

# **Studienplan für das Diplomstudium der Mediengestaltung an der Kunstuniversität Linz (Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz)**

Beschluss der Studienkommission für die Studienrichtung Mediengestaltung am 19. März 2003, nicht  
untersagt gemäß § 15 Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/5-VII/6/2003 vom 18. Juni 2003,  
geändert mit Beschluss des Senats  
am 21.6.2004

## **Qualifikationsprofil:**

Ziel des künstlerischen-wissenschaftlichen Diplomstudiums Mediengestaltung mit seinen  
Studienzweigen (Audiovisuelle Gestaltung, Medientheorien / Interface Cultures, Grafik-Design und  
Fotografie) an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung in Linz ist die Förderung  
von künstlerischer / wissenschaftlicher Kreativität in enger Beziehung zur Praxis von Wirtschaft,  
Gesellschaft und Forschung.

Gemäß dem Anspruch universitärer Bildung setzt dieses Ziel breites Wissen und vielseitige  
Kenntnisse, Offenheit für eine Vielfalt kultureller Impulse, die Fähigkeit zum ganzheitlichen Denken,  
zur Selbstreflexion, zur wissenschaftlichen Analyse wie zur künstlerischen Ausdrucksweise voraus.

## **Inhalt:**

- § 1. Studiengestaltung
- § 2. Ziele des Lehrens und Lernens
- § 3. Fächerstruktur und Lehrformen
- § 4. Prüfungsordnung
- § 5. Studienabschnitte Fächerinhalte mit Lehrformen und –umfang

## **§1 Studiengestaltung**

### **Studiendauer**

Das Diplomstudium der Mediengestaltung an der Universität für künstlerische und industrielle  
Gestaltung Linz dauert 8 Semester und hat einen Gesamtumfang von 240 ECTS-Punkten.

### **1.2 Studienstruktur**

Das Diplomstudium ist in zwei Studienabschnitte gegliedert: Der erste Abschnitt umfasst 2 Semester  
mit 60 ECTS-Punkten und ist als Orientierungsjahr konzipiert. Das Orientierungsjahr soll Einblick in  
die Studienrichtung Mediengestaltung mit seinen 3 Studienzweigen geben, die ab den zweiten  
Studienabschnitt auch frei zu wählen sind. Der zweite Studienabschnitt umfasst 6 Semester, mit 180  
ECTS-Punkten.

### **Studienzweige:**

- Audiovisuelle Gestaltung
- Grafik-Design und Fotografie
- Medientheorien / Interface Cultures

### **1.3 Studienvoraussetzungen:**

Die Voraussetzung zum Diplomstudium Mediengestaltung an der Universität für künstlerische und  
industrielle Gestaltung Linz ist eine entsprechende einschlägige künstlerisch-gestalterische Eignung.  
Diese ist in Form einer Zulassungsprüfung vor einer Prüfungskommission nachzuweisen. Die Prüfung  
erfolgt mündlich, schriftlich und / oder gestalterisch, wird im Zeitraum bis zu 3 Tagen durchgeführt und  
gliedert sich in zwei Teile:

1. Die Vorlage eigener künstlerischer und / oder künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeitsproben aus  
dem Bereich Mediengestaltung.

Dabei werden die konzeptionellen, künstlerischen / künstlerisch-wissenschaftlichen Qualitäten der Arbeiten beurteilt.

2. Der Eignungsnachweis mittels einer Klausurarbeit.

Bei diesem ist die konzeptionelle künstlerische und künstlerisch-wissenschaftliche Artikulationsfähigkeit sowie das Bewusstsein für Problemstellungen der Mediengestaltung durch entsprechende Aufgabenstellungen zu prüfen.

3. Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens bei Meldung der Fortsetzung des Studium am Beginn des dritten Semesters nachzuweisen.

#### 1.4 Studieneingangsphase:

Als Studieneingangsphase gilt das erste und zweite Semester im ersten Studienabschnitt (12 Stunden aus den zentralen künstlerischen Fächern bez. zentralen künstlerischen wissenschaftlichen Fächern). Diese vermittelt einen Überblick über das Studienangebot durch die verschiedenen Mediendisziplinen (Audiovisuelle Gestaltung, Medientheorien, Interface Cultures und Grafik-Design und Fotografie).

Lehrveranstaltungen der Studieneingangsphase sind:

Künstlerischer Projektunterricht bez künstlerischer wissenschaftlicher Projektunterricht

Audiovisuelle Gestaltung:	3	KP	s/m
Medientheorien / Interface Cultures	3	KW/KP	s/m
Grafik Design u. Fotografie	3	KP	s/m

Wahlfach:

Audiovisuelle Gestaltung	3	KP	s/m
Medientheorien	3	KW	s/m
Interface Cultures	3	KP	s/m
Grafik-Design und Fotografie	3	KP	s/m

## §2 Ziele des Lehrens und Lernen

### 2.1a Studienweig Audiovisuelle Gestaltung

Das fachliche Ziel des Diplomstudiums Mediengestaltung / Audiovisuelle Gestaltung ist die künstlerisch -wissenschaftliche und praktische Bildung, insbesondere durch intensive Entwicklung der gestalterischen / wissenschaftlichen Fähigkeiten auf dem Gebiet der modernen Audiovisuellen Mediengestaltung.

