

**Studienplan für das Masterstudium
Fashion & Technology
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz**

Akad. Grad: Master of Arts abgekürzt:

MA

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 27.6.2018

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 06.06.2018.

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 „Fashion & Technology“.

Inhaltsverzeichnis

Präambel.....	2
1. Schwerpunktsetzung.....	3
2. Bildungs- und Qualifikationsprofil.....	3
2.1. Lehr- und Studienziele.....	3
2.2. Qualifikationsprofil.....	4
2.3. Mögliche Tätigkeitsfelder.....	4
3. Aufbau und Verlauf des Studiums.....	5
3.1. Studiendauer.....	5
3.2. Studienleistung.....	5
3.3. Module.....	5
3.4. Exemplarischer Studienverlauf.....	8
3.5. Lehr- und Lernformen.....	8
4. Prüfungsordnung.....	11
4.1. Zulassung zum Studium.....	11
4.2. Lehrveranstaltungsprüfungen.....	12
4.3. Masterarbeit.....	12
4.4. Kommissionelle Masterprüfung.....	12
5. Akademischer Grad	12

Präambel

Das Masterstudium Fashion & Technology ist ein viersemestriges Studium an den Schnittstellen von Mode und Technologie. Mit diesem zukunftsorientierten Studium werden emergente Bereiche erschlossen, die sich erst aus der Verbindung von traditionellen Techniken und Technologien der Mode mit neuen technischen Disziplinen ergeben. Dieser transdisziplinäre Ansatz verfolgt die Entwicklung verantwortungsvoller und innovativer Lösungsansätze.

Das Studium zielt auf einen kritischen Umgang mit der sozialen Relevanz von Mode als Instrument der Differenzierung ab, als emanzipatorisches Mittel zur Reflexion über Design- und Produktionsbedingungen sowie zur Relation von Körper und medialisierter Umwelt.

Das künstlerisch-wissenschaftlich ausgerichtete Curriculum versteht Mode als Querschnittmaterie und zielt darauf ab, die Studierenden an alternative Konzepte heranzuführen. Vor allem betrifft dies die Befähigung zu Teamarbeit, eine Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit auf vielen Ebenen und eine Qualifikation, die einen erweiterten Modebegriff umfasst. Diese Aspekte sind in allen Bereichen des Studiums impliziert: im Umgang mit unterschiedlichsten analogen und digitalen Methoden, dem Verständnis für Stofflichkeiten und Prozesse sowie in einem nachhaltigen Handeln, das vom Design über Materialien und Produktionsbedingungen bis hin zur Distribution reicht.

Zunehmend arbeiten in der Mode hoch spezialisierte Gruppen von ExpertInnen mit komplementären Qualifikationen zusammen. Das reicht vom differenzierten Erörtern von Mode als Designobjekt hin zu einem vielschichtigen, vielgesichtigen Prozess, in dem Verantwortlichkeiten zwischen Personen mit unterschiedlichsten Kompetenzen hinsichtlich eines integrativen Prozesses aufgeteilt werden. Teamarbeit zu erlernen, bildet daher einen Fokus des Studiums.

Eine der drängendsten Fragen dieser Modewelt im Umbruch betrifft die Suche nach Systemen, die verantwortlicher mit stofflichen und energetischen Ressourcen umgehen und humanere Arbeitsbedingungen vorschlagen. Der Studienplan von Fashion & Technology zentriert Strukturen, die respektvolle Alternativen aufzeigen.

Eine kritisch-informierte Haltung zu den gesellschaftlich relevanten Herausforderungen unserer Zeit aus der Perspektive der Mode zu entwickeln ist in allen Aspekten Ziel des Studiums. Fashion & Technology stellt damit ein Modell der Bildung dar, das progressiv ist, ohne dabei traditionelle Qualifikationen außer Acht zu lassen. In Kooperationen mit außeruniversitären PartnerInnen wird eine Balance aus neuen und traditionellen Technologien gesucht und ein weiterer Fokus auf die Auseinandersetzung mit regionalen und globalen Ressourcen gelegt.

