

# Medienkunst

## Curriculum

### Diplomstudium

Dauer: 8 Semester

Studienzweige:

#### Transmediale Kunst

Studienkennzahl: 566

#### Digitale Kunst

Studienkennzahl: 567

Version: Wintersemester 2018/2019

Mit BMBWK-GZ. 52.352/9-VII/6/2003 vom 6. Mai 2003 wurde der von der Studienkommission für Mediengestaltung an der Universität für angewandte Kunst Wien beschlossene Studienplan (Fassung vom 4. Juli 2002), nicht untersagt.

Änderungen: MBI. Stück 19, 2007/08 (28.05.2008); MBI. Stück 10, 2011/12 (09.05.2012); MBI. Stück 11, 2012/13 (20.03.2013); MBI. Stück 12, 2012/13 (17.04.2013); MBI. Stück 10, 2013/14 (02.04.2014); MBI. Stück 14, 2014/15 (30.03.2015); MBI. Stück 10, 2015/16 (18.03.2016); MBI. Stück 15, 2016/17 (06.04.2017); MBI. Stück 14, 2017/18 (12.04.2018).

Rechtsgültig ist ausnahmslos die im Mitteilungsblatt der Universität für angewandte Kunst Wien veröffentlichte Fassung.

**Inhaltsverzeichnis**

Gliederung des Curriculums	2
1. Allgemeine Bestimmungen	2
2. Studienordnung	3
3. Prüfungsordnung	5
4. Schluss- und Übergangsbestimmungen	7
Anhang I: Qualifikationsprofil	8
Anhang II: Beschreibung der Pflicht und Wahlfächer	10

**Gliederung des Studienplans**

Das Curriculum für das Diplomstudium der Studienrichtung Medienkunst an der Universität für angewandte Kunst Wien gliedert sich in vier Teile.

Der Erste Teil enthält „Allgemeine Bestimmungen“ (§§ 1 bis 3).

Der zweite Teil („Studienordnung“) regelt „Studienabschnitte, Stundenverteilung und Studienzweige“ (§§ 4 bis 6), die „Pflichtfächer“ (§§ 7 bis 9), die „Lehrveranstaltungen“ (§§ 10 bis 13) und die „ECTS-Anrechnungspunkte (§ 14).

Der dritte Teil („Prüfungsordnung“) regelt „Allgemeine Bestimmungen“ (§ 15), „Prüfungen aus Pflicht- und Wahlfächern“ (§§ 16 bis 17), die „Zulassungsprüfung“ (§§ 18 bis 19) und die „Diplomprüfung und Diplomarbeit“ (§§ 20 bis 22).

Der vierte Teil enthält „Schlussbestimmungen“ (§§ 23 bis 28).

Anhang I: Qualifikationsprofil

Anhang II: Aufteilung und Beschreibung der Pflichtfächer

**1. Allgemeine Bestimmungen****Ziele und Grundsätze**

**§ 1.** Die Ziele des Diplomstudiums der Studienrichtung Medienkunst an der Universität für angewandte Kunst Wien sind durch das Qualifikationsprofil (Anhang I) bestimmt.

**Gesamtstundenausmaß**

**§ 2.** Das Diplomstudium Medienkunst an der Universität für angewandte Kunst Wien umfasst 8 Semester und ein Gesamtstundenausmaß von 280 Semesterstunden. Davon entfallen 252 Semesterstunden auf Pflichtfächer und 28 Semesterstunden auf freie Wahlfächer.

**Studienabschnitte**

**§ 3. (1)** Das Diplomstudium der Medienkunst ist in zwei Studienabschnitte gegliedert. Der erste Studienabschnitt umfasst zwei Semester und 66 Semesterstunden. Der zweite Studienabschnitt umfasst sechs Semester und 186 Semesterstunden. Die 28 für freie Wahlfächer vorgesehenen Semesterstunden sind keinem Studienabschnitt zugeordnet.

