und Technologie, indem sie innovative Projekte mit partizipativen Methoden entwickeln, Nutzer*innenbedürfnisse priorisieren, Ideen effektiv kommunizieren und in multidisziplinären Teams an wirkungsvollen digitalen Lösungen arbeiten.



6 Semester

Bachelor	Abschluss	Studienform	Unterrichtssprache
MultiMediaArt	BA	Vollzeit	Deutsch
MultiMediaTechnology	BSc	Vollzeit	Deutsch
Zugangsvoraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> · Allgemeine Hochschulreife <i>oder</i> · Studienberechtigungs-/Berufsreifeprüfung <i>oder</i> · Einschlägige berufliche Qualifikation mit Zusatzprüfungen <i>oder</i> · Deutsche Fachhochschulreife (facheinschlägig) 		

4 Semester

Master	Abschluss	Studienform	Unterrichtssprache
Human-Computer Interaction	MSc	Vollzeit	Englisch
MultiMediaArt	MA	Vollzeit	Englisch
MultiMediaTechnology	MSc	berufsbegleitend	Englisch
Realtime Art & Visual Effects	MA	Vollzeit	Englisch
Zugangsvoraussetzungen	Facheinschlägiges Bachelor- <i>oder</i> Diplomstudium		

BA = Bachelor of Arts in Arts and Design
BSc = Bachelor of Science in Engineering

MA = Master of Arts in Arts and Design
MSc = Master of Science in Engineering

Hier geht's zur
Department-
Website



Online-Portfolio

Die praxisnahe Ausbildung an der FH Salzburg wird durch eine Vielzahl von Projekten ergänzt und bereichert. Teamarbeit wird großgeschrieben und reicht von kleineren Studienprojekten über Semesterarbeiten bis hin zu anspruchsvollen Abschlussprojekten in Bereichen wie Film, Computeranimation, Web, Kommunikationsdesign, Game oder Performance. Unser Online-Portfolio gibt einen Einblick in die kreativen Arbeiten der Studierenden.



<https://portfolio.fh-salzburg.ac.at>



Computerspiel »Wake«



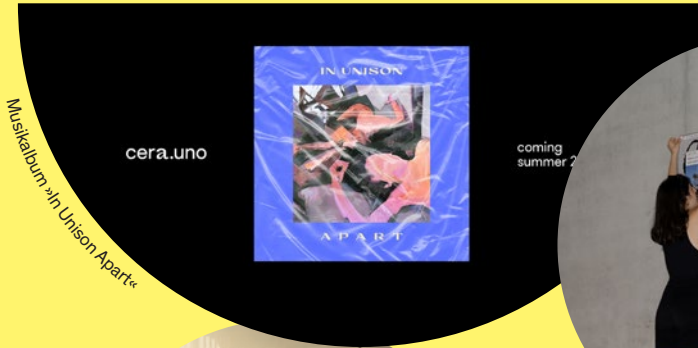
Web-App »Studentenfutter«



Human-Computer Interaction Projekt »Push«



Computeranimation »Koko«



Musikalbum »In Unison Apart«



Kommunikationsdesign für »Creativity Rules«



Social Spot »doubts«



Klangperformance »Tondropy«



Multi Media Art

MultiMediaArt steht für medienübergreifende Konzeption und Gestaltung sowie für die Verbindung von Grafik, Bewegtbild, Interaktion und Audio in einem Studiengang und bildet Sie zu gefragten Spezialist*innen in diesen Bereichen aus.



Studienplätze/Jahr	70 Vollzeit
Aufnahmeverfahren	1. Online-Bewerbung 2. Einreichung eines kreativen Aufnahmeprojektes in der gewählten Vertiefung 3. Persönliches Bewerbungsgespräch
Praktikum	480 Stunden
Auslandssemester	im 3. Semester möglich
Vertiefungen	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsdesign • Computeranimation • Audio • Film
Jobaussichten und Karrierewege	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsdesigner*in • Art Director • Bewegtbild-Designer*in • Game-Designer*in • 3D-Artist oder VFX-Artist • Sound-Designer*in • Regisseur*in • Kameramann/-frau • Projektmanager*in • Editor*in • Konzepter*in



Inhalte:

- Auseinandersetzung mit Impulsen
- Entwicklung der kreativ-künstlerischen Person (wahrnehmen, verstehen und denken)
- Interdisziplinärer, interaktiver Einsatz unterschiedlicher Medien (Computeranimation, Audio, Film, Kommunikationsdesign)
- Kenntnis und Anwendung analoger und digitaler State-of-the-Art Technologie

Interdisziplinäres Teamwork

Zusammenarbeit wird bei MultiMediaArt großgeschrieben. Filme, Computeranimationen, Games oder interaktive Projekte entstehen in Zusammenarbeit unterschiedlicher Disziplinen. So üben Kommunikationsdesigner*innen die Zusammenarbeit mit 3D-Artists, Sounddesigner*innen wiederum sammeln Erfahrung bei Filmproduktionen.



