

Mitteilungsblatt

Impressum:

Eigentümer, Herausgeber u. Verleger: Zentrale Verwaltung der
 Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung, Linz.

Für den Inhalt verantwortlich: Vizerektorin [Dr.jur. Christine Windsteiger](#), Hauptplatz
 6, 4010 Linz.

Studienjahr 2017/2018

34.Stück

27.06.2018

12. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Fashion & Technology**
13. **Kunstuniversität Linz – Studienplan Diplomstudium Bildende Kunst - Änderung**
14. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Architektur - Änderung**
15. **Kunstuniversität Linz – Studienplan BA Architektur - Änderung**
16. **Kunstuniversität Linz – Studienplan BA Grafik-Design und Fotografie - Änderung**
17. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) – Änderung**
18. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Industrial Design – Änderung**
19. **Kunstuniversität Linz – Studienplan BA Industrial Design – Änderung**
20. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Interface Cultures – Änderung**
21. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory - Änderung**
22. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Plastische Konzeptionen / Keramik - Änderung**
23. **Kunstuniversität Linz – Studienplan BA Plastische Konzeptionen / Keramik - Änderung**
24. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA raum&designstrategien - Änderung**
25. **Kunstuniversität Linz – Studienplan BA raum&designstrategien - Änderung**
26. **Kunstuniversität Linz – Studienplan MA Zeitbasierte Medien / Timebased Media – Änderung**

**27. Kunstuniversität Linz – Studienplan BA Zeitbasierte und Interaktive Medien /
Timebased and Interactive Media – Änderung**

28. Kunstuniversität Linz – Studienplan MA textil•kunst•design – Änderung

29. Kunstuniversität Linz – Studienplan BA textil•kunst•design - Änderung

**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“.

Kunstuniversität Linz

Institut für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften

Studienplan für das Diplomstudium der Studienrichtung *Bildende Kunst*

Beschluss der Studienkommission für die Studienrichtung Bildende Kunst vom 25. März 2003, nicht untersagt gemäß § 15 Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/4-VII/6/2003 vom 18. Juni 2003 geändert mit Beschluss des Senats am 21.6.2004, geändert mit Beschluss des Senats am 15.6.2016.

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.3.2007
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 17.12.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 27.6.2012
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 8.6.2016
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

1 — Studienziele und Qualifikationsprofil	S. 2
1.1 Qualifikationsprofil für den Studiengang Bildende Kunst	
1.2 Qualifikationsprofil für den Studiengang Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften	
2 — Dauer und Gliederung des Studiums	S. 4
2.1 Studienabschnitte	
2.2 Studienvoraussetzungen	
2.3 Studieneingangsphase	
3 — Fächer	S. 5
4 — Lehrveranstaltungsarten	S. 11
5 — Prüfungsordnung	S. 12

1 — STUDIENZIELE UND QUALIFIKATIONSPROFIL

Das Studium Bildende Kunst hat zum Ziel, jene Qualifikationen zu vermitteln, die notwendig sind, um sich als Künstler/in im nationalen und internationalen Kontext erfolgreich zu bewegen. Das Studium qualifiziert außerdem für eine Tätigkeit im Kulturbereich. Die Fähigkeit, kreativ zu denken und zu handeln wird auch außerhalb der Kunst in immer mehr Berufsfeldern in zunehmendem Ausmaß eine notwendige Arbeitsvoraussetzung. Darum kann die im Bereich der Kunst erforderliche Fähigkeit, gute Antworten und adäquate ästhetische Formulierungen auf unvorhergesehene Fragen und Problemstellungen zu entwickeln, auch in Tätigkeitsfeldern außerhalb der Kunst zur Anwendung gelangen.

Entwicklungen in der Bildenden Kunst der letzten Jahrzehnte finden sich auch in der Kunstausbildung wieder:

- das Überschreiten der Grenzen zwischen verschiedenen Disziplinen,
- die Auseinandersetzung, die die Kunst mit Theorie, wissenschaftlichen Verfahren und Methoden etc. in immer umfassenderem Maße sucht, sowie
- die Entwicklung projekt- und teamorientierter Arbeitsweisen, die multiple Autor/innen/schaft, arbeitsteilige und kollektive Strukturen neben individueller künstlerischer Arbeit gleichberechtigt ermöglicht.

Zu diesem Ziel, der Erlangung künstlerischer bzw. künstlerisch-wissenschaftlicher Kompetenz, werden im Studium der Bildenden Kunst folgende Schlüsselqualifikationen entwickelt:

- a) Konzeptuelle Kompetenz
- b) Realisationskompetenz
- c) Theoriekompetenz
- d) Organisatorische Fertigkeiten / berufsfeldbezogene Techniken

a) Konzeptuelle Kompetenz

Bildende Kunst hat heute weniger denn je einen festgelegten Ort. Sie agiert auf vielen gesellschaftlichen Ebenen sowie auf bisweilen nur temporären Schauplätzen. Konzeptuelle Kompetenz ist die Fähigkeit, zu erkennen, wo und in welcher Form man in einem Feld mit stark wechselnden institutionellen Rahmenbedingungen künstlerische Handlungen setzen kann.

b) Realisationskompetenz

Bildende Kunst hat in den letzten Jahren sehr stark wechselnde Ausdrucksformen angenommen. Realisationskompetenz ist die Fähigkeit, aufgrund der Kenntnis dieser verschiedenen Ausdrucksformen eine reflektierte Wahl des künstlerischen Mediums für die jeweilige künstlerische Arbeit oder das jeweilige künstlerische Projekt zu treffen.

c) Theoriekompetenz

In der Bildenden Kunst sind forschende und theoretische Zugangsweisen in der Recherche, in der Konzeption und in der Präsentation immer wichtiger geworden. Ihre Rolle im Kunstbetrieb ist vielschichtig: Sie wird als Inspirationsquelle, aber auch als Technik gesehen und benutzt. Theoriekompetenz ist die Fähigkeit, mit diesem Faktor produktiv und kritisch umzugehen: komplexe Zusammenhänge zu verstehen, Texte kritisch einzuschätzen und selbst zu produzieren sind Schritte auf dem Weg zu einem souveränen und kreativen Umgang mit Theorie.

1.1. Qualifikationsprofil für den Studiengang Bildende Kunst

In der Studienrichtung Bildende Kunst kann in folgenden Bereichen studiert werden:

- **Malerei und Grafik**
Das Bild gemalt/ gezeichnet/ gedruckt/ bewegt/ dreidimensional
- **Bildhauerei – transmedialer Raum**
Skulptur und Objekt-Kunst
Kontextuelles Arbeiten und Installation
Aktionen und Interventionen im öffentlichen Raum
- **Experimentelle Gestaltung**
Konzeptuelle und intermediale Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten traditioneller und neuer Medien, Kommunikations- und prozessorientierte Praxisfelder

Damit im Sinn einer "lernenden Organisation" auf Veränderungen in der Kunst adäquat reagiert werden kann und neue Medien aufgenommen werden können, legt der Studienplan "Bildende Kunst" die Gestaltungsmittel nicht von vorneherein fest. Durch die Beherrschung handwerklicher Techniken soll es den Studierenden gelingen, Sicherheit in der Wahl ihrer künstlerischen Mittel zu gewinnen. Die praxisorientierte Entwicklung von Realisationskompetenz dient auch dazu, durch die technische Beherrschung eines oder mehrerer Medien eine wirtschaftliche Basis für das Berufsfeld Kunst und Kultur zu schaffen.

"Bildende Kunst" als Beruf verlangt den Künstlern und Künstlerinnen unternehmerische und kommunikative Fähigkeiten ab, die ein hohes Maß an Selbstorganisation erfordern. Auf diese Notwendigkeiten wird bereits während des Studiums durch die Förderung von studentischer Eigeninitiative vorbereitet. Recherchen, Auslandsaufenthalte, Praktika, Teamarbeit, Aufbau von Kontakten, Netzwerken etc. dienen der Förderung dieser Kompetenzen.

1.2 Qualifikationsprofil für den Studiengang Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften:

Im Lauf eines künstlerischen Studiums entdecken viele Studierende ein starkes Interesse und entfalten eine beachtliche Begabung für die theoretische Arbeit. Der nach Absolvierung des ersten Studienabschnitts wählbare Studiengang Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften trägt diesem Bedarf Rechnung und wirkt darauf hin, dass Absolvent/innen in der Lage sind, sich in den immer zahlreicher werdenden künstlerisch-wissenschaftlichen Berufsfeldern (wie z. B. Kuratieren, Kunstkritik, Ausstellungskonzeption, Betreuung kultureller Agenden für Firmen, Leitung von Kulturinitiativen u. dgl.) professionell zu bewegen. Dazu wird in diesem Studiengang die Kenntnis wissenschaftlicher Verfahrensweisen wie Recherche, Textanalyse, Schreiben, Nachweisen und Zitieren, sowie der Techniken der argumentativen Darstellung forciert. Der Studiengang bereitet zudem eine Tätigkeit als selbständig Publizierende/r vor. Die Fähigkeit zur Vermittlung komplexer Inhalte wird gestärkt.

Die Besonderheit des Studienganges gegenüber vergleichbaren wissenschaftlichen Studien besteht darin, dass das theoretische Denken aus der Perspektive einer künstlerischen Praxis – und in enger Verbindung zu dieser Praxis – entwickelt wird. Dies erlaubt zu erkennen, inwiefern die künstlerische Praxis selbst mitunter eine theoretische Dimension eröffnet, welche die theoretische Praxis manchmal erst mit großer Verspätung auf Begriffe zu bringen vermag. Die künstlerische Praxis fungiert derart als produktive Herausforderung an die Theorie. Umgekehrt wirkt eine solche theoretische Klarheit produktiv auf die künstlerische Praxis zurück und erhöht deren Effizienz in der Klärung ihrer eigenen Stärken sowie im Erreichen ihrer Zielgruppen.

Durch die Zusammenarbeit mit den Studierenden der Kulturwissenschaften profitieren die Künstler/innen nicht nur hinsichtlich der intensivierten theoretischen Arbeit, sondern auch in der Erhöhung ihrer diskursiven Kompetenz: Dies ist für Kunstschaffende von entscheidender Bedeutung, denn unter künstlerischer Praxis ist heute nicht nur die künstlerische Produktion zu verstehen, sondern auch die Notwendigkeit zu zielgerichteter Kommunikation sowie zu argumentativer Darstellung.

2 — DAUER UND GLIEDERUNG DES STUDIUMS

Das Studium sieht 8 Semester Mindeststudiedauer vor und schließt mit der vollständigen Absolvierung der zweiten Diplomprüfung ab. An die Absolvent/innen wird der akademische Grad Magistra der Künste bzw. Magister der Künste, abgekürzt Mag.art., verliehen. Es gliedert sich in zwei Studienabschnitte:

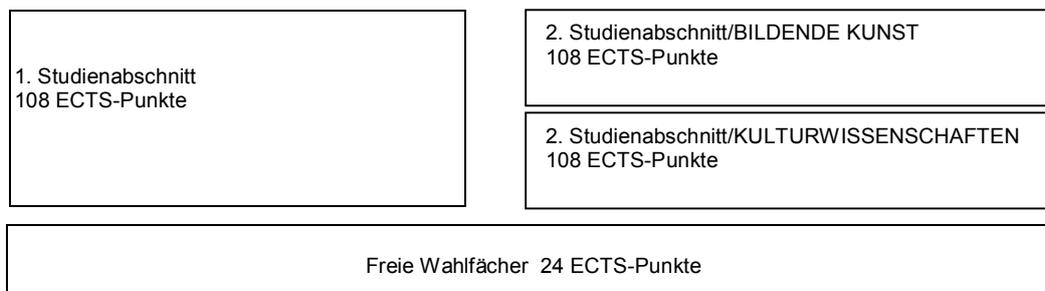
2.1 Studienabschnitte

Jeder Studienabschnitt umfasst 4 Semester und 120 ECTS-Punkte.

Der 2. Studienabschnitt bietet die Wahlmöglichkeit zwischen dem Studiengang BILDENDE KUNST und dem Studiengang ANGEWANDTE KULTUR- UND KUNSTWISSENSCHAFTEN. Es können aber auch beide Studiengänge gewählt und parallel studiert werden.

Studierende des ersten Abschnittes können bereits einzelne Prüfungen des zweiten Abschnittes ablegen.

Für freie Wahlfächer steht ein Kontingent von 24 ECTS-Punkten zur Verfügung, die keinem Studienabschnitt zugeordnet werden und aus dem Angebot der Kunstuniversität sowie aller anerkannten inländischen und ausländischen Universitäten und Hochschulen frei wählbar sind.



2.2 Studienvoraussetzungen

Die Studienvoraussetzung für das Diplomstudium Bildende Kunst ist eine künstlerische Eignung, die in Form einer Zulassungsprüfung nachzuweisen ist (siehe Punkt 4 - Prüfungsordnung).

2.3 Studieneingangsphase

Als Studieneingangsphase wird das erste Semester festgelegt, in dem verpflichtende Lehrveranstaltungen mit dem Ziel einer inhaltlichen Orientierung zu belegen sind. Der Besuch von weiteren Lehrveranstaltungen während der Studieneingangsphase ist möglich.

Aus dem Zentralen Künstlerischen Fach:

Einführung in Bildende Kunst (8 ECTS)

Aus dem Fach Kunst- und Kulturwissenschaften:

Einführung in Problemstellungen

Zeitgenössischer Kunst und Öffentlichkeit (3 ECTS)

Einführung in wissenschaftliches Arbeiten (3 ECTS)

Kunstgeschichte und Kunsttheorie (3 ECTS)

3 — FÄCHER

Das Lehrangebot gliedert sich in 6 Pflichtfächer, aus denen wählbare Lehrveranstaltungen im Ausmaß der im Studienplan festgelegten ECTS Anzahl zu belegen sind. Das Angebot der wählbaren Lehrveranstaltungen richtet sich nach den budgetären Gegebenheiten.

Die Fächer sind:

1. Zentrales Künstlerisches Fach (ZKF)
2. Kunst- und Kulturwissenschaften
3. Methoden und Techniken des kunst- und kulturwissenschaftlichen Arbeitens
4. Professionalisierung
5. Einführungslabore
6. Kunst- und kulturwissenschaftliches Projekt

1. Das Zentrale Künstlerische Fach (ZKF)

wird projektorientiert unterrichtet, d.h. es werden künstlerische Projektkonzeptionen erarbeitet und deren Realisierung betreut.

Es beinhaltet:

- I die Schwerpunkte Malerei / Bildhauerei / Experimentelle Gestaltung (die pro Semester wählbar sind),
- II Projektorientierte Recherchen,
- III Labore,
- IV Exkursionen.

Im ersten Semester wird zusätzlich die verpflichtende Lehrveranstaltung „Einführung in die Bildende Kunst“ angeboten.

Der Unterricht im ZKF findet in erster Linie in Form von künstlerischem Einzelunterricht, künstlerischem Projektunterricht oder als künstlerisch-wissenschaftlicher Projektunterricht statt. Labore und Projektorientierte Recherchen aus dem ZKF können beliebig kombiniert und auch mehrfach belegt werden. Die im ZKF enthaltenen Labore bieten eine projektorientierte Arbeitsweise, in denen der technische und künstlerische Aspekt gleichwertig enthalten sind („learning by doing“). Im Gegensatz zu den sehr medienspezifischen Fragen der Einführungslabors zielen die Labore darauf, auch die Grenzbereiche und Übergänge zwischen den Medien auszuloten.

Die Leistung in den Lehrveranstaltungen des zentralen künstlerischen Faches wird für die Studierenden des 5., 6. und 7. Semesters im Rahmen einer kommissionellen Fachprüfung beurteilt. Zusätzlich besuchte Labore, die über den Umfang des zentralen künstlerischen Faches hinausgehen, können mit Einzelprüfungen abgeschlossen und als freies Wahlfach verwendet werden.

2. Kunst- und Kulturwissenschaften

Die Lehrveranstaltungen dieses Faches zielen auf die Theoriekompetenz sowohl für Studierende der Bildenden Kunst als auch für die des Studiengangs Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften. Im ersten Studienabschnitt sind 12 ECTS-Punkte des Faches zu absolvieren. Dem zweiten Studienabschnitt sind im Studiengang Bildende Kunst mindestens 6 ECTS bzw. dem Studiengang Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften weitere 16 ECTS zugeordnet. Die Lehrveranstaltungen sind themen- und problemzentriert und beziehen sich auf historische und aktuelle kulturelle und künstlerische Felder.

3. Methoden und Techniken des kunst- und kulturwissenschaftlichen Arbeitens

Diese Lehrveranstaltungen dienen dem Erlernen und Festigen von Methoden und Arbeitstechniken aus dem Bereich der angewandten Kultur- und Kunstwissenschaften. Dazu zählen: Schreiben in verschiedenen Genres und für unterschiedliche Publikationskontexte, qualitative Forschung, Archivarbeit, Kunst- und Kulturvermittlung etc.

4. Professionalisierung

bietet Lehrveranstaltungen an, die mit der Organisation des künstlerischen Alltags und den Mechanismen des Kunstbetriebes in Verbindung stehen. Die Lehrveranstaltungen sind auf die Entwicklung notwendiger Fertigkeiten hin orientiert: von der Kenntnis fremdsprachiger Terminologie über das Erstellen von Finanzierungsplänen, Fragen der Besteuerung, Fragen des Copyrights bis zum richtigen Umgang mit Institutionen und den entsprechenden kommunikativen Fertigkeiten: Portfolioerstellung, Schreiben über die eigene Kunst, Verhandlungen mit potentiellen Sponsor/innen, Abfassen von Pressetexten etc.

5. Einführungslabore

sind medienpezifische Fachkurse, in deren Rahmen die Grundlagen für Realisationskompetenz im technischen und medialen Bereich unterrichtet werden.

6. Kunst- und kulturwissenschaftliches Projekt

Ein Jahr lang verfolgen die Studierenden des Studiengangs Angewandten Kultur- und Kunstwissenschaften ein kunst- und/oder kulturwissenschaftliches Projekt, das in Kooperation mit anderen Abteilungen der Kunstuniversität oder mit einem externen Kulturträger durchgeführt werden kann. Es kann sich um ein Einzelprojekt oder ein Gruppenprojekt handeln, in dessen Rahmen Fertigkeiten im Kulturbereich erlernt und praktisch erprobt werden können. Möglich sind z.B. die Planung und Durchführung von Ausstellungen, Festivals, Tagungen, ein Publikationsprojekt. Der Fortgang des Projektes wird durch die Lehrenden des Bereichs begleitet und regelmäßig im Plenum besprochen. Der Abschluss erfolgt durch eine Projektpräsentation, die im Rahmen einer kommissionellen Prüfung stattfindet.

Aus den Fächern sind wie folgt zu belegen:

Erster Studienabschnitt:

Zentrales Künstlerisches Fach:	ECTS
Projektorientierte Recherchen	72
Labore	
verpflichtend:	
Einführung Bildende Kunst	8
Malerei oder Experimentelle Gestaltung oder Bildhauerei	
 Kunst- und Kulturwissenschaften:	 12
Davon verpflichtend:	
Einf. in Problemstell. zeitgen. Kunst und Öffentlichkeit	3
Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	3
Kunstgeschichte und Kunsttheorie	3
 Einführungslabore:	 24
<hr/> Zwischensumme	<hr/> 108

Zweiter Studienabschnitt:

1. STUDIENZWEIG BILDENDE KUNST

Zentrales Künstlerisches Fach (ZKF):	ECTS
Malerei oder Experimentelle Gestaltung oder Bildhauerei	62
Projektorientierte Recherche	
Labore	
 Exkursion:	 2
 Kunst- und Kulturwissenschaften:	 6
 Professionalisierung:	 6
<hr/> Zwischensumme	<hr/> 76
 Freie Wahlfächer (keinem Studienabschnitt zugeordnet):	 24
 Diplomarbeit:	 32
<hr/> Summe	<hr/> 240

2. STUDIENZWEIG ANGEWANDTE KULTUR- UND KUNSTWISSENSCHAFTEN

	ECTS
Kunst- und kulturwissenschaftliches Projekt:	30
Methoden und Techniken kunst- und kulturwissenschaftlichen Arbeitens:	16
Exkursion:	2
Kunst- und Kulturwissenschaften: 4 Seminare á 4 ECTS Punkte	16
Seminararbeit aus Kunst und Kulturwissenschaften: Zwei Seminararbeiten, frei wählbar in Zusammenhang mit je einem Seminar	6
Professionalisierung: Lehrveranstaltungen oder Praktikum	6
Privatissimum für Diplomand/innen	4
<hr/>	
Zwischensumme	80
Freie Wahlfächer (keinem Studienabschnitt zugeordnet):	24
Diplomarbeit:	28
<hr/>	
Summe	240

Exemplarischer Studienverlauf des Studiengangs Bildende Kunst, kein Teil der Verordnung

Jahr	Wintersemester	Sommersemester	
1	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 16 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Einführung BK 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Einf.labor 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Einf.labor 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Kunst GS 3 </div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 16 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 10 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Einf.labor 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Einf.labor 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> KUWI 3 </div>	
2	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 20 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Labore 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Einf. in wiss.Arbeiten 3 </div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 20 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Labore 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 4 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Einf. Kunst und Öffentlichkeit 3 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div>
3	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 22 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 7 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Labore 9 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 6 </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Kunstgeschichte / Kunsttheorie 3 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Professionalisierung 2 </div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 19 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 7 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Labore 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 6 </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> KUWI / themat. Seminar 3 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Exkursion 2 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Professionalisierung 2 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div>
4	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ZKF 21 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> M/ExG/Bh 7 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Labore 6 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Recherche 8 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Professionalisierung 2 </div>	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Diplomkolloquium 14 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Freies Wahlf. * </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Freies Wahlf. * </div>

5 Summe der ECTS-Punkte in freien Wahlfächern: 24

Exemplarischer Studienverlauf des Studiengangs **Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften**,
kein Teil der Verordnung

Jahr	Wintersemester	Sommersemester	
3	Methoden und Techniken 8	Methoden und Techniken 8	Freies Wahlf. *
	Kunst./Kuwi themat. Seminar 8	Kunst./Kuwi themat. Seminar 4	Freies Wahlf. *
	Seminararbeit 3	Praktikum 6	Freies Wahlf. *
	Exkursion 2	Privatissimum 1	Freies Wahlf. *
4	Kunst./Kulturwiss. Projekt 20	Kunst./Kulturwiss. Projekt 10	Freies Wahlf. *
	Kunst./Kuwi themat. Seminar 4		Freies Wahlf. *
	Seminararbeit 3		Freies Wahlf. *
	Privatissimum 1	Privatissimum 2	

6 Summe der ECTS-Punkte in freien Wahlfächern: 24

4 — FESTLEGUNG DER LEHRVERANSTALTUNGSARTEN

Lehrveranstaltungen werden neben den sonst üblichen Lehrveranstaltungsarten an Universitäten als Künstlerischer Einzelunterricht (KE), Künstlerischer Projektunterricht (KP) oder als Künstlerisch-wissenschaftlicher Projektunterricht (WP), als Vorlesung (VO), als Vorlesung mit Übung (VÜ), als Konversatorien (KO), als Proseminar (PS), als Seminar (SE) und als Exkursion (EX) abgehalten. Außerdem ist ein Praktikum vorgesehen (PR).

Im Künstlerischen Einzelunterricht (KE) wird eine künstlerische bzw. wissenschaftliche Arbeit, Recherche oder ein vom/von der/m Studierenden vorgeschlagenes Projekt in Einzelgesprächen betreut. Die aktive Mitarbeit der Studierenden dient als Benotungsgrundlage.

Künstlerischer Projektunterricht (KP) wird für Studierende mehrerer Jahrgänge als Gesamtunterricht angeboten. Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches Projekt und wird dabei von künstlerisch Lehrenden – nach Maßgabe der Möglichkeiten auch in Einzelgesprächen – beraten. Die aktive Mitarbeit der Studierenden dient als Benotungsgrundlage.

