

Studienplan für das Bachelorstudium
Grafik-Design und Fotografie
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Bachelor of Arts,
abgekürzt: BA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 15. 3. 2006

Der Senat der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz erlässt aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Universitäten und ihre Studien (UG 2002, BGBl. Nr. 120/2002) i.d.g.F. das vorliegende Curriculum für das Bachelorstudium „Grafik-Design und Fotografie“.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.4. 2006

Wiederveröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 7. 9. 2006,

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission vom 7.5.2008,

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission vom 9.3.2011,

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission vom 12.6.2013,

genehmigt mit Beschluss des Senates vom 19.6.2013

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Schwerpunktsetzung
- 1.2 Studienziele
- 1.3 Qualifikationsprofil

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau
- 3.2 Studienbereiche
- 3.3 Modularisierung des Studiums
- 3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums
- 3.5 Exemplarischer Studienverlauf
- 3.6 Definition der Lehrveranstaltungstypen

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache
- 4.3 Prüfungen
- 4.4 Bachelorzeugnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz ist ein 6-semestriges Studium mit einem breiten Bildungsangebot im Bereich der Gestaltung von textuellen, (audio)visuellen und fotografischen Medien. Das ermöglicht den Absolventinnen und Absolventen sowohl freie künstlerische Projekte in konzeptioneller, gestalterischer, technischer und organisatorischer Hinsicht zu realisieren als auch in der Kreativwirtschaft zu arbeiten.

1.1 Schwerpunktsetzung

Das Studium positioniert sich an der Schnittstelle von Text und Bild. Ziel ist es spezifische Botschaften sichtbar, erlebbar und benutzbar zu machen und in Bezug zur Gesellschaft zu stellen.

Heutzutage geht es weniger um die Produktion von Artefakten als vielmehr um die Gestaltung von Werkzeugen und Systemen, mit denen die Menschen Botschaften und Informationen auf- und wahrnehmen. Dabei gilt es die wichtigsten Elemente aus komplexen Zusammenhängen erfassbar zu machen.

Das Bachelorstudium setzt einen Schwerpunkt auf das Design von visuellen Medien. Dabei wird die Wirkung von Text und Schrift in Verbindung mit Bild, insbesondere der Fotografie, in analogen Printmedien wie auch in digitalen Anwendungen am Bildschirm untersucht. Die Reflexion der sich stark verändernden Bedeutung von Materialität, der Benutzung von Medien und Inhalt und Art der Kommunikation sind ein wichtiger Bestandteil des Studiums.

1.2 Studienziele

Der Fokus des Studiums liegt in der Gestaltung von Text- und Bildmaterialien und der Erprobung ihrer Wirkung in den diversen Medien. Durch die Verschränkung analoger und digitaler Medien werden visuelle Kommunikationsstrategien und deren gestalterische Methoden untersucht. Im Studium werden handwerkliche Fähigkeiten in Verbindung mit den Möglichkeiten aktueller Technologien in konzeptioneller wie auch in formaler Hinsicht erlernt.

Das Studium vermittelt die Fähigkeit, künstlerische/gestalterische Projekte zu konzipieren, umzusetzen und zu reflektieren. Im Mittelpunkt der Lehre steht der persönliche Erfahrungsgewinn in Form von projektorientierter künstlerischer und gestalterischer Arbeit. Umfang und Komplexität der Projekte nehmen im Verlauf des Studiums zu.

Die Reflexionsfähigkeit der Studierenden wird durch die Verknüpfung mit Angeboten aus dem Bereich der Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorie, Designtheorie und Gender Studies entwickelt. Das Studium setzt eigenständiges Arbeiten und Eigeninitiative bei der Verfolgung und Erforschung individueller Inhalte und Themen voraus. Kooperationen mit anderen Studienrichtungen und Organisationseinheiten ermöglichen Austausch, eine breite praxisgerechte Ausbildung sowie individuelle Schwerpunktsetzungen.