1. Semester	ECTS 30 (SWS 25)
Wissenschaftliches Arbeiten	2 (2)
Kunstgeschichte	2 (2)
Mediengeschichte	3 (4)
Medienwissenschaft	2 (2)
Konzeptentwicklung	4 (3)
Cultural & Gender Studies	1 (1)
Audiovision	1 (1)
Kommunikationsdesign Einführung	3 (2)
Fotografie Einführung	3 (2)
Film & Studio Einführung	3 (2)
3D Einführung	3 (2)
Audio Einführung	3 (2)

2. Semester	ECTS 30 (SWS 22,5)
Mediengeschichte	3 (2)
Medien- & Gestaltungspsychologie	2 (2)
Pop Culture	1 (1)
Narrative Methoden	1 (1)
Academic Reading & Writing	1 (0,5)
Projektmanagement	2 (2)
Multimediaprojekt	4 (1)
Fokussierung (zwei Fächer wählbar):	
• Kommunikationsdesign	
• Computeranimation	8 (6)
• Film	
• Audio	
Wahlfach¹:	
• Inszenierte Fotografie	
• Concept Art	2 (2)
• Visual Storytelling	
• Sound & Performance	
Konzepterstellung	2 (1)
Einführung Creative Coding	3 (3)
Fotografie Vertiefung	1 (1)

Hier geht's in die Tiefe!



- 1 wählen Sie eine der angebotene Lehrveranstaltungen
- 2 ab dem 3. Semester entscheiden Sie sich für eine Vertiefung

ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
SWS: Semesterwochenstunden

Der abgebildete Studienplan ist eine exemplarische Übersicht.

3. Semester	ECTS 30 (SWS 21,5)
Medienwissenschaft	2 (1)
Pop Culture	2 (1)
Medienrecht	2 (1)
Projektmanagement	2 (2)
Vertiefungen²:	
• Kommunikationsdesign	19
• Computeranimation	(13,5)
• Film	
• Audio	
Wahlfach¹:	
• Game Studies & Game Design	
• Motion Design	3 (3)
• Creating Visual Drama	
• Konzeption & Produktion	
• Media Scenography	

4. Semester	ECTS 30 (SWS 19,5)
Teamorganisation	2 (1)
Pitching & Projektfinanzierung	2 (2)
Vertiefungen²:	
• Kommunikationdesign	
• Computeranimation	16 (12)
• Film	
• Audio	
Wahlfach¹:	
• Game Studies & Game Design	
• Motion Design	3 (3)
• Creating Visual Drama	
• Konzeption & Produktion	
• Media Scenography	
Multimediaprojekt	7 (1,5)

5. Semester	ECTS 30 (SWS 3)
Berufspraktikum	19 (0)
Berufspraktikum: Begleitung	3 (1,5)
Multimediaprojekt: Vorbereitung	4 (1)
Bachelorarbeit: Vorbereitung	4 (0,5)

6. Semester	ECTS 30 (SWS 6,5)
Multimediaprojekt	15 (4,5)
Projektbegleitung: Unternehmerische Grundlagen	2 (1,5)
Bachelorarbeit & Begleitseminar	10 (0,5)
Bachelorprüfung	3 (0)



Multi Media Technology

Web-Anwendungen, mobile Apps und innovative Games: Im Bachelorstudium MultiMediaTechnology gestalten Sie digitale Zukunft. Als Expert*in für Medieninformatik kombinieren Sie Technologie und Kreativität und entwickeln wegweisende Anwendungen für die Welt von morgen.