(2) Das Studium gliedert sich im zweiten Studienabschnitt in zwei Studienzweige:

- Studienzweig Transmediale Kunst
- Studienzweig Digitale Kunst

---

## 2. Studienordnung

### Studienabschnitte, Stundenverteilung und Studienzweige

#### Erster Studienabschnitt

§ 4. (1) Der erste Studienabschnitt besteht aus folgenden Fächern:

Erster Studienabschnitt	SemSt
<b>Zentrales künstlerisches Fach</b>	<b>44</b>
wahlweise: Transmediale Kunst, digitale Kunst	
<b>Künstlerische Methodik und Technologie</b>	<b>14</b>
<b>Wissenschaftliche theoretische und historische Grundlagen</b>	<b>8</b>
<b>GESAMT</b>	<b>66</b>

(2) Die Wahl des zentralen künstlerischen Faches ist vor Beginn des ersten Semesters zu treffen und gilt für die ersten beiden Semester.

#### Zweiter Studienabschnitt

§ 6. Der zweite Studienabschnitt der Studienrichtung Medienkunst wird in folgende Studienzweige gegliedert und besteht aus folgenden Fächern:

##### Studienzweig Transmediale Kunst

Zweiter Studienabschnitt	SemSt
<b>Zentrales künstlerisches Fach</b>	<b>132</b>
Transmediale Kunst I u. II	
<b>Mediale Gestaltungsformen</b>	<b>8</b>
<b>Materialität und Medien</b>	<b>12</b>
<b>Bild und Text</b>	<b>4</b>
<b>Objekt, Installation, Environment</b>	<b>6</b>
<b>Wissenschaft, Theorie, Geschichte</b>	<b>24</b>
<b>GESAMT</b>	<b>186</b>

##### Studienzweig Digitale Kunst

Zweiter Studienabschnitt	SemSt
<b>Zentrales künstlerisches Fach</b>	<b>110</b>
Digitale Kunst I u. II	
<b>Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst</b>	<b>52</b>
<b>Wissenschaft, Theorie, Geschichte</b>	<b>24</b>
<b>GESAMT</b>	<b>186</b>

---

## Pflichtfächer

### Aufteilung und Bekanntmachung

- § 7.** (1) Die Aufteilung und Beschreibung der Pflichtfächer aus §§ 4 und 6 findet sich in Anhang II.  
(2) Pflichtfächer sind die für das Studium kennzeichnenden Fächer, deren Vermittlung unverzichtbar ist und über die Prüfungen abzulegen sind. In der Studienrichtung Medienkunst wird das künstlerische Pflichtfach, das den Inhalt des Studiums mit der Beifügung je nach Studienzweig charakterisiert, als zentrales künstlerisches Fach bezeichnet.

### Studienzweige

- § 8.** (1) Der Bescheid über die Verleihung des akademischen Grades (Mag.art.) hat den Studienzweig auszuweisen.  
(2) Die Studierenden haben ab dem zweiten Studienabschnitt zwischen den Studienzweigen Transmediale Kunst und Digitale Kunst zu wählen.  
(3) Die Studierenden haben die Möglichkeit, Lehrveranstaltungen des zweiten Studienabschnittes aus dem Pflichtfach „Wissenschaft, Theorie, Geschichte“ bereits im ersten Studienabschnitt zu absolvieren.

## Lehrveranstaltungen

### Fremdsprachige Lehrveranstaltungen

**§ 9.** Lehrveranstaltungen können nach Zustimmung des/der VizerektorIn für Lehre (vgl. Satzung § 6 Abs. 1) in einer Fremdsprache abgehalten werden.

### § 10. Allgemeine Formen des künstlerischen und wissenschaftlichen Unterrichts

Vorgesehen sind jene Lehrveranstaltungstypen, die im § 5 Abs. 4 der Satzung vom November 2016 aufgelistet sind.

### Aufnahme in die Lehrveranstaltung des zentralen künstlerischen Faches

- § 11.** (1) Das zentrale künstlerische Fach besteht aus aufeinander aufbauenden Lehrveranstaltungen: Die positive Beurteilung der vorangegangenen Lehrveranstaltung aus dem zentralen künstlerischen Fach ist die Voraussetzung für die Anmeldung zur nächstfolgenden Lehrveranstaltung.  
(2) In der Studienrichtung Medienkunst ist in jedem Semester die vorgesehene Lehrveranstaltung aus dem jeweiligen zentralen künstlerischen Fach zu besuchen. Die Studierenden sind berechtigt, während der gesamten Studiendauer drei Semester diese Lehrveranstaltung nicht zu besuchen.

