

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 des Senates am 13.06.2018,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 25.06.2021.

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	3
1. Schwerpunktsetzung	3
2. Bildungs- und Qualifikationsprofil	4
2.1 Lehr- und Studienziele	4
2.2. Qualifikationsprofil	4
2.3. Mögliche Tätigkeitsfelder	4
3. Aufbau und Verlauf des Studiums	5
3.1. Studienleistung	5
3.2. Module	5
Modul PROJEKTE	5
Modul REFLEXION	6
Modul PROFESSIONALISIERUNG	7
Modul FREIE WAHLFÄCHER	7
Vorlesung (VO)	8
Vorlesung und Übung (VU)	8
Übung (UE)	8
Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (LK)	9
Praktika (PR)	9
Seminar (SE)	9
Kolloquium (KO)	9
Technisch-künstlerische Beratung (TK)	9
Workshop (WS)	9
Exkursion (EX)	10
Arbeitsgemeinschaften (AG)	10
4. Prüfungsordnung	11
4.1. Zulassung zum Studium	11
4.2. Lehrveranstaltungsprüfungen	11

4.3. Masterarbeit	11
4.4. Kommissionelle Masterprüfung	11
5. Akademischer Grad	12
6. Übergangsregelung	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 Expert*innen 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 Partner*innen 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 Modedesigner*in 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 und
- 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 Modedesigner*in, 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:

- Modedesigner*in
- Materialdesigner*in
- Produktentwickler*in
- Consulting für Mode- und/oder Technologieunternehmen
- 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.

3.1. Studienleistung

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt 30 ECTS pro Semester.

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

3.2. Module

Das Masterstudium Fashion & Technology setzt sich aus folgenden Modulen zusammen:

PROJEKTE, KOMPETENZEN, REFLEXION, PROFESSIONALISIERUNG und FREIE WAHLFÄCHER.

PROJEKTE	45 ECTS
KOMPETENZEN	30 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 PROJEKTE

Das Modul PROJEKTE ist in besonderer Weise individuell und experimentell ausgerichtet. Es stellt eine Schnittstelle zu den Lehrveranstaltungen der anderen Module dar.

In den Modulen PROJEKTE I, II und III werden Mode und Technologie künstlerisch-gestalterisch wie auch rezeptiv-reflexiv in der Masterarbeit zusammengeführt. Der Fokus liegt darauf, ein Bewusstsein für aktuelle Herausforderungen in der Mode zu entwickeln und neue Design-

und/oder Produktionsprozesse und Präsentationsformen zu schaffen, die Criticality und Nachhaltigkeit integrieren. Potentiale von Mode hinsichtlich Inklusion, Diversität, etc. werden ausgelotet.

- PROJEKTE I ist der Konzeption und Recherche gewidmet. Die Studierenden erarbeiten und formulieren in Absprache mit in Frage kommenden Betreuer*innen ab Beginn des Moduls Forschungsfragen, die einer potentiellen Masterarbeit zugrunde liegen könnten.
- PROJEKTE II dient dazu, verschiedene Strategien des künstlerischen Transfers auszuloten (Experimente, vertiefte Recherche, Vorstudien) und diese reflexiv zu begleiten.
- PROJEKTE III ist der Umsetzung der künstlerisch-gestalterischen Masterarbeit abgewidmet. Es wird empfohlen, die künstlerisch-gestalterische Masterarbeit innerhalb des dritten Semesters zu realisieren.

PROJEKTE I, II und III sind hintereinander zu belegen und aufeinander aufbauend konzipiert.

PROJEKTE I und II umfassen je 10 ECTS und werden durch Einzelzeugnisse abgeschlossen.

PROJEKTE III umfasst 25 ECTS und wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

Modul KOMPETENZEN

Das Modul KOMPETENZEN dient dem Erwerb von individuell für die Realisierung der künstlerisch-gestalterischen sowie der schriftlichen Masterarbeit nötigem Wissen und Fertigkeiten.

