

Studienplan für das Bachelorstudium
Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst
Timebased and Interactive Media Arts

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akademischer 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 „Zeitbasierte und Interaktive Medien / Timebased and Interactive Media“.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.4. 2006

Wiederveröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 23. 8. 2006,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 4.6.2008

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 7.3.2012

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 11.6.2014

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 6.6.2018 geändert

mit Beschluss der Curriculakommission vom 22.04.2020

Inhalt

- § 1 Curriculum
- § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil
 - 2.1 Lehr- und Studienziele
 - 2.2 Qualifikationsprofil, Berufsfeld
- § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Aufbau
 - 3.2 Exemplarischer Studienverlauf und Module
 - 3.3 Inhalt der Module und der Wahlpflichtbereiche
 - 3.4 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Studienabschluss
- § 6 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das **künstlerische Vollzeit-Bachelorstudium Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst** (Timebased and Interactive Media Arts) bietet umfassende und professionelle Zugänge zu Theorie, Technik und Gestaltung der digitalen Medien und vereint die sich ergänzenden Schwerpunkte Zeitbasierte Medien und Interaktive Medien.

Zeitbasierte Medien umfassen die miteinander verknüpften Bereiche Bewegtbild, Audio und Performance in deren vielfältigen Kombinationen und Ausdrucksformen. In diesen Medien bildet der Faktor Zeit eine zentrale gestalterische Dimension. Dieses Feld wird im Studium um die Bereiche **Interface und Interaktion** ergänzt und erweitert. Die Einflussnahme auf den zeitlichen Ablauf und die dadurch ausgelöste Wechselwirkung mit den Arbeiten (= Interaktion) sowie die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstellen (= Interfaces) bestimmen in diesem Schwerpunkt wesentlich Konzeption und künstlerische Umsetzung.

In der Verknüpfung der Schwerpunkte und der kritischen Auseinandersetzung mit etablierten Medienkonventionen (auch unter Einbeziehung analoger Medien), sowohl in Konzeption und Ausführung künstlerischer Arbeiten als auch in der theoretischen Reflexion, wird einer wesentlichen Profilsäule der Universität, der Intermedialität, Rechnung getragen. Besonderes Augenmerk wird auf die Zusammenführung und Verknüpfung von unterschiedlichen Disziplinen gelegt, um so neue Sichtweisen, Formate und Kunstwerke zu entwickeln - Hybride, die das Wesen der Studienrichtung prägen.

Alles Wissen über die Möglichkeiten der digitalen Medien ist ohne Inhalte, die über diese Medien transportiert werden sollen, irrelevant. Die konzentrierte inhaltliche Auseinandersetzung spielt eine zentrale Rolle in der Konzeption und Durchführung von konkreten Projekten, die den Kern des Studiums bilden. Es ist daher ein zentrales Anliegen in diesem Studium, die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen, sowie die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden und ihre Ausdrucksfähigkeit zu fördern.

Digitale Medien werden im Hinblick auf ihre spezifisch gestalterischen Potentiale sowie deren medientheoretische, politische und soziokulturelle Aspekte untersucht und behandelt. Die Studierenden sollen zu einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen sowie zu einer Hinterfragung künstlerischer Positionen auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen angeregt werden. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der digitalen Medien zu orientieren, ist für die Studierenden die Herausarbeitung einer eigenen Position und eines persönlichen Profils wichtig.

Da Projekte in den digitalen Medien in der Regel hochgradig arbeitsteilig ablaufen, wird großer Wert auf Team- und Kommunikationsfähigkeit, sowie auf die aktive Mitgestaltung von arbeitsteiligen Prozessen gelegt.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums ist, durch eine breite und umfassende technische, künstlerische und theoretische Basisausbildung im Bereich der zeitbasierte und interaktiven digitalen Medien die AbsolventInnen zu befähigen,

- * sich auf dem komplexen Gebiet der digitalen Medien zu orientieren,
- * dort eine eigene Position herauszuarbeiten und
- * (künstlerische) Projektideen präzise auszuformulieren und zu präsentieren, * sich nach dem Studium auf ein Teilgebiet zu spezialisieren,
- * Projekte selbständig oder in Teamarbeit technisch sowie organisatorisch zu realisieren
- * und dabei mit SpezialistInnen, MedientechnikerInnen und InformatikerInnen, (Kultur-)Institutionen und Sponsoren kompetent zu kommunizieren,
- * durch Team- und Kommunikationsfähigkeit arbeitsteilige Prozesse mitzugestalten,
- * sich in der Kreativwirtschaft zu etablieren,
- * vertiefende Masterstudiengänge zu besuchen.