#### 2.1a/1 Studienziel:

Der Studienweig Audiovisuelle Gestaltung setzt sich aus einer reichen Vielfalt von spezialisierten Fächern zusammen. Im Hinblick auf mögliche Schwerpunkte, welche die Studierenden individuell wählen und kombinieren können.

#### 2.1a/2 Studienaufbau:

Ein breites Angebot soll den Studierenden in der ersten Phase des Studium eine Orientierung ermöglichen. In der 2. Phase sollen die Studierenden die erlernten Grundlagen schöpferisch anwenden und währenddessen sich, den individuellen Talenten und Interessen entsprechend, für ein zukünftiges kreatives Feld entscheiden.

#### 2.1a/3 Berufsfeld:

Da sich die modernen Medien permanent weiterentwickeln, fixiert das Studium kein konkretes Berufsfeld, sondern legt Wert auf eine künstlerisch/wissenschaftliche und technische Ausbildung, welche es den Absolventen ermöglicht, im Bereich Video- und Audiokunst, Fernsehen und Film, sowie in heute noch nicht definierten medialen Berufen arbeiten zu können.

## **2.1c Studiengang Grafik-Design und Fotografie**

Grafik-Design und Fotografie umfasst die Konzeption und Gestaltung sichtbarer Nachrichten mittels Bild und Text unter der Voraussetzung der Fähigkeit zu künstlerischer Gestaltung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden, die systematisch und praxisorientiert erarbeitet werden.

### **2.1c/1 Studienziel:**

Ziel des Studiums ist die Erreichung der Urteilskraft für soziale und technisch-industrielle Bedingungen und deren Verflechtung als Basis für verantwortliche Gestaltung. Grafik-Design und Fotografie bietet aber nicht nur ein Inventar von Darstellungs- und Formulierungstechniken, sondern ist vor allem auch eine „Methode des Problemdenkens, des konzeptionellen Denkens“ und des Erfindens von situations- und zweckadäquaten Lösungen. Die AbsolventInnen aus dem Studiengang Grafik-Design und Fotografie sollen in der Lage sein, aus ihrer eigenen Erfahrung, ihrer persönlichen Arbeitsweise, eine einzigartige Sensibilität in den Medien zu vermitteln.

### **2.1c/2 Studienaufbau:**

Ein breites medienpezifisches Angebot ermöglicht den Studierenden in der ersten Phase des Studiums (Orientierungsjahr) medienkulturelle Orientierung. In der zweiten Phase sollen die Studierenden die erlernten Grundlagen künstlerisch / wissenschaftlich anwenden. Ziel ist die Befähigung zur eigenständigen künstlerischen / wissenschaftlichen Gestaltung.

### **2.1c/3 Berufsfeld:**

Grafik-Design, Fotografie Konzeption, Ausstellungs-Messegestalter, Advertising-Manager, New-Media-Designer, Layouter, Creativ- und Artdirector, Texter, Gestalter für soziale und kommerzielle Produkte und Medien,.....

## **2.1b Studiengang Medientheorien und Interface Cultures:**

Die Lehre dieses ausdrücklich künstlerisch-wissenschaftlichen Faches umfasst die Theorie und Ästhetik alter und neuer Medien, visuellen Kulturen und ihren Komponenten. Mediale Konfigurationen (Hardware) werden dabei im Kontext umfassender Kulturtechniken (reale, symbolische und imaginäre Systeme) behandelt. Die aktuelle Medienpraxis und visuelle Kultur wird auf ihre kulturhistorischen wie technischen Bedingungen hin analysiert. Medienwissenschaft versteht sich hier als analytischer Test von Modellen und Theorien an den Gegebenheiten von technischer Hard- und kultureller Software. Sie ist als transdisziplinär angelegt.

Als Ergänzung zu den Medientheorien liegt der Bereich Interface Culture an der Nahtstelle zwischen Experiment und direkter Anwendung, zwischen Wissenschaft, Kunst und Wirtschaft.

### **2.1b/1 Studienziel:**

Die Entwicklung einer theoretisch fundierten Medienkompetenz. Flankiert von einem Basiswissen in medienpraktischer und kulturtechnischer Kompetenz zur kreativen Anwendung im mediengestützten Wissensdesign. In diesem Sinne geht es in diesem Studiengang um die Befähigung von AbsolventInnen zum Transfer medienkulturellen Wissens in Industrie, Kunst, künstliche Welten und Wissenschaft. Ziel ist es, in späteren Berufspraktiken verschiedene Anwendungsbereiche zu ermöglichen.

### **2.1b/2 Studienaufbau:**

Ein breites medientheoretisches, kulturwissenschaftliches und kunsthistorisches Angebot ermöglicht den Studierenden in der ersten Phase des Studiums (Orientierungsjahr) medienkulturelle Orientierung.

