

Studienplan für das Masterstudium

Interface Cultures

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Master of Arts abgekürzt:

MA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 20. 4. 2005

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 Masterstudium „Interface Cultures“. Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 16.6. 2005, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2. 6. 2010, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 9. 11. 2011, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt:

§ 1 Curriculum § 2 Ausbildungs- und
Qualifikationsprofil
2.1 Lehr- und Studienziele
2.2 Qualifikationsprofil § 3 Aufbau und
Verlauf des Studiums
3.1 Veranstaltungstypen
3.2 Lehr- und Lernformen § 4
Prüfungsordnung § 5
Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Studium mit dem Ziel Medien-KünstlerInnen und Medien-ForscherInnen im Bereich der kreativen und innovativen Interfacegestaltung auszubilden.

Der Begriff des „Interfaces“ ist heutzutage allgegenwärtig. Ein „Interface“ beschreibt im Grunde eine Schnittstelle oder Verbindung zwischen verschiedenen Computer-Systemen, die durch Hardwarekomponenten (Hardware Interfaces) oder Softwareprogramme (Graphical User Interfaces=GUI) den Austausch und die Übertragung von digitaler Information über Kommunikationsprotokolle (Communication Protocols) ermöglichen.

Ein „Interface“ beschreibt aber auch die Verbindung zwischen Mensch und Maschine (Human-Computer Interaction), wobei der Mensch als „User“ durch seine Interaktion Soft- und Hardwarekomponenten eines digitalen Systems steuern und beeinflussen kann.

Ein „Interface“ ermöglicht es also Menschen mit digitalen Technologien zu kommunizieren, Daten zu generieren, diese zu empfangen und auszutauschen. Übliche weit verbreitete „Interfaces“ umfassen zum Beispiel das Mouse-Keyboard Interface und das Graphical User Interface (= Desktop Metaphor), in den letzten Jahren gab es jedoch eine rasante Entwicklung hin zu mehr intuitiven und saumloseren Interfacegestaltungen, wobei sich Forschungsbereiche wie Ubiquitous Computing, Intelligent Environments, Tangible User Interfaces, Auditory Interfaces, VR and MR-based Interaction, Multi-modal Interaction (Camera-based Interaction, Voice-Driven Interaction, Gesture-based Interaction), Robotic Interfaces, Natural Interfaces und Artistic Interfaces herausgebildet haben.

Im Bereich der „Interaktiven Kunst“ erforschen KünstlerInnen zum Beispiel seit Jahren die Mensch-Maschine-Interaktion, indem sie durch künstlerische, intuitive, konzeptuelle, soziale und kritische Interaktionsgestaltungen digitale Prozesse zum wesentlichen Bestandteil des Kunstprozesses werden lassen. Statt statischer Kunstprodukte bietet „Interaktive Kunst“ prozessorientierte Mediengestaltungen an, die im Zwischenbereich von Hardware- und Softwaredesign sowie angewandter Forschung die kulturellen und konzeptionellen Möglichkeiten der Medienkunst und Medientechnologie erweitern. Künstlerische Gestaltungen in diesen Bereichen umfassen Interaktive Kunst, Partizipative Kunst, Netzkunst, SoftwareArt, Robotic Art, Sound und NoiseArt, Games und Storytelling, Mobile Interaktion, SpaceArt sowie neue hybride Bereiche wie Bio- und NanoArt.

Gerade die Verbindung von technischem Know-How, interdisziplinärer Forschung und kreativer künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeitsweise ermöglicht die Entwicklung neuer kreativer Schnittstellen, die progressive und innovative künstlerisch-kreative Anwendungen

für Medienkunst, Mediendesign, Mediengestaltung, Medienforschung und Kommunikation hervorbringt.

Darüber hinaus wird der Begriff des Interfaces in Zukunft die rein digitale Form verlassen und sich in die biologische und neuronale Ebene und den nano-Bereich verlegen. Begriffe wie Ubiquitous Computing, Wireless Adhoc Networks, Intelligent Environments und Biological Interfaces werden auch für die Medienkunst und die Interaktive Kunst an kreativer Bedeutung gewinnen.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Das Masterstudium „Interface Cultures“ hat das Ziel, StudentInnen ein fundiertes Wissen über existierende Interfacegestaltungen im Hardware- und Softwarebereich, Kommunikationsdesign und in der Medienkunst zu vermitteln.