Zentrales Lehrziel ist, in allen Bereichen und Modulen des Studiums ein ausgewogenes Verhältnis von eigenem gestalterischen Tun, technischer Ausbildung und theoretischer Reflexion zu erreichen.

Ziel ist eine fundierte künstlerische Ausbildung, die von einer soliden technischen und theoretischen Ausbildung unterstützt wird.

2.2 Qualifikationsprofil, Berufsfeld

Zentrales Anliegen dieses Studiums ist die Förderung zur Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position, die es den AbsolventInnen ermöglicht, im Bereich der Medienkunst Fuß zu fassen und sich in der Kreativwirtschaft zu etablieren. Wesentliche Aufgaben sind dabei Konzeption, Entwurf, Gestaltung und Produktion von z.B. Videos und interaktiven Anwendungen für Ausstellungen, Festivals, Events, Unternehmenskommunikation, Werbung, etc.

Durch die breite Ausrichtung des Studiums wird auch die Fähigkeit zur Entwicklung neuer und selbstkonzipierter Berufsfelder unterstützt.

Für eine gezielte Professionalisierung in den angeführten Berufs- und Arbeitsfeldern ist eine Vertiefung der Ausbildung durch ein weiterführendes Masterstudium sehr empfehlenswert.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Aufbau

Das Bachelorstudium **Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst** an der Kunstuniversität Linz umfasst im Regelstudium 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS (Credits).

Das Studium ist in Module gegliedert. Die Inhalte eines Moduls werden durch eine oder mehrere Lehrveranstaltungen abdeckt, die auch über mehrere Semester verteilt angeboten werden können.

Innerhalb eines Moduls werden die Inhalte unter den Aspekten Gestaltung, Technik und Theorie/Reflexion aufeinander bezogen behandelt. Aber auch modulübergreifend wird eine inhaltliche und thematische Verknüpfung angestrebt.

Im ersten Semester erhalten die Studierenden einen Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums. Das **Einführungsmodul** im Ausmaß von 30 ECTS bildet die Studieneingangsphase.

An die Studieneingangsphase schließt vom zweiten bis vierten Semester das **Grundlagenmodul** im Ausmaß von 36 ECTS an. Darin werden grundlegende Kompetenzen in den Bereichen Video, Audio, interaktive Medien, Interfaces, Web und digital Publishing vermittelt.

Aufbauend auf das Grundlagenmodul folgt das **Vertiefungs- und Erweiterungsmodul** in den Kernbereichen Zeitbasierte Medien und Interaktive Medien im Ausmaß von 24 ECTS. Durch ein umfassendes Angebot an Lehrveranstaltungen innerhalb dieses Moduls ist eine Spezialisierung in einem der beiden Schwerpunkte möglich.

Ab dem dritten Semester gibt es ein **Projektmodul** mit 30 ECTS, das die Projekte, die bis zum Beginn des 6. Semesters durchzuführen sind, zusammenfasst. Projekte sind die zentrale Komponente des Studiums und führen auf ein (gemeinsames) Werk/Produkt oder/und einen Event hin. Ziel ist, den Studierenden die künstlerisch praktische, sowie theoretische und technische Arbeit in größeren und auf Teamwork basierenden Arbeitssituationen zu ermöglichen. Das **Bachelorprojekt** im 6. Semester bildet ein eigenes Modul mit 18 ECTS.

Zusätzlich gibt es ergänzend zwei weitere Module und zwar **Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies** mit 18 ECTS und **Professionalisierung** mit 6 ECTS.

Freie Wahlfächer im Ausmaß von 18 ECTS, das sind 10% der gesamten 180 ECTS, können aus dem Angebot aller anerkannten inländischen und ausländischen Universitäten und Hochschulen gewählt werden. Die Wahlmöglichkeiten dienen der individuellen Profilierung der Studierenden.

3.2 Exemplarischer Studienverlauf und Module

1. Studienjahr	Modul Einführung 30 ECTS = Studieneingangsphase				
	Modul Grundlagen 36 ECTS				
2. Studienjahr	Modul Projekte 30 ECTS	Modul Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies 18 ECTS	Modul Professionalisierung 6 ECTS	Modul Vertiefung und Erweiterung aus zeitbasierte und interaktive Medien 24 ECTS	Freie Wahlfächer 18 ECTS
3. Studienjahr	Modul Bachelorprojekt 18 ECTS				

Für ein eventuelles Auslandssemester wird das fünfte Semester empfohlen.

3.3 Inhalt der Module

Modul **Einführung** (30 ECTS)

Im Einführungsmodul erhalten die Studierenden einen ersten Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums, wie z.B.