In der zweiten Phase sollen die Studierenden die erlernten Grundlagen wissenschaftlich und gestalterisch anwenden und sich, den individuellen Talenten und Interessen entsprechen für ein zukünftiges Forschungs- oder Gestaltungsfeld entscheiden können. Ziel ist die Befähigung zur eigenständigen wissenschaftlich-gestalterischen Arbeit.

**2.1b/3 Berufsfeld:**

Die AbsolventInnen des Studienganges Medientheorien/Interface Cultures können in verschiedenen Bereichen in der Informationsgesellschaft und -ökologie, aber ebenso in der Medienforschung tätig sein.

**§ 3 Fächerstrukturen und Lehrformen****3.1 Fächerstruktur:**

Das Studium gliedert sich in folgende Fächer:

- Zentrales künstlerisches Fach
- Zentrales künstlerisch - wissenschaftliches Fach
- Gestalterische Prozesse
- Technik und Technologien
- Medien- Kommunikationstheorien und Kulturwissenschaften
- Zeitbasierte Kunst
- Digitale Medien
- Organisation und Management

**3.2 Lehrformen:**

Die Lehrformen werden in folgenden Unterrichtsformen vermittelt:

- Künstlerischer Projektunterricht (KP)
- Künstlerisch-wissenschaftlicher Projektunterricht (KW)
- Vorlesungen (VL)
- Vorlesung und Übung (VU)
- Übung (UE)
- Seminare (SE)
- Kolloquium (KO)
- Workshop (WS)
- Experimentalstudio (ES)
- Exkursionen (EX)

**Künstlerischer Projektunterricht:**

Der künstlerisch Unterricht erfolgt als Projektunterricht. Er umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung und Diskussion von medialen Formen, sowie die künstlerische Gestaltung und Anwendung auch unter Berücksichtigung von wissenschaftlichen Erkenntnissen und Methoden.

**Künstlerisch-wissenschaftlicher Projektunterricht:**

Der künstlerisch-wissenschaftliche Projektunterricht erfolgt als gemeinsame Reflexion und kritische Diskussionen künstlerischer -wissenschaftlicher Fragestellungen. Selbstständige Beiträge der Studierenden sind Bestandteil des Projektunterrichtes.

**Vorlesungen:**

Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Überblick über den Wissensstand 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 des jeweiligen Medienfaches.

**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.

**Experimentalstudio:**

Im Experimentalstudio werden alle Fachbereiche vernetzt und integriert. In ihm kommen die künstlerischen Strategien und theoretisches Wissen zum Einsatz. Die Auseinandersetzungen bilden den Schwerpunkt mit unterschiedlichen Formen der Zeitbasierten Kunst.

Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte, von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zu Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert. Das Fach „Zeitbasierte Kunst“ dient der persönlichen Positionsbestimmung, es wird individuell begleitet und betreut.

**Kolloquium:**

Dient dem avancierten wissenschaftlichen künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema der Medien- und Kulturanalytik.

Der Ablauf ist die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren und/oder Entwürfen, die künstlerische und/oder theoretische Vertiefung, Kritik und Analyse.

**Workshop:**

Lehrveranstaltungen, in denen spezielle technische Fertigkeiten und/oder ein spezielles theoretisches Wissen im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird und die TeilnehmerInnenanzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse auf 15 beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

**Exkursionen:**

Dienen der Anschauung von medialen Landschaften, 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 einer künstlerisch-wissenschaftliche 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 gemäß § 7 Abs. 6 UniStG vorhersehbar sind. Die Prüfungsform ist unter §5 des Studienplanes bei den jeweiligen Lehrveranstaltungen angeführt.

**Abkürzungen:**

m	mündliche Prüfung
s	schriftliche Prüfung, wobei damit je nach Lehrinhalt auch eine künstlerische Ausdrucksweise gemeint ist.
P	Projektarbeit
T	Teilnahmeverpflichtung (ohne Benotung)
SStd	Semesterstunden
iP	Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter (lt. §4 Abs. 26a UniStG)

**Erster Studienabschnitt****Erste Diplomprüfung**

Die erste Diplomprüfung ist, in Form von Lehrveranstaltungsprüfungen, abzulegen. Gefordert ist der positive Leistungsnachweis aller Lehrveranstaltungsprüfungen in den Fächern des 1. Studienabschnittes.

Die Gesamtbeurteilung der 1. Diplomprüfung wird aus dem Notendurchschnitt sämtlicher Teilprüfungen ermittelt (§ 45 Abs. 6 UniStG).

Für aufbauende Lehrveranstaltungen ist die Berücksichtigung der Aufbaustruktur des entsprechenden Faches Voraussetzung.

Unter dieser Bedingung können Lehrveranstaltungen aus dem 2. Studienabschnitt schon vor Abschluss des 1. Studienabschnittes absolviert werden. In Zweifelsfällen obliegt die Entscheidung dem Studiendekan.