### Aufnahme in die Lehrveranstaltungen mit beschränkter TeilnehmerInnenzahl (Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops)

- § 12.** (1) Für die Lehrveranstaltungen aus den Fächern „Künstlerische Methodik und Technologie“ (des ersten Studienabschnitts) sowie aus den Fächern „Mediale Gestaltungsformen“, „Materialität und Medien“, „Bild und Text“, „Objekt, Installation, Environment“, „Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst“ (des zweiten Studienabschnitts) gilt die beschränkte TeilnehmerInnenzahl von 15.  
(2) Die Anmeldung zu den Lehrveranstaltungen mit beschränkter TeilnehmerInnenzahl erfolgt durch die Abgabe eines Anmeldescheines. Zusätzlich zum Anmeldeschein müssen im Bedarfsfall bestimmte technische Vorkenntnisse durch Absolvierung entsprechender Lehrveranstaltungen (Übungen, Workshops) nachgewiesen werden.  
(3) Die Aufnahme in die Lehrveranstaltungen mit beschränkter TeilnehmerInnenzahl erfolgt nach Reihenfolge der Anmeldung und bei Bedarf nach Absolvierung entsprechender Lehrveranstaltungen (siehe § 13 Abs. 2). Studierende, die aus Platzgründen in die Lehrveranstaltungen mit beschränkter TeilnehmerInnenzahl nicht aufgenommen werden konnten, werden im darauffolgenden Semester bei der Aufnahme in die entsprechenden Lehrveranstaltungen bevorzugt.

### ECTS – Anrechnungspunkte

- § 13.** (1) Dem Arbeitspensum eines Jahres werden 60 ECTS-Anrechnungspunkte und dem Arbeitspensum eines Semesters 30 ECTS-Anrechnungspunkte zugeteilt.

---

(2) Für das Arbeitspensum einer künstlerischen oder wissenschaftlichen Diplomarbeit werden 20 ECTS-Anrechnungspunkte zugeteilt.

(3) ECTS-Anrechnungspunkte für die im Rahmen des künstlerischen Diplomstudiums Medienkunst zu absolvierenden freien Wahlfächer sind dem zweiten Studienabschnitt zugeordnet.

### **3. Prüfungsordnung**

#### Allgemeine Bestimmungen

#### **Prüfungen aus Pflicht- und Wahlfächern**

##### Zentrales künstlerisches Fach

**§ 14.** (1) Prüfungen aus dem zentralen künstlerischen Fach sind Lehrveranstaltungsprüfungen

(2) Das zentrale künstlerische Fach ist laufend zu prüfen (Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter). Laufende Überprüfung bedeutet, dass der Studienerfolg über das gesamte Semester zu prüfen ist. Die Mitarbeit, die Kooperationsbereitschaft und die Anwesenheit sind neben der Bewertung eigenständiger Bearbeitung eines künstlerischen Projekts Beurteilungskriterien.

(3) Die Lehrveranstaltung aus dem zentralen künstlerischen Fach wird im ersten Studienabschnitt über zwei Semester abgehalten und gibt erste Einblicke in die Studienrichtung Medienkunst. Die Prüfung dient dem Nachweis von Grundkenntnissen. Zugleich soll erkennbar sein, für welchen Studienzweig des Studiums Medienkunst die Studierenden geeignet sind.

(4) Die Lehrveranstaltungen aus dem zentralen künstlerischen Fach werden im zweiten Studienabschnitt in den Studienzweigen Transmediale Kunst über sechs Semester mit jeweils 22 Semesterstunden, im Studienzweig Digitale Kunst über fünf Semester mit jeweils 20 Semesterstunden und im 6. Semester über 10 Semesterstunden abgehalten. Die Prüfung dient dem Nachweis von Arbeitsfortschritten in dem zentralen künstlerischen Fach des jeweiligen Studienzweiges des Studiums Medienkunst.

(5) Die Lehrveranstaltung aus dem zentralen künstlerischen Fach wird von den Vertreterinnen/Vertretern des jeweiligen zentralen künstlerischen Faches gemeinsam mit weiteren Lehrenden abgehalten.

(6) Die Beurteilung über den positiven Abschluss der Lehrveranstaltung aus dem zentralen künstlerischen Fach erfolgt durch die Vertreterin/den Vertreter des jeweiligen zentralen künstlerischen Faches und in Absprache mit dem betreuenden Lehrpersonal.