Studienplätze/Jahr	56 Vollzeit
Aufnahmeverfahren	1. Online-Bewerbung 2. Standardisierter Aufnahmetest 3. Teamaufgabe und Bewerbungsgespräch
Praktikum	600 Stunden
Auslandssemester	im 4. Semester möglich
Vertiefungen	<ul style="list-style-type: none"> Web & Mobile Development Game-Development & Mixed Reality
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> Web- und Internet-Technologien Game Programming (mobil, PC, Konsole) 3D und Computergrafik Mobile Applikationen Machine Learning Softwareentwicklung Mensch-Maschine-Interaktion Augmented und Virtual Reality
Jobaussichten und Karrierewege	<ul style="list-style-type: none"> Software Developer*in Application Developer*in Creative Engineer Digital Conceptual Artist & Developer*in



MultiMediaTechnology verbindet kreative und technische Aspekte von Medienanwendungen. Der Bachelorstudiengang startet mit den Grundlagen der Medieninformatik und der Programmierung, bevor Sie in die Vertiefungsrichtungen eintauchen. Sie haben die Wahl zwischen Web & Mobile Development oder Game Development & Mixed Reality. Während des Studiums arbeiten die Studierenden in Teams in spannenden Projekten wie der Entwicklung von Webapplikationen oder eigenen Games und bauen damit ein eigenes Portfolio auf.

Absolvent*innen des Studiengangs sind in Web-Agenturen, Spielestudios und Softwareentwicklungsfirmen tätig oder gründen ihr eigenes Unternehmen.

Internationale Erfahrungen können entweder im Rahmen eines Auslandssemesters oder in einem Auslandspraktikum im fünften Semester gesammelt werden.



1. Semester	ECTS 30 (SWS 26)
Lineare Algebra	5 (4)
Einführung Programmierung	5 (4)
Multimedia / Computernetzwerke	5 (4)
Webprogrammierung / Datenbanken	5 (4)
Konzeptentwicklung	2,5 (3)
Technical English	2 (2)
Mediengestaltung / 3D Prototyping und Scripting	5 (4)
Personaler Reflexionsprozess	0,5 (1)

2. Semester	ECTS 30 (SWS 23)
Analysis	5 (4)
Algorithmen und Datenstrukturen	5 (4)
Webprogrammierung	5 (4)
Grundlagen Game Development	2,5 (2)
Grundlagen Human-Computer Interaction	2,5 (2)
Multimedia-Projekt	4 (2)
Grundlagen Betriebssysteme	2,5 (2)
Praxis Software Development Tools	1,5 (1)
Einführung Präsentationstechniken	1,5 (1)
Personaler Reflexionsprozess	0,5 (1)

Hier geht's in die Tiefe!



3. Semester	ECTS 30 (SWS 22)
Grundlagen Machine Learning	2,5 (2)
Kryptographie und Datensicherheit	2,5 (2)
Software Design Pattern	2,5 (2)
Software Projektmanagement	2,5 (2)
Vertiefungen ¹ :	
· Web & Mobile Development	15 (9)
· Game Development & Mixed Reality	
Multimedia-Projekt	
Teamorientierter Reflexionsprozess	0,5 (1)
Wissenschaftliches Arbeiten	2 (2)

¹ ab dem 3. Semester entscheiden Sie sich für einen der zwei angebotenen Schwerpunkte

4. Semester	ECTS 30 (SWS 22)
Software Architektur	2,5 (2)
Concurrent & Distributed Systems	2,5 (2)
Vertiefungen ¹ :	
· Web & Mobile Development	18 (14)
· Game Development & Mixed Reality	
Multimedia-Projekt Interdisciplinary Hackathon	
Ergänzung:	
Praxis Machine Learning, Ethical Hacking, Information Visualisation, Game Studies and Game Design	2,5 (2)
Teamorientierter Reflexionsprozess	0,5 (1)
Seminararbeit aus Informatik	4 (1)

5. Semester	ECTS 30 (SWS 3)
Berufspraktikum	24 (0)
Berufspraktikum: Begleitlehrveranstaltung	0,5 (0,5)
Bachelorarbeit: Themenfindung und Exposé	1,5 (0,5)
Multimedia-Projekt: Vorbereitung	2,5 (1)
Medien, Technik und Gesellschaft	1,5 (1)

6. Semester	ECTS 30 (SWS 10)
Vertiefungen ¹ :	
· Web & Mobile Development	15,5 (6)
· Game Development & Mixed Reality	
Multimedia-Projekt	
Teamorientierter Reflexionsprozess	0,5 (0,5)
Unternehmerische Grundlagen und Recht	3 (2)
Gastvortrag: Emerging Technologies	1 (1)
Bachelorarbeit / Begleitseminar	9 (0,5)
Bachelorprüfung	1 (0)

ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
SWS: Semesterwochenstunden

Der abgebildete Studienplan ist eine exemplarische Übersicht.