Künstlerisch-wissenschaftlicher Projektunterricht (WP) wird für Studierende mehrerer Jahrgänge als Gesamtunterricht angeboten. Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches oder künstlerisch-wissenschaftliches Projekt und wird dabei von künstlerisch-wissenschaftlich Lehrenden beraten, insbesondere in Hinblick auf die in der künstlerischen Arbeit enthaltenen theoretischen Fragestellungen. Der Unterricht findet nach Maßgabe der Möglichkeiten auch in Einzelgesprächen statt. Die aktive Mitarbeit der Studierenden dient als Benotungsgrundlage.

Vorlesungen sind eine Form frontaler Lehre und dienen der kompakten Vermittlung von Wissensinhalten.

Übungen dienen der Erprobung und Vertiefung gelernter Wissensinhalte anhand praktischer Beispiele.

Seminare und Proseminare fördern die Fähigkeit Studierender, in Dialogform zu Wissensinhalten Stellung zu beziehen. Sie können in deutscher und/oder englischer Sprache abgehalten werden.

Seminararbeiten dienen dem Einüben und Festigen der Fähigkeit, wissenschaftlich zu schreiben.

Konversatorien dienen als Plattform, um wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Fragestellungen oder Themenkomplexe zu erarbeiten, zu analysieren und fundiert zu erforschen.

Exkursionen dienen der studentischen Mobilität.

Im Praktikum erproben die Studierenden ihre Fertigkeiten bei einem externen Kulturträger.

Lehrveranstaltungen, die im 2. Studienabschnitt vorgeschrieben werden, können bereits im 1. Abschnitt absolviert werden.

5 — PRÜFUNGSORDNUNG

Zulassung zum Studium

Für die Zulassung als ordentliche/r Studierende/r der Studienrichtung Bildende Kunst ist die Absolvierung einer Zulassungsprüfung vorgeschrieben, bei der die künstlerische Eignung festgestellt wird. Die Prüfung erfolgt kommissionell und sieht für die Bewerber/innen die Vorlegung von Arbeitsproben, eine oder mehrere künstlerische Klausurarbeiten und ein persönliches Gespräch vor.

Für die Arbeitsproben gibt es keine Beschränkung der künstlerischen Medien und Inhalte, es können zusätzlich auch schriftliche/theoretische Arbeiten eingereicht werden.

Die Kommission setzt sich aus dem Lehrpersonal des Instituts für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften und Studierenden mit Beratungsfunktion zusammen. Die Beurteilung über die Aufnahme des Bewerbers/der Bewerberin erfolgt durch Mehrheitsbeschluss. Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

Allgemeine Prüfungsordnung

Im ersten Studienabschnitt werden sämtliche Prüfungen über die erfolgreiche Absolvierung von Lehrveranstaltungen in Lehrveranstaltungsprüfungen abgelegt. Im zweiten Studienabschnitt wird das künstlerische Zentralfach bzw. das kunst- und kulturwissenschaftliche Projekt im Rahmen einer kommissionellen Fachprüfung abgelegt.

Der/Die Leiter/Leiterin einer Lehrveranstaltung hat die Studierenden vor Beginn der Lehrveranstaltung davon in Kenntnis zu setzen, in welcher Form ein Leistungsnachweis zu erbringen ist (Anwesenheitspflicht, schriftliche oder mündliche Prüfung, Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter, Prüfungsarbeit etc.)

Kommissionelle Fachprüfung

Über die Leistungen im zentralen künstlerischen Fach bzw. im kunst- und kulturwissenschaftlichen Projekt werden im zweiten Studienabschnitt kommissionelle Fachprüfungen durchgeführt. Dabei wird ein im Semester durchgeführtes künstlerisches, künstlerisch-wissenschaftliches oder wissenschaftliches Projekt beurteilt.

Es wird den Studierenden freigestellt, in welchen Lehrveranstaltungen sie die für die Durchführung ihres Projekts erforderliche Konzeptentwicklung vollziehen und das nötige Wissen sowie die technischen Fertigkeiten erwerben.

Anerkennung von ECTS-Punkten

Mit der positiven Beurteilung der Absolvierung der kommissionellen Fachprüfung für das jeweilige Semester gilt der Umfang der im Studienplan vorgesehenen jeweiligen Anzahl an ECTS-Anrechnungspunkten im Zentralen Künstlerischen Fach als absolviert (siehe exemplarischer Studienverlauf S. 8+9). Lehrveranstaltungen, die in Form von kommissionellen Fachprüfungen geprüft werden, können von Studierenden anderer Studienrichtungen in Form von Einzelprüfungen absolviert werden.

Zusammensetzung der Prüfungskommission

Das Institut für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften hat pro Semester eine geeignete Zahl von Prüfungskommissionen für die kommissionelle Fachprüfung einzurichten. Studierende haben das Recht zu wählen, vor welcher der eingerichteten Kommissionen sie zur Prüfung antreten wollen. Eine Kommission soll sich wie folgt zusammensetzen: 4 bis 5 Lehrende aus dem künstlerischen Fach oder aus einem der wissenschaftlichen Fächer des Studienplanes.

Für die kommissionellen Fachprüfungen des Studienzweiges Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften soll der Studiendekan in die aus 3-5 Personen bestehende Kommission mindestens zwei Lehrende des Fachs Kunst- und Kulturwissenschaften entsenden.

Benotung

Die Lehrveranstaltungsprüfungen und die kommissionelle Gesamtprüfung werden mit „sehr gut“, „gut“, „befriedigend“, „genügend“, „nicht genügend“ benotet.

Exkursionen werden mit teilgenommen/nicht teilgenommen absolviert.

Im Studienzweig Kulturwissenschaften werden die thematischen Seminare mit teilgenommen/nicht teilgenommen benotet.

Diplomprüfung

1. DIPLOMPRÜFUNG

Als erste Diplomprüfung gilt der positive Leistungsnachweis über die jeweiligen ECTS-Punkte in den Fächern des ersten Studienabschnittes.

2. DIPLOMPRÜFUNG

Die 2. Diplomprüfung setzt sich zusammen aus:

- dem Nachweis über die Absolvierung der kommissionellen Fachprüfungen aus dem Zentralen Künstlerischen Fach und über die positiv absolvierten Lehrveranstaltungen des 2. Studienabschnittes
- der kommissionellen Prüfung zur Präsentation der Diplomarbeit
- Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

Für den künstlerischen Abschluss setzt sich die Note der kommissionellen Prüfung zur Präsentation der Diplomarbeit wie folgt zusammen: 70% praktische künstlerische Arbeit, 30 % schriftliche und mündliche Argumentation und Präsentation.

Für den kulturwissenschaftlichen Abschluss setzt sich die Note der kommissionellen Prüfung zur Präsentation der Diplomarbeit wie folgt zusammen: 80% schriftliche Arbeit inklusive etwaiger künstlerischer Anteile (z.B. Bildstrecken), 20% mündliche Präsentation der Diplomarbeit.

Diplomarbeit

Die Diplomarbeit muss aus dem zentralen künstlerischen Fach oder einem der im Studienplan festgelegten wissenschaftlichen Fächer absolviert werden. Zulassungsvoraussetzung für die kommissionelle Prüfung ist der positive Abschluss aller Lehrveranstaltungsprüfungen und Fachprüfungen des 2. Studienabschnittes. Für den Studienzweig Bildende Kunst soll die Diplomarbeit

eine künstlerische Arbeit mit einem erläuternden Teil oder eine wissenschaftliche Arbeit aus einem der im Studienplan festgelegten wissenschaftlichen Fächer darstellen (§61 UniStG). Für den Studiengang Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften soll eine wissenschaftliche Arbeit aus den Fächern Kunst- und Kulturwissenschaften verfasst werden. Die Verschränkung von künstlerischer und wissenschaftlicher Methodik bei der Diplomarbeit in beiden Studiengängen soll – gemäß internationalen Vorbildern und Entwicklungen – dezidiert nicht ausgeschlossen werden.

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

Die Studierenden haben das Recht, sich ein Thema für das Diplom selbst zu wählen. Der/die Studierende muss mindestens einen Diplombetreuer/eine Diplombetreuerin wählen und die Betreuung muss mit dessen schriftlichem Einverständnis erfolgen. Als Diplombetreuer/in für eine künstlerische bzw. künstlerisch-wissenschaftliche Diplomarbeit kommen alle ordentlichen Professor/innen sowie alle Lehrenden der im Studienplan vorgesehenen künstlerischen Fächer in Frage, als Diplombetreuer/in für eine wissenschaftliche Diplomarbeit alle ordentlichen Professor/innen mit wissenschaftlicher Qualifikation sowie habilitierten Lehrenden der im Studienplan vorgesehenen wissenschaftlichen Fächer. Das Thema muss mindestens 6 Monate vor dem geplanten Prüfungstermin bekannt gegeben werden. Das Thema muss von dem/der Studierenden eigenständig entwickelt werden, da die Fähigkeit zur eigenständigen Projektentwicklung eines der entscheidenden Ziele des Studiums Bildende Kunst ist. Das Thema wird in Absprache mit einem/einer Diplombetreuer/die Diplombetreuerin festgelegt, nur dann erfolgt eine schriftliche Zusage des Diplombetreuers/einer Diplombetreuerin.

Regelung zum Abschluss beider Studiengänge der Studienrichtung Bildende Kunst (Bildende Kunst und Angewandte Kultur- und Kunstwissenschaften):

- Es ist möglich, beide Zweige der Studienrichtung zu absolvieren und dadurch zwei akademische Titel zu erwerben (jeweils Mag.art.). Dazu sind zwei getrennte Diplomprüfungen notwendig.

Übergangsbestimmungen

Für ordentlich Studierende, die vor dem 1. Oktober 2016 zum Studium Bildende Kunst an der Kunstuniversität Linz zugelassen wurden, sind nach wie vor jene Rechtsvorschriften anzuwenden, die bisher gegolten haben.

Studierende, die vor dem 1. Oktober 2016 begonnen haben, haben jedoch das Recht, sich freiwillig dem neuen Studienplan zu unterstellen.

Haben Studierende vor der Unterstellung unter den neuen Studienplan Lehrveranstaltungen besucht und hierüber Zeugnisse erworben, so kann sich der/die Studierende diese (unabhängig davon, in welchen Studienabschnitt des neuen Studienplanes er/sie sich befindet) für Lehrveranstaltungen des neuen Studienplanes anrechnen lassen.

Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

Studienplan für das

MASTERSTUDIUM DER ARCHITEKTUR

an der Kunstuniversität Linz / Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

Beschluss der Curricula-Kommission am 05.03.2008 – Beschluss Senat am 16.04.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 28.01.2009
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 09.03.2011
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 07.11.2012
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 06.03.2013
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 06.05.2015
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 30.01.2017 - Beschluss Senat vom 14.06.2017
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

1 QUALIFIKATIONSPROFIL

2 AUSBILDUNGSPROFIL

- 2.1 Ziele der Ausbildung
- 2.2 Methoden der Ausbildung

3 AUFBAU, INHALT UND VERLAUF DES STUDIUMS

- 3.1 Grundgedanken
- 3.2 Modultypen
- 3.3 Wahlmöglichkeiten
- 3.4 Verlauf und Überblick
- 3.5 Modulbeschreibungen
- 3.6 Lehrveranstaltungsformen

4 PRÜFUNGSORDNUNG

- 4.1 Studienvoraussetzung und Studienzulassung
- 4.2 Prüfungsformen und Prüfungsumfang
- 4.3 Masterarbeit und Masterprüfung

5 AKADEMISCHER GRAD

6 STUDIENZWEIG BASEhabitat / Human Design

- 6.1.0 Präambel
- 6.2.0 Qualifikationsprofil (vgl. Kapitel 1)
- 6.3.1 Grundgedanken (vgl. Kapitel 3.1)
- 6.3.2 Modultypen (vgl. Kapitel 3.2)
- 6.3.3 Wahlmöglichkeiten (vgl. Kapitel 3.3)
- 6.3.4 Verlauf und Überblick (vgl. Kapitel 3.4)
- 6.4.1 Studienvoraussetzungen und Studienzulassung (vgl. Kapitel 4.1)
- 6.5.0 Akademischer Grad (vgl. Kapitel 5)

1 QUALIFIKATIONSPROFIL

Das Studium zum Master der Architektur qualifiziert Entwerfen, Gestalten, Planen und Realisieren / Konstruieren von Räumen, Bauten und Städten. Es bezieht seine Aufgabenstellungen, Methoden und Ziele aus den Disziplinen der räumlichen und baulichen Gestaltungspraxis, weist aber in seiner Grundsätzlichkeit und Allgemeingültigkeit über dieses hinaus.

Neben der architekturenspezifischen Qualifikation im Umgang mit Funktionen, Raum und Körper, Konstruktion, Atmosphäre, Material, Farbe und Form geht es um ein (in allen anspruchsvollen Arbeitsfeldern gleichermaßen notwendiges) Erkennen der Arbeitsvoraussetzungen und Bedingungen. Es werden damit die Aufgabenanalyse, Zieldefinition und die Gestaltung von Arbeitsprozessen bereits während des Studiums beachtet und in der Praxis erprobt. Der Untersuchung des konkreten Kontexts und der Reaktion auf seine sozialen, politischen, räumlichen, gesetzlichen und ökonomischen Voraussetzungen kommen im Hinblick auf die Analyse, Planung, Organisation und Durchführung einer konkreten baulichen Intervention besondere Bedeutung zu.

Diese anspruchsvollen Aufgaben sind nicht von ArchitektInnen allein zu meistern. Es bedarf der intensiven Zusammenarbeit mit öffentlichen Organen, RepräsentantInnen lokaler Communities, ExpertInnen in den Bereichen der Raumordnung, der Baukonstruktion, der Bautechnik und der Infrastruktur. Gemeinsames Ziel ist die Steigerung der Lebensqualität durch die Gestaltung, Verbesserung und Aufwertung von Räumen, Bauten, Siedlungen und Agglomerationen und deren technischer Infrastruktur. Weiter ist es wesentlich, BürgerInnen von Beginn an in die Entscheidungsprozesse einzubinden und an der Umsetzung der festgelegten Arbeitsschritte zu beteiligen. Dabei soll jeder dieser Schritte unter den Aspekten sozialer, ökonomischer und ökologischer Nachhaltigkeit geprüft werden. In diesem Sinne schafft das Studium eine Sensibilisierung für die vielfältigen Parameter derartiger Prozesse, von der Entscheidungsfindung über die Wirkung und den Ausdruck von Entwurfsergebnissen bis hin zu baulichen Umsetzungen. Es vermittelt fortgeschrittenes technisch-handwerkliches Rüstzeug im Kontext ökonomisch-ökologischer, sozial-politischer und gesetzlich-administrativer Fragestellungen. Und es erprobt darüber hinaus Umsetzungsmethoden.

Die Lehr- und Erfahrungsinhalte des Studiums erleichtern den AbsolventInnen eine Abschätzung und Evaluierung der langfristigen und umfassenden Auswirkungen und Folgen ihrer Tätigkeit. Damit qualifiziert das Studium für Gestaltungsprozesse im Bereich Architektur, Stadtplanung und Raumordnung.

2 AUSBILDUNGSPROFIL

2.1 Ziele der Ausbildung

Die Ausbildung vermittelt einerseits künstlerisch-gestalterisches, theoretisch-diskursives und technisch-operationales Wissen, macht dieses in seinen Entstehungs- und Wirkungszusammenhängen erkennbar und vermittelt andererseits Fähigkeiten, die die Zusammenarbeit mit allen Stakeholdern im Umgang mit komplexen Problemstellungen, Arbeitsmethoden und konkreten baulichen Umsetzungen ermöglichen.

Durch die Vermittlung und entsprechende Integration von Formen und Methoden der Organisationsgestaltung sowie des Selbstmanagements wird die Fähigkeit zu klarer Zieldefinition, Zeitplanung sowie die Strukturierung von interdisziplinärer Teamarbeit in das Studium einbezogen. Das Vermitteln und Präzisieren von Arbeitszielen und -methoden sowie das Vorstellen von Konzepten und Arbeitsergebnissen im Team finden besondere Beachtung. In Reaktion auf immer komplexer werdende Gesellschaftsprozesse wird auf den Erwerb sozialer Kompetenz ein besonderes Gewicht gelegt.

Ein wesentliches Lernziel liegt bei der Pflege vernetzten Denkens, der Verbindung der künstlerisch intuitiven mit der wissenschaftlichen Herangehensweise sowie einer Abschätzung und Überprüfung der umfassenden (Aus-)Wirkung des eigenen Tuns und Gestaltens. Dabei geht es um eine ganzheitliche Verantwortung gegenüber kulturellen, künstlerischen, sozialen und gesellschaftlichen Zielsetzungen, insbesondere solchen von aktueller humanitärer Brisanz (Globalisierung, Ökologie, Digitale Technologien, Konsumismus et cetera).

Aus der Pragmatik der Studienrichtung ergibt sich eine Position, die Visionen nicht nur entwickeln, sondern auch umsetzen will. Es werden nicht fremdbestimmte Leitbilder vermittelt, sondern Möglichkeiten der Interventionen am konkreten kulturellen Bestand. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, auf diesen nachhaltig einzuwirken. Es geht um eine Gestaltung und eine Architektur, die Lebensbedingungen verbessert und sich nicht in die Nischen eines temporäreren Events verdrängen lässt. Erfolge definieren sich demgemäß weniger im Vergleich als aus der „Wegstrecke“ zwischen Ausgangspunkt und Ergebnis einer Arbeit.

Das Ziel besteht darin, sowohl den Entstehungsprozessen als auch den Ergebnissen und allen daran Beteiligten ungeteilte Aufmerksamkeit zu schenken. Im Interesse eines umfassenden Kulturanspruchs kommen die Persönlichkeit von ArchitektIn und AuftraggeberIn, die Aufgabe, der Ort und die Zeit des Handelns zu ihren (gleichen) Rechten.

2.2 Methoden der Ausbildung

Das Lernen im Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz erfolgt in steter Wechselwirkung von theoretischer Grundlagenvermittlung (Vorlesungen) und tätiger Forschung, Erfahrung, Anschauung und Erprobung (Grundlagenermittlung, Projektarbeit, Workshops, Seminare, Exkursionen, Baupraxis).

Die Ausbildung fördert insbesondere in der Projektarbeit, in Seminaren und in Workshops individuelle Interessen und Stärken der einzelnen Studierenden. Im künstlerischen wie dem baupraktischen Projektstudium, wird die Vernetzung der Wissensbereiche, die interdisziplinäre Zusammenarbeit und/oder Vertiefung sowie die Einbeziehung einzelner Fächer gefördert und gefordert. Ein Zusammenfassen von Lehrinhalten und Zeiteinheiten durch die Zusammenarbeit von einzelnen Lehrenden ist, soweit inhaltlich oder didaktisch sinnvoll, ausdrücklich Ziel des Studiums.

3 AUFBAU, INHALT UND VERLAUF DES STUDIUMS

3.1 Grundgedanken

Das Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt vier Semester zu je 30 ECTS-Punkten. Das ergibt in Summe 120 ECTS. Davon können 15 ECTS (das sind 12,5%) als Freie Wahlfächer an einer der anerkannten in- oder ausländischen Universitäten absolviert werden.

Die grundlegende Idee des Studiums zeigt sich in der kontinuierlichen und nachhaltigen Verschränkung von künstlerischen, technischen, praktischen und theoretischen Wissensgebieten mit konkreten Entwurfsprojekten. Die Projektmodule **Entwerfen** und **Vertiefen** stehen in einer fortlaufenden Parallelstruktur mit insgesamt 15 ECTS pro Semester im Zentrum der Ausbildung.

Über Freie Wahlfächer hinaus ermöglichen die angebotenen Wahlpflichtfächer in den Kompetenzmodulen eine persönliche fachspezifische Schwerpunktgestaltung. Projektspezifisch werden Zusammenhänge mit den Themenfeldern traditioneller Architektur, Baugeschichte und Bauforschung, Restaurierung, Soziologie, Ökologie, Nachhaltigkeit, Ökonomie, Globalisierung, Politische Theorie, Technik, Infrastruktur, handwerkliche Praxis, Kulturwissenschaft und Kunst in fachlicher Breite, inhaltlicher Tiefe und mittels Beispielen anschaulich und mit aktuellen Bezügen verdeutlicht.

3.2 Modultypen

Das Masterstudium der Architektur beinhaltet mit dem Projekt- und dem Kompetenzmodul zwei verschiedene Modultypen:

Projektmodule

Entwerfen 10 ECTS vermittelt Entwerfen und Darstellen des Entwurfs

Vertiefen 5 ECTS vermittelt Integrieren von Fach- und Anwendungswissen* ins Entwerfen und dessen Grundlagenermittlung

Kompetenzmodule

Planumsetzung..... 5 ECTS vermittelt (haus)technisch-konstruktives und operatives Wissen

Urbanistik 5 ECTS vermittelt enzyklopädisches, methodisches, historisches Wissen

Analyse..... 5 ECTS vermittelt praktisch-anschauliches Wissen und Grundlagenermittlung

Wahlpflicht..... 5 ECTS vermittelt spezifisches Wissen ausgewählter Fachgebiete

*) Anmerkung:

Unter "Anwendungswissen" oder unter "angewandtem baupraktischem Wissen" werden hier und im Folgenden Wissen und Fähigkeiten verstanden, die in praktischer Anwendung angeeignet werden. Darunter fallen insbesondere jene, die in Situationen, welche im Naheverhältnis zu Architektur stehen (Baustelle, Werkstatt, etc.), erworben werden. Das ist vor allem in Projekten des Universitätsbetriebs mit eindeutig praktischem Inhalt möglich.

3.3 Wahlmöglichkeiten

Im Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz bestehen fünf verschiedene Optionen bzw. Wahlmöglichkeiten hinsichtlich der vermittelten Inhalte und des persönlichen Vorgehens im Studium:

Pro Semester werden mindestens zwei thematische Optionen aus den unterschiedlichen Disziplinen der Architektur im Bereich des Projektmoduls Entwerfen angeboten. Innerhalb der ersten drei Semester des Masterstudiums ist einmal ein städtebauliches bzw. regionalplanerisches Thema zu wählen.

Pro Semester werden auch im Projektmodul Vertiefen fachliche Optionen aus technischen und planerischen Wissensgebieten angeboten (siehe unter Pkt. 3.5).

Darüber hinaus bestehen im Projektmodul Vertiefen Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen Lehrveranstaltungen innerhalb des Moduls bezüglich der Arten der Architekturdarstellung.

Aus den verschiedenen Wahlpflichtmodulen (zu je 5 ECTS) müssen je nach Angebot drei von zwölf gewählt werden. Das Angebot ist in stetem Wandel und bietet immer wieder aktuelle Bezüge und inhaltliche Neuerungen, weswegen ein Wahlpflichtmodul – sofern es unterschiedliche Inhalte anbietet – auch zweimal belegt werden kann.

Die Freien Wahlfächer mit in Summe 15 ECTS sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten frei zu wählen.

3.4 Verlauf und Überblick

Nachstehend sind ein tabellarischer Verlauf und eine vollständige Auflistung des Studienplans angeführt. Eventuell inhaltlich aufeinander aufbauende einzelne Lehrveranstaltungen bzw. Module sind im Verlaufsvorschlag der Sache nach berücksichtigt. Die Kompetenzmodule (Pflicht, Wahlpflicht) sind in diesem Vorschlag nicht einzelnen Semestern zugeordnet.