(7) Die Studierenden sind berechtigt, negativ beurteilte Lehrveranstaltungsprüfungen aus dem zentralen künstlerischen Fach dreimal zu wiederholen. Die erste Wiederholung besteht in der Wiederholung der gesamten Lehrveranstaltung, die zweite und dritte Wiederholung können in je einem einzigen Prüfungsvorgang in kommissioneller Form erfolgen (Satzung § 9 Abs. 1).

(8) Kommissionelle Gesamtprüfungen müssen zur Gänze wiederholt werden, wenn mehr als ein Fach negativ beurteilt wurde. Sonst beschränkt sich die Wiederholung auf das negativ beurteilte Fach (Satzung § 9 Abs. 2).

##### **Pflicht- und Wahlfächer**

**§ 15.** (1) Prüfungen aus Pflicht- und Wahlfächern, die an der Universität für angewandte Kunst Wien in der Studienrichtung Medienkunst abgehalten werden, sind Lehrveranstaltungsprüfungen.

(2) Lehrveranstaltungsprüfungen sind als abschließende Prüfungen über den Inhalt der Lehrveranstaltung oder als laufende Beurteilung des Erfolges der Teilnahme an der Lehrveranstaltung abzuhalten. (Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter). Diese Prüfungen werden mündlich und/oder schriftlich abgehalten und dienen dem Nachweis der Kenntnisse und Einsichten der Kandidatinnen und Kandidaten im Bereich des Faches sowie dem Nachweis der Fähigkeit, einwandfrei selbstständig konkrete Aufgabenstellungen zu lösen.

(3) Die Leiterin/der Leiter der Lehrveranstaltung hat die Art der Beurteilung zu Semesterbeginn bekannt zu geben.

## Zulassungsprüfung

**§ 16.** (1) Die Zulassungsprüfung dient der Feststellung der künstlerischen Eignung für das Diplomstudium Medienkunst und ist kommissionell durchzuführen.

(2) Die Zulassungsprüfung wird einmal jährlich zu einem festgelegten Termin abgehalten. Der Termin ist ein Jahr im Vorhinein öffentlich bekannt zu geben.

(3) Die Anmeldung zur Zulassungsprüfung erfolgt durch die Abgabe von medienspezifischen Arbeitsproben und einem Lebenslauf.

(4) Die Zulassungsprüfung gliedert sich in zwei Teile:

- Der erste Teil umfasst die Beurteilung der von den Kandidatinnen vorbereiteten künstlerischen Arbeitsproben
- Der zweite Teil besteht aus einer künstlerischen Klausurarbeit über gestalterische Aufgaben aus den Bereichen Transmediale Kunst und Digitale Kunst.

(5) Die Zulassungsprüfung gilt nur dann als bestanden, wenn beide Teile positiv beurteilt worden sind.

(7) Die Zulassungsprüfung kann unbeschränkt wiederholt werden.

## Kenntnis der deutschen Sprache

**§ 17.** Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache vor der Meldung der Fortsetzung des Studiums für das dritte Semester zu erbringen.

## Diplomprüfung und Diplomarbeit

### Erste Diplomprüfung

**§ 18.** Die erste Diplomprüfung gilt als bestanden, wenn alle Lehrveranstaltungsprüfungen der Pflicht- und Wahlfächer des ersten Studienabschnitts positiv abgeschlossen wurden.

### Zweite Diplomprüfung

**§ 19.** (1) Die Beurteilung der künstlerischen Diplomarbeit erfolgt im Rahmen der abschließenden Teilprüfung aus dem zentralen künstlerischen Fach.

(2) In der Studienrichtung Medienkunst ist die abschließende Teilprüfung der zweiten Diplomprüfung aus dem jeweiligen zentralen künstlerischen Fach der Studienzweige Transmediale Kunst und Digitale Kunst kommissionell abzulegen.