Preise und Auszeichnungen

Internationale Anerkennung für die Leistung unserer Studierenden

Ein starkes Portfolio und Top-Arbeiten sind Schlüssel zum Karriere-einstieg in der Kreativbranche. Wir unterstützen Studierende bei der Einreichung zu renommierten Wettbewerben und sind stolz auf ihre zahlreichen Erfolge. Basierend auf unseren Auszeichnungen rankt der Branchenverband »The One Club for Creativity« mit Sitz in New York das Department Creative Technologies unter den weltweit besten Hochschulen im Kreativbereich.

Das Kommunikationsdesign-Projekt »Brücken« wurde beim ADC Talent Award 2023 mit einem Grand Prix ausgezeichnet.



Der Social Spot »doubts« gewann einen Goldenen Cube beim Young Ones Award 2023.



Studierende bei der Preisverleihung des CCA Venus Award

Unsere Studierende erzielen regelmäßig hohe Auszeichnungen bei internationalen Wettbewerben. Erfolge, etwa beim **ADC Talent Award** oder beim **CCA Student of the Year Award**, unterstreichen die Wettbewerbsfähigkeit unseres interdisziplinären Studienkonzepts.

Award	Projekt
Grand Prix ADC Talent Award 2024	Multimedia-Performance »Ethan Pope«
CCA Venus Award 2024	Multimedia-Performance »Ethan Pope«
Student of the Year, CCA Venus Award 2023	Web-App »Spot a Bot«
Grand Prix, ADC Talent Award 2023	Web-App »Spot a Bot«
Goldener Cube, Young Ones Award 2022	Kommunikationsdesign »connected patterns«
Prix Victoria Gold, Int. Wirtschaftsfilmtage 2022	Animationsfilm »Daughter«
Explorer Award, A Maze Festival 2022	VR-Computerspiel »We Are One«
Sieg Nachwuchswettbewerb, Dt. Werbefilmakademie 2022	Werbespot »Mach Mal«
Erster Platz Elektronikland Wettbewerb 2021	Audiostudenten Jakob Vasak und Kenji Araki
Ubisoft Newcomer Award, Dt. Entwicklungspreis 2021	Computerspiel »Whalien«
Rookie of the Year, The Rookies 2020	Computeranimationsstudent Andreas Catucci



Creativ
Club
Austria





Human-Computer Interaction

The digital revolution is not just about technology and designing useful apps – it's about understanding humans and their needs in regard to the interaction with technology. Become an expert in the thriving field of Human-Computer Interaction and help shaping the way people interact with digital applications, products or services by designing better futures.



Study places/year	30 full-time
Application procedure	<ol style="list-style-type: none"> 1. Online application 2. Send your CV, diplomas, a motivational letter and references 3. Admission interview (online)
Semester abroad	possible in the 4th or 5th semester (extension)
Admission requirements	<ul style="list-style-type: none"> • Academic degree provided by relevant bachelor programmes • Adequate English proficiency (minimum CEFR level English B2)
Content	<ul style="list-style-type: none"> • HCI theory • Methodology and Prototyping • Human Factors & User Experience Engineering • Interaction Design & Digital Innovation • Contextual Interfaces • HCI Innovations & Future Technologies
Job prospects and career paths	<ul style="list-style-type: none"> • HCI professional • Usability engineer • Interaction designer • UX & usability expert • Digital innovation manager



Joint master programme

This joint degree programme of FH Salzburg and Paris Lodron University of Salzburg combines principles from computer science, design and psychology and is dedicated to understanding the evolving relationship between people and interactive systems. The programme prepares future experts to ideate, design, implement and evaluate novel interfaces and innovative forms of interaction that better respond to the needs of users.

Target group

The master's degree programme is designed for international graduates from fields such as human-computer interaction, computer science, design, media, communication studies, psychology, sociology and engineering. Preparation courses help students from diverse backgrounds to develop basic skills in programming, visual design and research methodology.



1st Semester	ECTS 30 (CHW 20)
HCI Theory & Paradigms ²	2 (2)
Foundations of HCI Methodologies ²	4 (2)
Applied Prototyping Skills for HCI ¹	6 (4)
Human Factors & Design Principles ²	2 (2)
Experience Engineering Methods ²	4 (2)
Interaction Design ²	3 (2)
Design Thinking for Digital Innovation ¹	3 (2)
Ethics & Sustainability ¹	1,5 (1)
Diversity & Intercultural Aspects ¹	1,5 (1)
Societal & Legal Aspects in HCI ¹	3 (2)