## **Zweiter Studienabschnitt**

### **Zweite Diplomprüfung für alle drei Studienzeige**

Die Diplomprüfung setzt sich aus:

- der positiven Ablegung der Fächer und Lehrveranstaltungen des 2. Studienabschnittes (mit Ausnahme der Diplomarbeit)
- der Präsentation der Diplomarbeit vor einer Kommission zusammen

Die Diplomarbeit muss aus dem zentralen künstlerischen Fach oder einem der im Studienplan festgelegten wissenschaftliche Fächer absolviert werden. Zulassungsvoraussetzungen für die kommissionelle Prüfung ist der positive Abschluss aller Lehrveranstaltungsprüfungen des 2. Studienabschnittes. Die gemeinsame Bearbeitung eines Themas durch mehrere Studierende ist zulässig, wenn die Leistungen der einzelnen Studierenden gesondert beurteilbar bleiben.

Die Diplomarbeit soll eine künstlerische Arbeit mit einem erläuternden Teil oder einer wissenschaftlichen Arbeit aus einer der im Studienplan festgelegten künstlerisch- wissenschaftlichen oder wissenschaftlichen Fächer darstellen (§ 61 UniStG) .

Der Umfang der Diplomarbeit ist so zu wählen, dass die Bearbeitung in 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Das Thema der Diplomarbeit ist im Einvernehmen zwischen betroffenen Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen festzulegen. Die Studierenden sind berechtigt das Thema vorzuschlagen oder das Thema aus einer Anzahl von Vorschlägen der zur Verfügung stehenden BetreuerInnen auszuwählen.

Mit der künstlerische bzw. wissenschaftlichen Diplomarbeit weist die /der Studierende nach, dass sie / er befähigt ist, selbständig sowie inhaltlich und methodisch vertretbar ein künstlerisch und/oder wissenschaftliches Thema zu bearbeiten.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Qualifikationen:

- Vorlagen von Arbeitsproben
- Klausurarbeit

## § 5 Studienabschnitte

Fächerinhalte mit Lehrformen und Umfang

### Erster Studienabschnitt

Der erste Abschnitt umfasst 60 ECTS-Punkte mit folgenden Pflicht- sowie Wahlveranstaltungen.

Erster Studienabschnitt ECTS 60

**Zentrales künstlerisches bzw. künstlerisch-wissenschaftliches Fach** **12 SStd** **ECTS 30**

Pflichtfach	SStd			
Audiovisuelle Gestaltung	3	KP	s/m	7
Grafik-Design und Fotografie	3	KP	s/m/p	7
Medientheorien / Interface Cultures	3	KW/KPs/m		7

### Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **3 SStd.** zu wählen.

Audiovisuelle Gestaltung	3	KW	s/m	9
Medientheorien /Interface Cultures	3	KW	s/m	9
Grafik-Design u. Fotografie	3	KW	s/m/p	9

### Gestalterische Prozesse

#### Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **8 SStd.** zu wählen. ECTS 8

Schrift und Typografie I	2	VU	s/m/p	
Schrift und Typografie II	2	UE	s/m/p	
Labor-Medienfach	2	VU	s/m/p	
Labor- Interface Cultures I	2	VU	s/m/p	
Labor- Interface Cultures II	2	UE	s/m/p	
Labor-Bildwissenschaften I	2	VU	s/m/p	
Labor-Bildwissenschaften II	2	UE	s/m/p	
Darstellungsmethodik I	2	VU	s/m/p	
Darstellungsmethodik II	2	VU	s/m/p	
Kamera und Lichtgestaltung Einführung	2	VU	s/m/p	
Kamera und Lichtgestaltung Praxis	2	UE	s/m/p	
Audio Einführung	2	VU	s/m/p	
Audio Praxis	2	UE	s/m/p	
Werbung I	2	VU	s/m/p	
Werbung II	2	VU	s/m/p	

### Technik und Technologien

#### Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **8 SStd.** zu wählen. ECTS 8

Fotografie-, Labor- undameratechnik I	2	VU	s/m/p
Fotografie-, Labor- undameratechnik II	2	VU	s/m/p
Elektronische Medien/Videoschnitt I	2	VU	s/m/p
Elektronische Medien /Videoschnitt II	2	VU	s/m/p
Grundlagen der Geräte vor Ort	1	UE	p
Siebdruck I	2	UE	p
Siebdruck II	2	UE	p

### **Medien-, Kommunikationstheorie und Kulturwissenschaften**

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **8 SStd.** zu wählen ECTS 8

Mediengeschichte Medienästhetik	2	VL	s/m/p
Methodik / Medienanalyse	2	VL	
Medientheorien/ Theorien der neuen Medien	2	VL	
Sound in den Medien	1	VU	s/m/p
Einf. in Problemstell. zeitgen. Kunst und Öffentlichkeit	2	VL	
Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	2	VL	

sowie aus dem Gesamtuniversitären Angebot Kunstgeschichte und/oder Kulturwissenschaften und/oder Gender Studies

### **Digitale Medien**

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **6 SStd.** zu wählen. ECTS 6

Wahlfach

Sind aus dem EDV Lehrangebot zu wählen.