SEM.	PROJEKTMODULE		KOMPETENZMODULE											-	ECTS				
	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Wahlpflicht 3 aus 12												Frei			
1.	Entwerfen 10 ECTS	Vertiefen 5 ECTS	5 ECTS Planumsetzung	5 ECTS Urbanistik	5 ECTS Analyse	5 ECTS Analyse	5 ECTS BASEhabitat	5 ECTS Theorie	5 ECTS Nachhaltigkeit	5 ECTS Konstruktion	5 ECTS Holzbau	5 ECTS Urbanistik	5 ECTS Architektur	5 ECTS Innenraum	5 ECTS Prozesskultur	5 ECTS Baukultur	5 ECTS Baumanagement	15 ECTS Freie Wahlfächer	30
2.	Entwerfen 10 ECTS	Vertiefen 5 ECTS																	30
3.	Entwerfen 10 ECTS	Vertiefen 5 ECTS																	30
4.	Masterarbeit 30 ECTS																		30

3 Projektmodule Entwerfen	3 x 10 =	30 ECTS	25,0%
3 Projektmodule Vertiefen	3 x 5 =	15 ECTS	12,5%
1 Kompetenzmodul Planumsetzung	1 x 5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Urbanistik	1 x 5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Analyse	1 x 5 =	5 ECTS	4,2%
3 aus 12 Kompetenzmodulen Wahlpflicht	3 x 5 =	15 ECTS	12,5%
Kompetenzmodul Wahlpflicht Analyse			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Innenraum			
Kompetenzmodul Wahlpflicht BASEhabitat			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Nachhaltigkeit			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Konstruktion			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Holzbau			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Urbanistik			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Architektur			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Theorie			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Prozesskultur			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Baukultur			
Kompetenzmodul Wahlpflicht Baumanagement			
Summe Module	75 ECTS	62,5%	
Freie Wahlfächer	15 ECTS	12,5%	
Summe ohne Masterarbeit	90 ECTS	75,0%	
Masterarbeit	30 ECTS	25,0%	
Gesamtsumme	120 ECTS	100,0%	

3.5 Modulbeschreibungen

Die drei Projektmodule **Entwerfen** (zu je 10 ECTS) vermitteln die Fähigkeit zum räumlichen bzw. architektonischen Entwurf mit ganzheitlichem Anspruch. Damit kann auch die praktische Erprobung von Entwurfsergebnissen vor Ort (Räumliche Praxis), die entscheidende, evaluative Rückschlüsse auf den Entwurfsprozess ermöglicht, inkludiert sein. Es werden räumliche, strukturelle, formale, funktionelle, atmosphärische, kontextuelle und städtebaulich-raumplanerische Fragen vertiefend geübt. Fragen der Darstellung werden erprobt, diskutiert und verfeinert. Über die architektonischen Anforderungen hinaus werden projektbezogen auch fachübergreifende Inhalte vermittelt.

Die drei Projektmodule **Vertiefen** (zu je 5 ECTS) vermitteln die Vernetzung von architektonischer Absicht mit Vorgaben/Bedingungen konstruktiver, technischer, städtebaulicher, innenräumlicher, angewandt baupraktischer* (Anmerkung siehe Kapitel 3.2, Seite 6) sowie theoretischer, sozial-politischer und wirtschaftlicher Art. Eine wichtige Voraussetzung für das Gelingen von Projekten ist die Befähigung, die für einen Entwurf maßgeblichen Rahmenbedingungen vor Ort zu recherchieren und dafür notwendigen Informationen zu beschaffen. Das Erarbeiten einer Architektur im interdisziplinären Kontext wird geübt. Es sind je Semester mindestens zwei verschiedene Fachgebiete zur Vertiefung zu wählen. Im Laufe des gesamten Studiums sind insgesamt mindestens vier verschiedene Fachgebiete zur Vertiefung zu wählen. Darüber hinaus wird die zwei- und dreidimensionale Präsentation eines Projekts trainiert.

Das Kompetenzmodul **Planumsetzung** (5 ECTS, Pflicht) vermittelt technisch-konstruktives Wissen zur Architektur, Haustechnik und Nachhaltigkeit bzw. zu aktuellen Fragen der technischen Infrastruktur und operatives Wissen zu Grundlagen der Baudurchführung (gesetzliche, ökonomische und operative Aspekte).

Das Kompetenzmodul **Urbanistik** (5 ECTS, Pflicht) vermittelt historisches, typologisches, methodisches, juristisches, wirtschaftliches und politisches Wissen über Stadt-, Freiraum- und Landschaftsplanung.

Die zwei Kompetenzmodule **Analyse** (zu je 5 ECTS, 1x Pflicht, 1x Wahlpflicht) vertiefen das Vermögen, in kurzer Zeit architektonische wie auch angewandte baupraktische* (Anmerkung siehe Kapitel 3.2, Seite 6) Problemstellungen zu recherchieren und zu analysieren, die Informationen und Erkenntnisse in übersichtlicher und praktisch-anschaulicher Form zur Darstellung zu bringen und darauf mit einem Entwurf zu antworten. Um möglichen spezifischen Anforderungen zu begegnen, können im Rahmen von Workshops vor Ort die dafür notwendigen technisch-handwerklichen und materialkundlichen Fähigkeiten vermittelt werden.

Das Kompetenzmodul **Innenraum** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt historisches, technisches und künstlerisches Grundlagenwissen und dessen Möglichkeiten der Anwendung. Beispielhafte Themen: Design, Möbelbau, Innenausbau, Licht und Akustik.

Das Kompetenzmodul **BASEhabitat** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt in alljährlichen Workshops einen Überblick zu aktuellen Fragen humanitärer Architektur, angewandtes baupraktisches* (Anmerkung siehe Kapitel 3.2, Seite 6), künstlerisches, technisches genauso wie historisches, sozioökonomisches, geopolitisches und kulturelles Grundlagenwissen und dessen Möglichkeiten der Anwendung. Das Kompetenzmodul umfasst auch handwerkliche Praxis mit Schwerpunkt Lehm und Bambus.

Das Kompetenzmodul **Nachhaltigkeit** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt praktisches, technisches und kulturelles Grundlagenwissen und dessen Möglichkeiten der Anwendung. Themen sind alle architekturelevanten Fragen der Energie und des Haushaltens bzw. Wirtschaftens.

Das Kompetenzmodul **Konstruktion** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt spezifisches technisch-konstruktives Wissen zu Architektur, Bautechnik und Baustofftechnologien bzw. zu aktuellen Fragen der technischen Baukonstruktionen.

Das Kompetenzmodul **Holzbau** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt historisches, technisch-konstruktives, wirtschaftliches und künstlerisches Wissen und stellt Bezüge zu aktuellen Entwicklungen dar.

Das Kompetenzmodul **Urbanistik** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt spezifisches theoretisches, konzeptionelles und praxisbezogenes Wissen zur Urbanistik mit jeweils aktuellem Bezug.

Das Kompetenzmodul **Architektur** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt spezifisches theoretisches, konzeptionelles und praxisbezogenes Wissen zur Architektur mit jeweils aktuellem Bezug.

Im Kompetenzmodul **Theorie** (5 ECTS, Wahlpflicht) werden unter anderem vertiefende Seminare abgehalten, die sowohl einen vorbereitenden als auch einen diskursiv reflektierenden Charakter haben. Dabei werden auch historisches, typologisches und methodisches Wissen in wahlweise Architektur- und Kultur-/Kunst-/Medien-/Gendertheorie sowie Postcolonial studies in Soziologie oder Philosophie erworben.

Das Kompetenzmodul **Prozesskultur** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt inhaltliches und methodisches Wissen zu Strategie, Kommunikation, Teamarbeit, Projektorganisation, Supervision, Evaluation und Mediation. Auch die persönliche Fähigkeit des/r Studierenden sich zu hinterfragen wird trainiert.

Das Kompetenzmodul **Baukultur** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt inhaltliches und methodisches Wissen zum Verhältnis von Architektur bzw. ArchitektInnen zu Öffentlichkeit, Politik und Kultur. Weiter-wird trainiert, die eigene Rolle als ArchitektIn bzw. als Berufsgruppe in ein Verhältnis von Zeit, Raum und Macht zu setzen.

Das Kompetenzmodul **Baumanagement** (5 ECTS, Wahlpflicht) vermittelt inhaltliches und methodisches Wissen zu Umsetzungsstrategien von geplanten Projekten. Fragen der Büro- bzw. Bauorganisation, des Rechts und der Wirtschaft werden erlernt und trainiert.

3.6 Lehrveranstaltungsformen

VO = Vorlesung. Sie dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in Wissensstand, Gegenstand und Methoden im jeweiligen Bereich der Disziplin. Die aktive Rolle ist dabei hauptsächlich dem/der Lehrenden vorbehalten.

PA = Projektarbeit. Sie ist die zentrale Lehrform. In ihr werden alle Fachbereiche vernetzt und integriert. In ihr kommt das theoretische und praktische Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte, von der Grundlagenermittlung, der Analyse und kritischen Reflexion, Arbeit und Abstimmung in der Gruppe, Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung unter Einbindung aller Beteiligten bis hin zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert. Wichtige Elemente können auch die Evaluation vorangegangener Projekte und eine prospektive Machbarkeitsprüfung sein. Die Projektarbeit dient der persönlichen Positionsbestimmung, sie wird individuell begleitet und betreut und je nach Bedarf als künstlerischer Einzelunterricht oder in Gruppen geleitet. Dem betreuenden Personal kommt hierbei die Rolle der Führung, des Begleitens und des Feedbacks zu. Die Leistungen der Studierenden während des gesamten Projektzeitraums werden in die Benotung mit einbezogen. Die Arbeitsmethoden werden im Hinblick auf die Arbeitsziele kontinuierlich erörtert und reflektiert.

WO = Workshop. Dieser ist in seiner Vermittlungsmethodik offen. Er dient der vertieften Vermittlung von speziellen Themen mit verschiedenen Herangehensweisen (vortragsähnliche Impulse, übungähnliches Arbeiten, Feedbackgespräche, Erstellen von seminarähnlichen Arbeiten kleineren Umfangs bzw. skizzenhafter Art). Die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema in kurzer Zeit ermöglicht einen sehr persönlichen Dialog zwischen Lehrenden und Studierenden.

SE = Seminar. Es steht am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen und/oder wissenschaftlichen Dialog haben sich die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeit zu steigern. Die aktive Rolle wechselt hier zwischen Lehrenden und Studierenden im Sinne einer Interaktion. Das Seminar kann darüber hinaus auch zur Standortbestimmung des eigenen Denkens und Handelns, als Instrument der internationalen Vernetzung und zur Förderung und Verbreitung der damit verbundenen Anliegen über den Rahmen der universitären Lehre hinaus dienen.

EX = Exkursion. Sie ist eine Blocklehrveranstaltung mit dem Ziel, sich Wissen durch Erfahrung und Anschauung anzueignen („Lernen vor Ort“). Durch die Analyse der entsprechenden Architektur vor Ort im Kontext mit der zuvor aufgearbeiteten Literatur vertieft und ergänzt sie den Unterricht auch theoretisch.

4 PRÜFUNGSORDNUNG

4.1 Studienvoraussetzung und Studienzulassung

Die Voraussetzung zum Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität in Linz ist ein **abgeschlossenes Bachelorstudium der Architektur**. Alle Studierenden, die ihr Bachelorstudium für Architektur nicht an der Kunstuniversität Linz abgeschlossen haben, müssen die künstlerische Eignung gemäß §64, Abs.1, Pkt. 5 UG2002 im Rahmen einer kommissionellen Zulassungsprüfung nachweisen. Die Prüfung erfolgt mündlich und schriftlich und gliedert sich in zwei Teile:

Der erste Teil ist die **Vorlage eigener und einschlägiger künstlerischer Arbeiten** der BewerberInnen. Diese sind im Rahmen eines Bewerbungsgespräches (Hearings) vorzustellen und zu erörtern. Dabei werden die konzeptionelle und darstellerische Qualität der Arbeiten sowie deren Vermittlung beurteilt. Die Kommission entscheidet nach Vorlage der Arbeitsproben im Rahmen des Bewerbungsgesprächs, ob der/die BewerberIn zum zweiten Teil der Prüfung zugelassen wird.

Der zweite Teil ist der Eignungsnachweis mittels einer **Klausurarbeit**. Bei dieser ist die künstlerische und konzeptionelle Artikulationsfähigkeit sowie das Bewusstsein für Problemstellungen der Architektur durch eine entsprechende Aufgabenstellung (Entwurf, Text, freies Zeichnen etc.) zu erkunden und die Fähigkeit zum räumlichen und vernetzten Denken durch die Erarbeitung eines Architekturentwurfes mit fachlicher Vernetzung bzw. Integration zu Teilgebieten der Architektur zu überprüfen. Der/die AbteilungsleiterIn für Architektur – beziehungsweise für BASEhabitat in Bezug auf den entsprechenden Studienzweig – hat zu diesem Zweck entsprechende Themen zu stellen.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Prüfungsformen und Prüfungsumfang

Die Module bzw. Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden **Leistungsnachweis** abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher oder schriftlicher Form erfolgen und in einer oder aus mehreren Beurteilungen bestehen.

Der schriftliche Teil von Prüfungen bzw. die **Schriftlichkeit** einer Prüfung im Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz kann je nach Lehrinhalt und je nach Art des Projekts auch eine künstlerische Ausdrucksweise wie Zeichnung, Modell, Foto und/oder Video inklusive deren verbaler Vermittlung im Rahmen einer Präsentation sein.

Prüfung **Modul** (MO): Schriftlich und mündlich. Die Modulprüfung wird von dem/r ModulleiterIn abgehalten. Die schriftlichen Teile können die Ergebnisse der einzelnen Lehrveranstaltungen in diesem Modul sein und sind zum Prüfungsantritt vorzulegen.

Prüfung **Vorlesung** (VO): Schriftlich oder mündlich.

Prüfung **Projektarbeit** (PA): Schriftlich und mündlich. Die Lehrveranstaltungsform hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Workshop** (WO): Schriftlich oder mündlich. Die Lehrveranstaltungsform hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Seminar** (SE): Schriftliche Prüfung in Form einer wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs sowie deren verbale Vermittlung. Die Lehrveranstaltungsform hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Exkursion** (EX): Ohne oder mit schriftlicher Prüfung in Form von Recherche- und Analysearbeit.

4.3 Masterarbeit und Masterprüfung

Die **Masterprüfung** besteht aus der schriftlichen Masterarbeit und der kommissionellen mündlichen Prüfung. Die Gesamtnote der Masterprüfung wird zu gleichen Teilen aus der Benotung der Masterarbeit und der Benotung der mündlichen kommissionellen Prüfung ermittelt.

Die **Masterarbeit** besteht aus einem in der Wahl mit dem/r BetreuerIn abzusprechenden Projekt im letzten Semester des Masterstudiums und hat die theoretisch-wissenschaftliche und künstlerische und ggf. baupraktische Erforschung und Erprobung des Themas unter Einschluss der dafür notwendigen schriftlichen Vermittlung und der zwei- und dreidimensionalen Darstellung zu beinhalten. Für den Fall einer konkreten Umsetzung ist die Arbeit durch die Werkplanung (Detailzeichnungen) und eine fotografische Dokumentation des realisierten Projekts darzustellen. Darüber hinaus ist auch ein Portfolio über die bisherigen Projektarbeiten im Verlauf des Studiums zu erstellen.

Die **kommissionelle Prüfung** bezieht sich auf den Fachbereich und Gegenstand der Masterarbeit. Zulassungsvoraussetzung für diese Prüfung ist der positive Abschluss aller Lehrveranstaltungs- und/oder Modulprüfungen des Studiums sowie der schriftlichen Masterarbeit.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

5 AKADEMISCHER GRAD

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Masterstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz lautet: **Master of Architecture**, abgekürzt: **MArch**

6 STUDIENZWEIG „BASEhabitat / Humanitarian Design“

Ergänzungen zu den Punkten des Regelstudiums

6.1.0 PRÄAMBEL

Das Wesen und Ziel von BASEhabitat-Projekten liegt in der Verbindung von gesellschafts-politischen (sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen) Zielsetzungen mit höchster architektonisch-künstlerischer Qualität im (sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen) Kontext des globalen Südens. Themen sind die Rücksichtnahme auf kulturelle und soziale Besonderheiten, ein Bauen in Entwicklungs-, Kriegs- bzw. Katastrophengebieten, informelles Bauen, der Einsatz lokal verfügbarer Materialien und ein Bauen, welches sich den Kriterien der Nachhaltigkeit verpflichtet.

Ausgangspunkt für die Entwicklung dieses Studienzweigs ist die vehemente internationale Nachfrage nach dem Wissen, den Kompetenzen und der Praxis, die seit 2004 im Rahmen des Werkstudio BASEhabitat an der Kunstuniversität Linz angesammelt wurden. Der Studienzweig BASEhabitat ist eingebettet im Regelstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz. Er respektiert den dort definierten Fächerkanon und berücksichtigt damit die EU-weiten Studienvorgaben. Die inhaltlichen Ausrichtungen und die gewählten Themen und Studienaufgaben, sowie die frei wählbaren Studienbereiche gründen auf den von BASEhabitat beschriebenen und konkret (baulich) repräsentierten Zielen. Mit folgenden vier Begriffspaaren sind diese Ziele als Säulen oder Grundsätze von BASEhabitat – und damit die Ausrichtung des betreffenden Studiums – charakterisiert: Integration und Respekt / Klima und Technik / Material und Handwerk / Schönheit und Würde

6.1.1. Integration und Respekt

Diese Säule bezeichnet das Eingehen auf einen jeweils unterschiedlichen, aber konkreten historischen, kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Kontext. Als Voraussetzungen gelten Respekt gegenüber diesen Bedingungen, Empathie gegenüber den Betroffenen, deren Einbindung in alle Entscheidungs- und Realisierungsprozesse und ein Gefühl für die Angemessenheit der erforderlichen planerischen Entscheidungen und baulichen Maßnahmen. Als Arbeits- und Entscheidungsgrundlage dient eine Recherche vor Ort. Gemeinsames Bauen wird angestrebt und soll lokalen Kräften den Aufbau von Kompetenzen ermöglichen, die eigenen Lebensbedingungen selbstorganisiert zu verbessern.

6.1.2. Klima und Technik

Mit diesem Begriff ist Bauen als die Kulturtechnik der Klimakontrolle angesprochen, als eine elementare Gestaltungsaufgabe mit präzise definierbaren Zielen jenseits gestalterischer Beliebigkeit. Zur Einstimmung werden traditionelle Maßnahmen und Lösungen studiert. Parallel zum Entwurfsprozess sind zeitgemäße Fachexpertisen einzuholen und Entwurfsvarianten zu simulieren, um die Ergebnisse zu optimieren. Materialentscheidungen, Orientierungen und Konstruktionsweisen stehen im Zusammenhang klimatechnischer Konzepte und beziehen sich auf die spezifischen örtlichen Gegebenheiten. Als Ziel geht es um komfortable, einfach zu kontrollierende Raumtemperaturen mit im Jahresverlauf geringen Schwankungsbreiten. Neben den hohen Aufenthaltsqualitäten geht es um einen möglichst geringen Energieaufwand für Heizung oder/und Kühlung.

6.1.3. Material und Handwerk

Bei der Auswahl von Materialien geht es BASEhabitat um den ökologischen „Fußabdruck“. Die Folge ist eine Entscheidung für „vor Ort“ verfügbare, möglichst nachwachsende, tunlichst leicht und kostengünstig erwerbbar und idealerweise mit geringem Aufwand zu manipulierende Baustoffe. Dieses Ziel erfüllt eine soziale Komponente (Leistbarkeit/Erreichbarkeit) und einen ökologischen Aspekt (Nebenwirkungen/Entsorgungsprobleme). Daraus resultiert der bevorzugte Einsatz von Lehm, die Entscheidung für keramische Materialien, für Bambus- und Holzkonstruktionen, für Naturtextilien sowie das Bevorzugen von Naturfarben und den Eigenfarben der eingesetzten Baustoffe. Wenn damit die Lebensbedingungen erleichtert werden können, die Haltbarkeit deutlich verbessert wird oder spezifische technische Anforderungen dafürsprechen, nutzt BASEhabitat den gezielten Einsatz von industriell gefertigten Baumaterialien und Bauelementen.

6.1.4. Schönheit und Würde

Das Bekenntnis zur Schönheit kennzeichnet BASEhabitat im Feld verwandter Initiativen der Entwicklungszusammenarbeit. Mit diesem anspruchsvollen, nicht abschließend zu definierenden Begriff ist die psychische und geistige Dimension von Architektur angesprochen. Es ist damit mehr eine Arbeitshaltung als ein Ziel beschrieben: eine sorgfältige, liebevolle Herangehensweise, die alle Aspekte (auch die drei bisher genannten Punkte) integriert und die sozialen, wirtschaftlichen und politischen Ziele in eine künstlerische Dimension transformiert. In diesem Sinne wird Schönheit zu einer Form des Respekts gegenüber beziehungsweise zu einer Form der Anerkennung der Würde von BewohnerInnen und Orten. Für BASEhabitat ist Schönheit ein menschliches Grundbedürfnis und kein Luxusgut.

6.2.0 QUALIFIKATIONSPROFIL (vgl. Kapitel 1)

Der Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“ ist in den Tätigkeitsrahmen von BASEhabitat eingebettet und betrifft damit schwerpunktmäßig die konkrete architektonische Praxis im Kontext der internationalen Entwicklungszusammenarbeit. Schwerpunktgemäß fokussiert sich dieses Studium auf Behausungsbedürfnisse sozial, politisch und/oder ökonomisch benachteiligter Menschen oder solchen in besonderer Notlage wie beispielsweise in Katastrophenfällen. Die damit verbundenen Aufgabenstellungen bedürfen vertiefter Kenntnisse und Fertigkeiten im Rahmen der Projektanbahnung und Organisation, sowie der handwerklichen und technischen Umsetzung. Das Studium vermittelt über das Entwerfen hinaus wesentlich tieferreichender (als klassische Architekturstudien) praktische handwerkliche Fähigkeiten, wobei der Umgang mit lokal verfügbaren Materialien, die Kenntnis traditioneller Verarbeitungstechniken und materialtechnologische Kenntnisse auf der Höhe der Zeit im Fokus stehen. Die entsprechenden Baurealisierungen stützen sich auf Kooperation und Teamwork mit lokalen AkteurInnen und PartnerInnen (Organisationen und/oder Personen in der Entwicklungszusammenarbeit, NGO's und dergleichen).

6.3.0 AUFBAU, INHALT UND VERLAUF DES STUDIUMS

6.3.1 Grundgedanken (vgl. Kapitel 3.1)

Das Studium „BASEhabitat / Humanitarian Design“ findet an verschiedenen Orten in Abhängigkeit aktueller Projekte und deren Verlauf beziehungsweise Charakteristik statt. Ziel ist es, lokal und „vor Ort“ zu agieren, um Architektur konkret und als angewandte Kunst, verhandelte Politik und erforschte Technik tiefer verstehen zu lernen.

Die Themenfelder erweitern sich um die handwerkliche Praxis mit nachwachsenden, regionalen Rohstoffen, um die Auseinandersetzung mit Theorie und Praxis der Internationalen Entwicklungszusammenarbeit und um exemplarische oder projektspezifische Einblicke in die Bereiche von Infrastruktur, Raumplanung, Wasserwirtschaft oder Seismologie.

Die als Freies Wahlfach im Ausmaß von zweimal je 5 ECTS angebotenen Projektmodule „Spatial Practise“ ergänzen die Studienstruktur schwerpunktgemäß.

6.3.2 Modultypen (vgl. Kapitel 3.2)

Im Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“ wird neben den zwei verschiedenen Projektmodulen „Entwerfen“ und „Vertiefen“ als drittes „Spatial Practise“ angeboten. Im Umfang von zweimal je 5 ECTS wird dabei die praktische Umsetzung von Entwürfen vermittelt.

6.3.3 Wahlmöglichkeiten (vgl. Kapitel 3.3)

Im Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“ beziehen sich die Wahlpflichtmodule „Analyse“, „BASEhabitat“ und „Theorie“ auf die Grundlagenermittlung, Theorie und Reflexion humanitärer Architekturprojekte.

6.3.4 Verlauf und Überblick (vgl. Kapitel 3.4)

Nachstehend sind ein tabellarischer Verlauf und eine vollständige Auflistung des Studienplans für den Studiengang angeführt. Im Rahmen der gegenständlichen Schwerpunktsetzung ist der raumzeitliche Ablauf für das erste Studienjahr verbindlich.

