

Studienplan für das Magisterstudium Interface Cultures an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

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 Magisterstudium „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 Software- 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, Netzkunst, SoftwareArt, Robotic Art, SoundArt, NoiseArt, Games & Storytelling, Mobile Art, sowie neue hybride Bereiche wie Genetic Art, BioArt, SpaceArt 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.

Darüberhinaus 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 Magisterstudium „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 derzeitig 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 Magisterstudium „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 Magisterstudium „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)
Ein Modul aus den Curricula Medienkultur- und Kunsttheorien oder Zeitbasierte Medien (15 ECTS)
3. Semester: Weiterführende Labors (30 ECTS)
bestehend aus:
Advanced Interface Labor (15 ECTS)
Freie Wahlfächer (15 ECTS)
4. Semester: Magisterarbeit (30 ECTS)
bestehend aus:
Theoretische Magisterarbeit (15 ECTS)
Praktisches Magisterprojekt (15 ECTS)

Insgesamt: 120 ECTS

Studienverlauf:

<p>1. Semester Interface Literacy (30 ECTS)</p>	<p>Interface Technologien I 15 ECTS Bestehend aus:</p> <p>Einf. in Interface Technologien (Pflicht, VL oder VU) Einf. in Sensor Technologien (Pflicht, VL oder VU)</p> <p>Tangible Interface Projekt (Pflicht, VU) Audio-Visual Interaction Projekt (Pflicht, VU)</p> <p>Programmierung (Pflicht, VL oder VU) Visual Programming (Pflicht, VL oder VU) Netzwerktechnologien I (Pflicht, VL aus dem gesamtuniversitärem Angebot)</p>	<p>Interaktive Kunst & Medientheorien 15 ECTS Bestehend aus:</p> <p>Einf. in Interaktive Kunst (Pflicht, VL) Einf. in Netart/SoftwareArt (Pflicht, VL) Medientheorien (Pflicht, VL aus dem Angebot Medienkultur- und Kunsttheorien)</p> <p>Kunstgeschichte/-theorien und Kulturwissenschaft (Wahl, VL oder SE aus dem gesamtuniversitärem Angebot oder externes Angebot) Genderstudies (Wahl, VL oder SE aus dem gesamtuniversitärem Angebot) Medienarchäologie & Special Topics (Wahl, VL oder SE)</p> <p>Literatur-, Schreib- & Textverfahren (Pflicht, KO aus dem Angebot Medienkultur- und Kunsttheorien oder aus dem gesamtuniversitärem Angebot)</p> <p>Englisch für Präsentation und Publikation (Pflicht, VL oder VU oder SE aus dem gesamtuniversitärem Angebot)</p>
<p>2. Semester Interface Labor (30 ECTS)</p>	<p>Interface Labor I 15 ECTS Bestehend aus:</p> <p>InterfaceTechnologien II (Pflicht, VL oder VU)</p> <p>Interaction in VR/MR (Wahl, VU) Auditory Interfaces (Wahl, VU) Microcontrollers (Wahl, VU) Games Workshop (Wahl, VU oder KWL) Advanced Audio-Visual Interaction (Wahl, VU oder KWL) Advanced Programming (Wahl, VU) Networkprogramming (Wahl, VL oder VU aus dem gesamtuniversitärem Angebot))</p> <p>Interaktive Kunst II (Pflicht, VL oder VU) Medientheorien oder Wahrnehmungstheorien (Pflicht, VL oder SE, aus dem Angebot Medienkultur- und Kunsttheorien)</p>	<p>Ein Modul aus den Curricula Medienkultur- und Kunsttheorien oder Zeitbasierte Kunst 15 ECTS</p> <p>(dabei ist zu beachten, dass es nicht zu Doppelbelegungen von Lehrveranstaltungen kommt; gegebenenfalls müssen ersatzweise gleichwertige Lehrveranstaltungen von anderen Modulen der oben genannten Curricula gewählt werden)</p>
<p>3. Semester Weiterführende Labors (30 ECTS)</p>	<p>Advanced Interface Labor 15 ECTS Bestehend aus:</p> <p>Fashionable Technologies Project (Wahl, WSP od. KWL) Stage-based Interaction Project (Wahl, WSP od. KWL) Wireless Communication Project (Wahl, VU od. KWL) Robotic Workshop (Wahl, WSP od. KWL) Bio-, Nano Workshop (Wahl, IVL) Advanced Interaction Topics (Wahl, IVL) Ars Electronica Projekt (Wahl, PR oder KWL) Future Lab Projekt (Wahl, PR od. KWL)</p>	<p>Freie Wahlfächer 15 ECTS</p>

	Exkursionen (Wahl, EX) Künstl.-wissenschaftl. Arbeit (Pflicht, KWL od. SE) Englisch für wissenschaftliche Publikation (Pflicht, VL od. SE od. LK)	
4. Semester Magisterarbeit (30 ECTS)	Magisterarbeit 30 ECTS Bestehend aus: Theoretische Magisterarbeit Praktisches Magister projekt	

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 künstlerisch-wissenschaftliche 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 Seminargestaltung 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 in geeigneter Weise 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

Magister- und Abschlussprüfung

Für die Zulassung zur Magisterprüfung „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 Magisterstudiums „Interface Cultures“ liegen.

Die Magisterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

einem schriftlichen Teil: Theoretische Magisterarbeit (diese kann auch in englischer Sprache verfasst werden)

einem praktischen Teil: Praktisches Magisterprojekt
einem mündlichen Teil: Mündliche Präsentation der theoretischen Magisterarbeit und des Praktisches Magisterprojektes (der mündliche Teil der Prüfung kann auch in englischer Sprache abgelegt werden).

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 Magisterarbeit. Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung der theoretischen Magisterarbeit und des praktischen Magister Projektes. Das Thema der Magisterarbeit 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.

Die Benotung errechnet sich anteilig aus der Note der theoretischen Magisterarbeit (ein Drittel) und des praktischen Magisterprojektes (ein Drittel) und der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (ein Drittel).

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Magisterstudium „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 mit Medienschwerpunkt. In jedem Fall ist die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben zu überprüfen.