1. Schwerpunktsetzung

Fashion & Technology versteht sich als Verbindung von rezeptiv-reflexiver und praktisch-experimenteller Ausbildung.

Design bedeutet bei Fashion & Technology keine Ausrichtung an rein ästhetischen Kriterien; vielmehr bezeichnet es die Auseinandersetzung mit und die Neucodierung von Ästhetiken, die aus der Erforschung neuartiger Design-, Produktions- und Präsentationsmethoden folgen. Das traditionelle Berufsbild der ModedesignerIn wird damit um zusätzliche Facetten erweitert:

- Entwicklung alternativer Designkonzepte
- Wiederentdeckung und Weiterentwicklung traditioneller Produktionsmethoden
- Erforschung neuartiger Produktionsansätze (z. B. Automatisierungstechnologien, Individualisierungsstrategien, Open Source und DIY-Hacker-Methoden)
- Verknüpfung analoger und digitaler Technologien
- Konzeption schonender, nachhaltiger Prozesse
- Erforschung innovativer Materialien
- Herausbildung von Genderkompetenzen, Diversitätskompetenzen und Dimensionen von Inklusion
- Teamarbeit als Kern- und Sozialkompetenz
- Entwicklung alternativer Präsentationsformate
- kritische Auseinandersetzung mit dem Begriff Ästhetik
- Einsatz von Technologien aus den Bereichen 3D-/4D-Design, Robotik/Mechatronik in Design, Produktion, Distribution und Präsentation
- Reflexion der veränderten Bedingungen in der Mode und der eigenen Entwicklung
- Vermittlung wissenschaftspropädeutischer Kenntnisse in Hinblick auf ein weiterführendes PhD-Studium

2. Bildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Im Masterstudium werden die Kompetenzen aus den Bereichen Mode und Technologie sowie deren Verbindungen vertieft.

Der persönlichen Schwerpunktsetzung wird im Studium viel Platz eingeräumt. So ermöglicht der modulare Aufbau den Studierenden, eigene Weichenstellungen hinsichtlich der künstlerisch-gestalterischen und rezeptiv-reflexiven Ausrichtung ihrer Qualifikationen zu wählen.

Ziel ist die Erweiterung des traditionellen Modestudiums um ein transdisziplinäres Kompetenzprofil, das den Studierenden neue und komplexe Perspektiven und Tendenzen in diesem Bereich aufzeigt.

2.2. Qualifikationsprofil

Im Masterstudium Fashion & Technology können die Studierenden spezielle Qualifikationen für eine Zukunft als ModedesignerIn, für Positionen in Mode- und Technologieunternehmen, in Forschung und Entwicklung (F&E) sowie in der angewandten Praxis erwerben.

2.3. Mögliche Tätigkeitsfelder

Der Masterabschluss in Fashion & Technology eröffnet den Studierenden eine Vielzahl an beruflichen Optionen, darunter beispielsweise:

- ModedesignerIn
- MaterialdesignerIn
- ProduktentwicklerIn
- Consulting für Mode- und/oder Technologieunternehmen
- modellbasierte Forschung
- Qualifikation zur Spezialisierung in Mode- und Technologieunternehmen

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Masterstudium Fashion & Technology ist als viersemestriges Studium mit modularem Aufbau konzipiert. Um eine möglichst große Bandbreite individueller Entwicklungen zu garantieren, weist das Curriculum Anteile mit fakultativem Charakter auf.

Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

3.1. Studiendauer

4 Semester

3.2. Studienleistung

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt 30 ECTS pro Semester.

Für den erfolgreichen Abschluss des Masterstudiums Fashion & Technology sind insgesamt 120 ECTS zu erbringen.