SEM.	PROJEKTMODULE		KOMPETENZMODULE					-	ECTS	
	Pflicht	Pflicht	Pflicht	Zweig	Frei					
1.	2 Entwerfen "Design" "Spatial Practise" zu je 10 ECTS	Vertiefen 5 ECTS	5 ECTS Planumsetzung	5 ECTS Urbanistik	5 ECTS Analyse	5 ECTS Analyse	5 ECTS BASEhabitat	5 ECTS Theorie	15 ECTS Freie Wahlfächer davon optional angeboten: 2 x 5 ECTS Spatial Practise	30
2.		Vertiefen 5 ECTS								30
3.	Entwerfen 10 ECTS	Vertiefen 5 ECTS								30
4.	Masterarbeit 30 ECTS								30	

2 Projektmodule Entwerfen („Design“ / „Spatial Practise“)	2 x	10 =	20 ECTS	16,7%
1 Projektmodul Entwerfen	1 x	10 =	10 ECTS	8,3%
3 Projektmodule Vertiefen	3 x	5 =	15 ECTS	12,5%
1 Kompetenzmodul Planumsetzung	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Urbanistik	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Analyse	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Analyse („On-Site Workshops“)	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul BASEhabitat („Workshops“)	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
1 Kompetenzmodul Theorie („Studio Sessions“)	1 x	5 =	5 ECTS	4,2%
Summe Module			75 ECTS	62,5%
Freie Wahlfächer (inkl. Angebot „Spatial Practise“ über 2x5 ECTS)....			15 ECTS	12,5%
Summe ohne Masterarbeit			90 ECTS	75,0%
Masterarbeit			30 ECTS	25,0%
Gesamtsumme			120 ECTS	100,0%

6.4.0 PRÜFUNGSORDNUNG

6.4.1 Studienvoraussetzungen und Studienzulassung (vgl. Kapitel 4.1)

In Ergänzung zu den allgemeinen Zulassungsbedingungen für das Masterstudium der Architektur ist für den Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“ eine sechsmonatige Handwerkspraxis eine Aufnahmevoraussetzung. Diese handwerkliche Praxis (HP) hat in den Arbeitsfeldern Baumeisterarbeit, Holzbau, Leimbau, Stahlbau (Schlosserei) und bei einem gewerblich autorisierten Dienstgeber zu erfolgen. Die Praxis bzw. seine sechsmonatige Dauer wird durch ein Arbeitszeugnis des Dienstgebers und den entsprechenden Lohnsteuernachweis bestätigt. Die Arbeit kann auch in zwei der oben genannten Gewerken erfolgen, in jedem jedoch mindestens für die Dauer von zwei Monaten. In Ausnahmefällen kann die Praxis auch auf einer BASEhabitat-eigenen Baustelle erfolgen. Dafür müssen die erforderlichen Ausbildungsbedingungen zum Zeitpunkt der Praxis jedoch gegeben sein, was nur von der BASEhabitat-Leitung bestätigt und anerkannt werden kann. Zudem kann diese Handwerkspraxis auch erst nach dem Beginn des Studiums und parallel zu diesem erfolgen. Auch dies bedarf der Zustimmung durch die Studienleitung.

6.5.0 AKADEMISCHER GRAD (vgl. Kapitel 5)

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Masterstudium der Architektur (Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“) an der Kunstuniversität Linz lautet: **Master of Architecture**, abgekürzt: **MArch**. Im Abschlusszeugnis wird der Studiengang „BASEhabitat / Humanitarian Design“ angeführt.

Studienplan für das

BACHELORSTUDIUM DER ARCHITEKTUR

an der Kunstuniversität Linz
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

Beschluss der Curricula-Kommission am 05.03.2008 – Beschluss Senat am 16.04.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 28.01.2009
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 02.06.2010
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 07.11.2012
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 06.03.2013
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 12.06.2013
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 06.05.2015
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 06.06.2018

1 QUALIFIKATIONSPROFIL

2 AUSBILDUNGSPROFIL

2.1 Ziele der Ausbildung

2.2 Methoden der Ausbildung

3 AUFBAU, INHALT UND VERLAUF DES STUDIUMS

3.1 Grundgedanken

3.2 Modultypen

3.3 Wahlmöglichkeiten

3.4 Verlauf und Überblick

3.5 Modulbeschreibungen

3.6 Lehrveranstaltungsformen

4 PRÜFUNGSORDNUNG

4.1 Studienvoraussetzung und Studienzulassung

4.2 Prüfungsformen und Prüfungsumfang

4.3 Bachelorarbeit und Bachelorprüfung

5 AKADEMISCHER GRAD

6 ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN

6.1 Gültigkeitsdauer

6.2 Gegenverrechnung

1 QUALIFIKATIONSPROFIL

Das Studium zum Bachelor der Architektur qualifiziert zum/r GestalterIn. Es bezieht seine Methoden, Aufgabenstellungen und Ziele aus den Disziplinen des räumlichen und baulichen Gestaltens, weist in seiner Grundsätzlichkeit und Allgemeingültigkeit jedoch über dieses hinaus.

Neben der architekturenspezifischen Qualifikation im Umgang mit Funktionen, Raum und Körper, Konstruktion, Atmosphäre, Material, Farbe und Form geht es um ein (in allen anspruchsvollen Arbeitsfeldern gleichermaßen notwendiges) Erkennen der Arbeitsvoraussetzungen und Bedingungen. Es werden damit die Aufgabenanalyse, die Zieldefinition sowie die Gestaltung von Arbeitsprozessen bereits während des Studiums beachtet. Der Reaktion auf den Kontext (die sozialen, räumlichen und ökonomischen Voraussetzungen) und einer Intervention am konkreten Thema / Objekt / Ort wird besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Das Ziel ist die Aufwertung und Steigerung von Räumen, Strukturen und Formen in allen ihren Erscheinungen, noch allerdings in kleinerem Maßstab. In diesem Sinne schafft das Studium eine Sensibilisierung für die Wirkung und den Ausdruck von Entwurfsergebnissen. Es vermittelt die Grundlagen des technisch-handwerklichen Rüstzeugs und stellt in Ansätzen die Umsetzungsprozesse und -methoden dar.

Das Studium schafft die, für eine Arbeit als ArchitektIn (im klassischen Sinne) notwendige Grundlagenkenntnis und bietet darüber hinaus Elemente zur Ausstattung eines in den vergangenen Jahren enorm ausgeweiteten Berufsprofils. Mit entsprechenden Zusatzqualifikationen befähigt das Bachelorstudium der Architektur somit auch zur Wirksamkeit in der Bauverwaltung, in der (Bau-) Wirtschaft, in der Bauträgerschaft, im Architekturmanagement, im (Architektur-) Journalismus und in diesen verwandten Bereichen.

2 AUSBILDUNGSPROFIL

2.1 Ziele der Ausbildung

Die Ausbildung vermittelt einerseits künstlerisch-gestalterisches und technisches Wissen, macht dieses in seinen Entstehungs- und Wirkungszusammenhängen erkennbar und vermittelt andererseits Fähigkeiten, die den Umgang mit komplexen Denkansätzen und Arbeitsmethoden ermöglichen.

Das Vermitteln und Präzisieren von Arbeitszielen und -methoden sowie das Vorstellen von Konzepten und Arbeitsergebnissen findet besondere Beachtung. In Reaktion auf immer komplexer werdende Gesellschaftsprozesse wird auf den Erwerb „sozialer Kompetenz“ ein besonderes Gewicht gelegt.

Ein wesentliches Lernziel liegt bei der Pflege vernetzten Denkens, der Verbindung der künstlerisch-intuitiven mit der wissenschaftlichen Herangehensweise sowie in Folge bei einer Abschätzung der umfassenden (Aus-)Wirkung des eigenen Tuns und Gestaltens. Dabei geht es um eine ganzheitliche Verantwortung gegenüber kulturellen, künstlerischen, sozialen und gesellschaftlichen Zielsetzungen insbesondere solchen von aktueller Brisanz (Globalisierung, Ökologie, Digitale Technologie, Konsumismus, neue Medien).

Es werden nicht fremdbestimmte Leitbilder vermittelt, sondern Möglichkeiten der Interventionen am konkreten kulturellen Bestand. Es geht um eine Gestaltung und eine Architektur, die „Leben gestaltet“ und sich nicht in die Nischen eines temporären Events verdrängen lässt.

Das Ziel besteht darin, sowohl den Entstehungsprozessen wie den Ergebnissen und allen daran Beteiligten ungeteilte Aufmerksamkeit zu schenken. Im Interesse eines umfassenden Kulturanspruchs kommen die Persönlichkeit von GestalterIn und AuftraggeberIn, die Aufgabe, der Ort und die Zeit des Handelns zu ihren (gleichen) Rechten.

2.1 Methoden der Ausbildung

Das Lernen im Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz erfolgt in steter Wechselwirkung von theoretischer Grundlagenvermittlung (Vorlesungen) und tätiger Erforschung, Erfahrung, Anschauung und Übung (Projektarbeit, Workshops, Seminare, Exkursionen).

Die Ausbildung fördert insbesondere in der Projektarbeit, in Seminaren und in Workshops individuelle Schwerpunktinteressen und Begabungen der einzelnen Studierenden. In der zentralen Lehrform, dem künstlerischen Projektstudium, sind die Vernetzung der Wissensbereiche, die interdisziplinäre Zusammenarbeit und/oder Vertiefung sowie die Einbeziehung einzelner Fächer gefördert und gefordert. Ein Zusammenfassen von Lehrinhalten und Zeiteinheiten durch die Zusammenarbeit von einzelnen Lehrenden ist, soweit inhaltlich oder didaktisch sinnvoll, erwünscht.

3 AUFBAU, INHALT UND VERLAUF DES STUDIUMS

3.1 Grundgedanken

Das Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt **6 Semester** zu je 30 ECTS-Anrechnungspunkten (in Folge European Credits, oder kurz ECTS genannt). Das ergibt in Summe 180 ECTS. Davon sind 18 ECTS (das sind 10%) als Freie Wahlfächer an einer der anerkannten in- oder ausländischen Universitäten zu absolvieren.

Die grundlegende Idee des Studiums ist die kontinuierliche und nachhaltige Verschränkung von künstlerischen, technischen und theoretischen Wissensgebieten mit konkreten Entwurfsprojekten. Die **Projektmodule** Entwerfen und Vertiefen stehen in einer fortlaufenden Parallelstruktur mit insgesamt 18 ECTS pro Semester im Zentrum der Ausbildung.

In den **Kompetenzmodulen** werden Inhalte aus den Bereichen Kunst, Technik und Theorie als fachliche Basis vermittelt. Durch Exkursionen wird die Ausbildung anschaulich und praxisnah. Die freien Wahlfächer ermöglichen eine persönliche Schwerpunktgestaltung.

Als **Studieneingangsphase** gilt das 1. und das 2. Semester mit insgesamt 60 ECTS. Davon sind jeweils 18 ECTS in Projektmodulen und 12 ECTS in Kompetenzmodulen pro Semester gebunden.

3.2 Modultypen

Das Bachelorstudium der Architektur beinhaltet mit dem Projekt- und dem Kompetenzmodul zwei verschiedene Modultypen:

Projektmodule

Entwerfen 12 ECTS vermittelt Entwerfen und Darstellen des Entwurfs
Vertiefen 6 ECTS vermittelt Fach- und Anwendungswissen ins Entwerfen

Kompetenzmodule

Konstruktion 6 ECTS vermittelt technisch-naturwissenschaftliches Wissen
Theorie 6 ECTS vermittelt theoretisch-geisteswissenschaftliches Wissen
Analyse 6 ECTS vermittelt praktisch-anschauliches Wissen

3.3 Wahlmöglichkeiten

Im Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz bestehen sechs verschiedene Optionen bzw. Wahlmöglichkeiten hinsichtlich der vermittelten Inhalte und des persönlichen Vorgehens im Studium:

Pro Semester werden mindestens zwei **thematische Optionen** aus den Disziplinen der Architektur im Projektmodul Entwerfen angeboten. Eine Ausnahme stellt lediglich die Studieneingangsphase dar.

Pro Semester werden auch im Projektmodul Vertiefen **fachliche Optionen** aus technischen und planerischen Wissensgebieten angeboten. Eine Ausnahme stellt lediglich die Studieneingangsphase dar (siehe unter Pkt. 3.5).

Darüber hinaus bestehen Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen **LVA innerhalb der Module**, insbesondere in den Projektmodulen Vertiefen der beiden ersten Semester sowie im Kompetenzmodul Kulturtheorie.

Ein Entwerfen (im 3., 4. oder 5. Semester) kann bei entsprechendem Angebot durch eine **Baupraxis** ersetzt werden. Diese kann auch außerhalb des üblichen Studienbetriebs (z.B. im Sommer) absolviert werden (siehe unter Punkt 3.5). Studierende haben sich dazu mit ihren bisherigen Entwurfsarbeiten zu bewerben. Nach entsprechender Zustimmung kann statt 1 PM Entwerfen (12 ECTS) die Baupraxis (über 8 ECTS bis max. 12 ECTS) unter gleichzeitigem Besuch fachlich einschlägiger LVAs (über max. 4 ECTS) absolviert werden.

Während des Studiums kann ein Projektmodul Entwerfen durch das Absolvieren von drei **Intervallentwürfen** bestritten werden. Intervallentwürfe sind Entwurfsübungen zu verschiedenen Themen der Architektur im Umfang von je 4 ECTS.

Freie Wahlfächer mit in Summe 18 ECTS sind aus dem Angebot anerkannter in- und ausländischer Universitäten zu wählen.

3.4 Verlauf und Überblick

Nachstehend sind ein tabellarischer Verlauf und eine taxative Auflistung des Studienplans angeführt. Eventuell inhaltlich aufeinander aufbauende einzelne Lehrveranstaltungen bzw. Module sind im Verlaufsvorschlag der Sache nach berücksichtigt. Es wird empfohlen, die Baupraxis im 4. Semester anzusetzen, sofern sie nicht ohnedies in vorlesungsfreien Zeiten absolviert werden kann.

Generell ist die semesterweisen Zuordnung nicht bindend. Die Kompetenzmodule Analyse und Theorie sind in diesem Vorschlag nicht einzelnen Semestern zugeordnet. Dasselbe gilt eingeschränkt auch für Städtebau und Architekturtheorie.

	SEM.	PROJEKTMODULE		KOMPETENZMODULE			FREI	ECTS	
Studienein- gangphase	1.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Konstruktion 6 ECTS	6 ECTS Analyse	6 ECTS Analyse	6 ECTS Theorie	18 ECTS Freie Wahlfächer	30
	2.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Konstruktion 6 ECTS					30
1 x opt. Baupraxis im 3. bis 5. Semester	3.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Konstruktion 6 ECTS					30
	4.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Konstruktion 6 ECTS					30
	5.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Architekturtheorie 6 ECTS					30
	6.	Entwerfen 12 ECTS	Vertiefen 6 ECTS	Urbanistik 6 ECTS					30

6 Projektmodule Entwerfen (1x opt. Baupraxis)	6 x 12 =	72 ECTS	40,0%
6 Projektmodule Vertiefen.....	6 x 6 =	36 ECTS	20,0%
4 Kompetenzmodule Konstruktion.....	4 x 6 =	24 ECTS	13,3%
2 Kompetenzmodule Analyse	2 x 6 =	12 ECTS	6,6%
1 Kompetenzmodul Architekturtheorie	1 x 6 =	6 ECTS	3,3%
1 Kompetenzmodul Theorie.....	1 x 6 =	6 ECTS	3,3%
1 Kompetenzmodul Urbanistik.....	1 x 6 =	6 ECTS	3,3%
Summe Module		162 ECTS	90,0%
Freie Wahlfächer		18 ECTS	10,0%
Gesamtsumme		180 ECTS	100,0%

3.5 Modulbeschreibungen

Die zwei Projektmodule **Entwerfen in der Studieneingangsphase** (zu je 12 ECTS) vermitteln grundlegendes Wissen zur Komplexität des architektonischen Entwurfs. Dazu sind Fragen der Darstellung von Architektur zu behandeln. Die inhaltliche Ausrichtung der Entwurfsprojekte zielt auf das Erfassen von zentralen Themen der Architektur (Struktur, Form und Material) ab. Ein zweiter Aspekt ist die Vermittlung der konkreten Dimensionalität eines Bauwerks in anschaulicher Weise vor Ort (Maßstab, Maßstäblichkeit, Kontext).

Die vier Projektmodule **Entwerfen** (zu je 12 ECTS) vermitteln die Fähigkeit zum räumlichen-architektonischen Entwurf. Zentral werden räumliche, strukturelle, formale, texturale, funktionelle, atmosphärische und kontextuelle Fragen sowie Fragen der Darstellung, insbesondere des Modellbaus trainiert. Zu den jeweiligen Themenstellungen können über die architektonischen Anforderungen hinaus auch projektbezogen fachfremde Inhalte vermittelt werden.

Die zwei Projektmodule **Vertiefen in der Studieneingangsphase** (zu je 6 ECTS) vermitteln digitale Darstellungstechniken sowie hochbautechnisches Zeichnen und Konstruieren. Trainiert wird auch die Präsentation von Projekten. Studierende mit zeichnerischen Kompetenzen am Computer (Nachweis) eignen sich alternativ praktisch-künstlerische Fähigkeiten mittels LVA aus dem Angebot der Kunstuniversität Linz an.

Die drei Projektmodule **Vertiefen** (zu je 6 ECTS) vermitteln die Vernetzung von architektonischer Absicht mit konstruktiven, technischen und freiräumlichen Vorgaben/Bedingungen. Das Erarbeiten von Architektur im interdisziplinären Kontext wird geübt. Aus folgenden vier Fächern muss jedes in einem Ausmaß von mindestens 1 EC mindestens einmal gewählt werden: Hochbautechnik, Tragwerkslehre, Nachhaltiges Bauen und Freiraumplanung. Darüber hinaus werden die persönliche verbale und die zwei- bzw. dreidimensionale Projektpräsentation trainiert. Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten (über 2 ECTS) ist zu absolvieren.

Das Projektmodul **Vertiefen (Bachelor)** (zu 6 ECTS) ist inhaltlich wie das reguläre Projektmodul Vertiefen angelegt. Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten fällt weg. Verpflichtend ist 1 ECTS im Fach Hochbautechnik. Über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums ist im Rahmen einer eigenen LV ein Portfolio zu erstellen.

In der **Baupraxis** (8 bis 12 ECTS entsprechen ca. 5 - 8 Wochen) werden praktische Fähigkeiten, die im Naheverhältnis zu Architektur stehen (Baustelle, Werkstatt, etc.) erlernt und so ein Zugang zur Umsetzbarkeit des Geplanten vermittelt. Sie kann innerhalb oder außerhalb des universitären Betriebs und auch in Teilen absolviert werden und kann bei entsprechendem schriftlichem Nachweis (Zeiten, Inhalte) angerechnet werden. Dies ist möglich, wenn entsprechend ausgerichtete Projekte des Universitätsbetriebs mit eindeutig praktischem Inhalt (z.B. Base Habitat) angeboten werden.

Die vier Kompetenzmodule **Konstruktion** (zu je 6 ECTS) vermitteln technisch-konstruktives Wissen zu Architektur. Geschult wird naturwissenschaftliches Basisverständnis, konstruktiv-logisches Denken, interdisziplinäres Verstehen von technischen Systemen sowie die Berührungspunkte bzw. gegenseitigen Beeinflussungen von Technik und Kunst.

Das Kompetenzmodul **Architekturtheorie** (6 ECTS) vermittelt grundlegendes Wissen zur historischen Entwicklung der Architektur, zu ihren Theorien und Typologien. Auch das abstrakte Denken über Architektur und die verbale wie schriftliche Fähigkeit zum Diskurs werden geschult.

Das Kompetenzmodul **Urbanistik** (6 ECTS) vermittelt historisches, enzyklopädisches und methodisches Basiswissen zur Planung von urbanen Räumen und Landschaftsräumen.

Im Kompetenzmodul **Theorie** (6 ECTS) können kultur-/kunst-/medien-/gendertheoretisches Wissen sowie Kenntnisse in Soziologie und Philosophie erworben werden. Es sind mindestens je eine LVA des Typs Vorlesung bzw. Seminar zu besuchen, um sowohl die theoretische wie selbstständige Aneignung des jeweiligen Fachwissens als auch die Artikulationskompetenzen zu schulen.

Die zwei Kompetenzmodule **Analyse** (zu je 6 ECTS) vermitteln einerseits das Vermögen, in kurzer Zeit architektonische Problemstellungen zu analysieren und darauf mit einem Entwurf zu antworten, andererseits die Fähigkeit, theoretisch wie praktisch-anschaulich über Architektur(en) zu recherchieren, sie zu analysieren und zu reflektieren.

3.6 Lehrveranstaltungsformen

Die Architekturlehre wird in folgenden fünf Unterrichtsformen vermittelt, die mit Ausnahme der Vorlesung alle auf das praktische Tun ausgerichtet sind:

VO = Vorlesung

Sie dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in Wissensstand, Gegenstand und Methoden im jeweiligen Bereich der Disziplin. Die aktive Rolle ist dabei hauptsächlich dem/der Lehrenden vorbehalten.

PA = Projektarbeit

Sie ist die zentrale Lehrform. In ihr werden alle Fachbereiche vernetzt und integriert. In ihr kommt das theoretische Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte, von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Vorstellung der Ergebnisse geübt und verfeinert. Die Projektarbeit dient der persönlichen Positionsbestimmung, sie wird individuell begleitet und betreut und je nach Bedarf als künstlerischer Einzelunterricht oder in Gruppen geleitet. Dem betreuenden Personal kommt hierbei die Rolle der Führung, des Begleitens und des Feedbacks zu. Die Leistungen der Studierenden im gesamten Projektzeitraum sind in die Benotung miteinzubeziehen. Die Arbeitsmethoden werden wie die Arbeitsziele erörtert und reflektiert.

WS = Workshop

Dieser ist in seiner Vermittlungsmethodik offen. Er dient der vertieften Vermittlung von speziellen Themen mit verschiedenen Herangehensweisen (vortragsähnliche Impulse, übungsähnliches Arbeiten, Feedbackgespräche, Erstellen von seminarähnlichen Arbeiten kleineren Umfangs bzw. skizzenhafter Art). Die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema in kurzer Zeit ermöglicht einen sehr persönlichen Dialog zwischen Lehrenden und Studierenden.

SE = Seminar

Es steht am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen und/oder wissenschaftlichen Dialog haben sich die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeit zu steigern. Die aktive Rolle wechselt hier zwischen Lehrenden und Studierenden im Sinne einer Interaktion.

EX = Exkursion

Sie ist eine Blocklehrveranstaltung mit dem Ziel, sich Wissen durch Erfahrung und Anschauung anzueignen („Lernen vor Ort“). Durch die Analyse der entsprechenden Architektur vor Ort im Kontext mit der zuvor aufgearbeiteten Literatur vertieft und ergänzt sie den Unterricht auch theoretisch.

4 PRÜFUNGSORDNUNG

4.1 Studienvoraussetzung und Studienzulassung

Die Voraussetzung zum Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität in Linz ist neben der allgemeinen Hochschulreife gem. §64 UG 2002 und der besonderen Universitätsreife gem. §65 UG 2002 eine entsprechende einschlägige künstlerisch-gestalterische Eignung. Die besondere Universitätsreife gem. §65 UG 2002 kann, wenn sie nicht vor Studienbeginn vorliegt, auch im Laufe des Bachelorstudiums, auf jeden Fall aber vor der Bachelorprüfung, nachgewiesen werden. Die künstlerisch-gestalterische Eignung ist in Form einer **Zulassungsprüfung** vor einer Prüfungskommission nachzuweisen. Die Prüfung erfolgt mündlich und schriftlich und gliedert sich in zwei Teile:

Der erste Teil ist die **Vorlage eigener und einschlägiger künstlerischer Arbeiten** der BewerberInnen. Diese sind im Rahmen eines Bewerbungsgesprächs (Hearings) vorzustellen und zu erörtern. Dabei werden die konzeptionelle und darstellerische Qualität der Arbeiten sowie deren Vermittlung beurteilt. Die Kommission entscheidet nach Vorlage der Arbeitsproben im Rahmen des Bewerbungsgesprächs, ob der/die BewerberIn zum zweiten Teil der Prüfung zugelassen wird.

Der zweite Teil ist der Eignungsnachweis mittels einer **Klausurarbeit**. Bei dieser ist die künstlerische und konzeptionelle Artikulationsfähigkeit sowie das Bewusstsein für Problemstellungen der Architektur durch eine entsprechende Aufgabenstellung (Text, freies Zeichnen etc.) zu erkunden und die Fähigkeit zum räumlichen und vernetzten Denken durch die Erarbeitung eines Architekturentwurfes zu überprüfen. Der/die AbteilungsleiterIn für Architektur hat zu diesem Zweck entsprechende Themen zu stellen.