(3) Voraussetzung zur Anmeldung der abschließenden Teilprüfung der zweiten Diplomprüfung sind der Nachweis der Absolvierung aller im Curriculum vorgesehenen Lehrveranstaltungen in allen Pflicht- und Wahlfächern sowie freien Wahlfächern und aller Lehrveranstaltungen im zentralen künstlerischen Fach im jeweiligen erforderlichen Stundenausmaß (siehe Anhang II), mit Ausnahme der Lehrveranstaltungen, die im Zusammenhang mit der Diplomarbeit zu absolvieren sind (vgl. Satzung § 7 Abs. 10).

(4) Die Betreuerin/der Betreuer der künstlerischen Diplomarbeit hat dem Prüfungssenat anzugehören.

(5) Die zweite Diplomprüfung gilt als bestanden, wenn alle Lehrveranstaltungsprüfungen der Pflicht- und Wahlfächer sowie freien Wahlfächer im erforderlichen Stundenausmaß und die abschließende Teilprüfung der zweiten Diplomprüfung aus dem jeweiligen zentralen künstlerischen Fach der Studienzweige Transmediale Kunst und Digitale Kunst positiv abgeschlossen wurden.

### Diplomarbeit

**§ 20.** (1) Das Thema der künstlerischen Diplomarbeit ist dem im Curriculum festgelegten zentralen künstlerischen Fach zu entnehmen.

(2) Die Studierenden sind berechtigt, das Thema der Diplomarbeit vorzuschlagen oder aus einer Anzahl von Vorschlägen der Betreuerinnen und Betreuer auszuwählen.

(3) Das Thema der Diplomarbeit ist so zu wählen, dass die Bearbeitung innerhalb eines Semesters möglich und zumutbar ist.

(4) Die Studierenden haben der Studiendekanin/dem Studiendekan vor Beginn der Erarbeitung das Thema und die Betreuerin/den Betreuer der Diplomarbeit schriftlich bekannt zu geben.

(5) Die Diplomarbeit hat neben einem künstlerischen Teil, der den Schwerpunkt bildet, auch einen schriftlichen Teil zu umfassen. Dieser hat den künstlerischen Teil zu erläutern (UG 2002 § 83 Abs. 1).

## **4. Schluss- und Übergangsbestimmungen**

### **Verweisungen**

**§ 21.** Bei Verweisungen ohne kennzeichnenden Zusatz handelt es sich um Verweisungen auf Bestimmungen dieses Studienplans.

### **Inkrafttreten**

**§ 22.** Dieser Studienplan tritt einschließlich seiner Anhänge am 1. Oktober 2003 in Kraft.

---

## Anhang I: Qualifikationsprofil

### Präambel

Die Studienrichtung Medienkunst wird an der Universität für angewandte Kunst als integratives Feld künstlerisch forschender, kunst- und medientheoriebezogener, organisatorischer und gesellschaftlicher Aspekte gelehrt. Es geht dabei um die Ausbildung eigenständiger künstlerisch-experimenteller Entwurfsfähigkeit und forschender Aneignung technischen Wissens und Könnens zur Erschließung neuer mediengestalterischer Qualitäten und Möglichkeiten in Wechselwirkung zu einer kritischen, wissenschaftlichen und theoriegeleiteten Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Auswirkungen technologisch bedingter Transformationsprozesse für die Wahrnehmungs- und Wissensproduktion.

Die Studienrichtung Medienkunst wird im zweiten Studienabschnitt in zwei Studienzweiten: „Transmediale Kunst“ und „Digitale Kunst“ geführt.

Dies trägt der Notwendigkeit zur Vielfalt und Ausdifferenzierung im Spannungsfeld von künstlerisch-experimenteller Auseinandersetzung mit der technischen, ästhetischen, formalen und inhaltlichen Entwicklung traditioneller Medien und maschinengesteuerter Kommunikation, digitaler Infografie und Inszenierung von digitalen Räumen Rechnung und garantiert eine qualifizierte und breitgefächerte künstlerisch-wissenschaftliche Berufsausbildung.

### 1. Umsetzung der Ziele

Zur Erreichung dieser Ziele sind diverse Vermittlungsformen als Mischung von künstlerischem Einzelunterricht, fächerübergreifender Projektarbeit und Entwurfspraxis im Team und in Zusammenarbeit mit technischen und wissenschaftlichen Spezialistinnen/Spezialisten sowie Gruppenarbeit mit individualisierter Steuerung des eigenen Lernfortschritts zur Aneignung von speziellen technischen und theoretischen Fertigkeiten und Fähigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung eine wesentliche Voraussetzung.