3.3. Module

Das Masterstudium Fashion & Technology ist modular aufgebaut und setzt sich zusammen aus:

ZENTRALES KÜNSTLERISCHES FACH, REFLEXION, PROFESSIONALISIERUNG und FREIE WAHLFÄCHER.

ZENTRALES KÜNSTLERISCHES FACH	75 ECTS
REFLEXION	15 ECTS
PROFESSIONALISIERUNG	15 ECTS
FREIE WAHLFÄCHER	15 ECTS
gesamt	120 ECTS

Im Folgenden werden die Module hinsichtlich ihres Inhalts, ihrer Zielsetzung und der Form des Zeugniserwerbs einzeln vorgestellt.

Modul ZENTRALES KÜNSTLERISCHES FACH

Inhalt: Das Modul ZENTRALES KÜNSTLERISCHES FACH gliedert sich in zwei SEMESTERPROJEKTE sowie MASTERPROJEKT I und MASTERPROJEKT II. Die Studierenden entwickeln darin ihre Projekte und vertiefen ihre inhaltlichen, künstlerischen und technischen Fertigkeiten und Spezialisierungen. Für die Umsetzung der Projekte können individuell sehr unterschiedliche Zusatzqualifikationen erforderlich sein, die in den Labor-Lehrveranstaltungen, an anderen Abteilungen bzw. Universitäten oder an außeruniversitären Einrichtungen erworben werden können (beispielsweise Vertiefung einer bestimmten Technik, Aneignung chemischer Kenntnisse, Umgang mit bestimmten Industrieanlagen, Fähigkeiten aus

dem Informatikbereich, Ausbildungen in Performance oder Bildhauerei, Vertiefung in Botanik, architektonische Praxis etc.).

Das ZENTRALE KÜNSTLERISCHE FACH ist in besonderer Weise individuell und experimentell ausgerichtet. Es stellt eine Schnittstelle zu den Lehrveranstaltungen der anderen Module dar – Konzeption, Ausführung und Reflexion künstlerischer Projekte werden hier zusammengeführt. Zu diesem Modul gehört ebenfalls die Umsetzung von medienadäquaten Präsentationen. In diesem Bereich wird auch die Arbeit in inter- und transdisziplinären Teams mit Kompetenzverteilung praktiziert.

Die SEMESTERPROJEKTE finden in den ersten beiden Semestern statt. Sie sind vor MASTERPROJEKT I und MASTERPROJEKT II zu belegen, bauen jedoch inhaltlich nicht aufeinander auf.

MASTERPROJEKT I und MASTERPROJEKT II sind hintereinander zu belegen und aufeinander aufbauend konzipiert:

MASTERPROJEKT I dient der Konzeption und Recherche der Masterarbeit, MASTERPROJEKT II deren Umsetzung.

Die Studierenden formulieren in Absprache mit den BetreuerInnen ab Beginn des Moduls MASTERPROJEKT I die der Masterarbeit zugrunde liegende Fragestellung.

Ziel des Moduls: Das ZENTRALE KÜNSTLERISCHE FACH dient der Konzeption, Planung und Umsetzung eigener Projekte, dem Erwerb von Zusatzfähigkeiten für deren Realisierung sowie der Reflexion der eigenen Arbeit.

Zeugnisserwerb:

Die Studienleistung der SEMESTERPROJEKTE I und II sowie von MASTERPROJEKT I beträgt jeweils 15 ECTS. Davon entfallen jeweils 9 ECTS auf Lehrveranstaltungen dieses Moduls, die der Vertiefung technischer Kompetenzen zur Umsetzung der künstlerischen Projekte dienen. Diese Lehrveranstaltungen werden durch Einzelzeugnisse abgeschlossen. Die künstlerischen Projekte selbst werden mit je 6 ECTS bewertet und sind jeweils durch eine kommissionelle Prüfung abzuschließen.

Der Umfang von MASTERPROJEKT II beträgt 30 ECTS.