2nd Semester	ECTS 30 (CHW 18)
Contextual Analysis & Context Capturing ²	3 (2)
Contextual Interaction Design ²	3 (2)
Interaction Approaches & Technologies ¹	6 (4)
Elective courses (SUAS, PLUS) ^{1,2}	6 (4)
Research Trends in HCI ^{1,2}	3 (2)
Lecture Series: HCI related Disciplines ^{1,2}	3 (2)
HCI Research Project ^{1,2}	6 (2)

3rd Semester	ECTS 30 (CHW 18)
Design of Innovative Interactions ²	3 (2)
Impacts of Future Technologies ^{1,2}	3 (2)
Advanced Contextual Interfaces ^{1,2}	3 (2)
Complex Interactive Systems ¹	3 (2)
Elective courses (SUAS, PLUS) ^{1,2}	6 (4)
User Experience in Practice ¹	3 (2)
Experience Leadership & Innovation Management ²	3 (2)
HCI Industry Project ^{1,2}	6 (2)

4th Semester	ECTS 30 (CHW 1)
Master Thesis Seminar ^{1,2}	2 (1)
Master Exam ^{1,2}	3 (-)
Master Thesis ^{1,2}	25 (-)

Study Locations

- ¹ **Salzburg University of Applied Sciences (SUAS)**
Urstein Süd 1, 5412 Puch / Salzburg, Austria
- ² **Paris Lodron University of Salzburg (PLUS)**
Jakob-Haringerstr. 2, 5020 Salzburg, Austria

Go to
in-depth
content!



ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
CHW: contact hours per week per semester

The curriculum shown is an overview.



Multi Media Art¹

The MultiMediaArt Master's degree programme teaches advanced skills for the conception, design, implementation and management of creative design projects. MultiMediaArt stands for the networking of different disciplines.



Study places/year	40 full-time
Application procedure	<ol style="list-style-type: none"> 1. Online Application 2. Submission of portfolio, letter of motivation and final certificates 3. Personal Interview at the Salzburg University of Applied Sciences
Semester abroad	possible in the 3rd or 4th semester
Entrance requirements	<ul style="list-style-type: none"> · Relevant university degree (180 ECTS) with a minimum of ECTS in the core fields · English (Level B2)
Specialisations	<ul style="list-style-type: none"> · Communication Design · Film · Audio · Producing
Job prospects and career paths	<ul style="list-style-type: none"> · Communication Designer · Motion picture Designer · Sound Designer · Film Director · Cinematograph · Project Manager and Producer · Editor or Concept Developer



Focus on Projects

The degree programme focuses on the development and implementation of sophisticated, cross-media projects, such as feature films and documentaries, games and virtual reality projects, cross-media designs or interactive media installations.

Creative Self-Development

You will work together with colleagues from different specialisms in teams, from the development of the idea through to publication maturity and deepen your knowledge in project roles of your choice, for example as a producer, art director or sound designer.

The result is a portfolio worth seeing that will enable you to enter exciting positions in the creative industry.

¹ subject to approval by the competent bodies



1st Semester	ECTS 30 (CHW 18 ¹)
Positions on Art & Media Culture	2 (1)
Audience Engagement	1 (1)
Media Studies	2 (1)
Peer Presentation Show & Tell / Conference Reports	1 (1)
Symposium: Ethics & Sustainability	1 (1)
Impulses / Impulse workshops	2 (2)
Multimedia Masterproject	6 (2)
Specialisations²:	
· Communication Design	15 (7,5)
· Film	15 (9,5)
· Audio	15 (10)
· Producing	15 (8,5)

2nd Semester	ECTS 30 (CHW 19 ¹)
Intercultural Competence	2 (1)
Media Studies	1,5 (1)
Research Methods & Study Design / Art-Based-Research / Seminar	3,5 (3)
Multimedia Masterproject	5 (2)
Specialisations²:	
· Communication Design	15 (10)
· Film	15 (12)
· Audio	15 (10)
· Producing	15 (10)
Electives³:	
· World Building for Fiction	3 (2)
· Generative Design	3 (2)
· Designed Experiences in Technology	3 (2)



ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
CHW: contact hours per week per semester

This chart shows the curriculum only exemplarily.

