

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

Akad. Grad: Bakkalaurea/Bakkalarens artium,
abgekürzt: Bakk.art.

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
 - 3.3 Lehr- und Lernformen
- §4 Prüfungsordnung
- §5 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Bakkalaureatsstudium *Grafik-Design und Fotografie* bietet eine breite und umfassende Ausbildung, die es den AbsolventInnen ermöglicht, sowohl freie künstlerische Projekte in konzeptioneller, gestalterischer, technischer und organisatorischer Hinsicht zu realisieren, als auch in der in permanentem Wandel befindlichen Kreativwirtschaft (*creative industries*) zu arbeiten.

Der Studiengang konzentriert sich dabei auf folgende zwei Schwerpunkte und deren Verknüpfung:

Grafik-Design
Fotografie

Grafik-Design

Umfasst die Konzeption und Gestaltung visualisierter Botschaften mittels Bild und Text unter der Voraussetzung gestalterischer und künstlerischer Fähigkeiten und der Anwendung neuester, wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden, die systematisch und praxisorientiert erarbeitet werden. Im Vordergrund steht die Entwicklung der Urteilskraft für ästhetische, soziale und technisch-industrielle Bedingtheiten und deren Verflechtung als Basis für eine politisch und gesellschaftlich verantwortliche Gestaltung.

Fotografie

Vermittelt und übt elementare Kenntnisse der analogen und digitalen Fotografie. Schärfung der Wahrnehmung hinsichtlich der Räumlichkeit, Zeitlichkeit und der Lichtverhältnisse in fotografischen Bildern. Entwicklung einer Bildsprache, Ausbildung eines individuellen Zugangs zur Fotografie. Umgang mit dem Medium im Hinblick auf verschiedene Bereiche der Produktion und Anwendung bzw. Einsatz in diversen Medien und Kunst.

Der Studiengang bietet mit diesen zwei Schwerpunkten neben einer fundierten, abgeschlossenen Basisausbildung eine Vorbereitung insbesondere auf den Masterstudiengang *Grafik-Design und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz oder ähnliche Masterstudiengänge.

Um den Anspruch einer breiten und umfassenden Ausbildung zu erfüllen, werden Grafik-Design und Fotografie nicht nur als technische Verbreitungsmedien gesehen, sondern es werden deren spezifische, gestalterische Potentiale sowie deren medientheoretische, soziokulturelle, politische und ökonomische Aspekte mitbehandelt. Die Studierenden sollen zu einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen, sowie zu einer Hinterfragung künstlerischer Produktion auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen angeregt werden. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet Grafik-Design und Fotografie zu orientieren, ist für die Studierenden die Herausarbeitung einer eigenen Position und eines eigenen Profils wichtig, denn alles Wissen über die Möglichkeiten im Kommunikationsdesign bzw. Mediendesign, das über diese Medien transportiert werden soll, ist ohne Inhalte irrelevant. Es ist daher ein zentrales Anliegen, in diesem Studium die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden, die Ausdrucksfähigkeit sowie die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen zu fördern.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums ist es, durch eine breite und umfassend künstlerische, gestalterische, kulturelle, technische und theoretische Kompetenzbildung die AbsolventInnen zu befähigen, sich auf dem komplexen Gebiet Kommunikationsdesign und Mediendesign zu orientieren.

Eine gestalterische und mediale Kompetenz in den verschiedensten kulturellen und beruflichen Umgebungen soll helfen, adäquate Visualisierungsstrategien zu entwickeln. Um arbeitsteilige Prozesse mitzugestalten, ist es eine notwendige Voraussetzung, Team- und Kommunikationsfähigkeiten auszubilden.

Zentrales Lehrziel ist, in allen Bereichen und Modulen des Studiums ein ausgewogenes Verhältnis von gestalterischer, technischer Ausbildung und theoretischer Reflexion zu erreichen. Das heißt ein fundiertes, künstlerisches und anwendungsorientiertes Studium, das von einer gestalterischen, technischen und theoretischen Ausbildung unterstützt wird.

2.2 Qualifikationsprofil, Berufsfeld

Arbeitsfelder für AbsolventInnen dieses Studiums liegen in der Kreativwirtschaft (*creative industries*) und Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT).

Ein zentrales Aufgabenfeld bilden hier Informationen in Wort und/oder Bild als Print, dreidimensional oder in anderer medialer bzw. digitaler Form darzustellen.

