

Bewerbungsfrist

Bewerbungen für das Studienjahr 2007 müssen bis zum 18. Januar 2007 (Poststempel) eingereicht sein.

Studiengebühren

Die Studiengebühren betragen 370 € im Sommersemester 2007. Vom Wintersemester 2007/08 an steigen sie auf 500 € pro Semester.

Zulassungsverfahren

Hochschulabschluss mit mindestens einem Bachelorstudium (210 ECTS) mit überdurchschnittlicher Bewertung.

Master-Bewerberformular

Das Antragsformular steht als Download zur Verfügung:

www.fh-augsburg/gestaltung/master

Lebenslauf

Tabellarisch, mit zwei aktuellen Passfotos

Zeugnisse

Beglaubigte Zeugnisse der Hochschulreife und des Hochschulabschlusses

Absichtserklärung

Auf einer DIN-A-4-Seite begründet der/die BewerberIn, warum er/sie sich für den Masterstudiengang bewirbt und an welchen Studienschwerpunkten besonderes Interesse besteht.

Nach Prüfung der eingereichten Unterlagen werden geeignete BewerberInnen zu einem Zulassungsgespräch eingeladen.

Auskünfte

www.fh-augsburg.de/multimedia

Sekretariat der Fakultät für Gestaltung

Karin Kiefer

Friedberger Straße 2

86161 Augsburg

Telefon 08 21/55 86-401

Telefax 08 21/55 86-420

gestaltung@fh-augsburg.de

Sekretariat der Fakultät für Informatik

Margit Siebert

Friedberger Straße 2A

86161 Augsburg

Telefon 08 21/55 86-450

Telefax 08 21/55 86-499

inf@informatik.fh-augsburg.de

Ansprechpartner

Prof. Dr. Thomas Rist, *Studiengangsleiter*

tr@rz.fh-augsburg.de

Prof. Dr. Nik Klever,

Prodekan der Fakultät für Informatik, Studienberater

klever@multimedia.fh-augsburg.de

Prof. Jens Müller, *Dekan der Fakultät für Gestaltung*

jmueller@fh-augsburg.de

Prof. Ludwig John, *Studienberater*

john@fh-augsburg.de



Fachhochschule Augsburg

University of Applied Sciences

Fakultät für Gestaltung

Faculty of Design

Fakultät für Informatik

Faculty of Computer Science

Master of Arts

im Studiengang

Interaktive Mediensysteme



Master of Arts im Studiengang Interaktive Mediensysteme

Zum Sommersemester 2007 bietet die Fachhochschule Augsburg erstmalig den von den Fakultäten Gestaltung und Informatik gemeinsam getragenen Studiengang Interaktive Mediensysteme (IMS) mit dem Abschluss »Master of Arts« an.

Die Konzeption des Masterstudiengangs orientiert sich an dem zu erwartenden steigenden Bedarf an Nachwuchsexperten und Nachwuchsführungskräften im Schnittbereich Gestaltung interaktiver Medien, Informationsverarbeitung und Mensch-Maschine Interaktion. Entwicklungen in diesem Bereich sind wie kaum ein anderer geprägt durch einen fortschreitenden technologischen Wandel. Digitalisierung und Konvergenz sowie Interaktivität und Mobilität der Medien sind sichtbarer Ausdruck des Veränderungsprozesses. Sie sind gleichsam Motor für die Entwicklung neuer Wachstumsmärkte mit neuen Produkten und Dienstleistungen für Konsumenten und Nutzer. Folgt man der Fachpresse und den Prognosen der einschlägigen Berufsverbänden, so lässt sich hier eine Vielzahl neuer Wachstumsmärkte identifizieren.

Das zentrale Ausbildungsziel des Studiengangs liegt auf der Vorbereitung und der Qualifizierung zur verantwortungsvollen Übernahme von Führungsaufgaben, wie sie bei der Durchführung komplexerer Multimedia-Projekte gefordert wird. Konsequenterweise durchlaufen die Studierenden im Masterstudium alle Phasen eines anspruchsvollen Projekts – angefangen bei der Konzeption und Projektierung über die Durchführung bis hin zur Verwertung der Projektergebnisse.

Struktur des Studiengangs

Der Studiengang Interaktive Mediensysteme ist als nicht konsekutiver, dreisemestriger Masterstudiengang konzipiert und richtet sich an Absolventen von Studiengängen in den Bereichen Medieninformatik, Medien- und Kommunikationsdesign oder vergleichbaren Studiengängen sowie an Hochschulabsolventen mit einschlägiger Berufserfahrung im Bereich Neue Medien.

Für Absolventen des Studiengangs Multimedia mit einem Diplomabschluss in Informatik oder Gestaltung verkürzt sich die Studiendauer in der Regel auf zwei Semester.

1. Semester	2. Semester	3. Semester
Gestaltung - Medienprojekt 1 - Medienprojekt 2		Gesellschaft - Technik- und Wissenschaftsethik
Wahlpflichtfach Spezialisierung - Animation - Mobile Experience - Game Development		Masterarbeit
Masterprojekt - Recherche - Projektmanagement - Projektarbeit Konzeption - Projektarbeit Produktion		
Informatik - Content Management - Entwurf komplexer interaktiver Systeme		Wirtschaft - Unternehmensgründung und -führung

Spezialisierung

Animation versteht sich als Entwicklungslabor für die gesamte Bandbreite audiovisueller Medien:

- Erzählen mit bewegten Bildern
Ob mit klassischer FrameByFrame-Animation oder komplexen 3D-Systemen – wir experimentieren mit dem künstlerischen Ausdruck in der Zeit.
- Bilder und Töne in Echtzeit
Wir gestalten nicht Oberflächen, sondern Prozesse. Konvergenz bestimmt heute die Entwicklung elektronischer Medien – wir arbeiten interdisziplinär und entwickeln Prototypen und Pilotprojekte für die mediale Zukunft.

Mobile Experience beschäftigt sich mit technischen wie gestalterischen Aspekten mobiler Anwendungen auf multimediafähigen Handhelds.

So entstehen in diesem Schwerpunkt:

- situationsabhängige Spiele und Dienstleistungen
- interaktive Installationen
- Animation und Filme fürs Handy

Wechselwirkungen zwischen der Realumgebung des Nutzers und digitalem Angebot sind dabei von besonderem Interesse.

Game Development hat die Entwicklung und Realisierung innovativer Spielekonzepte zum Ziel. Es können sowohl gestalterische als auch softwaretechnische Fragestellungen in Bezug auf Computerspiele, Installationen und Lernumgebungen bearbeitet werden.

Betätigungsfelder sind unter anderem:

- Dramaturgie von interaktiven Erzählweisen
- Charakterdesign und virtuelle Umgebungen
- Visual Effects und Sound
- Untersuchung des Verhältnisses Realität-Virtualität
- Multiplayer-Environments
- Einsatz von Künstlicher Intelligenz
- Hardwarekonstellationen und Sensorik
- Programmierung von Engines