Ein zentrales Anliegen des Studiums ist es die Ausdrucksfähigkeit sowie die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen zu fördern. Dabei wird großer Wert auf das Arbeiten in transdisziplinären Teams und die Kommunikationsfähigkeit gelegt. Während des Studiums wird die Präsentation von Projekten erlernt.

1.3 Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* vermittelt die Fähigkeit, Informationen zu strukturieren, um Kernaussagen und Bedeutungen sichtbar zu machen. Die Studierenden entwickeln kreativ-gestalterische Visualisierungen von komplexen Themenfeldern und die Fähigkeit zur Auswahl geeigneter Medien zur Vermittlung einer Botschaft. Dies schließt sowohl das Verständnis für die visuelle Inszenierung eines Themas als auch den Prozess der Rezeption beim Betrachter/bei der Betrachterin mit ein.

Das Studium bildet die Grundlage für eine Vertiefung der erworbenen Kenntnisse durch ein weiterführendes Masterstudium. Aufgrund der erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten an der Schnittstelle von Text und Bild ist eine Tätigkeit in verschiedenen Berufsfeldern möglich, in denen Kreativität und das Design von Medien gefordert sind – insbesondere im Bereich der Kreativwirtschaft (creative industries). Ein zentrales Aufgabenfeld bilden hier Konzeption, Entwurf, Gestaltung und grafische Umsetzung sowohl von Printmedien als auch von screenbasierten Anwendungen, sowie der Produktion von Fotografien, Stills oder diversen Bewegtbildern. Die Qualifikation für kommerzielle und künstlerische Tätigkeitsfelder soll Möglichkeiten der Verknüpfung dieser Bereiche und die Fähigkeit zur Entwicklung neuer und eigener Berufsfelder unterstützen und fördern.

2. Akademischer Grad

AbsolventInnen und Absolventen des Bachelorstudiums *Grafikdesign und Fotografie* ist der akademische Grad „Bachelor of Arts“ – abgekürzt „BA“ – zu verleihen, welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz beginnt in der Regel jeweils zum Wintersemester.

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Studium umfasst insgesamt 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS. Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS. Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche.

Theorie	ECTS 18	
Kompetenzen für die Gestaltung von Medien	ECTS 60	Kompetenzmodul I-V
Experimentelles Labor	ECTS 24	
Projekte	ECTS 60	Projektmodul I-VI
Freie Wahlfächer	ECTS 18	
Summe	ECTS 180	

3.2 Studienbereiche

Im Studienbereich THEORIE können Lehrveranstaltungen über fachspezifische Theorien aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies etc. gewählt werden. In den ersten 4 Semestern des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung »Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten« zu absolvieren.

In den Lehrveranstaltungen des Studienbereiches KOMPETENZEN werden Grundlagen und erweitertes Basiswissen verschiedener Techniken für das Design von Medien mit Schrift und Bild vermittelt. Diese Kenntnisse dienen der Umsetzung von Projekten. Die Kompetenzbereiche sind frei wählbar.

Im Studienbereich der EXPERIMENTELLEN LABORE werden die gestalterischen Kompetenzen erweitert und vertieft. Die hier angebotenen Lehrveranstaltungen können auch mehr-

mals gewählt werden, wobei jedes Mal der Erwerb von ECTS-Punkten möglich ist. Studierende können durch den Besuch der Lehrveranstaltungen einen selbst gewählten Schwerpunkt bei der Ausführung ihrer individuell gewählten Projekte setzen. Das Angebot der Lehrveranstaltungen dieses Studienbereichs kann sich jährlich ändern. Darüber hinaus können Labore aus dem gesamten Angebot der Kunstuniversität im Ausmaß von 12 ECTS gewählt werden.

Der Studienbereich PROJEKTE bietet den Studierenden die Möglichkeit Ideen mittels der erworbenen Kompetenzen umzusetzen. Die Studierenden entwickeln eine individuelle Herangehensweise an das jeweilige Projekt und setzen diese sowohl konzeptuell als auch gestalterisch bzw. fotografisch ausgearbeitet um. Hier sollen künstlerische und angewandte Arbeiten, projektorientiertes Denken, kreatives Handeln und Reflexion mit einer individuellen Spezialisierung verbunden werden.