4.2 Prüfungsformen und Prüfungsumfang

Die Module bzw. LVA werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden **Leistungsnachweis** abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher oder schriftlicher Form erfolgen und in einer oder aus mehreren Beurteilungen bestehen.

Der schriftliche Teil von Prüfungen bzw. die **Schriftlichkeit** einer Prüfung im Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz kann je nach Lehrinhalt und je nach Art des Projekts auch eine künstlerische Ausdrucksweise wie Zeichnung, Modell, Foto und/oder Video inklusive deren verbaler Vermittlung im Rahmen einer Präsentation sein.

Zu jedem Modul wird eine **ModulleiterIn** vom Studienrektorat auf Vorschlag der zuständigen Studienadministration bestimmt. Der/die ModulleiterIn ist nicht verpflichtet, eine LVA in diesem Modul abzuhalten. Die entsprechende Modulleitung und die zuständige Studienadministration haben einvernehmlich und ein Studienjahr im Voraus zu entscheiden, ob statt Einzelprüfungen (LVA) eine Modulprüfung (gesamtes Modul) abgehalten wird.

Prüfung **Modul** (MO): schriftlich und mündlich. Die Modulprüfung wird von dem/r ModulleiterIn abgehalten. Die schriftlichen Teile können die Ergebnisse der einzelnen LVA in diesem Modul sein und sind zum Prüfungsantritt vorzulegen.

Prüfung **Vorlesung** (VO): schriftlich oder mündlich.

Prüfung **Projektarbeit** (PA): schriftlich und mündlich. Die LVA hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Workshop** (WS): schriftlich oder mündlich. Die LVA hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Seminar** (SE): schriftliche Prüfung in Form einer wissenschaftlichen und/oder künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs sowie deren verbale Vermittlung. Die LVA hat immanenten Prüfungscharakter.

Prüfung **Exkursion** (EX): Teilnahmeverpflichtung mit schriftlicher Prüfung in Form von Recherche- und Analysearbeit.

4.3 Bachelorarbeit und Bachelorprüfung

Die **Bachelorarbeit** des Bachelorstudiums der Architektur wird in den jeweilig letzten Lehrveranstaltung Entwurf (aus dem Modul Entwerfen) und Vertiefung (aus dem Modul Vertiefen) des letzten Semesters des Studiums erstellt.

Die **Bachelorprüfung** des Bachelorstudiums der Architektur entspricht der Summe aller Modul- oder Einzelprüfungen der jeweilig letzten Module Entwerfen und Vertiefen des letzten Semesters. Die Voraussetzung für die Zulassung zu den Prüfungen ist der positive Abschluss aller übrigen Module Entwerfen und Vertiefen und des Praktikums (bzw. des alternativen Moduls Entwerfen).

Die **Beurteilung** der Bachelorprüfung wird entsprechend der Einheiten des ECTS der einzelnen Lehrveranstaltungen aus den Modulen Entwerfen und Vertiefen des letzten Semesters des Studiums nach Anteilen gewichtet ermittelt.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

5 AKADEMISCHER GRAD

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Bachelorstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz lautet: **Bachelor of Architecture**, abgekürzt **BArch**

6 ÜBERGANGSBESTIMMUNGEN

6.1 Zeitläufe

Die Frist für den Umstieg vom 1.Studienabschnitt des „Studienplan für das Diplomstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz (Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung)“ in das Bachelorstudium der Architektur endet mit dem Studienjahr 2013/14.

6.2 Gegenverrechnung

Das Bachelorstudium der Architektur (wie auch das gleichnamige Masterstudium) ist aus dem Diplomstudium der Architektur an der Kunstuniversität Linz hervorgegangen und löst diese im Studienangebot der Universität ab.

Bei Übertritt von der alten Studienordnung in die neue Studienordnung gilt grundsätzlich eine Äquivalenz zwischen dem gesamten 1.Studienabschnitt des Diplomstudiums der Architektur und dem Bachelorstudium der Architektur.

Sind alle Lehrveranstaltungen des 1.Abschnitt des Diplomstudiums positiv absolviert, so sind diese bei Umstieg ohne Gegenverrechnung als Bachelorstudium anzuerkennen und der entsprechende Titel zu verleihen. In allen anderen Fällen gilt die Liste zur Gegenverrechnung.

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

Akad. Grad: Bachelor of Arts,
abgekürzt: BA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 15. 3. 2006

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 Bachelorstudium „Grafik-Design und Fotografie“.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.4. 2006

Wiederveröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 7. 9. 2006,

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission vom 7.5.2008,

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission vom 9.3.2011,

geändert mit Beschluss des Curricula-Kommission vom 12.6.2013,

genehmigt mit Beschluss des Senates vom 19.6.2013

geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Schwerpunktsetzung
- 1.2 Studienziele
- 1.3 Qualifikationsprofil

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau
- 3.2 Studienbereiche
- 3.3 Modularisierung des Studiums
- 3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums
- 3.5 Exemplarischer Studienverlauf
- 3.6 Definition der Lehrveranstaltungstypen

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache
- 4.3 Prüfungen
- 4.4 Bachelorzeugnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz ist ein 6-semestriges Studium mit einem breiten Bildungsangebot im Bereich der Gestaltung von textuellen, (audio)visuellen und fotografischen Medien. Das ermöglicht den Absolventinnen und Absolventen sowohl freie künstlerische Projekte in konzeptioneller, gestalterischer, technischer und organisatorischer Hinsicht zu realisieren als auch in der Kreativwirtschaft zu arbeiten.

1.1 Schwerpunktsetzung

Das Studium positioniert sich an der Schnittstelle von Text und Bild. Ziel ist es spezifische Botschaften sichtbar, erlebbar und benutzbar zu machen und in Bezug zur Gesellschaft zu stellen.

Heutzutage geht es weniger um die Produktion von Artefakten als vielmehr um die Gestaltung von Werkzeugen und Systemen, mit denen die Menschen Botschaften und Informationen auf- und wahrnehmen. Dabei gilt es die wichtigsten Elemente aus komplexen Zusammenhängen erfassbar zu machen.

Das Bachelorstudium setzt einen Schwerpunkt auf das Design von visuellen Medien. Dabei wird die Wirkung von Text und Schrift in Verbindung mit Bild, insbesondere der Fotografie, in analogen Printmedien wie auch in digitalen Anwendungen am Bildschirm untersucht. Die Reflexion der sich stark verändernden Bedeutung von Materialität, der Benutzung von Medien und Inhalt und Art der Kommunikation sind ein wichtiger Bestandteil des Studiums.

1.2 Studienziele

Der Fokus des Studiums liegt in der Gestaltung von Text- und Bildmaterialien und der Erprobung ihrer Wirkung in den diversen Medien. Durch die Verschränkung analoger und digitaler Medien werden visuelle Kommunikationsstrategien und deren gestalterische Methoden untersucht. Im Studium werden handwerkliche Fähigkeiten in Verbindung mit den Möglichkeiten aktueller Technologien in konzeptioneller wie auch in formaler Hinsicht erlernt.

Das Studium vermittelt die Fähigkeit, künstlerische/gestalterische Projekte zu konzipieren, umzusetzen und zu reflektieren. Im Mittelpunkt der Lehre steht der persönliche Erfahrungsgewinn in Form von projektorientierter künstlerischer und gestalterischer Arbeit. Umfang und Komplexität der Projekte nehmen im Verlauf des Studiums zu.

Die Reflexionsfähigkeit der Studierenden wird durch die Verknüpfung mit Angeboten aus dem Bereich der Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorie, Designtheorie und Gender Studies entwickelt. Das Studium setzt eigenständiges Arbeiten und Eigeninitiative bei der Verfolgung und Erforschung individueller Inhalte und Themen voraus. Kooperationen mit anderen Studienrichtungen und Organisationseinheiten ermöglichen Austausch, eine breite praxisgerechte Ausbildung sowie individuelle Schwerpunktsetzungen.

Ein zentrales Anliegen des Studiums ist es die Ausdrucksfähigkeit sowie die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen zu fördern. Dabei wird großer Wert auf das Arbeiten in transdisziplinären Teams und die Kommunikationsfähigkeit gelegt. Während des Studiums wird die Präsentation von Projekten erlernt.

1.3 Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* vermittelt die Fähigkeit, Informationen zu strukturieren, um Kernaussagen und Bedeutungen sichtbar zu machen. Die Studierenden entwickeln kreativ-gestalterische Visualisierungen von komplexen Themenfeldern und die Fähigkeit zur Auswahl geeigneter Medien zur Vermittlung einer Botschaft. Dies schließt sowohl das Verständnis für die visuelle Inszenierung eines Themas als auch den Prozess der Rezeption beim Betrachter/bei der Betrachterin mit ein.

Das Studium bildet die Grundlage für eine Vertiefung der erworbenen Kenntnisse durch ein weiterführendes Masterstudium. Aufgrund der erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten an der Schnittstelle von Text und Bild ist eine Tätigkeit in verschiedenen Berufsfeldern möglich, in denen Kreativität und das Design von Medien gefordert sind – insbesondere im Bereich der Kreativwirtschaft (creative industries). Ein zentrales Aufgabenfeld bilden hier Konzeption, Entwurf, Gestaltung und grafische Umsetzung sowohl von Printmedien als auch von screenbasierten Anwendungen, sowie der Produktion von Fotografien, Stills oder diversen Bewegtbildern. 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.

2. Akademischer Grad

AbsolventInnen und Absolventen des Bachelorstudiums *Grafikdesign und Fotografie* ist der akademische Grad „Bachelor of Arts“ – abgekürzt „BA“ – zu verleihen, welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Kunstuniversität Linz beginnt in der Regel jeweils zum Wintersemester.

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Studium umfasst insgesamt 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS. Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS. Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche.

Theorie	ECTS 18	
Kompetenzen für die Gestaltung von Medien	ECTS 60	Kompetenzmodul I-V
Experimentelles Labor	ECTS 24	
Projekte	ECTS 60	Projektmodul I-VI
Freie Wahlfächer	ECTS 18	
Summe	ECTS 180	

3.2 Studienbereiche

Im Studienbereich THEORIE können Lehrveranstaltungen über fachspezifische Theorien aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies etc. gewählt werden. In den ersten 4 Semestern des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung »Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten« zu absolvieren.

In den Lehrveranstaltungen des Studienbereiches KOMPETENZEN werden Grundlagen und erweitertes Basiswissen verschiedener Techniken für das Design von Medien mit Schrift und Bild vermittelt. Diese Kenntnisse dienen der Umsetzung von Projekten. Die Kompetenzbereiche sind frei wählbar.

Im Studienbereich der EXPERIMENTELLEN LABORE werden die gestalterischen Kompetenzen erweitert und vertieft. Die hier angebotenen Lehrveranstaltungen können auch mehr-

mals gewählt werden, wobei jedes Mal der Erwerb von ECTS-Punkten möglich ist. Studierende können durch den Besuch der Lehrveranstaltungen einen selbst gewählten Schwerpunkt bei der Ausführung ihrer individuell gewählten Projekte setzen. Das Angebot der Lehrveranstaltungen dieses Studienbereichs kann sich jährlich ändern. Darüber hinaus können Labore aus dem gesamten Angebot der Kunstuniversität im Ausmaß von 12 ECTS gewählt werden.

Der Studienbereich PROJEKTE bietet den Studierenden die Möglichkeit Ideen mittels der erworbenen Kompetenzen umzusetzen. Die Studierenden entwickeln eine individuelle Herangehensweise an das jeweilige Projekt und setzen diese sowohl konzeptuell als auch gestalterisch bzw. fotografisch ausgearbeitet um. Hier sollen künstlerische und angewandte Arbeiten, projektorientiertes Denken, kreatives Handeln und Reflexion mit einer individuellen Spezialisierung verbunden werden.

Die FREIEN WAHLFÄCHER sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten frei wählbar.

3.3 Modularisierung des Studiums

Die verschiedenen Studienbereiche werden in Module zusammengefasst (siehe 3.5 exemplarischer Studienverlauf).

Die Lehrveranstaltungen der KOMPETENZMODULE vermitteln überwiegend, aber nicht ausschließlich, technische Fähigkeiten zur Ausführung von fotografischen und anderen gestalterischen Arbeiten. Dazu zählen u.a. computerbasierte Gestaltung, Sehen-lernen und Zeichnen mit der Hand, Kamera und Lichtsetzung, das Entwickeln in der Dunkelkammer, Gestaltung für das Web und tabletbasierte Ausgabemedien. Die KOMPETENZMODULE stellen sicher, dass ausreichend technische Kenntnisse erworben werden, um die nach und nach größer werdenden Projekte realisieren zu können.

In den PROJEKTMODULEN entwickeln die Studierenden eigene gestalterische/künstlerische Arbeiten. Ab dem zweiten Studienjahr setzen sich die Projektmodule aus den Studienbereichen **Experimentelle Labore** und **Projekte** zusammen. In jedem Projektmodul müssen mind. 6 ECTS aus dem Studienbereich **Projekte** erworben werden. In der Gesamtaufteilung müssen sich die ECTS laut 3.1 (Grundsätzlicher Aufbau siehe Tabelle) widerspiegeln.

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

STUDIENEINGANGSPHASE.

Im ersten Semester ist eine Studieneingangsphase vorgesehen, die eine inhaltliche Orientierung bieten soll.

1. STUDIENJAHR.

Lehrveranstaltungen, die mit dem Zusatz „Einführung in ...“ bezeichnet sind, müssen im Laufe des 1. Studienjahres erfolgreich abgeschlossen werden. Die Lehrveranstaltung „Einführung in wissenschaftliches Arbeiten“ muss innerhalb der ersten 4 Semester erfolgreich abgeschlossen werden.

Die Lehrveranstaltungen der KOMPETENZMODUL I und II vermitteln basale Fähigkeiten. Parallel dazu bieten die PROJEKTMODULE I und II den Rahmen für die erste individuelle Betätigung im gestalterischen Feld. Die PROJEKTMODULE I und II sollen die Studierenden an die künstlerische Arbeit heranführen, indem sie mehrere kleine künstlerische Projekte entwickeln, die speziell auf die Kenntnisse und Bedürfnisse am Beginn des Studiums eingehen. Durch die Zusammenfassung verschiedener Lehrveranstaltungen in diesem Modul sollen Kompetenzen in der Entwicklung von visuellen, gestalterischen Konzepten, ihrer Umsetzung und Reflexion entwickelt werden.

Sowohl die Lehrveranstaltungen in den KOMPETENZMODULEN I und II als auch die Projekte in den PROJEKTMODULEN I und II werden durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

2. STUDIENJAHR:

Die PROJEKTMODULE im zweiten Studienjahr werden aus Lehrveranstaltungen des Studienbereichs der **experimentellen Labore** sowie der **Projekte** zusammengestellt. Die Studierenden wählen die Kombination selbstständig. Es werden Möglichkeiten zur individuellen Spezialisierung angeboten.

Sowohl die Lehrveranstaltungen in den KOMPETENZMODULEN III und IV als auch die Projekte in den PROJEKTMODULEN III und IV werden durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

3. STUDIENJAHR:

Im dritten Studienjahr konzipieren, gestalten und realisieren die Studierenden zunehmend eigenständige, individuelle Projekte. Sie stellen sich aus dem Lehrangebot und den **Experimentellen Laboren** ihren individuellen Wissens- und Erfahrungsraum zusammen, der notwendig ist, um die eigene künstlerisch/gestalterische Absicht zu vertiefen. Sie konkretisieren ihre Techniken in Bezug auf die Aufgabenstellung, die Aufgaben gewinnen an Komplexität. Die Ausführungen stellen einen Anschluss an die Anforderungen zu einem weiterführenden Masterstudium dar. Die Lehrveranstaltungen des PROJEKTMODULS V werden weiterhin durch Einzelprüfungen abgeschlossen.

Das letzte Semester dient der Konzeption und Ausführung der Bachelorarbeit. Das PROJEKTMODUL VI wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen und ist gleichzeitig die Bachelorprüfung.

3.5 Exemplarischer Studienverlaufsplan

Modularisierung & exemplarischer Studienverlaufsplan:

Die einzelnen Studienbereiche sind in MODULE zusammengefasst.

	3:	6:	9:	12:	15:	18:	21:	24:	27:	30: ECTS	
1. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul I (Einführende LVs) 18 ECTS					Projektmodul I 6 ECTS Zeugniswerb; Einzelprüfungen			Freie Wahl- fächer 3 ECTS	
2. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul II 18 ECTS					Projektmodul II 6 ECTS Zeugniswerb; Einzelprüfungen			Freie Wahl- fächer 3 ECTS	
3. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul III 12 ECTS			Exp. Labor: 3 ECTS	Projekte: mind. 6 ECTS	Projektmodul III gesamt: 12 ECTS Zeugniswerb; Einzelprüfungen			Freie Wahl- fächer 3 ECTS	
4. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Kompetenzmodul IV 12 ECTS			Exp. Labor: 3 ECTS	Projekte: mind. 6 ECTS	Projektmodul IV gesamt: 12 ECTS Zeugniswerb; Einzelprüfungen			Freie Wahl- fächer 3 ECTS	
5. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Exp. Labor: 12 ECTS			Projekte: mind. 6 ECTS			Projektmodul V gesamt: 24 ECTS Zeugniswerb; Einzelprüfungen			Freie Wahl- fächer 3 ECTS
6. SEM. 30 ECTS	Theorie 3 ECTS	Exp. Labor: 6 ECTS		Projekt inkl. Bachelorarbeit: 18 ECTS			Projektmodul VI gesamt: 24 ECTS Zeugniswerb; kommissionelle Prüfung			Freie Wahl- fächer 3 ECTS	
	Theorie gesamt: 18 ECTS									Freie Wahlfächer gesamt: 18 ECTS	

3.6 Lehrveranstaltungstypen

Es ist möglich, dass Lehrveranstaltungen und die dazu gehörigen Prüfungen in Englisch abgehalten werden, ohne dass eine entsprechende Parallellehrveranstaltung in Deutsch angeboten wird. In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Vorlesung (VO)

Übung (UE)

Vorlesung und Übung (VU)

Seminar (SE)

Workshop (WS)

Exkursion (EX)

Kolloquium (KO)

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Der Künstlerische Projektunterricht wird für Studierende mehrerer Jahrgänge als Gesamtunterricht angeboten. Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches Projekt und wird dabei von künstlerisch Lehrenden beraten und betreut.

Künstlerische Projekte sind umfangreiche und eigenständige künstlerische Arbeiten, die die Studierenden alleine oder in Teamarbeit umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren. Sie werden dabei konzeptionell, gestalterisch, technisch und/oder theoretisch betreut.

Vorlesung (VO)

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

Übung (UE)

Übungen dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung erlernter Wissensinhalte anhand praktischer Beispiele. Eine Übung bezieht sich entweder auf theoretische Inhalte des Lehrstoffes oder auf die konkrete Projektarbeit und setzt eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Vorlesung und Übung (VU)

Die Vorlesung und Übung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Die Vorlesung gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. In der Übung werden die erworbenen Kenntnisse von den Studierenden diskutiert, überprüft und/oder praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Faches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Seminar (SE)

Seminare stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch den künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Dialog werden die Artikulationsfähigkeiten der Studierenden gesteigert und eigenständige Positionen der Teilnehmenden erarbeitet. Seminare dienen der Reflexion und kritischen Diskussion spezieller fachlicher und wissenschaftlicher Fragestellungen. Sie basieren maßgeblich auf der Lektüre von Texten, der Auseinandersetzung mit Theorien und der Analyse von künstlerischen/kulturellen Produkten und Werken sowie von theoretischen Ansätzen. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Diskussionsbeiträge, Statements u. ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Zusätzlich üben die Studierenden mittels schriftlicher Seminararbeiten die selbstständige Auseinandersetzung mit künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Fragestellungen und vertiefen dadurch fachspezifische Kenntnisse.

Workshop (WS)

Der Workshop ist eine Lehrveranstaltung, in der ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technische Fertigkeiten im Hinblick auf die wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden. Die Teilnehmer/innenanzahl ist nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse in der Regel auf 15 beschränkt.

Workshops sind produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind.

Exkursion (EX)

Exkursionen dienen der Anschauung von Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘ sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und/oder technischen Bedingungen.

Kolloquium (KO)

Das Kolloquium dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch sowie dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema oder Problem. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, die Kritik und Analyse der Gegenstände, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Kunstuniversität Linz. In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerber und Bewerberinnen für das Bachelorstudium *Grafikdesign und Fotografie* an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Zulassungsprüfung dient dem Nachweis der künstlerischen Eignung und besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlage von Arbeitsproben eigener künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerberin/des Bewerbers (z. B. Zeichnungen, Malereien, grafische Gestaltungen, Fotos, größere Arbeiten und Installationen in dokumentierter Form, Ideenskizzen, Arbeiten im digitalen Bereich). Die Arbeitsproben sind im Voraus zum angegebenen Termin mit Lebenslauf und Zeugnissen abzugeben. Wird die 1. Teilprüfung von der Kommission positiv bewertet, erfolgt die Zulassung zur Klausurarbeit.

2. Klausurarbeit, in der einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen bearbeitet werden.

3. Bewerbungsgespräch mit der Kommission. Auf Grundlage der abgegebenen Mappe sowie der erstellten Klausurarbeit führt die Kommission mit der Bewerberin/dem Bewerber ein Gespräch (kommunikative Kompetenz).

Die Zulassungsprüfung ist bestanden, wenn alle Prüfungsteile positiv beurteilt wurden.

Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogramms sind für das Studium ebenso erforderlich wie Betriebssystemkenntnisse der Windows- und/oder Mac-Plattform. Bewerberinnen und Bewerber, deren Kenntnisse diesbezüglich bei Studienantritt unzureichend sind, müssen diese Kenntnisse spätestens bis zum Beginn des zweiten Semesters selbstständig erwerben.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einer der jeweiligen Lehrform entsprechenden Prüfung abgeschlossen. Diese kann sowohl mündlich als auch schriftlich oder in Form einer praktischen Arbeit erfolgen. Die Prüferin/der Prüfer hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn des Semesters im ufg-online bekannt zu geben. Die erfolgreiche Prüfung wird durch einen Leistungsnachweis bescheinigt.

4.4 Bachelorzeugnis

Im PROJEKTMODUL VI werden sowohl die schriftliche als auch die praktische Bachelorarbeit und das Portfolio erstellt. Das Projektmodul wird mit der Bachelorarbeit abgeschlossen, welche durch eine kommissionelle Prüfung beurteilt wird. 10 Tage vor der Bachelorprüfung müssen alle erforderlichen Leistungsnachweise (mit Ausnahme des PROJEKTMODULS VI) vorliegen.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. der künstlerischen Arbeit des Projektmoduls VI. Falls die Projektarbeit in Teamarbeit erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein;
2. der Vorlage eines Portfolios über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums;
3. dem schriftlichen Teil zur Projektarbeit. Dieser beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer vertiefenden Darstellung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlichen Methoden. Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen;
4. einer mündlichen Präsentation des Projektes vor einer Kommission, der der schriftliche Teil zur Projektarbeit vorliegt;

Wenn einer der Prüfungsteile nicht erfüllt wird, kann die Studentin/der Student nicht zur Bachelorprüfung antreten. Für alle vier Prüfungsteile vergibt die Kommission eine Gesamtnote.

Studienplan für das Masterstudium

Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie)

an der Kunstuniversität Linz
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

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 „Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie)“.

Geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2.6. 2010,
geändert mit Beschluß der Curricula-Kommission am 9. 3. 2011,
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 8.6.2016,
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

1. Studienziele und Qualifikationsprofil
 - 1.1 Curriculum
 - 1.2 Lehr- und Studienziele
 - 1.3 Qualifikationsprofil
2. Akademischer Grad
3. Aufbau, Inhalt und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Grundsätzlicher Aufbau
 - 3.2 Modultypen
 - 3.3 Studienverlauf und Überblick
 - 3.4 Lehr- und Lernformen
4. Prüfungsordnung
5. Zulassungsbedingungen

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Curriculum
- 1.2 Lehr- und Studienziele
- 1.3 Qualifikationsprofil

1.1 Curriculum

Die zunehmende Digitalisierung unserer Lebens- und Arbeitswelten erzeugt neue Schnittpunkte, sowie methodische und kreationsbezogene Möglichkeiten für die Entwicklung von Wort und Bild. In den globalisierten Kommunikationsräumen unserer Zeit werden inhaltliche Aussagen besonders durch den Einsatz visueller Mittel, sprich bildhafter Methoden weltweit verfügbar gemacht.

Das Masterstudium Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) an der Kunstuniversität Linz ist ein zweijähriges Programm für Studierende, die sich mit den neuen Gegebenheiten heutiger Kommunikation und dem Spiel zwischen Wort und Bild in traditionellen und neuen Medien auseinandersetzen, um mit visuellen Ausdrucksmöglichkeiten Information zu transportieren und sichtbar zu machen.

Studierende können ihren individuellen Schwerpunkt entweder in Richtung Grafikdesign oder Fotografie legen, wobei das gemeinsame Verständnis und die Kenntnisse der aktuellen Entwicklung im Bereich der visuellen Kommunikation methodisch und konzeptionell angewandt werden. Die Offenheit für einen konstruktiven Diskurs unterschiedlicher Lösungswege erlaubt einen Mehrwert für beide Disziplinen und somit für die Studierenden, der sowohl den konzeptionellen wie auch den methodisch-technischen Projekt-ablauf unterstützt.

1.2 Lehr- und Studienziele

Das Studium soll die AbsolventInnen nicht nur zur selbstständigen Arbeit im Bereich des Grafikdesigns und/oder der Fotografie befähigen, sondern auch darüberhinaus-gehende aktuelle Entwicklungen visueller Kommunikation in Theorie und Praxis vermitteln.

Dazu ist es notwendig, sich mit fachbezogenen Kompetenzen im Bereich künstlerischer, konzeptioneller, angewandter, gestalterischer, technischer und theoretischer Natur des Faches auseinanderzusetzen. Neben der Fähigkeit, sich mit der Komplexität des Faches auseinanderzusetzen und eine eigene Position und ein eigenes Profil herauszuarbeiten, erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeits-strategie, Präsentations-, Publikations- und Produktionstechnik, sowie Wirkung und Ästhetik.

Im Masterstudium erarbeiten die Studierenden in prozess- und problemorientierten Modulen mittels transdisziplinärer Projekte eigene künstlerisch-wissenschaftliche Werke. Sie werden zu projektorientierter Recherche und zur Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen angeregt.

Schwerpunktsetzung

Das Masterstudium Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) ist als individueller Forschungsraum angelegt. Es wird ein hoher Anspruch auf Kreativität gelegt. Innovative Methoden und Techniken fördern das Experiment in Bezug auf eine praktische, projektbezogene Arbeit. Die Bandbreite der visuellen Kommunikation erstreckt sich auf die Entwicklung und Umsetzung visueller Ideen unter Einbeziehung der Möglichkeiten aus den Fachbereichen Gestaltung und Bildentwicklung. Ziel ist die Vermittlung eines fächerübergreifenden Denkens, um die AbsolventInnen auf die sich ständig verändernden Aufgaben des Berufslebens vorzubereiten.

Die Aufgabenbereiche im Feld des Grafikdesigns haben sich durch die Digitalisierung stark erweitert. Damit wurden auch die methodischen Herangehensweisen erweitert und durch interdisziplinäre Ansätze bereichert. Das Berufsbild des Grafikdesigners hat sich somit zur Position eines „universellen Producers“ – einer autonomen Konzeptions- und Produktionseinheit – für visuelle Kommunikation entwickelt. Um eine Generation vielseitiger GestalterInnen heranzubilden verbindet das Master-studium Visuelle Kommunikation mit Schwerpunkt Grafikdesign Themen wie konzeptionelle Gestaltung im zweidimensionalen Bereich mit screenbasierter Mediengestaltung, Typografie und Informationsdesign und setzt sich ebenso mit Text und Marketing auseinander.

Die AbsolventInnen des Masterstudiums Visuelle Kommunikation mit Schwerpunkt Fotografie sollen die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in allen Bereichen der Fotografie anwenden – sowohl in technischer Hinsicht als auch im kritischen Diskurs und der Analyse. Ein Ziel ist es, eine eigene Bildsprache zu entwickeln. Durch die Formulierung eines eigenständigen Zugangs zur Fotografie und durch interdisziplinäres Arbeiten mit differenzierten Medien, raumbezogenen Installationen, Performances oder Zeichnung soll das Spektrum der Fotografie erweitert werden. Die Vielfältigkeit der Fotografie soll in jedem Bereich zum Ausdruck kommen und durch individuelle Reflexion über gesellschaftlich relevante Themen sichtbar werden.

1.3 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium befähigt die AbsolventInnen zur Konzeption und Kreation visueller Botschaften. Sie sind qualifiziert im Bereich der Kreativwirtschaft eine berufliche Selbstständigkeit anzustreben, um analytisch und kreativ Projekte zu konzipieren, gestalten und diese zu leiten. Sie sind in der Lage, strukturelle Prozesse und Zusammenhänge ihrer AuftraggeberInnen zu erkennen und diese als visuelle Botschaften zu übersetzen. Selbstreflexion und Vermittlung der eigenen Arbeit ist Bestandteil der Fähigkeiten eines abgeschlossenen Masterstudiums. Darüberhinaus fördert das Masterstudium die Entwicklung der AbsolventInnen zu AutorInnen künstlerischer Aussagen, um im Rahmen des Design- und Kunstbetriebs bei Ausstellungen und Präsentationen aufzutreten.

2. Akademischer Grad

AbsolventInnen des Masterstudiums Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) ist der akademische Grad „Master of Arts“ – abgekürzt MA – zu verleihen. Im Falle der Führung ist dieser akademische Grad dem Namen nachzustellen.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Masterstudium Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt **4 Semester** und hat ein Gesamtausmaß von 120 ECTS-Punkten. Die durchschnittliche, notwendige Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS-Punkte. 15 ECTS-Punkte des Gesamtausmaßes sind im Verlauf des gesamten Studiums als Freie Wahlfächer an einer anerkannten in- oder ausländischen Universität zu absolvieren.

Das Curriculum besteht in den ersten drei Semestern aus den folgenden Modulen:

Im Zentrum der Ausbildung steht das Projektmodul „Atelier“ verpflichtend mit 15 ECTS-Punkten pro Semester.

Projektmodul „Atelier“ 45 ECTS

Ein zweites, verpflichtendes Modul sind Lehrveranstaltungen rund um das Thema „Ästhetik & Kontext“. Es bildet den theoretischen Unterbau der Ausbildung.

Pflichtmodul „Ästhetik & Kontext“ 10 ECTS

Die freien Wahlfächern ermöglichen eine persönliche, fachspezifische Schwerpunktgestaltung. Um eine tiefergehende Vermittlung spezieller Techniken und Theorien mit aktuellen Bezügen zu erreichen, werden sowohl Fächer, die einen Bezug zur Wirtschaft herstellen, als auch eine Reihe von Fächern mit Inhalten aus den Bereichen Grafikdesign und Fotografie angeboten.

Wahlkompetenzen insgesamt 20 ECTS

Freie Wahlfächer 15 ECTS

Das vierte Semester bietet, neben den verpflichtenden Lehrveranstaltungen Kolloquium, sowie Kommunikation & Präsentation, Zeit zur Ausarbeitung der abschließenden Masterarbeit.

Masterarbeit 16 ECTS

Kolloquium zur Masterarbeit..... 14 ECTS

Kommunikation & Präsentation..... 2 ECTS

Gesamtsumme MA-Studium 120 ECTS

3.2 Modultypen

Projektmodul „Atelier“ (3 x 15 ECTS)

Das Projektmodul „Atelier“ beinhaltet:

- eine Einführungsvorlesung
- ein „Labor“ zur Erarbeitung von Projektarbeiten
- eine Lehrveranstaltung (mit Übung) zur Vermittlung von Theorie und Methoden (5 ECTS)
- eine Abschlußpräsentation

Die Einführungsvorlesung dient zur Orientierung und inhaltlichen Gliederung des jeweiligen Semesters.

Die Studierenden wählen zu Beginn jedes Semesters ihren individuellen Schwerpunkt – Grafikdesign oder Fotografie – und besuchen die für ihren Schwerpunkt ausgewiesene Methodenvorlesung. Diese dient zur systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung, auch in praktischen Anwendungen.

Im „Labor“ werden für alle Studierenden, gleich welchen Schwerpunkts, mehrere Themenblöcke zur Auswahl gestellt. Diese sind von den Studierenden nach ihrer individuellen Schwerpunktsetzung zu bearbeiten. Nach der Wahl des Schwerpunkts und der Auswahl eines Themenblocks sind die Studierenden im ersten Semester angehalten, sich mit folgenden gestalterischen/organisatorischen Vorgaben auseinanderzusetzen: eine angewandte Arbeit, eine freie Arbeit und eine Teamarbeit. Das Thema der Teamarbeit soll von einem/r GrafikdesignerIn zusammen mit einem/r FotografIn gemeinsam erarbeitet und umgesetzt werden. In den darauffolgenden Semestern steht es den Studierenden frei, ihre Arbeitsmethoden (frei, angewandt oder schwerpunktübergreifend im Team) zu wählen. Sie sind jedoch verpflichtet, drei Arbeiten aus den frei wählbaren Themenblöcken abzugeben. Das „Labor“ dient der praktischen Auseinandersetzung. Hier finden Impulsvorlesungen ebenso wie eine künstlerische Einzelbetreuung der Studierenden statt.

Die begleitende Lehrveranstaltung zur Vermittlung von Theorie und Methodik bietet je nach Schwerpunktsetzung vertiefende Inhalte, die für die praktische Umsetzung hilfreich sind. Im Schwerpunkt Grafikdesign umfassen die vertiefenden Theorien vornehmlich die Bereiche: experimentelle Typografie, Informationsdesign, sowie Methoden zur Entwurfsgestaltung. Im Bereich der Fotografie werden vor allem die Bereiche angewandte Fotografie, experimentelle Fotografie und Bildkonzeption vermittelt.

Den Abschluss des Projektmoduls „Atelier“ bildet eine Präsentationsveranstaltung, in welcher jeder Studierende seine Arbeit des Semesters vor Kollegen und Lehrenden des Masterstudiums präsentiert. Neben der Präsentation der praktischen Arbeit wird auch eine theoretische Auseinandersetzung mit den Methoden und Wissensgebieten verlangt.

Das Atelier kann auch durch verschiedene andere Lehr- und Lernformen (z.B. Exkursionen, Workshop, etc.) ergänzt werden.

Der inhaltliche Aufbau des „Ateliers“ über die ersten drei Semester folgt dem Prinzip der künstlerischen Profilbildung. Folgende Schwerpunkte werden behandelt:

Semester 1: Corporate Communication – die Auseinandersetzung mit Aspekten der visuellen Kommunikation von und für Firmen/Organisationen und praktischen Anwendungen.

Semester 2: Visualisierung – die weiterführende Auseinandersetzung mit freien und abstrakten Themen, bzw. Themen der Visualisierung abstrakter oder konkreter Information.

Semester 3: Reflexion & Perspektivenwechsel – die Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit, der Möglichkeit weiterführende Standpunkte einzunehmen und das bisher Gelernte auf noch nicht erprobte Weise einzusetzen.

Die Inhalte und Methoden der Lehrveranstaltungen, sowie die Beurteilungskriterien für den Zeugniserwerb, werden zu Semesterbeginn von den LehrveranstaltungsleiterInnen bekannt gegeben.

Modul „Ästhetik / Kontext“ (10 ECTS)

In diesem verpflichtenden Modul werden den Studierenden die kulturtheoretischen Hintergründe im Bereich aktueller und zukunftsweisender Trends der Mediengestaltung vertiefend vermittelt. Es beinhaltet weiterführende Lehrveranstaltungen zur Vermittlung von Themen aus Ästhetik, Kunst- und Designgeschichte, spezifische Medientheorie und Text (Verschriftlichung).

Wahlkompetenzen (20 ECTS)

Die Wahlkompetenzen sind nicht unbedingt den jeweiligen Semestern zugeordnet.

Sie dienen der fachlichen Spezialisierung und Vertiefung von Methoden & Know-how aus den Schwerpunkten Grafikdesign und Fotografie.

Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Marketing & Medien, Entrepreneurship & Projektmanagement stellen einen Bezug zur wirtschaftlichen Realität im Alltag professionell agierender, selbstständiger GrafikdesignerInnen oder FotografInnen her.

Freie Wahlfächer (15 ECTS)

Die freien Wahlfächer sind aus dem Angebot anerkannter in- und ausländischer Universitäten zu wählen.

Abschluss-Semester mit Masterarbeit (30 ECTS)

Das vierte Semester besteht aus der Masterarbeit und den verpflichteten Lehrveranstaltungen Kolloquium zur Thesearbeit, sowie Kommunikation & Präsentation.

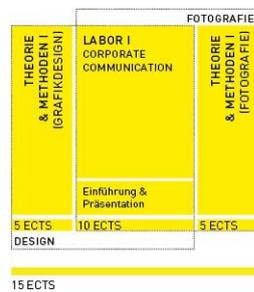
Das vierte Semester besteht aus der Masterarbeit und den verpflichteten Lehrveranstaltungen „Kolloquium zur Thesearbeit“, sowie „Kommunikation & Präsentation“.

Masterarbeit	16 ECTS
Kolloquium zur Masterarbeit.....	14 ECTS
Kommunikation & Präsentation.....	2 ECTS

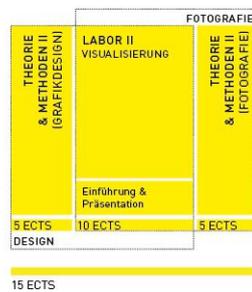
3.3 Studienverlauf und Überblick

SEMESTER 1-3

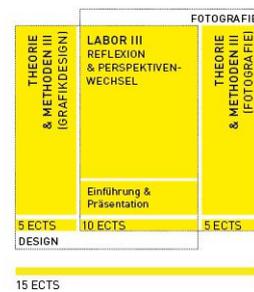
Atelier I



Atelier II

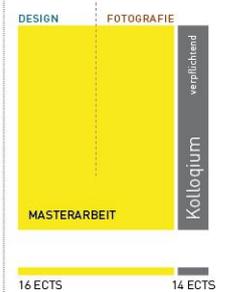


Atelier III



SEMESTER 4

Masterarbeit



Wahlkompetenzen	20 ECTS
Ästhetik & Kontext	10 ECTS
Freie Wahlfächer	15 ECTS

SUMME GESAMT:
120 ECTS-Punkte

3.4 Lehr- und Lernformen

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

VO = Vorlesung.

Eine Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in Wissensstand, Gegenstand und Methoden der Disziplin. Die aktive Rolle ist dabei hauptsächlich dem/der Lehrenden vorbehalten.

PA = Projektarbeit.

Projektarbeit ist die zentrale Lehrform. Dabei werden alle Fachbereiche vernetzt und integriert und das theoretische Wissen zum Einsatz gebracht. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte – von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Vorstellung der Ergebnisse – angewandt und verfeinert. Die Projektarbeit dient der persönlichen Positionsbestimmung, wobei die Studierenden individuell begleitet und betreut werden. Je nach Bedarf wird die Betreuung als künstlerischer Einzelunterricht oder in Gruppen durchgeführt. Dem Lehrpersonal kommt hierbei die Aufgabe der Führung, des Begleitens und des Feedbacks zu. Die Leistungen der Studierenden im gesamten Projektzeitraum sind in die Benotung miteinzubeziehen. Die Arbeitsmethoden werden wie die Arbeitsziele erörtert und reflektiert.

WO = Workshop.

Workshops sind in der Methodik offen. Sie dienen der vertieften Vermittlung von speziellen Themen mit verschiedenen Herangehensweisen (vortragsähnliche Impulse, übungsähnliches Arbeiten, Feedbackgespräche, Erstellen von seminarähnlichen Arbeiten kleineren Umfangs bzw. skizzenhafter Art). Die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema in kurzer Zeit ermöglicht einen persönlichen Dialog zwischen Lehrenden und Studierenden.

SE = Seminar.

Seminare stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissens-aneignung. Künstlerische und/oder wissenschaftliche Dialoge klären die Position und fördern die Artikulations- und Kommunikationsfähigkeit. Die aktive Rolle wechselt hier zwischen Lehrenden und Studierenden im Sinne einer Interaktion.

EX = Exkursion.

Exkursionen sind Blocklehrveranstaltungen mit dem Ziel, Phänomene, Prozesse und Situationen vor Ort wahrzunehmen.

KO = Kolloquium:

Ein Kolloquium dient dem fortgeschrittenen wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch und dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema aus Medien-, Kunst- und

Kulturwissenschaften. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, sowie die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

4. Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Die PrüferInnen haben den Umfang des Prüfungstoffes und die Form der Prüfungsabnahme vor Beginn des Semesters in geeigneter Weise zu verlautbaren.

4.1 Masterarbeit und Masterprüfung

Die Masterarbeit muss in einem der beiden Schwerpunkte (Grafikdesign oder Fotografie) abgefasst werden, welcher im Zeugnis der Masterarbeit festgehalten wird. Es müssen zuvor mindestens zwei Semester im Atelier des Schwerpunkts absolviert werden (z.B. zwei Semester Schwerpunkt Grafikdesign, ein Semester Schwerpunkt Fotografie, bzw. umgekehrt).

Der Abschluss des Studiums besteht aus drei Teilen: einer schriftlichen Masterarbeit, einer Projektarbeit und einer mündlichen Präsentation vor einer Fachkommission.

Die schriftliche Masterarbeit beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit der vertiefenden Darstellung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit künstlerisch-wissenschaftlichen Methoden.

Der mündliche Teil ist eine kommissionelle Abschlussprüfung, in welcher der Betreuer/die Betreuerin stimmberechtigt ist. Die kommissionelle Prüfung bezieht sich auf den gewählten Schwerpunktbereich und den Gegenstand der Projektarbeit. Zulassungsvoraussetzung für diese Prüfung ist der positive Abschluss aller Lehrveranstaltungen und/oder Module des Studiums, sowie der schriftlichen Masterarbeit.

Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen zu wählen. Dabei ist zu beachten, dass die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist.

Die Benotung bei künstlerischen Abschlussarbeiten errechnet sich anteilig aus der Note der theoretischen Masterarbeit (30%), des praktischen Masterprojekts (50%) und der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (20%). Im Falle einer rein theoretischen Masterarbeit gilt zur Berechnung der Note folgender Prozentsatz: theoretische Masterarbeit: 60%, kommissionelle mündliche Prüfung 40%.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

5. Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Foto-grafie) an der Kunstuniversität Linz ist der Abschluss eines einschlägigen Bachelorstudiums oder eines einschlägigen Fachhochschul-Bachelorstudienganges mit Schwerpunkt visueller Kommunikation: z.B. in visueller Kommunikation, Grafikdesign, Fotografie, Kommunikationsdesign, Informationsdesign, zeitbasierte und interaktive Medien oder Diplomstudium Mediengestaltung. Es kann auch ein Abschluss in einem fachlich eng verwandten Studiengang anerkannt werden, der die notwendigen Grundkenntnisse für das Masterstudium Visuelle Kommunikation vermittelt. Über die Anerkennung entscheidet der/die StudienrektorIn auf Vorschlag der Auswahlkommission, wobei unter bestimmten Bedingungen die nachträgliche Absolvierung einzelner Kurse eingefordert werden können. Für BewerberInnen mit einem Diplom gelten grundsätzlich die gleichen Zugangsvoraussetzungen.

In jedem Fall ist die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben zu überprüfen.

Aufnahmegespräch

Bewerberinnen und Bewerber haben in einem Aufnahmegespräch ihre besondere Eignung für das Masterstudium nachzuweisen. Zur Teilnahme am Aufnahmegespräch muss man sich termingerecht anmelden.

Der Nachweis der besonderen Eignung erfolgt in einem Gespräch mit der Auswahlkommission: BewerberInnen präsentieren im Auswahlgespräch eigene auf das Studienprofil bezogene Arbeiten und legen ihre persönliche Motivation für die Bewerbung und die eigenen Ziele für das Masterstudium Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie) dar.

Curriculum
für das Masterstudium Industrial Design
ingenieurwissenschaftlicher Studiengang
akademischer Grad: Diplom Ingenieur,
abgekürzt: Dipl. Ing.

an der Kunstuniversität Linz
(Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung)

Als Ablösung des Beschlusses der Studienkommission Industrial Design
vom 26.2.2002,
jener nicht untersagt vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
am 14. Mai 2002, GZ 52.352/11-VII/D/2/2002
Beschluss des Senats am 22. Juni 2005,
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 1.6.2011
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

Präambel

- § 1 Studienziele und Qualifikationsprofil
- § 2 Studienstruktur
- § 3 Lehrziele und Arten von Lehrveranstaltungen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Studienplan Gesamtüberblick

Weitere Erläuterungen zum Studienverlauf befinden sich auf der Homepage der Kunstuniversität Linz,
Studienrichtung Industrial Design:

http://www.ufg.ac.at/portal/DE/institut_raum_und_design/industrial_design/index.html

Präambel – Berufsbild im Wandel

Industrial Design steht am Scheideweg zwischen oberflächlichem Styling und technologisch-wissenschaftlicher Innovation mit multidisziplinären Wissensansätzen und deren Interdependenzen. Industrial Design, wie es hier gelehrt wird, konzentriert sich auf heuristische Inspirationen aus der Natur, virtuelle Modellbildung und iterative Optimierung sowie empirische Verifikation der Gestaltfindungen. Dabei ist Grundlagenforschung und (natur-)wissenschaftliche Herangehensweise Kern der Gestaltungsauffassung. Design ist kein (Kunst-)Handwerk, keine manuelle Modellbauausbildung, kein ‚Rendering with Markers‘. Aus den in Projekten erarbeiteten Grundlagen können reale Anwendungen abgeleitet werden, jedoch muss dies nicht der Fall sein. In der Berufspraxis kann dies auf (groß-)industrielle Produkte und deren Programme bis hin zu ganzen Systemen abzielen; – oder aber auf die Heranführung klein- und mittelständischer Betriebe an Design als Vorteilsfaktor im globalen Verdrängungswettbewerb an sich technisch oder funktional vergleichbarer Produkte und Komponenten. Im Fokus der Tätigkeit steht die schöpferische Intuition – basierend auf Wissen, Erfahrung und Können – daraus abgeleitet die strategische Konzeption, gefolgt vom Entwurf und das Training im Neuheiten-Entwicklungsprozess.

Erst das Zusammenwirken ästhetischer, technologischer, wirtschaftlicher und psychologischer Faktoren lässt das entstehen, was hier unter Design zu verstehen ist. In Abgrenzung dieser Auffassung von dem mittlerweile schon negativ besetzten Begriff „Design“ wird dafür der Neologismus Scionic^{®*)} propagiert. Dies referenziert auf die fundamentale Wissensdatenbank der Natur wie auf Zeichen im Sinne von Syntax, Semantik und Semiotik.

Der Wirkungsbereich des so verstandenen Industrial Design ist, unter Berücksichtigung der vorgenannten Aspekte und Faktoren, im Kontext der gesellschaftlichen Normen und Konventionen Zeichen zu schaffen. Diese können zwei- oder dreidimensional sein, virtuell oder real, und Erscheinungsbilder industrieller Produkte, mobil oder immobil, und deren Programme sowie Systeme zu einer eigenständigen, zielgerichteten ästhetischen Gestalt führen.

Die von Scionic[®] potentiell möglichen Leistungen für die Industrie wären:

Eine Produkt- und Unternehmensdifferenzierung gegenüber den MitbewerberInnen, welche sich nicht allein auf Styling beschränkt, sondern eine charakteristischere, deutlichere Kennzeichnung der Produkteigenschaften und Produktleistungen durch Funktions-, Material- und Fertigungsinnovationen, eine nicht nur gestalterisch prägnante Positionierung am globalen Markt und somit dementsprechend tiefere Profilierung der Identitäten von Unternehmen sowie deren strategische Planung und Steuerung im Prozess als Innovationsmanagement!

