



MAGDALENA BOUCHER, BSc.

LEBENS LAUF

BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

August 2017
- Februar 2018

Studentische Assistenz am Institut für Medieninformatik, FH St. Pölten, Mitarbeit im Forschungsprojekt MEETeUX

Februar 2017
- Juli 2017

Praktikum in der deutschen Game-Firma „Studio Fizbin“
- Art & Animation für „The Inner World 2“,
„Die Elefanten-App (WDR) und „Die Kikaninchen-App“
(ARD&ZDF)

Oktober 2016
- Februar 2017

Studentische Assistenz am Institut für Medieninformatik, FH St. Pölten

Juli 2016
- Oktober 2016

Ferialpraktikum am IC\M/T - Institut für Creative\Media/
Technologies, FH St.Pölten
- Screendesign im Forschungsprojekt für xRoadMedia

AUSBILDUNG

September 2017
- heute (Stand 2018)

Masterstudium Digitale Medientechnologien
(Masterklasse Mobiles Internet), FH St.Pölten

September 2014
- September 2017

Bachelorstudium Medientechnik (Interaktive Medien)
Abschluss mit Auszeichnung
Bachelorarbeiten:
„The influence of interactivity on the narrative of computer games“
„Digitale Förderkonzepte für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwächen“
Projektsemester: Digital Game Production, Art & Animation für Projekt „Ad Libitum“

Juni 2014	Matura mit Auszeichnung in den Fächern Deutsch, Englisch, Französisch, Mathematik und Physik
Juni 2013	Cambridge ESOL Level 2 Certificate, Grade A
2006 -2014	Bundesrealgymnasium Krems Ringstraße mit sprachlicher und naturwissenschaftlicher Vertiefung

AUSZEICHNUNGEN

November 2015	Leistungsstipendium der FH St.Pölten
Dezember 2016	Leistungsstipendium der FH St.Pölten
November 2017	Leistungsstipendium des Fördervereins der FH St.Pölten

FÄHIGKEITEN

SPRACHEN

Deutsch (Muttersprache)
Englisch (Niveau C2)
Französisch (Niveau C1)

TECHNISCHES

Erfahrung mit Programmierung bzw. Scripting in HTML5, CSS3, Javascript und darauf basierenden Frameworks, PHP, Java, C# (&.NET)

Erfahrung mit Grafikprogrammen wie Adobe Photoshop, Illustrator & InDesign | Animationsprogramm Spine | Game-Engine Unity