## 2. Studienabschnitt

Studienzweig:

Audiovisuelle Gestaltung ECTS 180

**Diplomarbeit** **ECTS 30**

**Zentrales künstlerisches Fach** **41 SStd** **ECTS 41**

Pflichtfach

Audiovisuelle Gestaltung I	7	KW	s/m/p
Audiovisuelle Gestaltung II	7	KW	s/m/p
Audiovisuelle Gestaltung III	6	KW	s/m
Audiovisuelle Gestaltung IV	6	KW	s/m/p
Audiovisuelle Gestaltung V	6	KW	s/m/p
Diplomanden Kolloquium	5	KO	
Exkursion	4	EX	

### Gestalterische Prozesse

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 32 **SStd.** zu wählen. 32 ECTS

Sound in den Medien I	1	VU	s/m/p
Sound in den Medien II	1	VU	s/m/p
Storyboard	2	UE	s/m/p
Klassische Animation	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung I	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung II	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie I	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie II	2	UE	s/m/p
Live Montage	2	UE	s/m/p
Dokumentarfilm I	2	VU	s/m/p
Dokumentarfilm II	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik I	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik II	2	VU	s/m/p
Experimentelle Fotografie Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Imaging Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Digital Factory Praxis	2	UE	s/m/p
Illustration II	2	UE	s/m/p
Illustration III	2	UE	s/m/p
Illustration IV	2	UE	s/m/p
Illustration V	2	UE	s/m/p
Illustration VI	2	UE	s/m/p
Konzeptualisierung, von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Produktionsplanung von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen I	2	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen II	2	VU	s/m/p

Interaktivität im Netz I	2	VU	s/m/p
Interaktivität im Netz II	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität I	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität II	2	VU	s/m/p
Interface Design	4x2	VU	s/m/p
Technische Innovationen I	2	VU	s/m/p
Technische Innovationen II	2	VU	s/m/p
Audio Interface	2	VU	s/m/p
Spielwelten I	2	VU	s/m/p
Spielwelten II	2	VU	s/m/p
Spielwelten III	2	VU	s/m/p
Spielwelten IV	2	VU	s/m/p

### Technik und Technologie

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **16 SStd.** zu wählen. ECTS 16

#### Wahlfach

Elektronische Medien/ Fernsehtechnik	2	VU	s/m/p	
Medientechnologie I	1	VU	s/m	
Medientechnologie II	1	VU	s/m	
Netztechnologien I	1	VU	s/m/p	
Netztechnologien II	1	VU	s/m/p	
Interfacetechnologien I	1	VU	s/m/p	
Interfacetechnologien II	1	VU	s/m/p	
Informatik I	biennal	3	VU	sm/p
Informatik II	biennal	3	VU	s/m/p
Programmiersprachen I (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU	s/m/p
Programmiersprachen II (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU	s/m/p
Siebdruck I	2	UE		
Siebdruck II	2	UE		
Siebdruck III	2	UE		
Siebdruck IV	2	UE		

### Medien-, Kommunikationstheorie und Kulturwissenschaften

#### Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **12 SStd.** zu wählen. ECTS 12

Trends / Trendforschung	1	VL	s/m
Literatur	1	VL	s/m
Ästhetik und Technik der Medien	2	VL	s/m
Methodik / Theorie	2	UE	s/m/p
Digitale Medien / Intermedien	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte I	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte II	2	EX	s/m
Bild und Authentizität	1	VL	s/m
Digital Art/ Netzkunst	2	VL	s/m
Bildtheorien / Bildmedientheorien	2	VL	s/m
Werbung und Marketing I biennal	2	VU	s/m/p

Werbung und Marketing II biennial	2	VU	s/m/p
Einf. in Problemstell. zeitgen. Kunst und Öffentlichkeit	2	VL	
Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	2	VL	
Kunstgeschichte und/oder Kulturwissenschaften und/oder Gender Studies aus dem Gesamtuniversitären Angebot			

### Zeitbasierte Kunst

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **12 SStd.** zu wählen. ECTS 12

Zeitbasierte Kunst I	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst II	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst III	1	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst IV	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst V	1	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst VI	1	ES	s/m/p
Theorie der Wahrnehmung I	2	ES	s/m/p
Theorie der Wahrnehmung II	2	ES	s/m/p
Konzepte und Strategien des Virtuellen	1	ES	s/m/p
Konzepte und Strategien des Virtuellen	1	ES	s/m/p
Erstellen einer Audio-Sendung	2	ES	s/m/p

### Digitale Medien

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **26 SStd.** zu wählen. ECTS 18

Vektorgrafik Praxis	2	VU	s/m/p
Multimediadesign I	2	VU	s/m/p
Multimediadesign II	2	VU	s/m/p
2D Animationen I	2	VU	s/m/p
2D Animationen II	4	VU	s/m/p
2D Animationen III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation I	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation II	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation IV	4	VU	s/m/p
Streaming I	2	VU	s/m/p
Streaming II	2	VU	s/m/p
Hybride Projekte (Lab I)	2	VU	s/m/p
Hybride Projekte (Lab II)	2	VU	s/m/p
Visual Effects I	2	VU	s/m/p
Visual Effects II	2	VU	s/m/p

Sowie aus dem EDV Lehrangebot.