Die FREIEN WAHLFÄCHER sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten frei wählbar.

3.3 Modularisierung des Studiums

Die verschiedenen Studienbereiche werden in Module zusammengefasst (siehe 3.5 exemplarischer Studienverlauf).

Die Lehrveranstaltungen der KOMPETENZMODULE vermitteln überwiegend, aber nicht ausschließlich, technische Fähigkeiten zur Ausführung von fotografischen und anderen gestalterischen Arbeiten. Dazu zählen u.a. computerbasierte Gestaltung, Sehen-lernen und Zeichnen mit der Hand, Kamera und Lichtsetzung, das Entwickeln in der Dunkelkammer, Gestaltung für das Web und tabletbasierte Ausgabemedien. Die KOMPETENZMODULE stellen sicher, dass ausreichend technische Kenntnisse erworben werden, um die nach und nach größer werdenden Projekte realisieren zu können.

In den PROJEKTMODULEN entwickeln die Studierenden eigene gestalterische/künstlerische Arbeiten. Ab dem zweiten Studienjahr setzen sich die Projektmodule aus den Studienbereichen **Experimentelle Labore** und **Projekte** zusammen. In jedem Projektmodul müssen mind. 6 ECTS aus dem Studienbereich **Projekte** erworben werden. In der Gesamtaufteilung müssen sich die ECTS laut 3.1 (Grundsätzlicher Aufbau siehe Tabelle) widerspiegeln.

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

STUDIENEINGANGSPHASE.

Im ersten Semester ist eine Studieneingangsphase vorgesehen, die eine inhaltliche Orientierung bieten soll.

1. STUDIENJAHR.

Lehrveranstaltungen, die mit dem Zusatz „Einführung in ...“ bezeichnet sind, müssen im Laufe des 1. Studienjahres erfolgreich abgeschlossen werden. Die Lehrveranstaltung „Einführung in wissenschaftliches Arbeiten“ muss innerhalb der ersten 4 Semester erfolgreich abgeschlossen werden.

Die Lehrveranstaltungen der KOMPETENZMODUL I und II vermitteln basale Fähigkeiten. Parallel dazu bieten die PROJEKTMODULE I und II den Rahmen für die erste individuelle Betätigung im gestalterischen Feld. Die PROJEKTMODULE I und II sollen die Studierenden an die künstlerische Arbeit heranführen, indem sie mehrere kleine künstlerische Projekte entwickeln, die speziell auf die Kenntnisse und Bedürfnisse am Beginn des Studiums eingehen. Durch die Zusammenfassung verschiedener Lehrveranstaltungen in diesem Modul sollen Kompetenzen in der Entwicklung von visuellen, gestalterischen Konzepten, ihrer Umsetzung und Reflexion entwickelt werden.

Sowohl die Lehrveranstaltungen in den KOMPETENZMODULEN I und II als auch die Projekte in den PROJEKTMODULEN I und II werden durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

2. STUDIENJAHR:

Die PROJEKTMODULE im zweiten Studienjahr werden aus Lehrveranstaltungen des Studienbereichs der **experimentellen Labore** sowie der **Projekte** zusammengestellt. Die Studierenden wählen die Kombination selbstständig. Es werden Möglichkeiten zur individuellen Spezialisierung angeboten.

Sowohl die Lehrveranstaltungen in den KOMPETENZMODULEN III und IV als auch die Projekte in den PROJEKTMODULEN III und IV werden durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

3. STUDIENJAHR:

Im dritten Studienjahr konzipieren, gestalten und realisieren die Studierenden zunehmend eigenständige, individuelle Projekte. Sie stellen sich aus dem Lehrangebot und den **Experimentellen Laboren** ihren individuellen Wissens- und Erfahrungsraum zusammen, der notwendig ist, um die eigene künstlerisch/gestalterische Absicht zu vertiefen. Sie konkretisieren ihre Techniken in Bezug auf die Aufgabenstellung, die Aufgaben gewinnen an Komplexität. Die Ausführungen stellen einen Anschluss an die Anforderungen zu einem weiterführenden Masterstudium dar. Die Lehrveranstaltungen des PROJEKTMODULS V werden weiterhin durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

Das letzte Semester dient der Konzeption und Ausführung der Bachelorarbeit. Das PROJEKTMODUL VI wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen und ist gleichzeitig die Bachelorprüfung.