^{*)} eingetragene geschützte Wortmarke

§ 1 Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1. Lernziele¹

- Der Masterstudiengang Industrial Design baut auf dem Bachelor-Studium Industrial Design auf. Das dort bereits erworbene Wissen und Verständnis für das Fach wird erweitert und vertieft, und ist so die Basis für die Fähigkeit zu selbständiger Entwicklung und Anwendung neuer Ideen und Lösungen. Die AbsolventInnen sind in der Lage diese Kompetenzen sowohl in professionellen Problemstellungen als auch in Forschungskontexten einzusetzen.
- Die AbsolventInnen können ihr Wissen darüber hinaus auch in neuen und atypischen Zusammenhängen in erweiterten bzw. multidisziplinär definierten Kontexten anwenden.
- Sie sind in der Lage, neues Wissen zu integrieren, mit Komplexität umzugehen und auch solche Situationen einzuschätzen, in denen nicht alle Informationen bereits aufbereitet zur Verfügung stehen.
- Sie können ihre selbst erarbeiteten (neuen) Lösungen kommunizieren, begründen und argumentieren – gegenüber einem Fachpublikum ebenso wie gegenüber der interessierten Öffentlichkeit.
- Die AbsolventInnen verfügen über die Fähigkeit zur weitgehend selbständig organisierten Weiterbildung – speziell im Rahmen eines Doktoratsstudiums.

1.2. Qualifikationsprofil der AbsolventInnen

Neben theoretischem Fachwissen, aktuellem Wissen über Oberflächen-, Material- und Fertigungstechnologien, der Fähigkeit, mögliche Inspirationen aus der Natur entsprechend zu analysieren und daraus morphologische Problemlösungsstrategien abzuleiten, ist vor allem auch der professionelle Umgang mit und Einsatz von Computer Aided Industrial Design Software und Rapid Prototyping Verfahren Teil des Qualifikationsprofils der AbsolventInnen. Sie sind in der Lage in einer virtuellen, vollständig geschlossenen Prozesskette (Concurrent bzw. Simultaneous Engineering) diese Kenntnisse und Fähigkeiten selbständig und problemorientiert umzusetzen.

1.3. Mögliche Berufs- und Tätigkeitsfelder

Die AbsolventInnen des Master-Studiums Industrial Design können ihre Kenntnisse in zahlreichen Branchen und Unternehmen eigenständig anwenden, selbststeuernd und selbstorganisiert umsetzen. Dabei steht im Vordergrund die Beherrschung einer durchgängigen Prozesskette in der frühen Entwicklungsphase, d.h. die Integration der Design- und Gestaltungsabteilung(en) in die Struktur des Produktentwicklungsprozesses. Neben allgemeinen Gestaltungsaufgaben können dies Maßnahmen für die Prozessverbesserung im Sinne eines Concurrent Engineering sein, das sind z.B.:

¹ Orientiert an den Dublin Descriptors, siehe u.a. Bologna-Reader der deutschen HochschulrektorInnenkonferenz HRK, Service-Stelle Bologna, Beiträge zur Hochschulpolitik 8/2004, www.hrk.de/bologna/de/Bologna_Reader_gesamt.pdf, 9. Mai 2005

- Definition von Organisationsstrukturen
- Anpassung der Prozessstrukturen im Design / Change Management
- Definition von Infrastrukturmaßnahmen, Investitionsplanung
- Harmonisierung von Prozessabläufen und Datenstrukturen
- Änderung / Neudefinition von Stellen- und Aufgabenbeschreibungen
- Erstellung von Ausbildungskonzepten für Mitarbeiter

Die Einführung neuer Produkte auf gesättigten Märkten erfordert einen immer höheren Aufwand für Marketing und Produktdarstellung (u.a. als virtuelle Produktszenierung). Auch hier können AbsolventInnen des Bachelorstudiums einen Beitrag leisten.

Sie sind darüber hinaus in der Lage in designverwandten Bereichen wie Architektur oder Werbung ihre Kenntnisse anzuwenden, so dass nachfolgende Branchen als erweitertes Berufsfeld vorstellbar sind:

- Automobil- und Automobilzulieferindustrie
- Konsum- und Investitionsgüterindustrie
- Luft- und Raumfahrtindustrie
- Werbe- und Event Management Agenturen
- Architekturbüros und Bauträger
- Medien, Film und Fernsehen

§ 2 Studienstruktur

2.1. Studiendauer und Studienstruktur

Das Master-Studium Industrial Design an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz umfasst im Regelstudium 4 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 120 Credits (ECTS).

2.2. Studienvoraussetzungen

Voraussetzungen für das Studium ist der Abschluss des Bachelor-Studiums Industrial Design an der Kunstuniversität Linz.

Andere abgeschlossene Studien (laut §64 Abs.V UG 2002) können über eine Zulassungsprüfung, in der die künstlerische Eignung nachgewiesen wird, als Eingangsvoraussetzung angerechnet werden. Die spezifische Eignung im Sinne der Inhalte des Bachelorstudiums Industrial Design an der Kunstuniversität Linz wird im persönlichen Fachgespräch und durch diesbezügliche Arbeitsproben sowie mittels einschlägiger universitärer Leistungsnachweise festgestellt.

2.3. Fächerstruktur

Im Masterstudiengang Industrial Design soll das erworbene Fachwissen vertieft und in wählbaren Schwerpunkten weiter entwickelt und ausdifferenziert werden. Fünf Wissens-

bereiche bilden die synergetische Plattform der integrierten Entwurfs- und Gestaltungsausbildung: Scionic® – Computer Aided Industrial Design – Material- und Umwelttechnologie – Ergonomie – Design- und Innovationsmanagement.

Das Studium ist als Projektstudium organisiert. 10% der Lehrveranstaltungen sind freie Wahlfächer und können aus dem Angebot aller anerkannten inländischen und ausländischen Universitäten und Hochschulen gewählt werden. Die Wahlmöglichkeiten dienen der individuellen Profilierung der Studierenden.

Das gesamte Lehrangebot für das Master-Studium Industrial Design gliedert sich in fünf Bereiche mit einem Umfang von jeweils 40 Credits. Jeder Bereich gliedert sich wiederum in ein dem jeweiligen Schwerpunkt entsprechendes Entwurfs- und Gestaltstudium über 3 Semester und ein Projektbegleitendes Modul aus verschiedenen Lehrveranstaltungen.

Das Modul Scionic® ist jedenfalls zu absolvieren. Aus den vier verbleibenden Schwerpunktbereichen müssen insgesamt 40 Credits gewählt werden:

- | | |
|---|------------|
| 1. Scionic® | 40 Credits |
| 2. CAID | 40 Credits |
| 3. Materialwissenschaften und Prozesstechnologien | 40 Credits |
| 4. Ergonomie | 40 Credits |
| 5. Design- und Innovationsmanagement | 40 Credits |

§ 3 Lehrziele und Arten von Lehrveranstaltungen

Die Studienveranstaltungen finden in folgenden Unterrichtsarten statt:

1. Entwurfs- und Gestaltstudium
2. Vorlesungen
3. Seminare

Allgemein dienen Entwurfs- und Gestaltstudien und Seminare der Wissensvertiefung, der selbständigen Erfahrungsaneignung sowie der Vertiefung und Überprüfung der theoretischen Lehrinhalte.

Sie sind Lehrveranstaltungen, bei denen eigenständige Leistungen der Studierenden gefordert sind und gefördert werden. Lehrende und Lernende stehen dabei in einem Diskurs. Die in Projektentwicklungen erbrachten Leistungen der Studierenden sind bei der Beurteilung zu berücksichtigen. Die Arbeitsmethoden werden wie die Projektziele erörtert und reflektiert. Die Studierenden haben durch selbständige Vorbereitung und Grundlagenerhebung unter Anleitung und Unterstützung der Lehrveranstaltungsleiter, zur Bearbeitung der Themen beizutragen. Die Projektergebnisse sind von den Studierenden entsprechend elektronisch zu dokumentieren (schriftlicher Teil, zeichnerischer Teil, 3D Teil, weitere Darstellungen).

Spezielle Lehrartenbeschreibungen:

- **Entwurfs- und Gestaltstudien**

sind die zentrale Lehrart der Industrial Design Ausbildung an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz. Diese erfolgt als Projektstudium. In ihm werden alle Fächer vernetzt und integriert. Im Fach Entwurfs- und Gestaltstudien kommt das theoretische Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Designentwicklungsschritte und Zielformulierungen über die Grundlagenerhebungen, Projektkonzeption, -entwicklung und -ausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse (Forschung – Planung – Entwurf – Entwicklung – Gestaltung) geübt und verfeinert. Die Entwurfs- und Gestaltstudien dienen der persönlichen Positionsbestimmung, werden individuell begleitet und betreut und je nach Bedarf einzeln oder in Gruppen durchgeführt.

- **Seminare**

stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerisch-gestalterischen und / oder technisch-wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern.

- **Vorlesungen**

führen didaktisch die Studierenden allgemein in die Hauptbereiche und Methoden der Studienrichtung ein. Es ist insbesondere ihre Aufgabe, auf die hauptsächlichen Tatsachen und Lehrmeinungen im Fachgebiet einzugehen. Spezialvorlesungen haben auf den letzten Entwicklungsstand der Wissenschaft besonders Bezug zu nehmen und aus Forschungsgebieten zu berichten.

§ 4 Prüfungsordnung

4.1 Lehrveranstaltungsprüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Lerninhalte und -ziele, Prüfungsform, -umfang und -kriterien sind von der Leiterin / vom Leiter der Lehrveranstaltung vor Beginn jedes Semesters bekannt zu geben. Die Prüfungsform kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer Entwurfsform (2D, 3D) erfolgen und ebenfalls aus einer oder mehreren Beurteilungen bestehen.

Die Prüfungsform ist unter § 5 des Studienplanes bei den jeweiligen Lehrveranstaltungen angeführt.

m steht für mündliche Prüfung.

s steht für schriftliche Prüfung, wobei damit je nach Lehrinhalt auch eine entwerferische Ausdrucksweise (z.B. Text, Zeichnung, Modell, Foto, Video, elektronischer Datensatz, etc.) gemeint ist.

T steht für eine Teilnahmeverpflichtung ohne Benotung.

n.G. steht für nach Gepflogenheit (gilt für Lehrveranstaltungen welche von anderen Studienrichtungen gestaltet und angeboten werden).

iP steht für eine Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter

4.2. Masterarbeit

Die Masterarbeit ist in einem Pflichtfach des Masterstudiums eigenständig abzufassen und hat die theoretisch-wissenschaftliche und / oder ästhetisch-gestalterische Bearbeitung eines Themas unter Einschluss der dafür notwendigen zwei- und / oder dreidimensionalen Darstellung(en) zu enthalten. Die Studierenden sind berechtigt, das Thema frei zu wählen oder vorzuschlagen oder das Thema aus einer Anzahl von Vorschlägen der zur Verfügung stehenden BetreuerInnen auszuwählen. Die Aufgabe ist so zu wählen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

4.3. Kommissionelle Prüfung

Zulassungsvoraussetzung für die kommissionelle Prüfung ist der positive Abschluss aller Lehrveranstaltungsprüfungen des Master-Studiums sowie der Masterarbeit. Der/die BetreuerIn der Masterarbeit ist Mitglied in der Prüfungskommission.

Die kommissionelle Prüfung bezieht sich auf Bereich sowie Gegenstand der schriftlichen und durch elektronischen Datensatz dokumentierten Masterarbeit.

4.4. Masterprüfung und Gesamtbeurteilung

Die Note der schriftlichen Masterarbeit wird mit einem Anteil von 60%, die Note der kommissionellen, mündlichen Prüfung mit einem Anteil von 40% gewertet. Die sich daraus mathematisch ermittelte Note ergibt die Gesamtbeurteilung. Diese hat „bestanden“ zu lauten, anderenfalls hat sie nicht bestanden zu lauten. Dabei wird bei einem mathematischen Wert von größer x.5 auf die nächste Zahl (Note) aufgerundet. Die Gesamtbeurteilung hat mit „Auszeichnung bestanden“ zu lauten, wenn der derart ermittelte Wert nicht schlechter als 1,5 ist.

§ 5 Studienplan Masterstudium Industrial Design - Gesamtüberblick

Fächer, gegliedert in Lehrveranstaltungen (Umfang in Credits nach ECTS)

Das Master-Studium sieht selbständige studentische Projektarbeit nach meist frei gewählten Themen vor, die durch das Wissen, die Erfahrung und Expertise der Lehrpersönlichkeiten unter fachlicher Querschnittsbildung beratend begleitet wird.

Das Master-Studium umfasst 120 Credits (ECTS-Punkte) mit folgenden Pflicht- sowie Wahlveranstaltungen:

Pflicht-Bereich

Scionic® 40 Credits

Scionic® 30 Credits EG iP

Projektbegleitendes Modul 10 Credits

bestehend aus:

- CA Industrial Design, Projektbezogene Technologie, Ergonomie, Design- und Innovationsmanagement 6 Credits SE s/m

- Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 4 Credits n.G.

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie / Geisteswissenschaften, Linguistik / Sprachen, Rhetorik / Präsentationstechnik, Betriebs- und Volkswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Organisationsgestaltung und Projektmanagement, Patent- und Urheberrecht, Verfassungs- und Verwaltungsrecht.

Wahl-Bereich 1:

CAID 40 Credits

CA Industrial Design 30 Credits EG iP

Projektbegleitendes Modul 10 Credits

bestehend aus:

- Scionic® Entwurf und Gestalt, Projektbezogene Technologie, Ergonomie, Design- und Innovationsmanagement 6 Credits SE s/m

- Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 4 Credits n.G.

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie / Geisteswissenschaften, Linguistik / Sprachen, Rhetorik / Präsentationstechnik, Betriebs- und Volkswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Organisationsgestaltung und Projektmanagement, Patent- und Urheberrecht, Verfassungs- und Verwaltungsrecht.

Wahl-Bereich 2:

Materialwissenschaften und Prozesstechnologien 40 Credits

Bestehend aus:

Projektbezogene Technologie 30 Credits EG iP

Projektbegleitendes Modul 10 Credits

bestehend aus:

- Scionic® Entwurf und Gestalt, CA Industrial Design, Ergonomie, Design- und Innovationsmanagement 6 Credits SE s/m

- Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 4 Credits n.G.

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie / Geisteswissenschaften, Linguistik / Sprachen, Rhetorik / Präsentationstechnik, Betriebs- und Volkswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Organisationsgestaltung und Projektmanagement, Patent- und Urheberrecht, Verfassungs- und Verwaltungsrecht.

Wahl-Bereich 3:

Ergonomie 40 Credits

Ergonomie 30 Credits EG iP

Projektbegleitendes Modul 10 Credits

bestehend aus:

- Scionic® Entwurf und Gestalt, CA Industrial Design Projektbezogene Technologie, Design- und Innovationsmanagement 6 Credits SE s/m

- Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 4 Credits n.G.

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie / Geisteswissenschaften, Linguistik / Sprachen, Rhetorik / Präsentationstechnik, Betriebs- und Volkswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Organisationsgestaltung und Projektmanagement, Patent- und Urheberrecht, Verfassungs- und Verwaltungsrecht.

Wahl-Bereich 4:

Design- und Innovationsmanagement 40 Credits

Design- und Innovationsmanagement 30 Credits EG iP

Projektbegleitendes Modul 10 Credits

bestehend aus:

- Scionic® Entwurf und Gestalt, CA Industrial Design, Projektbezogene Technologie, Ergonomie 6 Credits SE s/m

- Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 4 Credits n.G.

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaft, Philosophie / Geisteswissenschaften, Linguistik / Sprachen, Rhetorik / Präsentationstechnik, Betriebs- und

Volkswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Organisationsgestaltung und Projektmanagement, Patent- und Urheberrecht, Verfassungs- und Verwaltungsrecht.

Freie Wahlfächer 12 Credits

Masterarbeit 28 Credits

Die Masterarbeit kann aus einem der fünf genannten Module gewählt werden und ist im Verlauf des letzten Semesters zu fertigen.

Curriculum
für das Bachelorstudium Industrial Design
ingenieurwissenschaftlicher Studiengang
akademischer Grad: Bachelor of Science,
abgekürzt: BSc

an der Kunstuniversität Linz
(Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung)

Als Ablösung des Beschlusses der Studienkommission Industrial Design
vom 26.2.2002,
jener nicht untersagt vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
am 14. Mai 2002, GZ 52.352/11-VII/D/2/2002
Beschluss des Senats am 22. Juni 2005,
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 17.4.2018
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6. 6. 2018
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 26. 6. 2018

Inhalt

Präambel

- § 1 Studienziele und Qualifikationsprofil
- § 2 Studienstruktur
- § 3 Lehrziele und Arten von Lehrveranstaltungen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Studienplan Gesamtüberblick

Weitere Erläuterungen zum Studienverlauf befinden sich auf der Homepage der Kunstuniversität Linz,
Studienrichtung Industrial Design:
http://www.ufg.ac.at/portal/DE/institut_raum_und_design/industrial_design/index.html

Präambel – Berufsbild im Wandel

Industrial Design steht am Scheideweg zwischen oberflächlichem Styling und technologisch-wissenschaftlicher Innovation mit multidisziplinären Wissensansätzen und deren Interdependenzen. Industrial Design, wie es hier gelehrt wird, konzentriert sich auf heuristische Inspirationen aus der Natur, virtuelle Modellbildung und iterative Optimierung sowie empirische Verifikation der Gestaltfindungen. Dabei ist Grundlagenforschung und (natur-)wissenschaftliche Herangehensweise Kern der Gestaltungsauffassung. Design ist kein (Kunst-)Handwerk, keine manuelle Modellbauausbildung, kein ‚Rendering with Markers‘. Aus den in Projekten erarbeiteten Grundlagen können reale Anwendungen abgeleitet werden, jedoch muss dies nicht der Fall sein. In der Berufspraxis kann dies auf (groß-)industrielle Produkte und deren Programme bis hin zu ganzen Systemen abzielen; – oder aber auf die Heranführung klein- und mittelständischer Betriebe an Design als Vorteilsfaktor im globalen Verdrängungswettbewerb an sich technisch oder funktional vergleichbarer Produkte und Komponenten. Im Fokus der Tätigkeit steht die schöpferische Intuition – basierend auf Wissen, Erfahrung und Können – daraus abgeleitet die strategische Konzeption, gefolgt vom Entwurf und das Training im Neuheiten-Entwicklungsprozess.

Erst das Zusammenwirken ästhetischer, technologischer, wirtschaftlicher und psychologischer Faktoren lässt das entstehen, was hier unter Design zu verstehen ist.

Der Wirkungsbereich des so verstandenen Industrial Design ist, unter Berücksichtigung der vorgenannten Aspekte und Faktoren, im Kontext der gesellschaftlichen Normen und Konventionen Zeichen zu schaffen. Diese können zwei- oder dreidimensional sein, virtuell oder real, und Erscheinungsbilder industrieller Produkte, mobil oder immobil, und deren Programme sowie Systeme zu einer eigenständigen, zielgerichteten ästhetischen Gestalt führen.

Mögliche Leistungen für die Industrie wären:

Eine Produkt- und Unternehmensdifferenzierung gegenüber den MitbewerberInnen, welche sich nicht allein auf Styling beschränkt, sondern eine charakteristischere, deutlichere Kennzeichnung der Produkteigenschaften und Produktleistungen durch Funktions-, Material- und Fertigungsinnovationen, eine nicht nur gestalterisch prägnante Positionierung am globalen Markt und somit dementsprechend tiefere Profilierung der Identitäten von Unternehmen sowie deren strategische Planung und Steuerung im Prozess als Innovationsmanagement!

§ 1 Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1. Lernziele¹

- AbsolventInnen des Bachelor-Studiengangs Industrial Design sollen in der Lage sein, Wissen und Verständnis für die Zusammenhänge im Fach Industrial Design zu demonstrieren. Dieses Wissen soll auch Aspekte der aktuellen Forschungslage einschließen.
- Die AbsolventInnen sollen ihr Wissen so anwenden können, dass sie eine professionelle Herangehensweise an designerische Problemstellungen zeigen. Sie sind in der Lage, auf ihrem Gebiet und in konkreten Aufgabenstellungen qualifizierte Lösungen zu erarbeiten, zu begründen und zu vermitteln.
- Sie sind weiters in der Lage, Erhebungen durchzuführen, die geeignet sind, als Grundlagen für ein kompetentes Briefing zu dienen, das sowohl wissenschaftliche wie ethische und soziale Bedingungen reflektiert. Sie können relevante Fakten, Probleme, Ideen und Lösungen sowohl einem einschlägigen Fachpublikum als auch der interessierten Öffentlichkeit vermitteln.
- Sie haben darüber hinaus die entscheidenden Fähigkeiten entwickelt, sich weitgehend autonom in ihrem Fachgebiet weiter zu bilden und weiterführende (Master-)Studien zu betreiben.

1.2. Qualifikationsprofil der AbsolventInnen

Neben theoretischem Grundlagenwissen, aktuellem Wissen über Oberflächen-, Material- und Fertigungstechnologien, der Fähigkeit, mögliche Inspirationen aus der Natur entsprechend zu analysieren und daraus morphologische Problemlösungsstrategien abzuleiten, ist vor allem auch der professionelle Umgang mit Computer Aided Industrial Design Software und Rapid Prototyping Verfahren Teil des Qualifikationsprofils der AbsolventInnen.

Sie sind damit in der Lage in einer virtuellen, vollständig geschlossenen Prozesskette (Concurrent bzw. Simultaneous Engineering) einen professionellen Beitrag zu leisten.

1.3. Mögliche Berufs- und Tätigkeitsfelder

Neben der grundlegenden Fähigkeit, Gestaltungsaufgaben zu bearbeiten, können AbsolventInnen ihre Kompetenzen für die Prozessverbesserung im Sinne eines Concurrent Engineering in nachstehenden Themenfeldern einsetzen, z.B.:

- Definition von Organisationsstrukturen
- Anpassung der Prozessstrukturen im Design / Change Management
- Definition von Infrastrukturmaßnahmen, Investitionsplanung
- Harmonisierung von Prozessabläufen und Datenstrukturen
- Änderung / Neudefinition von Stellen- und Aufgabenbeschreibungen
- Erstellung von Ausbildungskonzepten für Mitarbeiter

Die Einführung neuer Produkte auf gesättigten Märkten erfordert einen immer höheren Aufwand für Marketing und Produktdarstellung (u.a. als virtuelle Produktszenierung). Auch hier können AbsolventInnen des Bachelorstudiums einen Beitrag leisten.

Sie sind darüber hinaus in der Lage in designverwandten Bereichen wie Architektur oder Werbung ihre Kenntnisse anzuwenden, so dass nachfolgende Branchen als erweitertes Berufsfeld vorstellbar sind:

- Automobil- und Automobilzulieferindustrie
- Konsum- und Investitionsgüterindustrie
- Luft- und Raumfahrtindustrie
- Werbe- und Event Management Agenturen
- Architekturbüros und Bauträger
- Medien, Film und Fernsehen

§ 2 Studienstruktur

2.1. Studiendauer und -struktur

Das Bachelorstudium Industrial Design an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz umfasst im Regelstudium 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 Credits (ECTS).

2.2. Studienvoraussetzungen

Voraussetzungen für das Studium sind die allgemeine Hochschulreife und eine dem Fach entsprechende künstlerisch-gestalterische Eignung. Diese ist in der Zulassungsprüfung nachzuweisen.

2.3. Fächerstruktur

Der Studiengang ist im Wesentlichen der Vermittlung der Fächergrundlagen gewidmet und besteht zum Großteil aus Pflichtlehrveranstaltungen und zu einem geringeren Anteil an Wahlpflichtveranstaltungen. 10% der Lehrveranstaltungen sind freie Wahlfächer und können aus dem Angebot aller anerkannten inländischen und ausländischen Universitäten und Hochschulen gewählt werden. Die Wahlmöglichkeiten dienen der individuellen Profilierung der Studierenden.