### Organisation und Management

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 6 **SStd.** zu wählen.

ECTS 6

#### Wahlfach

Medienmanagement	biennal	1	VL	s/m
Englisch	biennal	1	VU	s/m
Projektmanagement / Entwicklung und Realisierung I		1	VU	s/m/p
Medien- /Verwertungs- /Autorenrecht	biennal	1	VL	s/m
Präsentationstechniken	biennal	1	VU	s/m
Corporate-Design/Designmanagement		1	VL	s/m/p

Freie Wahlfächer

13

ECTS 13

## Studiengang

### Grafik-Design und Fotografie

Diplomarbeit ECTS 30

Zentrales künstlerisches Fach 52 SStd. ECTS 52

#### Pflichtfach

Grafik- Design I	6	KP	s/m/p
Fotografie I	2	KP	s/m/p
Grafik- Design II	6	KP	s/m/p
Fotografie II	2	KP	s/m/p
Grafik- Design III	6	KP	s/m/p
Fotografie III	2	KP	s/m/p
Grafik- Design IV	6	KP	s/m/p
Fotografie IV	2	KP	s/m/p
Grafik- Design V	6	KP	s/m/p
Fotografie V	2	KP	s/m/p
Diplomanten Kolloquium	6	KP	s/m/p
Exkursion	2x3	EX	

**Gestalterische Prozesse** 42 Std. ECTS 42

Pflichtfach 12 SStd. ECTS 12

Text-Bild Layout I	2	VU	s/m/p
Text-Bild Layout II	2	VU	s/m/p
Illustration I	2	KW	s/m/p
Experimentelle Fotografie Einführung	2	VU	s/m/p
Fotografie Imaging Grundlagen	2	WS	s/m/p
Fotografie / Digital Factory Grundlagen	2	VU	s/m/p

#### Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 30 **SStd.** zu wählen. ECTS 30

Sound in den Medien I	1	VU	s/m/p
Sound in den Medien II	1	VU	s/m/p
Storyboard	2	UE	s/m/p
Klassische Animation	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung I	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung II	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie I	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie II	2	UE	s/m/p
Live Montage	2	UE	s/m/p
Dokumentarfilm I	2	VU	s/m/p
Dokumentarfilm II	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik I	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik II	2	VU	s/m/p

Experimentelle Fotografie Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Imaging Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Digital Factory Praxis	2	UE	s/m/p
Illustration II	2	UE	s/m/p
Illustration III	2	UE	s/m/p
Illustration IV	2	UE	s/m/p
Illustration V	2	UE	s/m/p
Illustration VI	2	UE	s/m/p
Konzeptualisierung, von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Produktionsplanung von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen I	2	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen II	2	VU	s/m/p
Interaktivität im Netz I	2	VU	s/m/p
Interaktivität im Netz II	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität I	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität II	2	VU	s/m/p
Interface Design	4x2	VU	s/m/p
Technische Innovationen I	2	VU	s/m/p
Technische Innovationen II	2	VU	s/m/p
Audio Interface	2	VU	s/m/p
Spielwelten I	2	VU	s/m/p
Spielwelten II	2	VU	s/m/p
Spielwelten III	2	VU	s/m/p
Spielwelten IV	2	VU	s/m/p

## **Technik und Technologien** **8 Std.** **ECTS 8**

Pflichtfach 2 SStd. **ECTS 2**

Repro- und Drucktechnik I 2 VL s/m

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens **6 SStd.** zu wählen. **ECTS 6**

Elektronische Medien/ Fernsehtechnik	2	VU	s/m/p
Medientechnologie I	1	VU	s/m
Medientechnologie II	1	VU	s/m
Netztechnologien I	1	VU	s/m/p
Netztechnologien II	1	VU	s/m/p
Interfacetechnologien I	1	VU	s/m/p
Interfacetechnologien II	1	VU	s/m/p
Informatik I	biennal	3	VU s/m/p
Informatik II	biennal	3	VU s/m/p
Programmiersprachen I (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU s/m/p
Programmiersprachen II (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU s/m/p
Siebdruck I	2	UE	
Siebdruck II	2	UE	
Siebdruck III	2	UE	
Siebdruck IV	2	UE	

## Medien-, Kommunikationstheorie und Kulturwissenschaften 21 SStd. ECTS 21

Pflichtfach 15 SStd. ECTS 15

Kreativitätstechnik	2	VU	s/m/p
Designtheorien I	1	VL	s/m/p
Designtheorien II	1	VL	s/m/p
Text I biennial	2	VU	s/m/p
Text II biennial	2	VU	s/m/p
Werbung und Marketing I biennial	2	VU	s/m/p
Werbung und Marketing II biennial	2	VU	s/m/p
Visuelle Rhetorik I	1	VL	s/m/p
Visuelle Rhetorik II	1	VL	s/m/p
Visuelle Rhetorik III	1	VL	s/m/p
Wahlfach			

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 6 **SStd.** zu wählen. ECTS 6