Diese individuell sehr unterschiedlichen Qualifikationen können auch an anderen Abteilungen bzw. Universitäten oder durch Praktika an außeruniversitären Einrichtungen erworben werden.

Die Lehrveranstaltungen im Modul KOMPETENZEN werden durch den Erwerb von Einzelzeugnissen abgeschlossen.

Modul REFLEXION

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, Gender Studies, Diversity Studies, 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.

6 ECTS sind aus fachspezifischen Lehrveranstaltungen zu Themen wie Fashion Studies, Fashion & Gender, Nachhaltigkeit oder Postcolonial Fashion Studies zu wählen.

9 ECTS sind aus den Bereichen Kunst- und Kulturtheorien, Kunstgeschichte, Medientheorie, Kulturwissenschaften und Gender Studies zu wählen.

Mindestens zwei Lehrveranstaltungen entfallen auf Gender und Diversity Studies.

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.

Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelzeugnissen abgeschlossen.

Modul PROFESSIONALISIERUNG

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.

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.

Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelzeugnissen abgeschlossen.

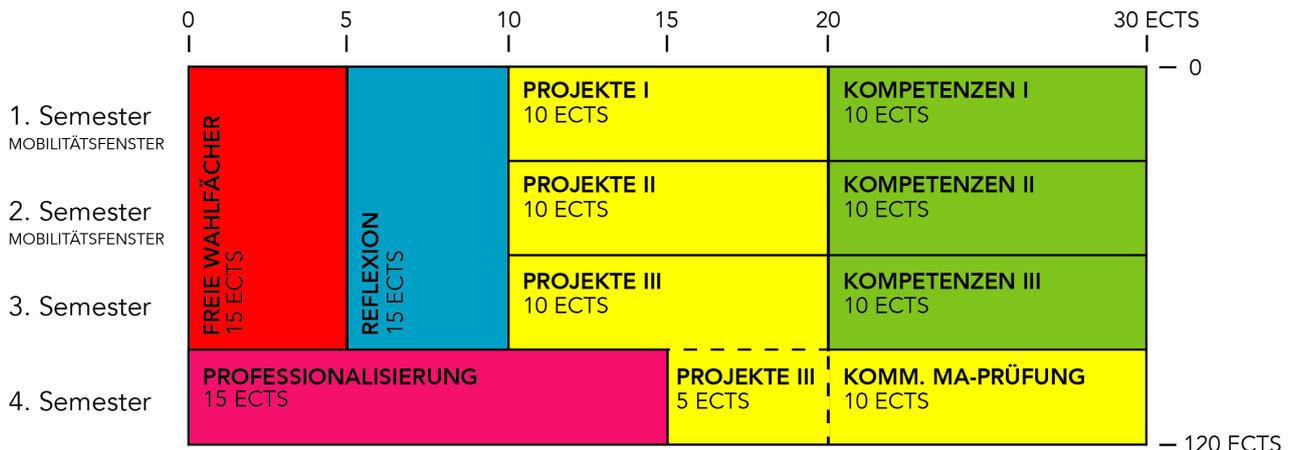
Modul FREIE WAHLFÄCHER

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.

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

Das Modul wird durch den Erwerb von Einzelzeugnissen abgeschlossen.

3.3. Exemplarischer Studienverlauf



Im Rahmen des Masterstudiums Fashion & Technology wird den Studierenden empfohlen, nach eigenem Interesse internationale wie nationale Mobilitätsprogramme zur Vertiefung ihrer Kompetenzen und zur Vernetzung wahrzunehmen. Als ideal wird dafür das erste oder zweite Studiensemester angesehen.

Der Austausch und die Vernetzung mit anderen Abteilungen der Kunstuniversität Linz wird während des gesamten Studiums empfohlen und gefördert.

3.4. Lehr- und Lernformen

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 Lehrveranstaltungsform 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 Lehrveranstaltungsform 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.

Die Lehrveranstaltungsform 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 absolviert 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.

Die Lehrveranstaltungsform kann 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.