3.5 Exemplarischer Studienverlaufsplan

Modularisierung & exemplarischer Studienverlaufsplan:

Die einzelnen Studienbereiche sind in MODULE zusammengefasst.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30 ECTS
1. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul I (Einführende LVs) 18 ECTS						Projektmodul I 6 ECTS Zeugnisserwerb: Einzelprüfungen		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
2. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul II 18 ECTS						Projektmodul II 6 ECTS Zeugnisserwerb: Einzelprüfungen		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
3. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul III 12 ECTS				Exp. Labor: 3 ECTS	Projekte: mind. 6 ECTS	Projektmodul III gesamt: 12 ECTS Zeugnisserwerb: Einzelprüfungen		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
4. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul IV 12 ECTS				Exp. Labor: 3 ECTS	Projekte: mind. 6 ECTS	Projektmodul IV gesamt: 12 ECTS Zeugnisserwerb: Einzelprüfungen		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
5. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Exp. Labor: 12 ECTS				Projekte: mind. 6 ECTS		Projektmodul V gesamt: 24 ECTS Zeugnisserwerb: Einzelprüfungen		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
6. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Exp. Labor: 6 ECTS		Projekt inkl. Bachelorarbeit: 18 ECTS				Projektmodul VI gesamt: 24 ECTS Zeugnisserwerb: kommissionelle Prüfung		Freie Wahl- fächer 3 ECTS
	Theorie gesamt: 18 ECTS									Freie Wahl- fächer gesamt: 18 ECTS

3.6 Lehrveranstaltungstypen

Es ist möglich, dass Lehrveranstaltungen und die dazu gehörigen Prüfungen in Englisch abgehalten werden, ohne dass eine entsprechende Parallellehrveranstaltung in Deutsch angeboten wird. In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Vorlesung (VO)

Übung (UE)

Vorlesung und Übung (VU)

Seminar (SE)

Workshop (WS)

Exkursion (EX)

Kolloquium (KO)

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Der Künstlerische Projektunterricht wird für Studierende mehrerer Jahrgänge als Gesamtunterricht angeboten. Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches Projekt und wird dabei von künstlerisch Lehrenden beraten und betreut.

Künstlerische Projekte sind umfangreiche und eigenständige künstlerische Arbeiten, die die Studierenden alleine oder in Teamarbeit umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren. Sie werden dabei konzeptionell, gestalterisch, technisch und/oder theoretisch betreut.

Vorlesung (VO)

Die Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder (Analyse-)•Methoden des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. Die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt in der Regel in Vortragsform, ihre Überprüfung in Form einer Klausur.

Übung (UE)

Übungen dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung erlernter Wissensinhalte anhand praktischer Beispiele. Eine Übung bezieht sich entweder auf theoretische Inhalte des Lehrstoffes oder auf die konkrete Projektarbeit und setzt eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Vorlesung und Übung (VU)

Die Vorlesung und Übung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Die Vorlesung gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. In der Übung werden die erworbenen Kenntnisse von den Studierenden diskutiert, überprüft und/oder praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Faches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Seminar (SE)

Seminare stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch den künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Dialog werden die Artikulationsfähigkeiten der Studierenden gesteigert und eigenständige Positionen der Teilnehmenden erarbeitet. Seminare dienen der Reflexion und kritischen Diskussion spezieller fachlicher und wissenschaftlicher Fragestellungen. Sie basieren maßgeblich auf der Lektüre von Texten, der Auseinandersetzung mit Theorien und der Analyse von künstlerischen/kulturellen Produkten und Werken sowie von theoretischen Ansätzen. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Diskussionsbeiträge, Statements u. ä. tragen die Studierenden aktiv zur Semingestaltung bei. Zusätzlich üben die Studierenden mittels schriftlicher Seminararbeiten die selbstständige Auseinandersetzung mit künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Fragestellungen und vertiefen dadurch fachspezifische Kenntnisse.