Neben den kommerziellen Berufsfeldern steht die persönliche Entwicklung zu freier künstlerischer Arbeit in den beschriebenen Disziplinen Grafik-Design und Fotografie im Mittelpunkt des Qualifikationsprofils.

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.

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

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Aufbau

Das Bakkalaureatsstudium *Grafik-Design und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz umfasst im Regelstudium 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS (Credits). Das Studium ist in Module gegliedert, die jeweils ein Semester dauern und mit 6 ECTS beziehungsweise mit 12 ECTS und 18 ECTS (*Modul Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung*) bewertet sind. Die Inhalte eines Moduls können durch eine oder mehrere Lehrveranstaltungen abgedeckt werden. 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, in dem keine Wahlmöglichkeiten vorgesehen sind, erhalten die Studierenden einen Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums. Das erste Semester umfasst die Studieneingangsphase.

Modul <i>Medientheorie - Einführung</i>	6 ECTS
Modul <i>Schrift und Typografie - Einführung</i>	6 ECTS
Modul <i>Werbung, Fotografie und Illustration - Einführung</i>	6 ECTS
Modul <i>Digital Publishing - Einführung</i>	6 ECTS
Modul <i>Methodische und theoretische Grundlagen - Einführung</i>	6 ECTS

Ab dem zweiten Semester gibt es Module, Projektmodule, Wahlpflichtfächer und Freie Wahlfächer, deren zeitlicher Aufwand/*workload* zunimmt.

Modul <i>Schrift und Typografie: 2 x wählbar mit je 6 ECTS</i>	12 ECTS
Modul <i>Werbung, Fotografie und Illustration : 3 x wählbar mit je 6 ECTS</i>	18 ECTS
Modul <i>Digital Publishing</i>	12 ECTS
Modul <i>Methodische und theoretische Grundlagen</i>	12 ECTS
Modul <i>Projekt aus Grafik-Design</i>	6 ECTS
Modul <i>Projekt aus Fotografie in den Medien</i>	6 ECTS
Modul <i>Projekt aus Analoge und Digitale Prozesse</i>	6 ECTS

(aus den Wahlpflichtfächern insgesamt 30 ECTS)

Wahlpflichtfächer <i>aus dem Bereich Werbung, Fotografie + Illustration</i>	6 - 12 ECTS
Wahlpflichtfächer <i>aus dem Bereich Digital Publishing</i>	6 - 12 ECTS
Wahlpflichtfächer <i>aus dem Bereich Methodische und theoretische Grundlagen</i>	6- 12 ECTS

Modul <i>Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung</i>	12 ECTS
Modul <i>Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung</i>	18 ECTS

Freie Wahlfächer	18 ECTS
------------------	---------

Im weiteren Studienverlauf gibt es das Modul *Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung* (12 ECTS Punkte) und das Modul *Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung/ Bakkalaureatsarbeit* (18 ECTS Punkte). Ziel ist es, den Studierenden eine individuelle Schwerpunktsetzung zu ermöglichen. Zur Wahl stehen: *Grafik-Design, Fotografie in den Medien, Analoge und Digitale Prozesse*.

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.

3.2 Exemplarischer Studienverlauf

1. Studienjahr	Modul Medientheorie-Einführung 6 ECTS	Modul Schrift und Typografie - Einführung 6 ECTS	Modul Werbung, Fotografie und Illustration - Einführung 6 ECTS	Modul Digital Publishing-Einführung 6 ECTS	Modul Methodische und theoretische Grundlagen - Einführung 6 ECTS
	Modul Digital Publishing 6 ECTS	Wahlpflichtfächer aus dem Bereich Digital Publishing 6 ECTS	Modul Werbung, Fotografie und Illustration 6 ECTS	Modul Schrift und Typografie 6 ECTS	Modul Methodische und theoretische Grundlagen 6 ECTS
2. Studienjahr	Modul Digital Publishing 6 ECTS	Modul Schrift u. Typografie 6 ECTS	Modul Werbung, Fotografie und Illustration 6 ECTS	Modul Projekt aus Grafik-Design 6 ECTS	Modul Projekt aus Analoge und Digitale Prozesse 6 ECTS
	Wahlpflichtfächer Aus dem Bereich Digital Publishing 6 ECTS	Modul Werbung, Fotografie und Illustration 6 ECTS	Modul Projekt aus Fotografie in den Medien 6 ECTS	Modul Methodische und theoretische Grundlagen 6 ECTS	Freie Wahlfächer 6 ECTS
3. Studienjahr	Wahlpflichtfächer Aus dem Bereich Methodische und theoretische Grundlagen 6 ECTS	Wahlpflichtfächer Aus dem Bereich Werbung, Fotografie und Illustration 6 ECTS	Modul Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung Grafik-Design Fotografie in den Medien Digitale und Analoge Prozesse 12 ECTS		Freie Wahlfächer 6 ECTS
	Wahlpflichtfächer aus dem Bereich Werbung, Fotografie und Illustration 6 ECTS	Modul Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung/ Bakkalaureatsarbeit Grafik-Design Fotografie in den Medien Digitale und Analoge Prozesse 18 ECTS		Freie Wahlfächer 6 ECTS	

