

Bachelor Creative Technologies

Regelstudienzeit	6 Semester
Abschluss	Bachelor of Science (B.Sc.)
Studienort	Steinfurt
Kosten	Semesterbeitrag
Studienbeginn	Wintersemester
NC	nein
Vorpraktikum	nein
Auswahlverfahren	ja, Online-Anmeldung zum Auswahlverfahren im April und Mai
Zulassungsvoraussetzung	Hochschulzugangsberechtigung (Abitur oder Fachhochschulreife)
Bewerbung	online ab Mai

Weitere Informationen zum Studiengang Creative Technologies findest du hier:

fh.ms/creative-tech

Fachbereich Elektrotechnik und Informatik

Stegerwaldstr. 39 | 48565 Steinfurt
Tel. +49 (0)2551 9-62199
eti@fh-muenster.de
www.fh-muenster.de/eti

Studienfachberater
Prof. Felix Hardmood Beck
felix.beck@fh-muenster.de

Studienorientierung und Studienentscheidung

Zentrale Studienberatung (ZSB)
Hüfferstraße 27, Raum B 027 | 48149 Münster
Tel. +49 (0)251 83-64150

In Steinfurt:
Stegerwaldstr. 39, Raum A 030 | 48565 Steinfurt
Tel. +49 (0)2551 9-62056

studienberatung@fh-muenster.de
www.fh-muenster.de/zsb

Bewerbung und Einschreibung

Service Office für Studierende
Hüfferstr. 27, Raum B 028 | 48149 Münster
Tel. +49 (0)251 83-64700

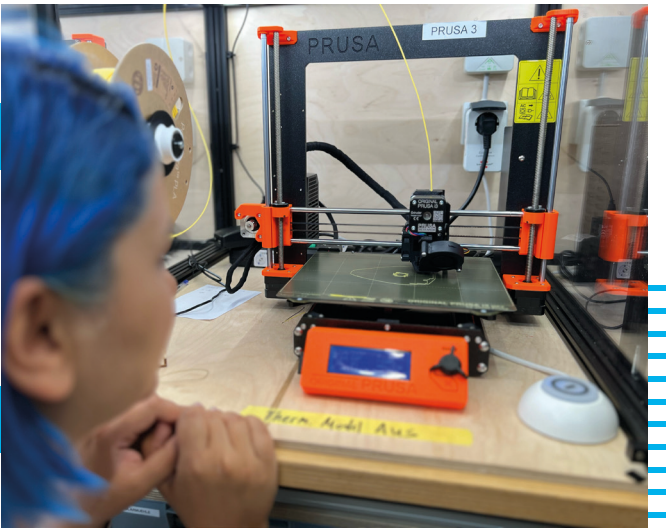
In Steinfurt:
Stegerwaldstr. 39, Raum A 033 | 48565 Steinfurt
Tel. +49 (0)2551 9-62039

serviceoffice@fh-muenster.de
www.fh-muenster.de/serviceoffice

FH MÜNSTER

Creative Technologies

Bachelor



Stand: 03/2026

ETI
FB Elektrotechnik und Informatik
Department of Electrical Engineering and Computer Science



Creative Technologies – Technologien kreativ neu denken

Im Studiengang Creative Technologies verbindest du Informatik, Elektrotechnik und Gestaltung. Du konzipierst interaktive Systeme, arbeitest mit digitalen Medien und entwickelst Produkte wie Apps, Smart Devices, oder Anwendungen in Virtual und Augmented Reality – von der Idee bis zum Prototyp.

In praxisnahen Projekten erarbeitest du Lösungen für reale Probleme. Spannende Wahlmodule aus unseren Forschungs- und Lehrgebieten wie Gameentwicklung oder Einführung in die Robotik bieten dir dir Möglichkeit, eigene Schwerpunkte zu setzen und dein Profil zu schärfen..

Studienverlaufsplan

1. SEMESTER	2. SEMESTER	3. SEMESTER	4. SEMESTER	5. SEMESTER	6. SEMESTER
Design & Innovation	Make!	Creative Technologies Projekt	Creative Technologies Projekt	Creative Technologies Projekt	Praxis-, Forschungs- oder Auslands-semester
Grundlagen Digitale Medien	Making Things Talk	Making Things Move	Computational Design	Portfolio	
Medientechnik und Medienformate	Grundlagen User Interface Design	Applied AI	Wahlmodul	Rechnergestützter Schaltungsentwurf	Bachelor-arbeit
Coding Essentials	Vectors, Motion & Models	Einführung in die Webentwicklung	Angewandte Webentwicklung	Wahlmodul	
Grundlagen der BWL	Computational Thinking	Computergrafik	Mensch-Computer-Interaktion	Software Engineering	
	English for Science and Engineering				

- Designbasierte Module
- Informatikbasierte Module
- Projektbasierte Module
- Elektrotechnikbasierte Module
- Ingenieurwissenschaftliche Wahlpflichtmodule
- Weitere Module

Unsere Forschungs- und Lehrgebiete

INFORMATIK

- Betriebssysteme
- Creative Technologies
- Datenbanken
- Defensive IT-Sicherheit
- Effiziente Programmierung
- Embedded Security
- IT-Sicherheit
- Künstliche Intelligenz
- Netzwerk-programmierung
- Softwarearchitektur
- Software Engineering
- Softwareverifikation
- Visual Computing

ELEKTROTECHNIK

- Autonome Systeme
- Elektrische Antriebstechnik
- FPGA-Design
- Halbleiterbauelemente und Bussysteme
- Hochfrequenz- und Mikrowellentechnik
- Kommunikations-technik
- Leistungselektronik und elektrische Energietechnik
- Nachrichtentechnik
- Optoelektronik und Sensorik
- Robotik und Regelungstechnik
- Steuerungstechnik

Praxis erleben: Ideen umsetzen!

Der Studiengang Creative Technologies ist durch und durch praxisorientiert: In mehreren projektbasierten Modulen arbeitest du in Teams an realitätsnahen Aufgaben, oft mit Praxispartner*innen aus Unternehmen oder Forschungseinrichtungen. Dabei entwickelst du Lösungen entlang gesellschaftlicher Fragestellungen und lernst, wie man „vom Problem zum Prototyp“ strukturiert vorgeht.

Du nutzt modern ausgestattete Lernorte wie den Maker-Space sowie unsere Labore, die dir Zugang zu Werkzeugen für digitales und physisches Prototyping bieten.

Im sechsten Semester steht dir ein Mobilitätsfenster offen: Ob Praxisphase, Forschungsprojekt oder Auslandssemester – hier kannst du Erfahrungen sammeln, ohne Zeit im Studium zu verlieren. Durch Reflexion und Dokumentation im Modul Portfolio sicherst du deinen Kompetenzaufbau und machst ihn sichtbar – perfekt für deinen Berufseinstieg!