

Der Master-Studiengang Game Engineering und Simulation wird zum Master-Studiengang AI Engineering weiterentwickelt.*

Der bislang auf die Games-Branche fokussierte Studienplan orientiert sich stärker am Zukunftsthema Artificial Intelligence. Im Rahmen von Spezialisierungsrichtungen steht u.a. das bisherige Game Engineering Angebot weiter zur Verfügung.

Künstliche Intelligenz gilt als eines der Schlüsselkonzepte der Digitalisierung, das viele Bereiche unseres täglichen Lebens betreffen wird. Menschen werden schon heute von intelligenten Bots im World Wide Web angesprochen, Gamer spielen gegen smarte Computergegner in automatisch erzeugten künstlichen Welten, ÄrztInnen werden bei der Bildanalyse von Software unterstützt, die aus tausenden Bildern gelernt hat ... für die Zukunft stehen weitreichende Anwendungsfelder in Aussicht, denn AI-Algorithmen und deren Interaktion mit der Umwelt sind essenzielle Bestandteile der Entwicklung künftiger Soft- und Hardwaresysteme. Daher hat eine Analyse der FHTW hat ergeben, dass auch am Arbeitsmarkt eine stark wachsende Nachfrage nach ExpertInnen für Artificial Intelligence zu erwarten ist.

„Artificial Intelligence ist eines DER strategischen IT-Themenfelder der Zukunft und mit der Weiterentwicklung stehen den AbsolventInnen neben der Game Branche eine Vielzahl zusätzlicher Betätigungsfelder und -branchen offen!“

Alexander Mense, Studiengangsleiter

AbsolventInnen entwerfen, implementieren und integrieren AI basierte Systeme und AI Algorithmen auf Basis aktuellster Konzepte, Technologien, Programmiersprachen und Tools. Maschinelles Lernen, Visual Computing und Mixed Reality, Interactive AI, Verarbeitung von Sprache und Multimediadaten oder die intelligente Steuerung von virtuellen Charakteren sind Ausschnitte aus ihrer Welt. Design und Entwicklung von Unterstützungssystemen, Simulationsanwendungen oder Computerspielen sind nur Beispiele für Betätigungsfelder eines AI-Engineers. AbsolventInnen sind unter anderem als hochqualitative Software Engineers, Game Developer, DevOps-Engineer oder Smart Systems Engineers in praktisch allen Branchen gefragt.

* vorbehaltlich der Genehmigung durch die AQ Austria

FACT BOX

ABSCHLUSS: Master of Science in Engineering

DAUER: 4 Semester

ORGANISATIONSFORM: Abendform

PLÄTZE: 30

SPRACHE: DEUTSCH

BEWERBUNGSFRIST 31. Mai 2021

ANWESENHEITSZEITEN: DI BIS DO ABEND

KOSTEN: 363,36 Euro Studiengebühr pro Semester + 20,20 Euro ÖH-Beitrag

1. SEMESTER	ECTS
Ausgleichsmodul	5.00
Computer Graphics Basics	
Programming Basics	
Machine Learning Basics	
AI Concepts & Algorithms	5.00
Advanced Programming	5.00
Software Engineering	5.00
Mathematics	5.00
Numerical Methods	
Probabilistic Methods	
Specialization 1	5.00
2. SEMESTER	
Visual Computing	5.00
Engine Architecture and Design	5.00
Development Project 1	5.00
Scientific Working and Ethics	5.00
Specialization 2 & 3	10.00
3. SEMESTER	
Mixed Reality und Simulation	5.00
Interactive AI	5.00
Development Project 2	5.00
Master Thesis Project	5.00
Entrepreneurship	5.00
Business Model Innovation	
Law	
Specialization 4	5.00
4. SEMESTER	
Master Thesis Modul	30
Master Thesis Seminar	
Master Thesis	

VERTIEFUNGSRICHTUNG GAME ENGINEERING
Specialization 1
Advanced Game Design
Specialization 2 & 3
Content Creation and Design Aspects
Multiplayer und Realtime Networking
Specialization 4
Multiplatform Development
VERTIEFUNGSRICHTUNG AI-ENGINEERING
Specialization 1
Knowledge Representation & Symbolic AI
Specialization 2 & 3
Reinforcement Learning
Multimedia AI
Specialization 4
Deep Learning Engineering