Für ein eventuelles Auslandssemester wird das fünfte Semester empfohlen.

3.3 Lehr- und Lernformen

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

Künstlerischer Projektunterricht (KP)
Vorlesung (VL)
Übung (UE)
Vorlesung und Übung (VU)
Seminar (SE)
Workshop (WSP)
Lektürekurs (LK)
Exkursion (EX)

Künstlerischer Projektunterricht

Befasst sich mit der kontinuierlichen Betreuung und Korrektur (gestalterisch und konzeptionell) der Studienprojekte und ihrer Komplexität hinsichtlich medialer Ausdrucks- und Nutzungsformen.

Vorlesung

Dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in Wissensstände, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf der Seite des Lehrenden.

Übung

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

Vorlesung und Übung

Ist in einer Lehrveranstaltung zusammengefasst, als Kombination aus Vorlesung und Übung.

Seminar

Steht im Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen/wissenschaftlichen Dialog hat es Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern.

Workshop

Ist eine Lehrveranstaltung, in der ein spezielles theoretisches Wissen in/oder spezielle technische, mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird. Die Anzahl der TeilnehmerInnen ist nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse beschränkt. Der Workshop ist eine Blockveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter.

Lektürekurs

Hier wird intensiv das Verständnis von und der Umgang mit Texten betrieben. 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, insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen Position zu beziehen.

Exkursion

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 Auseinandersetzungen mit anderen kulturellen, infrastrukturellen, technischen Bedingungen.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechendem Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser 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.

Die Bakkalaureatsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- einem Portfolio über die Arbeiten im Studium,
- der Projektarbeit aus dem Modul *Projekt nach individueller Schwerpunktsetzung/ Bakkalaureatsarbeit (18 ECTS)*, inklusive einem theoretischen schriftlichen Teil
- und einem mündlichen Teil

Falls die Projektarbeit in Teamarbeit (max. 3 Teilnehmer) erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein.

Der *schriftliche Teil zur Projektarbeit* beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer vertiefenden Darstellung eines Aspektes oder die Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlichen Methoden.

Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung aller Module des Studiums einschließlich der Projektarbeit/Bakkalaureatsarbeit und des dazugehörigen schriftlichen Teils sowie die Abgabe des Portfolios.

Da die studienabschließenden Prüfungen mehr als ein Fach umfassen, ist gemäß UG 2002 § 73 (3) zusätzlich zu den Beurteilungen für die Projektarbeit/Bakkalaureatsarbeit, für das Portfolio und für die kommissionelle mündliche Prüfung 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“ erteilt wurde.

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für das Studium sind: grundlegende Fähigkeit zum Verständnis gestalterischer Zusammenhänge und Aufgabenstellungen, künstlerisches und gestalterisches Potential, kommunikative Kompetenzen, mediale Kenntnisse und Betriebssystemkenntnisse über Windows- und Mac- Plattform.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. Vorlage von individuellen, künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeitsproben im Bereich Grafik-Design und Fotografie
2. Klausurarbeit: konzeptionell-künstlerisch und/oder gestalterisch-praktisch
3. Kommissionelles Gespräch

In jedem Fall ist die künstlerische, gestalterische und mediale Eignung durch eine kommissionelle Prüfung zu beurteilen.

BewerberInnen, die bei Studienantritt über unzureichende Betriebssystemkenntnisse über die Windows- und Mac Plattform verfügen, müssen spätestens bis Beginn des zweiten Semesters Kurse zu den entsprechenden Betriebssystemen absolviert haben.