Trends / Trendforschung	1	VL	s/m
Literatur	1	VL	s/m
Ästhetik und Technik der Medien	2	VL	s/m
Methodik / Theorie	2	UE	s/m/p
Digitale Medien / Intermedien	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte I	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte II	2	EX	s/m
Bild und Authentizität	1	VL	s/m
Digital Art/ Netzkunst	2	VL	s/m
Bildtheorien / Bildmedientheorien	2	VL	s/m

Kunstgeschichte und/oder Kulturwissenschaften  
und/oder Gender Studies  
aus dem Gesamtuniversitären Angebot

## Digitale Medien 16 SStd. ECTS 16

Pflichtfach 8 SStd ECTS 8

Basic DTP	1	VU	s/m/p
Digitale Bildbearbeitung I	1	VU	s/m/p
Vektorgrafik Grundlagen	2	VU	s/m/p
Online Publishing	2	VU	s/m/p
Multimediadesign I	1	VU	s/m/p
Multimediadesign II	1	VU	s/m/p
.			

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 8 **SStd.** zu wählen ECTS 8

Vektorgrafik Praxis	2	VU	s/m/p
Multimediadesign I	2	VU	s/m/p
Multimediadesign II	2	VU	s/m/p
2D Animationen I	2	VU	s/m/p
2D Animationen II	4	VU	s/m/p

2D Animationen III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation I	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation II	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation IV	4	VU	s/m/p
Streaming I	2	VU	s/m/p
Streaming II			
Hybride Projekte (Lab I)	2	VU	s/m/p
Hybride Projekte (Lab II)	2	VU	s/m/p
Visual Effects I	2	VU	s/m/p
Visual Effects II	2	VU	s/m/p

Sowie aus dem EDV Lehrangebot.

<b>Organisation und Management</b>		<b>6 Sstd</b>	<b>ECTS 6</b>
Pflichtfach		2 SStd.	ECTS 2
Präsentationstechniken	biennal	1 VU	s/m
Corporate-Design/Designmanagement		1 VL	s/m/p
Wahlfach			
Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens <b>4 SStd.</b> zu wählen.			ECTS 4
Medienmanagement	biennal	1 VL	s/m
Englisch	biennal	1 VU	s/m
Projektmanagement / Entwicklung und Realisierung I		2 VU	s/m/p
Medien- /Verwertungs-/Autorenrecht	biennal	1 VL	s/m
Freie Wahlfächer		5	ECTS 5



**Studienzweig:****Medientheorien/Interface Cultures**

Medientheorien und Interface Cultures hat eine Fächervertiefung mit individueller Schwerpunktbildung zum Inhalt und ist im wesentlichen ein Wahlbereich mit Wahlfächern. Jede Wahlkombination muss einen Gesamtumfang von 180 ECTS-Punkten ausweisen, wobei aus dem zentralen künstlerischen bzw. künstlerisch-wissenschaftlichen Fächern jedenfalls die 40 ECTS-Punkte als Pflichtfach zu absolvieren sind.

Für die Entscheidung darüber (bei Bedarf auch mit Unterstützung der Lehrenden) sollen sich die Studierenden bis zum Beginn des zweiten Studienabschnittes ein Konzept erarbeiten, das die Entscheidung zu Wahlbereichen transparent macht.

Diplomarbeit ECTS 30  
**Zentrales künstlerische bzw. künstlerisch-wissenschaftliches Fach**

Pflichtfach SStd 40 ECTS 40

Medientheorien	5x2	KW	s/m/p
Diplomanden Kolloquium	2	KO	s/m/p
Interface Cultures	5x5	KP	s/m/p
Diplomanden Kolloquium	3	KO	s/m/p

**Aus den nachfolgenden Fächerangeboten sind 105 Stunden zu wählen** **ECTS 105**

**Gestalterische Prozesse**

## Wahlfach

Sound in den Medien I	1	VU	s/m/p
Sound in den Medien II	1	VU	s/m/p
Storyboard	2	UE	s/m/p
Klassische Animation	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung I	2	UE	s/m/p
Kamera und Lichtgestaltung II	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie I	2	UE	s/m/p
Montagedramaturgie II	2	UE	s/m/p
Live Montage	2	UE	s/m/p
Dokumentarfilm I	2	VU	s/m/p
Dokumentarfilm II	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik I	2	VU	s/m/p
Fernsehjournalistik II	2	VU	s/m/p
Experimentelle Fotografie Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Imaging Praxis	2	UE	s/m/p
Fotografie/ Digital Factory Praxis	2	UE	s/m/p
Illustration II	2	UE	s/m/p
Illustration III	2	UE	s/m/p
Illustration IV	2	UE	s/m/p
Illustration V	2	UE	s/m/p