Modul REFLEXION

Inhalt: Fashion & Technology sieht Mode als komplexes Gewebe, in dem unterschiedliche Diskursstränge zusammenlaufen und sich materialisieren. Im Modul REFLEXION lernen die Studierenden, ihre eigene Arbeit im Rahmen von rezeptiv-reflexiven und praktisch-experimentellen Studien zu positionieren und ihr Schaffen kritisch zu hinterfragen. Die Themenbereiche decken ein intendiert weites Spektrum ab und setzen sich mit aktuellen Positionen in der Modetheorie, Inklusion, Genderstudies, Diversitystudies, Critical Race Studies, Gesellschaftskritik, Mode aus inter- und transkulturellen sowie postkolonialen Perspektiven, Nachhaltigkeit, Technologietheorien, Kulturtechniken und post/digitaler Kultur auseinander.

Die Lehrveranstaltungen des Moduls REFLEXION sind sowohl aus dem Angebot von Fashion & Technology als auch aus dem anderer Studienrichtungen der Kunstuniversität zu belegen.

Mindestens 6 ECTS sind aus den Bereichen Kunst- und Kulturtheorien zu wählen. Kunst- und Kulturtheorien umfassen Kunstgeschichte, Medien- und Kunsttheorien, Kulturwissenschaft und Gender Studies.

Ziel des Moduls: Die Studierenden entwickeln eine eigenständige, kritisch-informierte Haltung zu Fragen von Mode und Technologie. Die Lehrveranstaltungen dieses Moduls bereiten die Basis für eine Reflexion, bei der sich diskursive und gestalterische Medien komplementär durchdringen.

Zeugnisserwerb: Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelscheinen abgeschlossen.

Modul PROFESSIONALISIERUNG

Inhalt: Das Modul PROFESSIONALISIERUNG bereitet die Studierenden auf unterschiedliche Aspekte des beruflichen Alltags vor und vermittelt komplementäre Kenntnisse. Dazu gehören unter anderem Projektmanagement, Kommunikations- und Präsentationsstrategien, Marketing, Teamarbeit und rechtliche Aspekte.

Zu den Lehrveranstaltungsinhalten zählen beispielsweise: Kommunikations- und Präsentationsstrategien, Ausstellungsgestaltung und -umsetzung, die Teilnahme an Hackathons und Wettbewerben, Video-, Bild- und Textgestaltung, CV und Portfolio, Formen der kollaborativen Ideenentwicklung, Modelle der Kooperation, soziale Kompetenzen in der Teamarbeit, Prozess- und Organisationsgestaltung, Projektmanagement, PR-Arbeit, Selbstmanagement, Vernetzung und rechtliche Aspekte im Modebereich.

Ziel des Moduls: PROFESSIONALISIERUNG ist ausgerichtet auf die professionelle Kommunikation, Präsentation und Vernetzung im Mode-, Kultur-, Kunst-, Wirtschafts- und

Wissenschaftsbetrieb und unterstützt sowohl die Eigenständigkeit als auch die Kooperationsfähigkeit der Studierenden nach Abschluss des Studiums.

Zeugnisserwerb: Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelscheinen abgeschlossen.

Modul FREIE WAHLFÄCHER

Inhalt: Das Modul FREIE WAHLFÄCHER dient der individuellen Schwerpunktsetzung. Die Studierenden sind in der Wahl der Lehrveranstaltungen frei und können aus dem Angebot der Kunstuniversität Linz sowie anderer in- und ausländischer Universitäten wählen.

Ziel des Moduls: Das Modul FREIE WAHLFÄCHER ermöglicht den Studierenden, individuelle Schwerpunkte für die Realisierung ihrer Interessen zu setzen.

Zeugnisserwerb: Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelscheinen abgeschlossen.