Workshop (WS)

Der Workshop ist eine Lehrveranstaltung, in der ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technische Fertigkeiten im Hinblick auf die wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden. Die Teilnehmer/innenanzahl ist nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse in der Regel auf 15 beschränkt.

Workshops sind produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind.

Exkursion (EX)

Exkursionen dienen der Anschauung von Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘ sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und/oder technischen Bedingungen.

Kolloquium (KO)

Das Kolloquium dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch sowie dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema oder Problem. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, die Kritik und Analyse der Gegenstände, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Kunstuniversität Linz. In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerber und Bewerberinnen für das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Zulassungsprüfung dient dem Nachweis der künstlerischen Eignung und besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlage von Arbeitsproben eigener künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerberin/des Bewerbers (z. B. Zeichnungen, Malereien, grafische Gestaltungen, Fotos, größere Arbeiten und Installationen in dokumentierter Form, Ideenskizzen, Arbeiten im digitalen Bereich). Die Arbeitsproben sind im Voraus zum angegebenen Termin mit Lebenslauf und Zeugnissen abzugeben. Wird die 1. Teilprüfung von der Kommission positiv bewertet, erfolgt die Zulassung zur Klausurarbeit.

2. Klausurarbeit, in der einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen bearbeitet werden.

3. Bewerbungsgespräch mit der Kommission. Auf Grundlage der abgegebenen Mappe sowie der erstellten Klausurarbeit führt die Kommission mit der Bewerberin/dem Bewerber ein Gespräch (kommunikative Kompetenz).

Die Zulassungsprüfung ist bestanden, wenn alle Prüfungsteile positiv beurteilt wurden.

Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogramms sind für das Studium ebenso erforderlich wie Betriebssystemkenntnisse der Windows- und/oder Mac-Plattform. Bewerberinnen und Bewerber, deren Kenntnisse diesbezüglich bei Studienantritt unzureichend sind, müssen diese Kenntnisse spätestens bis zum Beginn des zweiten Semesters selbstständig erwerben.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einer der jeweiligen Lehrform entsprechenden Prüfung abgeschlossen. Diese kann sowohl mündlich als auch schriftlich oder in Form einer praktischen Arbeit erfolgen. Die Prüferin/der Prüfer hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten am Anfang des Semesters im ufg-online bekannt zu geben. Die erfolgreiche Prüfung wird durch einen Leistungsnachweis bescheinigt.

4.4 Bachelorzeugnis

Im PROJEKTMODUL VI werden sowohl die schriftliche als auch die praktische Bachelorarbeit und das Portfolio erstellt. Das Projektmodul wird mit der Bachelorarbeit abgeschlossen, welche durch eine kommissionelle Prüfung beurteilt wird. 10 Tage vor der Bachelorprüfung müssen alle erforderlichen Leistungsnachweise (mit Ausnahme des PROJEKTMODULS VI) vorliegen.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. der künstlerischen Arbeit des Projektmoduls VI. Falls die Projektarbeit in Teamarbeit erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein;
2. der Vorlage eines Portfolios über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums;
3. dem schriftlichen Teil zur Projektarbeit. Dieser beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer vertiefenden Darstellung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlichen Methoden. Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen;
4. einer mündlichen Präsentation des Projektes vor einer Kommission, der der schriftliche Teil zur Projektarbeit vorliegt;

Wenn einer der Prüfungsteile nicht erfüllt wird, kann die Studentin/der Student nicht zur Bachelorprüfung antreten. Für alle vier Prüfungsteile vergibt die Kommission eine Gesamtnote.