### 2. Der Studienzweig Transmediale Kunst

dient der künstlerischen, künstlerisch-forschenden und praxisorientierten Bildung und Berufsvorbildung mit dem Schwerpunkt raum- und zeitbasierter Konzeptionen und Projekte.

Nach Abschluss des Studiums sind die Absolventinnen und Absolventen in der Lage:

- künstlerische Fragestellungen und Konzepte eigenständig zur formulieren und selbstständig und kritisch künstlerisch zu arbeiten.
- die künstlerische Arbeit als Prozess ästhetischer Forschung und künstlerischer Praxis als interdependentes Verhältnis von Produkt und Prozess zu verstehen.
- sich kritisch mit der Vielfalt künstlerischer und inhaltlicher Ansätze wie raum- und ortsspezifische Projekte, Raumbilder, künstlerische Interventionen im architektonischen Bereich und öffentlichen Raum, mediale Installationen und bewegtes Bild und Ton im Kontext von Kunst und Filmkunst, künstlerischer Film und Video Art auseinanderzusetzen.

Sie verfügen über:

- Kenntnisse von Beziehungen, wechselseitigen Bestimmungen und Interaktionen von Körper, Licht, Raum und Zeit
- Untersuchungsmethoden der Selbstreferenz und Transformation von Medien, Materialien und Methoden und das daraus resultierende Beziehungsgefecht von Zeit, Medien, Wahrnehmung und Rezeption
- Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Anwendung und Entwicklung künstlerischer, kunsttheoretischer und künstlerisch-technologischer Methoden und Techniken
- Orientierungswissen, umfassende und spezielle Kenntnisse der künstlerischen Praxis und Theorie unter Berücksichtigung der kulturellen, politischen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekte und Diskurse.

### 3. Der Studienzweig Digitale Kunst

ist auf die Entwicklung einer künstlerischen Forschungsmethodik und der entsprechenden Wissenskompetenz ausgerichtet, die Absolventinnen und Absolventen in die Lage versetzen, notwendige gesellschaftliche Funktionen kritischen, innovativen und experimentellen Forschens in einer vom digitalen Code bestimmten Informationsgesellschaft zu übernehmen.

Nach Abschluss des Studiums sind die Absolventinnen und Absolventen in der Lage:

- 
- sich künstlerisch mit dem Computer als Medium und der darin angelegten spezifischen Qualitäten und Möglichkeiten für die künstlerische Konzeption und Realisierung von elektronischen Handlungsfeldern kooperativer und disloziert Kunstpraxis auseinanderzusetzen.

Sie verfügen über:

- technische, theoretische, künstlerisch methodische und wissenschaftliche Voraussetzungen für künstlerisch-experimentelle Gestaltung im Bereich der elektronischen Medien.
- die Fähigkeit zu eigenständiger künstlerischer Konzeptarbeit, arbeitsteiliger und interdisziplinärer Planung, Realisierung, Präsentation und Distribution digitaler Objekte
- Fähigkeit zu vernetztem und zum inter- und transdisziplinären Denken
- historische und methodische Kenntnisse über die künstlerische Auseinandersetzung mit technischen Medien, insbesondere mit maschinengestützter und maschinenmanipulierter Bild- und Tonbearbeitung.
- Reflexionsfähigkeit und Einsicht in methodologische, theoretisch-wissenschaftliche und historische Zusammenhänge und Wechselwirkungen von Medientechnologie, Kunst, Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik
- Fähigkeit zur Einschätzung der sozialen Nachhaltigkeit von neuen Medientechnologien
- ein Verständnis von Kunst als besondere Form der Wissenstechnik zur Erschließung neuer medialer Handlungsfelder und Möglichkeiten, die von den angewandten Wissenschaften und den Ingenieurdisziplinen meist systematisch ausgeblendet werden.

#### 4. Tätigkeitsfelder der Absolventinnen und Absolventen

Entsprechend der vom technologischen Fortschritt erfassten Informations- und Wissensgesellschaft sind die Tätigkeitsbereiche vielfältig und befinden sich vorwiegend an den Schnittstellen interdisziplinär ausgerichteter künstlerisch-medialer Produktion mit Schwerpunkt auf Visualität, Akustik, multisensorische Wahrnehmungs-umgebungen und interaktive Kunst in elektronischen Medien. Der Prozess der Entstehung einer digitalen Kultur stellt in den Bereichen künstlerischer Gestaltung neue ästhetische Anforderungen und schafft neuartige Arbeitsfelder.