3rd Semester	ECTS 30 (CHW 15 ¹)
Peer Presentation Show & Tell / Conference Reports	3 (2)
Research Methods & Study Design / Art-Based-Research / Seminar	2 (1)
Multimedia Masterproject	9 (2)
Transferproject	1 (0)
Specialisations²:	
· Communication Design	12 (10)
· Film	12 (6)
· Audio	12 (7,5)
· Producing	12 (9)
Electives³:	
· Dramaturgy & Storytelling	3 (2)
· Performance & Interaction	3 (2)

4th Semester	ECTS 30 (CHW 5 ¹)
Guest Lectures	1 (1)
Research Methods & Study Design / Art-Based-Research / Seminar	2 (2)
Transferproject	1 (0)
Multimedia Masterproject	4 (2)
Master thesis & examination	22 (0)

¹ the number of CHW in the semesters differs depending on the specialisation chosen

² from the 1st semester you choose a specialisation

³ choose an elective subject from a wide range offered by the department

Multi Media Technology

MultiMediaTechnology is a forward-thinking media informatics programme, keenly attuned to contemporary trends and committed to shaping solutions for the coming digital landscape. Our students are passionate about cutting-edge media technologies and drive innovation in application areas such as augmented and virtual reality, games, mobile, web and internet technologies.



Study places/year	20 part-time
Application procedere	<ol style="list-style-type: none"> 1. Online application 2. Submission of application documents and send your CV, diplomas, a motivational letter and references 3. Personal interview
Semester abroad	possible in the 4th semester
Admission requirements	<ul style="list-style-type: none"> • Relevant university degree (bachelor's or diploma degree) or • Non-subject-related degree with proof of 20 ECTS credits in MINT subjects and 25 ECTS credits in the field of software development or equivalent project or work experience. • English, Level B2
Majors	<ul style="list-style-type: none"> • Game & Simulation Engineering • Web Engineering
Job prospects and career paths	<ul style="list-style-type: none"> • Online industry • Digital media and entertainment industry • Computer games industry • Software industry • Advertising and digital agencies • Research and development • Startups



Digital mastery

The master's programme offers a wide range of comprehensive courses in applied computer science topics, fostering in-depth expertise in the Game & Simulation Engineering or Web Engineering majors. At the heart of these majors are two projects lasting up to four semesters. These projects will take you from design through prototyping to market readiness. Along the way, you will create intricate digital applications and tackle complex software engineering challenges as part of a team.

Career switchers welcome

The Master's programme offers tailor-made development opportunities that are also aimed at career changers. Preparatory courses and bridge modules are designed to help you quickly catch up on missing skills in web development, game development and machine learning.



1. Semester	ECTS 30 (CHW 20,5)
Data Analysis	3 (2)
Majors¹:	
• Game & Simulation Engineering	12 (9)
• Web Engineering	
Lightning Talks & Workshops	2 (2)
Digital Ideation / Rapid Prototyping	4 (2)
Multimedia Projects	4 (1,5)
Agile Project Management	1,5 (1)
Diversity in Tech	1 (1)
Facilitation and Efficient Meetings	1,5 (1)
Symposium on Ethics / Ethics in Informatics	1 (1)
2. Semester	ECTS 30 (CHW 18)
Research Methods & Study Design	3 (2)
Majors¹:	
• Game & Simulation Engineering	12 (9)
• Web Engineering	
Multimedia Project 1	9 (2)
Innovation Coaching & Project Reflection	1 (1)
Electives²:	
• Information Visualisation & Visual Analytics	3 (2)
• Generative AI	
• Predictive Modelling	
IT Law and Data Protection	1 (1)
Symposium on Ethics / Ethics in Informatics	1 (1)

Go to
in-depth
content!



3. Semester	ECTS 30 (CHW 17)
Majors¹:	
• Game & Simulation Engineering	10 (7)
• Web Engineering	
Multimedia Project 2	8 (2)
Innovation Coaching & Project Reflection	1 (1)
Transfer Projects	1 (0)
Lecture Series: Emerging Technologies / Conference Attendance	3 (2)
Electives²:	
• Mixed Reality Technologies	
• Creative Entrepreneur & Corporate Innovation	3 (2)
• Deep Learning & Explainable AI	
• Selected Topics in Human-Computer Interaction	
Sustainable Computing	1 (1)
Master Thesis Seminar	3 (2)
4. Semester	ECTS 30 (CHW 3)
Multimedia Projects	3 (1)
Innovation Coaching & Project Reflection	0,5 (0,5)
Transfer Projects	1 (0)
Lecture Series: Emerging Technologies / Conference Attendance	0,5 (0,5)
Master Thesis Seminar	1 (1)
Master Thesis / Master Exam	24 (0)

¹ choose one of the two majors

² choose one elective from a wide range of subjects offered by the department

ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
CHW: contact hours per week per semester

The curriculum shown is an overview.



Realtime Art & Visual Effects

Embark on an evolutionary educational journey that merges art with groundbreaking technology. Our Master's programme in Realtime Art & Visual Effects integrates the principles behind leading realtime graphics platforms and intricate procedural generation tools. It's about mastering the interplay of creativity and technology, and spearheading the next era of immersive digital narratives.