Die Lehrveranstaltungsform 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 Lehrveranstaltungsform 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 Teilnehmer*innenzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischen Vor-

kenntnisse beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Die Lehrveranstaltungsform kann 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 Lehrveranstaltungsform 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 Projektmanagement, Produktion und Produktionsbegleitung sowie abschließende Dokumentation.

Die Lehrveranstaltungsform kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

4. Prüfungsordnung

4.1. Zulassung zum Studium

Für die Zulassung zum Masterstudium Fashion & Technology müssen Bewerber*innen erfolgreich eine Zulassungsprüfung absolvieren.

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist der Abschluss eines mindestens sechssemestri- gen Bachelorstudiums einer künstlerischen oder technischen Studienrichtung wie beispielsweise Modedesign, Textildesign, Industrialdesign, Mediendesign, Physical Computing, Software Engineering, oder Bioinformatik.

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

Wird diese Prüfung positiv abgelegt, haben Studierende ab diesem Zeitpunkt 20 Monate Zeit, ihr Studium zu beginnen.

Sollte die Kommission feststellen, dass trotz grundsätzlicher Eignung Bewerber*innen spezielle not- wendige Voraussetzungen für den Antritt des Masterstudiums fehlen, können sie 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.

Personen, deren Erstsprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätes- tens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen. Das Studium kann auch in englischer Sprache absolviert werden. In diesem Fall müssen die Kenntnisse der englischen Sprachen auf dem Niveau B2 vor Beginn des Studiums nachgewiesen werden.

4.2. Lehrveranstaltungsprüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnach- weis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaft- lichen Form erfolgen. Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten werden durch die Prüfer*innen vor Be- ginn des Semesters im ufgonline und am ersten Lehrveranstaltungstermin bekannt gegeben.

4.3. Masterarbeit

Die Masterarbeit besteht aus einem künstlerisch-gestalterischen und einem schriftlichen Teil sowie deren Präsentation. Die schriftliche Thesis dokumentiert und reflektiert die künstlerisch-gestalteri- sche Arbeit und kann auch in englischer Sprache verfasst werden.

4.4. Kommissionelle Masterprüfung

Das Masterstudium Fashion & Technology wird mit der Masterprüfung abgeschlossen.

Die Studienleistung über 110 ECTS hat spätestens drei Wochen vor der kommissionellen Master- prüfung vorzuliegen.

Die restlichen 10 ECTS aus dem Modul PROJEKTE III werden durch die kommissionelle Master- prüfung erworben.

Die kommissionelle Masterprüfung schließt somit auch das Modul PROJEKTE ab.

Die Studierenden präsentieren persönlich ihr Masterprojekt und nehmen dazu Stellung.

Falls die künstlerisch-gestalterische Masterarbeit in einem Projektteam erstellt wurde, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein.

Die kommissionelle Masterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. der künstlerisch-gestalterischen Masterarbeit,
2. der schriftlichen Masterarbeit und
3. der Präsentation der Masterarbeit, inklusive Vorlage eines Portfolios, das Konzept, Entstehungsprozess und Ergebnis der künstlerisch-gestalterischen Masterarbeit beinhaltet.

Für alle drei Prüfungsteile vergibt die Kommission eine Gesamtnote, die auch als Abschlussnote des Masterstudiums gilt.

Die Gesamtnote errechnet sich wie folgt:

- 50 % künstlerisch-gestalterische Masterarbeit
- 25 % schriftliche Masterarbeit
- 25 % Präsentation und Portfolio

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“.

6. Übergangsregelung

Studierende des bisher gültigen Studienplans haben das Recht, Ihr Studium gemäß den Bestimmungen dieses Studienplans fortzuführen und bis zum Ende des Sommersemesters 2023 zu beenden. Sie haben auch das Recht bis zum 31.10.2021 in den neuen Studienplan zu optieren, wobei folgende Anrechnungsbestimmungen gelten:

- Semesterprojekt 1 kann angerechnet werden für 10 ECTS im Modul Projekte I.
- Semesterprojekt 2 kann angerechnet werden für 10 ECTS im Modul Projekte II.