Der **Studienzweig Transmediale Kunst** qualifiziert Absolventinnen und Absolventen in erster Linie zu künstlerischer und künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeit im Bereich Medien- und Raumkunst, stellt aber gleichzeitig ein breites Spektrum von Arbeits- und Berufsfeldern vor, in denen künstlerische oder künstlerisch forschende Konzeption und Durchführung von Projekten in der Medien und Kulturarbeit gefragt und erforderlich sind.

Der **Studienzweig Digitale Kunst** qualifiziert die Absolventen und Absolventinnen vor allem für die künstlerische Forschung, experimentelle Gestaltung und Entwurfsfähigkeit im Bereich des Computers als Medium im weitesten Sinne.

Im Diplomstudium Medienkunst werden berufliche Grundlagen für die Arbeit als MedienkünstlerInnen und künstlerisch-experimentelle GestalterInnen in interdisziplinären Forschungszusammenhängen und professionellen Tätigkeitsbereichen vermittelt, darüber hinaus werden die Absolventinnen und Absolventen zur Erschließung neuer Berufsfelder befähigt.

---

**Anhang II: Beschreibung der Pflicht- und Wahlfächer**
**Erster Studienabschnitt**

Zentrales künstlerisches Fach <i>Künstlerischer Einzelunterricht:</i>	SemStd	ECTS
<b>Zentrales künstlerisches Fach I</b> wahlweise: „Transmediale Kunst“ „Digitale Kunst“	22	<b>19</b>
<b>Zentrales künstlerisches Fach II</b> wahlweise: „Transmediale Kunst“ „Digitale Kunst“	22	<b>19</b>
<b>GESAMT</b>	44	<b>38</b>
 <b>Künstlerische Methodik und Technologie</b> <i>Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>	SemStd	ECTS
Grundlagen des Technologischen Gestaltens I	3	<b>3</b>
Grundlagen des Technologischen Gestaltens II	3	<b>3</b>
Kunst als System und Prozess I	2	<b>2</b>
Kunst als System und Prozess II	2	<b>2</b>
Visualisierungsstrategien I	2	<b>2</b>
Visualisierungsstrategien II	2	<b>2</b>
<b>GESAMT</b>	14	<b>14</b>
 <b>Wissenschaftlich theoretische und historische Grundlagen</b> <i>Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>	SemStd	ECTS
Kommunikationstheorie		
Medientheorie, Mediengeschichte	4	<b>4</b>
Kunstgeschichte		
Kulturwissenschaften		
Kunst- und Wissenstransfer		
<b>GESAMT</b>	8	<b>8</b>

**Zweiter Studienabschnitt - Studienzweig Transmediale Kunst**

<b>Zentrales Künstlerisches Fach</b>	SemStd	ECTS
<i>Künstlerischer Einzelunterricht:</i>		
Transmediale Kunst III	22	16
Transmediale Kunst IV	22	16
Transmediale Kunst V	22	16
Transmediale Kunst VI	22	16
Transmediale Kunst VII	22	18
Transmediale Kunst VIII	22	10
<b>GESAMT</b>	132	92
<b>Mediale Gestaltungsformen</b>	SemStd	ECTS
<i>Seminare, Projektübungen, Übungen, Workshops und Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>		
Grafik, 3D-Gestaltung und Simulation I - II		
Video und videoverwandte Medien / zeitbasierte Postproduktion I - II		
Ton, Klang und akustische Gestaltung I - II		
<b>GESAMT</b>	8	8
<b>Materialität und Medien</b>	SemStd	ECTS
<i>Seminare, Projektübungen, Übungen, Workshops und Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>		
Die Architektur des Lichtes I - II		
Digitaler Entwurf und Virtualität		
Performance und Raum		
Die Zeichnung I - II		
Innovative Methoden wissenschaftlich-künstlerischer Forschung I - II		
Digitale Performance I - II		
Fertigungstechniken für Installationen – Projektarbeiten (Holz, Metall, Druck- und Reprotechniken, Fotografie, Video, Computer) I - II		
<b>GESAMT</b>	12	12
<b>Bild und Text</b>	SemStd	ECTS
<i>Seminare, Projektübungen, Übungen, Workshops und Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>		
Visualität und Sprache I - II		
Typografie und Medien I - II		
Text und Kontext I-II		
<b>GESAMT</b>	4	4
<b>Objekt, Installation, Environment</b>	SemStd	ECTS
<i>Seminare, Projektübungen, Übungen, Workshops und Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>		
Raum und Objekt I - II		
Öffentlicher Raum und Medien I - II		
Die Werkstatt als Material- und Ideenlabor I - II		
<b>GESAMT</b>	6	6

