

Studieninhalte/Fachprüfungen

Master of Engineering – Audiovisuelle Medien (Computergrafik/Computeranimation)

| Pflichtbereich | Wahlbereich (zusätzlich absolvierte Fächer) |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Informatik • Mathematik • Moderne Techniken der Bildberechnung • Modellierung und Simulation 1 • Computergrafik/Computeranimation (Modellierung und Simulation 2 + Computervision) • Masterprojekt (VR-Projekt) | <ul style="list-style-type: none"> • Tutorium (der Designprogramme Photoshop, InDesign und Illustrator) • Filmgestaltung • Storytelling • Fotografie • Interface Design • Aktuelle Themen /Trailer Workshop) • English Business Skills - Presentations • Leadership & Management |

Bachelor of Arts – KulturMediaTechnologie

| Pflichtbereich | Wahlbereich |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Methodisches Entwickeln • Internettechnologie • Mathematik • Medien (Fotografie, Medien Recherche, Phonetik, Sprecherziehung, Wissenschaftliches Arbeiten, Popdramaturgie, Sprache der Online Medien) • Kunst (Medienkunst und Kunstgeschichte) • Redaktionskonferenz (Live Reportage und Radio-Beiträge) • Produktionstechnik • Signalverarbeitung in den Medien • Live-Produktion • Grundlagen der Programmierung (HTML, CSS und Java) • Informationstechnik • Automatisierung der Medienproduktion • Bachelor-Thesis mit dem Titel: „Abenteuer Alpenüberquerung – ein Weg mit Höhen und Tiefen.“ | <ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitungskurs Photoshop • Spanisch • Objektfotografie • Rhetorik |