- Zeitbasierte und interaktive Medien,
- Medienkunst,
- Bild in Theorie und Praxis,
- Narration.

Modul **Grundlagen** (36 ECTS)

Das Grundlagenmodul umfasst die Bereiche Video, Audio, interaktive Medien, Interfaces, Web, digital Publishing.

Modul **Projekte** (30 ECTS)

Umfasst mehrere Projekte aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, die in Einzel- oder Kleingruppenarbeit (eventuell zu einem vorgegebenen Semesterthema) erstellt und am Ende des Semesters präsentiert werden.

Modul **Bachelorprojekt** (18 ECTS)

Projekt aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, das in Einzel- oder Teamarbeit erstellt wird und einen theoretischen Teil, sowie die Erstellung eines persönlichen webbasierten Portfolios beinhaltet.

Modul **Vertiefung und Erweiterung aus zeitbasierte und interaktive Medien** (24 ECTS)

Dieses Modul umfasst aufbauende und vertiefende Lehrveranstaltungen aus den Kernbereichen des Studiums und Lehrveranstaltungen, die über die Inhalte und Methoden des Grundlagenmoduls hinausführen und diese erweitern.

Modul **Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies** (18 ECTS)

In diesem Modul können Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies gewählt werden.

Dieses Modul enthält auch die verpflichtende Lehrveranstaltung Einführung in wissenschaftliches Arbeiten.

Modul **Professionalisierung** (6 ECTS)

Lehrveranstaltungen in diesem Modul stärken die sozialen Kompetenzen der Studierenden und bieten Praxisorientierung für die Tätigkeit im kreativen Bereich.

Die Lehrveranstaltungen aus den Modulen können entsprechend den aktuellen Entwicklungen variieren, biennial angeboten und auch geblockt abgehalten werden.

3.4 Lehr- und Lernformen

In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt:

- Vorlesung (VO)
- Übung (UE)
- Vorlesung und Übung (VU)
- Künstlerisches Projekt (KP)
- Seminar (SE)
- Workshop (WS)
- Lektürekurs (LK)
- Exkursion (EX)

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.

Übungen:

Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Vorlesung und Übung:

Ist in einer Lehrveranstaltung zusammengefasste Kombination aus Vorlesung und Übung.

Künstlerische Projekte:

Das sind umfangreichere eigenständige künstlerische Projekte, die die Studierenden alleine oder in Teamarbeit unter kontinuierlicher Betreuung und Korrektur (konzeptionell, gestalterisch und technisch) umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren.

Seminare:

Stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen/wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern.

Workshops:

Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine

künstlerische Umsetzung vermittelt werden, und die Anzahl der TeilnehmerInnen nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Lektürekurse:

Betreiben 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.

Exkursionen:

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

§ 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. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang in geeigneter Weise zu verlautbaren, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

§5 Studienabschluss

Das Studium ist abgeschlossen, wenn alle Module positiv beurteilt wurden. Ein Modul gilt durch den erfolgreichen Abschluss von Lehrveranstaltungen im Umfang der ECTS-Punkte des Moduls als positiv beurteilt.

Einen besonderen Stellenwert nimmt das Bachelorprojekt (18 ECTS) im 6. Semester ein, in dem neben dem künstlerisch-praktischen Teil eine schriftliche Arbeit und ein webbasiertes persönliches Portfolio zu erstellen ist. Der schriftliche Teil zur Projektarbeit 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.

Das Projekt und das Portfolio müssen in einer öffentlichen Abschlussprüfung präsentiert und verteidigt werden.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Module ist eine Gesamtbeurteilung zu vergeben. Diese hat „bestanden“ zu

lauten, wenn jedes Modul positiv beurteilt wurde, anderenfalls hat sie „nicht bestanden“ zu lauten. Die Gesamtbeurteilung hat „mit Auszeichnung bestanden“ zu lauten, wenn in keinem Modul eine schlechtere Beurteilung als „gut“ und in mindestens der Hälfte der Module die Beurteilung „sehr gut“ verteilt wurde.

Eine Modulnote ergibt sich aus dem Mittel der Beurteilungen der Einzellehrveranstaltungen.

§ 6 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für das Studium ist die positiv beurteilte Zulassungsprüfung (UG § 76 Absatz 4).

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- Vorlagen von Arbeitsproben,
- Klausurarbeit,
- kommissionelles Gespräch.

Kenntnisse eines (semi-)professionellen Bildbearbeitungs-, Vektorgrafik- und Videoschnittprogrammes sind für das Studium erforderlich. BewerberInnen, die bei Studienantritt nicht darüber verfügen, müssen diese Kenntnisse spätestens bis Beginn des zweiten Semesters selbstständig erwerben. Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.