---

<b>Wissenschaft, Theorie und Geschichte</b>	Sem	Std	ECTS
<i>Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>			
Kommunikationstheorie			
Medientheorie, Mediengeschichte	4		4
Kunst- und Wissenstransfer	2		2
Urheberrecht, Vertragsrecht, Medienrecht	2		2
Architekturtheorie, Architekturgeschichte			
Genderstudies			
Philosophie	2		2
Kunstgeschichte	4		4
Kulturwissenschaften			
Computational Geometry			
Kunsttheorie	2		2
Naturwissenschaftliche Grundlagen			
Human Interface Design			
Wissenschaftstheorien			
<b>GESAMT</b>	24		24

**Übersicht ECTS - Anrechnungspunkte**


---

ECTS – Anrechnungspunkte:	Sem	Std	ECTS
Erster Studienabschnitt		66	60
Zweiter Studienabschnitt		186	146
Freie Wahlfächer		28	14
Diplomarbeit			20
<b>GESAMT</b>	280		240

---

**Zweiter Studienabschnitt - Studienzweig Digitale Kunst**

Zentrales Künstlerisches Fach	Sem	Std	ECTS
<i>Künstlerischer Einzelunterricht:</i>			
Digitale Kunst III		20	12
Digitale Kunst IV		20	12
Digitale Kunst V		20	12
Digitale Kunst VI		20	12
Digitale Kunst VII		20	12
Digitale Kunst VIII		10	10
<b>GESAMT</b>		110	70
 <b>Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst</b>			
<i>Seminare, Projektübungen, Übungen, Workshops und Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>			
Grammatik und Architektur neuer Medien I - IV		4	4
Videoverwandte Medien I – V		4	4
Digital Sound & Voice I - V		4	4
Code & Repräsentation I - V		4	4
Interaktive Medien I – V		4	4
Medienkonvergenz und –hybridisierung I - IV		2	2
Mutationen zeitbasierter Systeme im Raum I - IV		2	2
Interface Design I – II			
Algorithmisches Entwerfen I - II		2	2
Methoden künstlerischer Forschung		2	2
Kollaboratives und disloziertes Arbeiten		2	2
Projektorganisation und –management		1	1
Neue Medien und soziale Nachhaltigkeit			
Präsentationstechnik		2	2
Fertigungstechniken für Ausstellungen - Projektarbeiten (Holz, Metall, Drucktechniken, Fotografie)			
Exkursionen			
<b>GESAMT</b>		52	52
 <b>Wissenschaft, Theorie und Geschichte</b>			
<i>Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebots:</i>			
Kommunikationstheorie			
Medientheorie, Mediengeschichte		4	4
Theorien zeitbasierter Systeme		1	1
Kunst- und Wissenstransfer			
Urheberrecht, Vertragsrecht, Medienrecht		2	2
Architekturtheorie, Architekturgeschichte			
Genderstudies		2	2
Philosophie			
Kunstgeschichte			
Kulturwissenschaften			
Kunsttheorie			

---

Computional Geometry		
Wissenschaftstheorie		
Naturwissenschaftliche Grundlagen		
Human Interface Design	2	2
<b>GESAMT</b>	24	<b>24</b>

**Übersicht ECTS - Anrechnungspunkte**

---

ECTS – Anrechnungspunkte:	Sem	Std	ECTS
Erster Studienabschnitt		66	<b>60</b>
Zweiter Studienabschnitt		186	<b>146</b>
Freie Wahlfächer		28	<b>14</b>
Diplomarbeit			20
<b>GESAMT</b>	280		<b>240</b>