Illustration VI	2	UE	s/m/p
Konzeptualisierung, von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Produktionsplanung von Soft- und Hardwareprojekten I	1	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen I	2	VU	s/m/p
Softwaresteuerungen II	2	VU	s/m/p
Interaktivität im Netz I	2	VU	s/m/p
Interaktivität im Netz II	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität I	2	VU	s/m/p
Narrative Interaktivität II	2	VU	s/m/p
Interface Design	4x2	VU	s/m/p
Technische Innovationen I	2	VU	s/m/p
Technische Innovationen II	2	VU	s/m/p
Audio Interface	2	VU	s/m/p
Spielwelten I	2	VU	s/m/p
Spielwelten II	2	VU	s/m/p
Spielwelten III	2	VU	s/m/p
Spielwelten IV	2	VU	s/m/p

## Technik und Technologie

### Wahlfach

Elektronische Medien/ Fernsehetechnik	2	VU	s/m/p	
Medientechnologie I	1	VU	s/m	
Medientechnologie II	1	VU	s/m	
Netztechnologien I	1	VU	s/m/p	
Netztechnologien II	1	VU	s/m/p	
Interfacetechnologien I	1	VU	s/m/p	
Interfacetechnologien II	1	VU	s/m/p	
Informatik I	biennal	3	VU	s/m/p
Informatik II	biennal	3	VU	s/m/p
Programmiersprachen I (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU	s/m/p
Programmiersprachen II (delphi C++ / Java )	biennal	3	VU	s/m/p
Siebdruck I	2	UE		
Siebdruck II	2	UE		
Siebdruck III	2	UE		
Siebdruck IV	2	UE		

## Medien-, Kommunikationstheorie und Kulturwissenschaften

### Wahlfach

Trends / Trendforschung	1	VL	s/m
Literatur	1	VL	s/m
Ästhetik und Technik der Medien	2	VL	s/m
Methodik / Theorie	2	UE	s/m/p
Digitale Medien / Intermedien	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte I	2	VL	s/m
Film und Videogeschichte II	2	EX	s/m
Bild und Authentizität	1	VL	s/m
Digital Art/ Netzkunst	2	VL	s/m
Bildtheorien / Bildmedientheorien	2	VL	s/m
Werbung und Marketing I biennal	2	VU	s/m/p
Werbung und Marketing II biennal	2	VU	s/m/p

Kunstgeschichte und/oder Kulturwissenschaften  
und/oder Gender Studies aus dem Gesamtuniversitären Angebot

### Zeitbasierte Kunst

Wahlfach

Zeitbasierte Kunst I	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst II	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst III	1	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst IV	2	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst V	1	ES	s/m/p
Zeitbasierte Kunst VI	1	ES	s/m/p
Theorie der Wahrnehmung I	2	ES	s/m/p
Theorie der Wahrnehmung II	2	ES	s/m/p
Konzepte und Strategien des Virtuellen	1	ES	s/m/p
Konzepte und Strategien des Virtuellen	1	ES	s/m/p
Erstellen einer Audio-Sendung	2	ES	s/m/p

### Digitale Medien

Wahlfach

Aus dem nachfolgenden Angebot sind mindestens 5 SStD. zu wählen.

Typ und Stundernteilung ist zu wählen.

Vektorgrafik Praxis	2	VU	s/m/p
Multimediadesign I	2	VU	s/m/p
Multimediadesign II	2	VU	s/m/p
2D Animationen I	2	VU	s/m/p
2D Animationen II	4	VU	s/m/p
2D Animationen III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation I	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation II	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation III	4	VU	s/m/p
3D Modelling und Animation IV	4	VU	s/m/p
Streaming I	2	VU	s/m/p
Streaming II			
Hybride Projekte (Lab I)	2	VU	s/m/p
Hybride Projekte (Lab II)	2	VU	s/m/p
Visual Effects I	2	VU	s/m/p
Visual Effects II	2	VU	s/m/p

Sowie aus dem EDV Lehrangebot.

### Organisation und Management

Wahlfach

Medienmanagement	biennal	1	VL	s/m
Englisch	biennal	1	VU	s/m
Projektmanagement / Entwicklung und Realisierung I		2	VU	s/m/p
Medien- /Verwertungs- /Autorenrecht	biennal	1	VL	s/m
Präsentationstechniken	biennal	1	VU	s/m
Corporate-Design/Designmanagement		1	VL	s/m/p
Freie Wahlfächer		5		ECTS 5

#### ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN:

§ 9. Gemäß § 80b Abs. 2 UniStG haben ordentliche Hörer, die vor Inkrafttreten des neuen Studienplanes ihr Studium begonnen haben, das Recht, sich durch schriftliche Erklärung zu Beginn des auf das Inkrafttreten folgenden Semesters diesem neuen Studienplan zu unterstellen. In diesen Fall werden zurückgelegte Studien dieser Studienrichtung zur Gänze in die vorgeschriebene Studiendauer eingerechnet und alle abgelegten Prüfungen anerkannt. Erfolgt die Unterstellung unter den neuen Studienplan während des ersten Studienabschnittes, so sind die fehlenden Lehrveranstaltungen und Prüfungen nachzuholen; erfolgt sie nach Abschluss des ersten Studienabschnittes, so sind die fehlenden Lehrveranstaltungen und Prüfungen bis zum Antreten zum (zweiten) Diplom nachzuholen