Study places per year	20 full-time
Application procedure	<ol style="list-style-type: none"> Online application with submission of your Curriculum vitae, study certificates and thesis, portfolio, letter of motivation Personal interview
Semester abroad	possible in the 4th semester
Admission requirements	<ul style="list-style-type: none"> Relevant university degree (bachelor's or diploma degree) or Non-subject-related degree with proof of 20 ECTS in digital content creation or software development English, Level B2
Key Topics	<ul style="list-style-type: none"> Realtime Workflows Procedural Workflows AI & Production Workflows
Job prospects and career paths	<ul style="list-style-type: none"> Realtime-VFX Specialist AR/VR Content Developer Technical Artist Environment Artist Lighting Artist Simulation and Visualization Specialist Generative AI Artist Procedural Artist Virtual Production Artist



The T-Shaped Advantage
The T-shaped generalist model is central to our curriculum, equipping students with a blend of specialized knowledge and broad understanding. This approach prepares graduates to excel in their core domain while understanding and bridging interdisciplinary boundaries, crucial for success in dynamic creative environments.

Expertise at the Helm
Our lecturers come equipped with hands-on experience from their tenures at global powerhouses such as Trixter, Rise Visual Effects, Industrial Light & Magic, Epic Games, Scanline VFX, Pixomondo, DNEG, and UBISOFT.

High profile industry partners
Our acclaim is underscored by endorsements from Epic Games and SideFX. These partnerships have resulted in our esteemed recognitions as an Unreal Academic Partner and a Side Effects Certified School.



1. Semester	ECTS 30 (CHW 21,5)
research & academics	2 (1)
technical / MATH & SCRIPTING	3 (2,5)
artistic / CAMERA & COMPOSITION	2 (1,5)
Workflow Proficiency	
· realtime	6,5 (4,5)
· procedural	4 (3)
· toolchain	4 (3)
symposium	1 (1)
process / CONCEPT DECK & PITCH	3 (2)
industry / CONFERENCE	0,5 (1)
Electives¹	
· Realtime Fundamentals	4(2)
· Digital Content Creation	4(2)
· Visual Scripting	4(2)

2. Semester	ECTS 30 (CHW 22)
research & academics	2 (1)
technical / CODE & FORMAT	2 (2)
artistic / LIGHT COLOR MOTION	2 (1,5)
Workflow Proficiency	
· realtime	6,5 (5)
· procedural	4 (3)
· toolchain	2 (2,5)
process / TIMELINE & RESOURCE	1 (0,5)
industry / EMERGING TOPICS	1 (1,5)
industry / CONFERENCE	0,5 (1)
Electives¹	
· Virtual Production	3 (2)
project + assistance	6 (2)

3. Semester	ECTS 30 (CHW 19,5)
research & academics	2 (1)
spatial / AESTHETICS & DESIGN	4 (2)
Workflow Proficiency	
· realtime	5 (3,5)
· procedural	4 (3,5)
· toolchain	4 (4)
process / COMMUNICATION & CONTROL	1 (0,5)
industry / CONFERENCE	1 (1)
Electives¹	
· Virtual Production	3 (2)
project + assistance	6 (2)

3. Semester	ECTS 30 (CHW 6,5)
research & academics	12 (2)
process / POLISH & PRESENTATION	2 (1)
industry / PORTFOLIO COMPANY VISITS	2 (3,5)
Master Thesis & Exam	14 (0)

Go to in-depth content!



¹ choose one elective from a wide range of subjects offered by the department

ECTS: European Credit Transfer and Accumulation System
CHW: contact hours per week per semester

The curriculum shown is an overview.

Creativity Rules Festival

Das mehrtägige Kreativfestival im Mai ist alljährlicher Höhepunkt des Studienjahrs

Das Creativity Rules Festival fand 2024 bereits zum elften Mal statt. Unter dem Motto »We own creativity« stellen Studierende des Departments Creative Technologies ihre Abschlussarbeiten vor. Das Festival präsentiert hochkarätige Vortragende aus der internationalen Design- und Filmbranche und umfasst ein vielfältiges Programm aus junger Kunst, interaktiven Medien, Filmen, Musik und Design.

Austragungsort
des Festivals ist
die nahe gelegene
Stadt Hallein.



Die Alte Saline
Hallein, Galerien und
das Stadtkino werden
für mehrere Tage zu
kreativen Hotspots.