3.4. Exemplarischer Studienverlauf

1. Semester	REFLEXION	SEMESTERPROJEKT	PROFESSIONALISIERUNG	FREIE WAHLFÄCHER	30 ECTS
	5 ECTS	15 ECTS	5 ECTS	5 ECTS	
2. Semester	REFLEXION	SEMESTERPROJEKT	PROFESSIONALISIERUNG	FREIE WAHLFÄCHER	30 ECTS
	5 ECTS	15 ECTS	5 ECTS	5 ECTS	
3. Semester	REFLEXION	MASTERPROJEKT I	PROFESSIONALISIERUNG	FREIE WAHLFÄCHER	30 ECTS
	5 ECTS	15 ECTS	5 ECTS	5 ECTS	
4. Semester	MASTERPROJEKT II				30 ECTS
	30 ECTS				
gesamt					120 ECTS

3.5. Lehr- und Lernformen

Inhalte und Methoden der jeweiligen Lehrveranstaltungen sowie die Beurteilungskriterien für den Zeugnisserwerb werden vor Semesterbeginn von der/dem LehrveranstaltungsleiterIn im ufg.online bekannt gegeben.

Im Masterstudium Fashion & Technology ist eine Bandbreite an unterschiedlichen Lehrveranstaltungstypen vorgesehen, um der individuellen Gestaltungsfreiheit der Studierenden

größtmöglichen Raum zu schaffen. Die folgenden Lehrveranstaltungstypen können angeboten werden:

Vorlesung (VO)

Die Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden der Analyse des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. Die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt in der Regel in Vortragsform, ihre Überprüfung in Form einer Klausur.

Die Vorlesung kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Vorlesung und Übung (VU)

Dieser Lehrveranstaltungstyp dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden der Analyse des jeweiligen künstlerisch-wissenschaftlichen Fachs. Die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt in der Regel in Vortragsform, ihre Überprüfung in Form einer Klausur.

Die Lehrveranstaltungsform kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Übung (UE)

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

Die Übung kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (LK)

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.

Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Praktika (PR)

Praktika dienen der Praxisnähe während des Studiums und dem Sammeln (vor)beruflicher Erfahrungen.

Das Praktikum kann je nach Ausbildungsstätte auch in einer Fremdsprache abgehalten werden.

Seminar (SE)

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 (KO)

Das Kolloquium dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema der Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften. Inhalt sind die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden. Dieses dient zur Vorbereitung für die Erstellung der Masterarbeit.

Das Kolloquium kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Technisch-künstlerische Beratung (TK)

Darunter fallen Lehrveranstaltungen, die spezialisiertes technisches Wissen problemorientiert für die Projektarbeit bereitstellen und darauf ausgerichtet sind, dass die Studierenden entsprechende Fähigkeiten im Kontext der Anwendung weiterentwickeln.

Die technisch-künstlerische Beratung kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Workshop (WS)

Workshops sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten in Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt werden und die TeilnehmerInnenzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischen Vorkenntnisse beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Die Workshops können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Exkursion (EX)

In allen Semestern und Modulen können bei Bedarf und thematischer Eignung Exkursionen stattfinden. Sie dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Ausstellungen oder Problemstellungen sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und technischen Bedingungen.

Die Exkursion kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Arbeitsgemeinschaften (AG)

Arbeitsgemeinschaften dienen der gemeinsamen Erarbeitung eines Projektthemas unter Leitung eines / einer Lehrenden. Dies umfasst: Problemformulierung auf Basis von Recherchearbeit und Diskussion, Erarbeitung der Umsetzungskonzepte, des Briefings und der Konzeption des Projektrahmens, Sammlung von Daten und Informationen zum Projektthema, Erarbeitung der theoretischen Grundlagen, Projektplanung und -management, Produktion und Produktionsbegleitung sowie abschließende Dokumentation.

Die Arbeitsgemeinschaft kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

4. Prüfungsordnung

4.1. Zulassung zum Studium

Für die Zulassung zum Masterstudium Fashion & Technology müssen Interessierte erfolgreich eine Zulassungsprüfung absolvieren.