Darüberhinaus sollen StudentInnen dieses Studienganges als KünstlerInnen-ForscherInnen den Status Quo der derzeit verfügbaren Interfacetechnologien und -anwendungen weiterentwickeln können, und durch interdisziplinäre Forschungsarbeit und Teamarbeit neue Bereiche der Interfacegestaltungen und deren kulturelle und soziale Anwendungsmöglichkeiten erarbeiten.

Der sich rasch entwickelnde Forschungs- und Anwendungsbereich des Interface Design ist nicht nur auf die Kreativität von Hardware- und SoftwareingenieurInnen angewiesen, sondern ist in besonderer Weise über die Jahre hindurch von MedienkünstlerInnen im Bereich der Interaktiven Kunst, der Human-Computer-Interaction und des Medien Design aktiv mitgestaltet worden.

AbsolventInnen sollen als VordenkerInnen neuer technologischer und kultureller Trends das Feld der Human-Computer Interaction, der Interaktiven Kunst und der Medienkunst kreativ und aktiv mitgestalten und neben praktischer Entwicklungsarbeit und Teamarbeit auch theoretische Publikations- und Vermittlungsfähigkeiten erlangen. Das Studium umfasst neben technischen Kursen im Bereich Hardwaredesign, Softwaredesign, Softwareprogrammierung und Kommunikationsdesign auch künstlerisch-wissenschaftliche Publikations- und Forschungstätigkeit sowie theoretische und künstlerische Kurse zur Medienkunst, Medientheorien und der interdisziplinären kreativen Forschung.

AbsolventInnen sollen lernen, neue Ideen und Konzepte zu Interfacegestaltungen zu erarbeiten und praktisch umzusetzen und dabei relevante kulturelle, soziale und gesellschaftliche Fragestellungen erarbeiten. Das Berufsprofil der AbsolventInnen umfasst kreativ-technische Berufe wie u.a. MedienkünstlerInnen, MediendesignerInnen, MedienforscherInnen, Interaction DesignerInnen, Game DesignerInnen, ProgrammiererInnen, NetworkEngineering ExpertInnen, ProducerInnen, und MedienvermittlerInnen.

2.2 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein 2-jähriges Studium das sich auf interaktive digitale Medien konzentriert. Die Ausbildung ist projekt- und theorieorientiert, sie kombiniert Praxis mit Theorie, Kunst mit Forschung, Projekt- und Prototypenentwicklung mit wissenschaftlicher Publikation. In der Eingangsphase wird technisches und künstlerisches Know-How und Hintergrundwissen in Form von einführenden Vorlesungen, Seminaren und Workshops

vermittelt, danach startet die Entwicklung von Einzel- und Gruppenprojekten in Form von Laborarbeit, Studioarbeit und Projektarbeit, wobei interdisziplinäre Arbeit sowie fächerübergreifende künstlerisch-wissenschaftliche Forschung besonders gefördert werden sollen.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Masterstudium „Interface Cultures“ an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst mindestens 120 ECTS-Punkte.

Es setzt sich aus folgenden 4 Phasen zusammen:

1. Semester: Interface Literacy (30 ECTS) bestehend aus: Interface Technologien I (15 ECTS) Interaktive Kunst & Medientheorien (15 ECTS)
2. Semester: Interface Labor (30 ECTS) bestehend aus: Interface Labor I (15 ECTS) Module aus Interface Cultures und/oder verwandten Fächern (15 ECTS)
3. Semester: Weiterführende Labors (30 ECTS) bestehend aus: Advanced Interface Labor (15 ECTS) Freie Wahlfächer (15 ECTS)
4. Semester: Masterarbeit (30 ECTS) bestehend aus: Theoretische Masterarbeit (15 ECTS) Praktisches Masterprojekt (15 ECTS)

Insgesamt: 120 ECTS

3.2 Lehr- und Lernformen

Es werden folgende Lehr-, Lern- und Arbeitsformen angeboten:

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL)
Lektürekurs (LK) Vorlesungen (VL) Übung (UE)
Vorlesung und Übung (VU) Impulsvorlesungen
(IVL) Seminar (SE) Kolloquium (KO) Workshop
(WSP) Exkursionen (EX) Praktika (PR)