Die öffentliche
Präsentation der
Werke ist Teil des
Studienkonzepts.

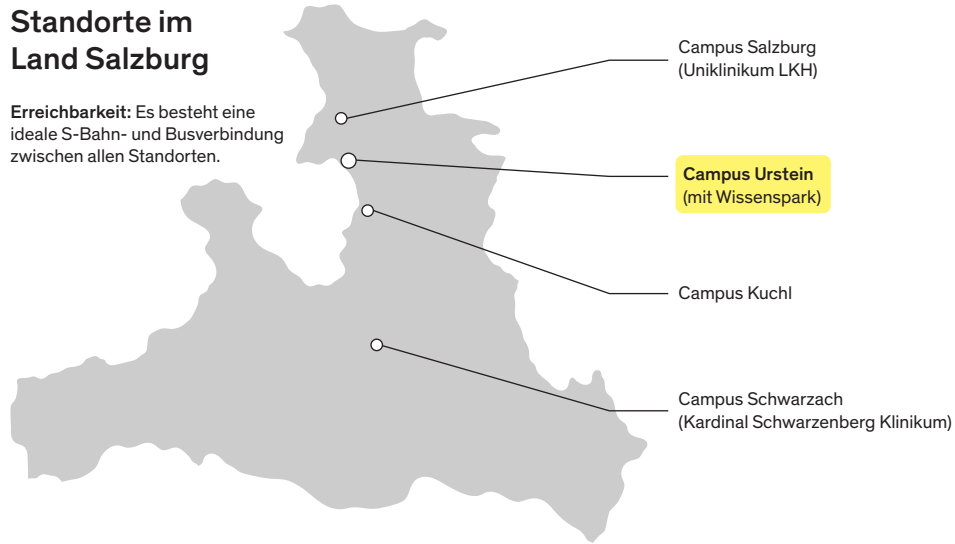


Weitere Informationen
zum Festival:
creativity-rules.at



Standorte im Land Salzburg

Erreichbarkeit: Es besteht eine ideale S-Bahn- und Busverbindung zwischen allen Standorten.



Die Studiengänge des Creative Technologies befinden sich am Campus Urstein. Die Studiengebühren pro Semester betragen für alle Studiengänge an der FH Salzburg 363 Euro, dazu kommt der ÖH-Beitrag von 24,70 Euro.

Legende



Infos rund um den Studiengang



Vorteile und Besonderheiten



Studienplan
Lehrinhalte



QR-Codes führen zu den vertiefenden Inhalten auf unserer Website wie: aktuelle Termine, Fristen und Details

Studieren an der FH Salzburg

Die FH Salzburg bietet beste akademische Ausbildung mit hohem Praxisbezug, die den Anforderungen von Wirtschaft und Gesellschaft entspricht. Erfahrene und qualifizierte Lehrende und Vortragende aus Wissenschaft und Praxis garantieren eine Ausbildung auf höchstem Niveau. Gemeinsam mit der erstklassigen Ausstattung unserer Hörsäle und Labore bilden sie die Basis für ein erfolgreiches Studium. Unsere Standorte mit insgesamt 18 Bachelor-, 15 Masterstudiengängen und diversen Weiterbildungsangeboten befinden sich in einer der schönsten Gegenden der Welt. Ob Kunst- und Architekturinteressierte, Musikfans oder Outdoorbegeisterte: In Salzburg trifft historisches Erbe auf moderne Lebenskultur.



Hier geht's zu Karrierewegen



Career Center
FHStartup Center
Alumni-Netzwerk
University Innovation Fellows
Anbindung an Öffis

Hier geht's zum Campus Leben





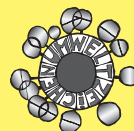
Kontakt

Fachhochschule Salzburg GmbH
Urstein Süd 1, 5412 Puch / Salzburg
T +43 50 2211-6030
office.ct@fh-salzburg.ac.at

Eine Einrichtung von:



Akkreditiert durch:



Gedruckt nach der Richtlinie »Druckerzeugnisse«
des Österreichischen Umweltzeichens,
Offset 5020, UW-Nr. 794

Fotocredits

Seite 6, 8, 12, 14, 16, 18: Fabian Heller,
Karen Kircher, Lukas Pattermann, Johanna Wicht
Seite 2/3: FH Salzburg/K. Told
Seite 10-11: CCA Preisverleihung: Heidi Pein,
Phillip Lichtenegger

Alle weiteren Fotos wurden von Studierenden
der FH Salzburg während ihrer Ausbildung
im Zuge von Projekten angefertigt.