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist der Abschluss eines mindestens sechssemestrigen Bachelorstudiums einer Studienrichtung mit Schwerpunkt Modedesign,

Mediendesign, Kommunikationstechnologien, Physical Computing, Software Engineering, Bioinformatik oder einer vergleichbaren Ausbildung an einer Universität oder Fachhochschule.

Die künstlerische und fachliche Eignung der BewerberInnen wird anhand ihres Portfolios sowie durch ein kommissionelles Gespräch mit der Prüfungskommission festgestellt.

Wird diese Prüfung positiv abgelegt, hat der/die Studierende ab diesem Zeitpunkt 20 Monate Zeit, sein/ihr Studium zu beginnen.

Sollte die Kommission feststellen, dass trotz grundsätzlicher Eignung der Bewerberin / dem Bewerber spezielle notwendige Voraussetzungen für den Antritt des Masterstudiums fehlen, kann sie/er unter Auflagen im Ausmaß von max. 5 ECTS zum Studium zugelassen werden. Alle Studierenden, deren Zulassung mit Auflagen versehen wurde, müssen diese bis zu Beginn des dritten Semesters erfüllt haben.

4.2. Lehrveranstaltungsprüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Form erfolgen. Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten werden durch den/die PrüferIn vor Beginn des Semesters im ufg.online und am ersten Lehrveranstaltungstermin bekannt gegeben.

4.3. Masterarbeit

Die Studierenden entwickeln das Thema ihrer Masterarbeit zu Beginn des Moduls MASTERPROJEKT I in Absprache mit der/dem BetreuerIn. Die Masterarbeit besteht aus einem praktisch-künstlerischen und einem schriftlichen Teil und wird im Modul MASTERPROJEKT II umgesetzt.

MASTERPROJEKT I umfasst die Konzeption der Masterarbeit, MASTERPROJEKT II ihre Umsetzung.

Schriftliche und künstlerische Arbeit nehmen aufeinander Bezug.

Die schriftliche Arbeit kann auch in englischer Sprache verfasst werden.

Sollten für die Umsetzung der Masterarbeit textile Technologien oder andere Kompetenzen aus dem Bereich Modedesign notwendig sein, über die die Studierenden nicht verfügen, da sie beispielsweise ihre Bachelorausbildung in einem Bereich wie Biologie, Physical Computing, Kommunikationstechnologien oder Ähnlichem absolviert haben, sind diese Kenntnisse entweder im Laufe des Studiums zu erwerben oder es ist eine Bündelung unterschiedlicher Kompetenzen in Form von Teamarbeit mit anderen Studierenden anzustreben, die eine Umsetzung der gewählten Thematik ermöglicht.

4.4. Kommissionelle Masterprüfung

Das Masterstudium Fashion & Technology wird mit der Masterprüfung abgeschlossen. Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung ist der positive Abschluss aller Studienleistungen – die Masterarbeit ausgenommen.

Die Studienleistung über 90 ECTS hat spätestens drei Wochen vor der kommissionellen Masterprüfung vorzuliegen.

Die restlichen 30 ECTS resultieren aus der künstlerischen und schriftlichen Masterarbeit und deren Präsentation.

Die Masterprüfung ist eine kommissionelle Prüfung, in der Studierende persönlich ihr Masterprojekt präsentieren und zu ihrer Masterarbeit Stellung nehmen. Der Prüfungssenat beurteilt die Masterarbeit in ihrer Gesamtheit, diese Note ist die Abschlussnote des Masterstudiums. Die Masterprüfung kann auch in englischer Sprache abgelegt werden.

Studienabschließende Prüfung: An die Stelle der Beurteilung „sehr gut“ hat die Beurteilung „mit Auszeichnung bestanden“ zu treten.

5. Akademischer Grad

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Masterstudium Fashion & Technology lautet „Master of Arts“, abgekürzt „MA“.