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor: Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung von medialen Formen, unter der Voraussetzung, Fähigkeiten zu künstlerischer Gestaltung, der Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden zu vermitteln und zu erweitern. Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierenden-Projekten ein und wird - je nach Bedarf und Thematik - einzeln oder in Gruppen geleitet. Dabei kommen sowohl künstlerische Strategien als auch theoretisches Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert. Das künstlerischwissenschaftliche Labor kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Lektürekurs: Betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. Lektürekurse können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Vorlesungen: Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden. Vorlesungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Übungen: Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus. Übungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Vorlesung und Übung: Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Daneben wird dieser Wissensstand von StudentInnen auch im jeweiligen Fachbereiche

erprobt, überprüft und praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus. Vorlesungen und Übungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Impulsvorlesungen: Sind auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Veranstaltungstypen (z.B. das künstlerisch-wissenschaftliche Labor) abgestimmt und erfüllen gleichfalls die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen. Impulsvorlesungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Seminare: Stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerisch/wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern. Sie basieren maßgeblich auf der Auseinandersetzung mit Theorien und der Lektüre von Texten. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Statements u.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Semingestaltung bei. Seminare können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Kolloquium: Dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema im Bereich Interface Cultures. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden. Kolloquia können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Workshops: Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird und die Teilnehmer/innenanzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse auf 15 beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter. Workshops können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Exkursionen: In allen Semestern können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursionen dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘, sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und technischen Bedingungen.

Praktika: Dienen der Praxisnähe während des Studium, und dem Sammeln vor-beruflicher Erfahrung.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Diese kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Ausdrucksform erfolgen, ebenfalls in einer oder aus mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang vor Beginn des Semesters zu verlautbaren, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Abkürzungen:

- m mündliche Prüfung
- s schriftliche Prüfung, wobei damit je nach Lehrinhalt auch eine künstlerische Ausdrucksweise gemeint ist.
- P Projektarbeit
- T Teilnahmeverpflichtung (ohne Benotung)
- iP Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter

Master- und Abschlussprüfung

Für die Zulassung zur Masterprüfung „Interface Cultures“ (Voraussetzung: mindestens 90 ECTS-Punkte) muss der Schwerpunkt der Abschlussarbeiten in den einzelnen Fächern in Form schriftlicher künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeiten (z.B. Seminararbeiten) im Bereich des Masterstudiums „Interface Cultures“ liegen. Die Masterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

einem schriftlichen Teil: Theoretische Masterarbeit (diese kann auch in englischer Sprache verfasst werden) einem praktischen Teil: Praktisches Masterprojekt einem mündlichen Teil: Mündliche Präsentation der theoretischen Masterarbeit und des Praktisches Masterprojektes (der mündliche Teil der Prüfung kann auch in englischer Sprache abgelegt werden).

Die Benotung errechnet sich anteilig aus der Note der theoretischen Masterarbeit (ein Viertel) und des praktischen Masterprojektes (ein Viertel), der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (ein Viertel) und dem Notendurchschnitt aller geleisteten Module und dessen Benotung während des Masterstudiums (ein Viertel).

Die mündliche Prüfung ist eine kommissionelle Abschlussprüfung, in der jedenfalls die/der Betreuer/in stimmberechtigt ist. Die kommissionelle Prüfung bezieht sich auf den Fachbereich und den Gegenstand der Masterarbeit. Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung der theoretischen Masterarbeit und des praktischen Masterprojektes. Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen Studierendem/r und den jeweiligen Betreuer/innen zu wählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist eine Gesamtbeurteilung zu vergeben. Diese hat „bestanden“ zu lauten, wenn jedes Fach positiv beurteilt wurde, anderenfalls hat sie „nicht bestanden“ zu lauten. Die Gesamtbeurteilung hat „mit Auszeichnung bestanden“ zu lauten, wenn in keinem Fach eine schlechtere Beurteilung als „gut“ und in mindestens der Hälfte der Fächer die Beurteilung „sehr gut“ verteilt wurde

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein Bakkalaureat in einem Studienbereich mit Schwerpunkt interaktive Medien oder interaktive Technologien, zum Beispiel in einem der folgenden Studienbereiche: Mediengestaltung, Medientechnik und -design, Zeitbasierte Medien, Interaktive Medien, Kommunikationsdesign, Mobile Computing, Software Engineering, Hardware/Software Systems Engineering, Informatik, Nachrichtentechnik, Bioinformatik, Medien-, Film- und Fernsehwissenschaften oder ein vergleichbares abgeschlossenes Studium an einer Universität oder Fachhochschule. Im Vorfeld wird auf Grund der Bewerbungsunterlagen eine Auswahl getroffen, wer zum Aufnahmegespräch eingeladen wird.

In jedem Fall ist die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben zu überprüfen.