Die Lehrveranstaltungen des Faches Industrial Design sind semesterweise zu Projekt-Modulen mit im Studienverlauf steigender Komplexität und einer entsprechend zunehmenden Bewertung von 5 – 15 Credits zusammengefasst.

Die Ausbildung wird ergänzt durch verpflichtende Praktika in der Höhe von 15 Credits.

¹ Orientiert an den Dublin Descriptors, siehe u.a. Bologna-Reader der deutschen HochschulrektorInnenkonferenz HRK, Service-Stelle Bologna, Beiträge zur Hochschulpolitik 8/2004,

Der Bachelor-Studiengang Industrial Design gliedert sich in folgende Fächer:

1. Industrial Design (mit den Schwerpunkten Scionic® / CAID / Material- und Umwelt-Technologien)	61 Credits
2. Kunst- und Kulturwissenschaften	10 Credits
3. Darstellungstechnik und -Methoden	23 Credits
4. Grundlagen der Gestaltung	16 Credits
5. Technik und Technologie	34 Credits
6. Ergonomie	3 Credits
7. Freie Wahlfächer	18 Credits
8. Studienbegleitendes, externes Praktikum	15 Credits

2.4. Projektmodule

Die Lehrveranstaltungen Scionic®, Computer Aided Industrial Design und Material- und Umwelttechnologien im Fach Industrial Design bilden die synergetische Plattform der integrierten Entwurfsausbildung (sog. Core Subjects), um die sich die gleichberechtigten Wissens- und Erfahrungsgebiete – auch rein handwerklicher Provenienz – gruppieren. Dieses Tripel – Scionic®, CAID und Material- und Umwelttechnologien – ergänzt um die Lehrveranstaltung Design Tutorium - ist semesterweise zu einem Projektmodul (zu je 5 Credits/Semester im Orientierungsjahr, 10 Credits/Semester im zweiten und 15 Credits/Semester im dritten Studienjahr) zusammengefasst.

2.5. Studieneingangsphase

Als Orientierungsphase gelten die ersten beiden Semester des Bachelorstudiums. Diese vermittelt durch die Lehrveranstaltung Scionic® Entwurf sowie die Grundlagenlehrveranstaltungen einen umfassenden Überblick über das Gesamtstudium. Lehrveranstaltungen der Orientierungsphase sind:

Projektmodul Industrial Design	10 Credits (5 + 5)
bestehend aus:	
- Scionic® Entwurf (Propädeutik)	2 Credits (1+1)
- CA Industrial Design	4 Credits (2+2)
- Projektbezogene Technologien	2 Credits (1+1)
- Design Tutorium	2 Credits (1+1)
Darstellende Geometrie	8 Credits
Maschinenbautechnisches Zeichnen	4 Credits
Modellbau ID	2 Credits
Elementare Gestaltungslehre 3D	3 Credits
Elementare Gestaltungslehre 2D	3 Credits
Fertigungstechnik Metall	3 Credits
Fertigungstechnik Kunststoff	3 Credits
Fertigungstechnik Holz (Schwerpunkt Oberflächentechnologien)	4 Credits
Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	4 Credits

§ 3 Lehrziele und Arten von Lehrveranstaltungen

3.1. Ziele, Methoden und Grundsätze der Lehre

- Die Lehre erfolgt in einer steten Wechselwirkung von theoretischer Grundlagenvermittlung und praktischer Anwendung (Übungen, Seminare, Exkursionen und Entwurfsstudien).
- Die Ausbildung soll ästhetisches, wirtschaftliches, technisches und kulturwissenschaftliches Wissen vermitteln und seine Entstehungs- und

Wirkungszusammenhängen erkennbar machen. Sie soll die Anwendung komplexer Denkansätze fördern und durch entsprechende Arbeitsmethoden unterstützen.

- In Übungen, Seminaren und in den Entwurfsstudien sollen die individuellen Schwerpunktinteressen und Begabungen der einzelnen Studierenden berücksichtigt werden.

Die persönliche Studiengestaltung und individuelle Profilierung der Studierenden wird darüber hinaus durch studienbegleitende Beratung unterstützt.

- Die Ausbildung hat ein methoden- und fachintegriertes sowie fächerübergreifendes Lehren als Ansatz. Die Verbindung von Fächern und Lehrveranstaltungen und die Kooperation einzelner Lehrender sind ausdrücklich erwünscht und als Projektmodul Teil des Konzepts.
- Durch die Vermittlung von Methoden der Organisationsgestaltung sowie des Selbstmanagements sollen Fähigkeiten klarer Zieldefinition, Zeitplanung sowie Teamarbeit gefördert werden. Der Erarbeitung des Briefings sowie der Präsentation von Arbeitsergebnissen und Designkonzepten wird besondere Beachtung beigemessen.

3.2. Arten von Lehrveranstaltungen

- Entwurfsstudien

sind die zentrale Lehrart der Industrial Design Ausbildung an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz. Diese erfolgt als Projektstudium. In ihm werden alle Fächer vernetzt und integriert. Im Fach Entwurfsstudien kommt das theoretische Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Entwurfsschritte und Zielformulierungen über die Grundlagenerhebungen, Projektkonzeption, -entwicklung und -ausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse (Grundlagen – Planung – Entwurf) geübt und verbessert. Die Entwurfsstudien dienen der persönlichen Positionsbestimmung, werden individuell begleitet und betreut und je nach Bedarf einzeln oder in Gruppen durchgeführt.

- Übungen

dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Faches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder mehr auf die Studienprojektarbeit der zentralen Entwurfsstudien. Als solche sind sie Vermittler zwischen Theorie, Wissensanwendung und Arbeitspraxis.

- Seminare

stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerisch-gestalterischen und / oder technisch-wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu hinterfragen und die Artikulationsfähigkeiten zu üben.

- Vorlesungen

führen didaktisch die Studierenden allgemein in die Hauptbereiche und Methoden der Studienrichtung ein. Es ist insbesondere ihre Aufgabe, auf die hauptsächlichen Tatsachen und Lehrmeinungen im Fachgebiet hinzuweisen. Spezialvorlesungen haben auf den letzten Entwicklungsstand der Wissenschaft besonders Bezug zu nehmen und aus Forschungsgebieten zu berichten.

O Exkursionen

dienen der Anschauung historischer und gegenwärtiger Aspekte des Industrial Design, sowie dem „Lernen vor Ort“: Sie ergänzen den sonstigen Unterricht und leisten einen Praxisbezug.

O Design Tutorium

Dient der studienbegleitenden Beratung und Betreuung der Studierenden speziell im Hinblick auf die individuelle Studienplanung und Profilierung.

O Praktikum

Praktika haben studienbegleitend den Praxisbezug zu schärfen.

§ 4 Prüfungsordnung

4.1. Zulassungsprüfung

Die Zulassungsprüfung wird als kommissionelle Prüfung im Zeitraum von 2 Tagen durchgeführt und gliedert sich in zwei Teile:

- I. Die Vorlage eigener Arbeiten (künstlerisch-gestalterischer Art, wie Gedichte, Prosa, Darstellende Künste, etc.) der BewerberInnen. Diese sind im voraus zum bekannt gegebenen Termin mit Lebenslauf und Zeugnissen einzureichen. Dabei werden die künstlerisch-ästhetischen, konzeptionellen und die darstellerischen Qualitäten der Arbeiten, beurteilt. Ist der I. Teil positiv beurteilt, so erfolgt die Zulassung zur II. Teilprüfung.
- II. Der Eignungsnachweis durch Klausurarbeiten.
Bei diesen ist die künstlerische Begabung und das Talent für ästhetisch-gestalterische und konzeptionelle Artikulationsfähigkeit sowie das Bewusstsein für Problemstellungen des Industrial Design durch entsprechende Aufgabenstellungen (schriftlich, gestalterisch) zu erkunden und die Fähigkeit des räumlichen und vernetzten Denkens zu überprüfen.

Die Zulassungsprüfung gilt als bestanden, wenn beide Teile positiv beurteilt wurden.

4.2. Lehrveranstaltungsprüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Lerninhalte und -ziele, Prüfungsform, -umfang und -kriterien sind von der Leiterin/vom Leiter der Lehrveranstaltung vor Beginn jedes Semesters bekannt zu geben. Die Prüfungsform kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer Entwurfsform (2D, 3D) erfolgen, ebenfalls aus einer oder mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüfungsform ist unter § 5 des Studienplanes bei den jeweiligen Lehrveranstaltungen angeführt.

m steht für mündliche Prüfung.

s steht für schriftliche Prüfung, wobei damit je nach Lehrinhalt auch eine entwerferische Ausdrucksweise (z.B. Text, Zeichnung, Modell, Foto, Video, elektronischer Datensatz, etc.) gemeint ist.

- I steht für eine Teilnahmeverpflichtung ohne Benotung.
- n.G. steht für nach Gepflogenheit (gilt für Lehrveranstaltungen welche von anderen Studienrichtungen gestaltet und angeboten werden).
- iP steht für eine Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter

4.3. Bachelorarbeiten

Im Bachelor-Studium sind nach dem Orientierungsstudium im Rahmen der verschiedenen Lehrveranstaltungen des sogenannten Projektmoduls (Scionic®, CA Industrial Design, Projektbezogene Technologien) mindestens zwei umfassende Projektentwürfe koordiniert zu erarbeiten. Diese Bachelorarbeiten werden jeweils in einer kommissionellen Fachprüfung (im Fach Industrial Design) beurteilt.

Die Absicht, eine Bachelorarbeit zu erarbeiten, muss der/die Studierende jeweils zu Beginn des Semesters allen betreffenden Lehrenden mitteilen.

4.4. Bachelorprüfungen

Als Bachelorprüfungen gelten die im Studienplan vorgesehenen Lehrveranstaltungsprüfungen und die kommissionellen Fachprüfungen zur Beurteilung der Bachelorarbeiten im Fach Industrial Design.

4.5. Studienabschließende Prüfung:

Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist eine Gesamtbeurteilung zu vergeben. Dies hat „bestanden“ zu lauten, wenn jedes Fach positiv beurteilt wurde, anderenfalls hat sie mit „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. Die Gesamtbeurteilung wird aus dem Notendurchschnitt sämtlicher Fächer ermittelt.

§ 5 Studienplan Bachelorstudium Industrial Design - Gesamtüberblick

Fächer, gegliedert in Lehrveranstaltungen (Umfang in Credits nach ECTS)

Das gesamte Bachelorstudium umfasst 180 Credits.

Aus dem Fach

1. Industrial Design 61 Credits

Bestehend aus:

Projektmodule Industrial Design	5 + 5 credits
	10 + 10 credits
	15 + 15 credits
	(gesamt: 60 credits)

anteilmäßig bestehend aus:

- <i>Scionic® Entwurf</i>	18 credits	EG	iP
- <i>CA Industrial Design,</i>	24 credits	EG	iP
- <i>Projektbezogene Technologie</i>	12 credits	SE	iP
- <i>Design Tutorium</i>	6 credits	SE	iP

Scionic® Entwurf Exkursion	1 credit	EX	T
----------------------------	----------	----	---

Aus dem Fach

2. Kunst- und Kulturwissenschaften 10 Credits

Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) gemäß Lehrangebot der Universität in den Bereichen Philosophie und Ästhetik, Designgeschichte, Kunstgeschichte, Kultur-, Medien- und Kunsttheorie, sowie aus weiteren vergleichbaren Fächern.

Aus dem Fach

3. Darstellungstechnik und -methoden 23 Credits

Bestehend aus:

Modellbau	6 credits	ÜB	s/m
Darstellende Geometrie	8 credits	SE	s/m
Maschinenbautechnisches Zeichnen	4 credits	SE	s/m

Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung)	5 credits	n.G.
---	-----------	------

gemäß Lehrangebot aus den Bereichen

Darstellungsmethodik und -technik im Industrial Design, Präsentationsstrategie und -technik, Rhetorik, Sprech- und Stimmtraining, sowie aus weiteren vergleichbaren Fächern.

Aus dem Fach

4. Grundlagen der Gestaltung 16 Credits

Bestehend aus:

Elementare Gestaltungslehre 2D	3 credits	SE	s/m
Elementare Gestaltungslehre 3D	3 credits	SE	s/m
Produktfotographie Industrial Design	4 credits	SE	s/m

Gesamtuniversitäre Veranstaltung:

Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	4 credits		n.G.
---	-----------	--	------

Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 2 credits n.G.
gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Bionik, Bildende Kunst, Grafikdesign, sowie aus weiteren vergleichbaren Fächern.

Aus dem Fach

5. Technik und Technologie 34 Credits

Bestehend aus:

Fertigungstechnik Metall	3 credits	VL	s/m
Fertigungstechnik Kunststoff	3 credits	VL	s/m
Fertigungstechnik Holz / Oberflächentechnologien	4 credits	VL	s/m
Technisches Konstruieren	4 credits	VL	s/m
Werkstoffkunde	12 credits	VL	s/m

Nach freier Wahl (persönliche Schwerpunktbildung) 8 credits n.G.
gemäß Lehrangebot aus den Bereichen Betriebswirtschaftslehre, Design- und Innovationsmanagement, Marketing, Werbung, sowie aus weiteren vergleichbaren Fächern.

Aus dem Fach

6. Ergonomie 3 Credits

Ergonomie	3 credits	SE	s/m
-----------	-----------	----	-----

7. Freie Wahlfächer 18 Credits

8. Studienbegleitendes Praktikum 15 Credits

in Architektur-, Design-, Ingenieur-Büro / Industrie.

Studienplan für das Masterstudium

Interface Cultures

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Master of Arts abgekürzt:

MA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 20. 4. 2005

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 „Interface Cultures“. Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 16.6. 2005, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2. 6. 2010, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 9. 11. 2011, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt:

§ 1 Curriculum § 2 Ausbildungs- und
Qualifikationsprofil
2.1 Lehr- und Studienziele
2.2 Qualifikationsprofil § 3 Aufbau und
Verlauf des Studiums
3.1 Veranstaltungstypen
3.2 Lehr- und Lernformen § 4
Prüfungsordnung § 5
Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Studium mit dem Ziel Medien-KünstlerInnen und Medien-ForscherInnen im Bereich der kreativen und innovativen Interfacegestaltung auszubilden.

Der Begriff des „Interfaces“ ist heutzutage allgegenwärtig. Ein „Interface“ beschreibt im Grunde eine Schnittstelle oder Verbindung zwischen verschiedenen Computer-Systemen, die durch Hardwarekomponenten (Hardware Interfaces) oder Softwareprogramme (Graphical User Interfaces=GUI) den Austausch und die Übertragung von digitaler Information über Kommunikationsprotokolle (Communication Protocols) ermöglichen.

Ein „Interface“ beschreibt aber auch die Verbindung zwischen Mensch und Maschine (Human-Computer Interaction), wobei der Mensch als „User“ durch seine Interaktion Soft- und Hardwarekomponenten eines digitalen Systems steuern und beeinflussen kann.

Ein „Interface“ ermöglicht es also Menschen mit digitalen Technologien zu kommunizieren, Daten zu generieren, diese zu empfangen und auszutauschen. Übliche weit verbreitete „Interfaces“ umfassen zum Beispiel das Mouse-Keyboard Interface und das Graphical User Interface (= Desktop Metaphor), in den letzten Jahren gab es jedoch eine rasante Entwicklung hin zu mehr intuitiven und saumloseren Interfacegestaltungen, wobei sich Forschungsbereiche wie Ubiquitous Computing, Intelligent Environments, Tangible User Interfaces, Auditory Interfaces, VR and MR-based Interaction, Multi-modal Interaction (Camera-based Interaction, Voice-Driven Interaction, Gesture-based Interaction), Robotic Interfaces, Natural Interfaces und Artistic Interfaces herausgebildet haben.

Im Bereich der „Interaktiven Kunst“ erforschen KünstlerInnen zum Beispiel seit Jahren die Mensch-Maschine-Interaktion, indem sie durch künstlerische, intuitive, konzeptuelle, soziale und kritische Interaktionsgestaltungen digitale Prozesse zum wesentlichen Bestandteil des Kunstprozesses werden lassen. Statt statischer Kunstprodukte bietet „Interaktive Kunst“ prozessorientierte Mediengestaltungen an, die im Zwischenbereich von Hardware- und Softwaredesign sowie angewandter Forschung die kulturellen und konzeptionellen Möglichkeiten der Medienkunst und Medientechnologie erweitern. Künstlerische Gestaltungen in diesen Bereichen umfassen Interaktive Kunst, Partizipative Kunst, Netzkunst, SoftwareArt, Robotic Art, Sound und NoiseArt, Games und Storytelling, Mobile Interaktion, SpaceArt sowie neue hybride Bereiche wie Bio- und NanoArt.

Gerade die Verbindung von technischem Know-How, interdisziplinärer Forschung und kreativer künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeitsweise ermöglicht die Entwicklung neuer kreativer Schnittstellen, die progressive und innovative künstlerisch-kreative Anwendungen

für Medienkunst, Mediendesign, Mediengestaltung, Medienforschung und Kommunikation hervorbringt.

Darüber hinaus wird der Begriff des Interfaces in Zukunft die rein digitale Form verlassen und sich in die biologische und neuronale Ebene und den nano-Bereich verlegen. Begriffe wie Ubiquitous Computing, Wireless Adhoc Networks, Intelligent Environments und Biological Interfaces werden auch für die Medienkunst und die Interaktive Kunst an kreativer Bedeutung gewinnen.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Das Masterstudium „Interface Cultures“ hat das Ziel, StudentInnen ein fundiertes Wissen über existierende Interfacegestaltungen im Hardware- und Softwarebereich, Kommunikationsdesign und in der Medienkunst zu vermitteln.

Darüberhinaus sollen StudentInnen dieses Studienganges als KünstlerInnen-ForscherInnen den Status Quo der derzeit verfügbaren Interfacetechnologien und -anwendungen weiterentwickeln können, und durch interdisziplinäre Forschungsarbeit und Teamarbeit neue Bereiche der Interfacegestaltungen und deren kulturelle und soziale Anwendungsmöglichkeiten erarbeiten.

Der sich rasch entwickelnde Forschungs- und Anwendungsbereich des Interface Design ist nicht nur auf die Kreativität von Hardware- und SoftwareingenieurInnen angewiesen, sondern ist in besonderer Weise über die Jahre hindurch von MedienkünstlerInnen im Bereich der Interaktiven Kunst, der Human-Computer-Interaction und des Medien Design aktiv mitgestaltet worden.

AbsolventInnen sollen als VordenkerInnen neuer technologischer und kultureller Trends das Feld der Human-Computer Interaction, der Interaktiven Kunst und der Medienkunst kreativ und aktiv mitgestalten und neben praktischer Entwicklungsarbeit und Teamarbeit auch theoretische Publikations- und Vermittlungsfähigkeiten erlangen. Das Studium umfasst neben technischen Kursen im Bereich Hardwaredesign, Softwaredesign, Softwareprogrammierung und Kommunikationsdesign auch künstlerisch-wissenschaftliche Publikations- und Forschungstätigkeit sowie theoretische und künstlerische Kurse zur Medienkunst, Medientheorien und der interdisziplinären kreativen Forschung.

AbsolventInnen sollen lernen, neue Ideen und Konzepte zu Interfacegestaltungen zu erarbeiten und praktisch umzusetzen und dabei relevante kulturelle, soziale und gesellschaftliche Fragestellungen erarbeiten. Das Berufsprofil der AbsolventInnen umfasst kreativ-technische Berufe wie u.a. MedienkünstlerInnen, MediendesignerInnen, MedienforscherInnen, Interaction DesignerInnen, Game DesignerInnen, ProgrammiererInnen, NetworkEngineering ExpertInnen, ProducerInnen, und MedienvermittlerInnen.

2.2 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein 2-jähriges Studium das sich auf interaktive digitale Medien konzentriert. Die Ausbildung ist projekt- und theorieorientiert, sie kombiniert Praxis mit Theorie, Kunst mit Forschung, Projekt- und Prototypenentwicklung mit wissenschaftlicher Publikation. In der Eingangsphase wird technisches und künstlerisches Know-How und Hintergrundwissen in Form von einführenden Vorlesungen, Seminaren und Workshops

vermittelt, danach startet die Entwicklung von Einzel- und Gruppenprojekten in Form von Laborarbeit, Studioarbeit und Projektarbeit, wobei interdisziplinäre Arbeit sowie fächerübergreifende künstlerisch-wissenschaftliche Forschung besonders gefördert werden sollen.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Masterstudium „Interface Cultures“ an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst mindestens 120 ECTS-Punkte.

Es setzt sich aus folgenden 4 Phasen zusammen:

1. Semester: Interface Literacy (30 ECTS) bestehend aus: Interface Technologien I (15 ECTS) Interaktive Kunst & Medientheorien (15 ECTS)
2. Semester: Interface Labor (30 ECTS) bestehend aus: Interface Labor I (15 ECTS) Module aus Interface Cultures und/oder verwandten Fächern (15 ECTS)
3. Semester: Weiterführende Labors (30 ECTS) bestehend aus: Advanced Interface Labor (15 ECTS) Freie Wahlfächer (15 ECTS)
4. Semester: Masterarbeit (30 ECTS) bestehend aus: Theoretische Masterarbeit (15 ECTS) Praktisches Masterprojekt (15 ECTS)

Insgesamt: 120 ECTS

3.2 Lehr- und Lernformen

Es werden folgende Lehr-, Lern- und Arbeitsformen angeboten:

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL)
Lektürekurs (LK) Vorlesungen (VL) Übung (UE)
Vorlesung und Übung (VU) Impulsvorlesungen
(IVL) Seminar (SE) Kolloquium (KO) Workshop
(WSP) Exkursionen (EX) Praktika (PR)

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor: Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung von medialen Formen, unter der Voraussetzung, Fähigkeiten zu künstlerischer Gestaltung, der Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden zu vermitteln und zu erweitern. Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierenden-Projekten ein und wird - je nach Bedarf und Thematik - einzeln oder in Gruppen geleitet. Dabei kommen sowohl künstlerische Strategien als auch theoretisches Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert. Das künstlerischwissenschaftliche Labor kann auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Lektürekurs: Betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. Lektürekurse können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Vorlesungen: Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden. Vorlesungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Übungen: Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus. Übungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Vorlesung und Übung: Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Daneben wird dieser Wissensstand von StudentInnen auch im jeweiligen Fachbereiche

erprobt, überprüft und praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus. Vorlesungen und Übungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Impulsvorlesungen: Sind auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Veranstaltungstypen (z.B. das künstlerisch-wissenschaftliche Labor) abgestimmt und erfüllen gleichfalls die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen. Impulsvorlesungen können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Seminare: Stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerisch/wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern. Sie basieren maßgeblich auf der Auseinandersetzung mit Theorien und der Lektüre von Texten. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Statements u.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Semingestaltung bei. Seminare können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Kolloquium: Dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema im Bereich Interface Cultures. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden. Kolloquia können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Workshops: Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird und die Teilnehmer/innenanzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse auf 15 beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter. Workshops können auch in englischer Sprache abgehalten werden.

Exkursionen: In allen Semestern können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursionen dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘, sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und technischen Bedingungen.

Praktika: Dienen der Praxisnähe während des Studium, und dem Sammeln vor-beruflicher Erfahrung.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Diese kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Ausdrucksform erfolgen, ebenfalls in einer oder aus mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang vor Beginn des Semesters zu verlautbaren, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Abkürzungen:

- m mündliche Prüfung
- s schriftliche Prüfung, wobei damit je nach Lehrinhalt auch eine künstlerische Ausdrucksweise gemeint ist.
- P Projektarbeit
- T Teilnahmeverpflichtung (ohne Benotung)
- iP Lehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter

Master- und Abschlussprüfung

Für die Zulassung zur Masterprüfung „Interface Cultures“ (Voraussetzung: mindestens 90 ECTS-Punkte) muss der Schwerpunkt der Abschlussarbeiten in den einzelnen Fächern in Form schriftlicher künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeiten (z.B. Seminararbeiten) im Bereich des Masterstudiums „Interface Cultures“ liegen. Die Masterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

einem schriftlichen Teil: Theoretische Masterarbeit (diese kann auch in englischer Sprache verfasst werden) einem praktischen Teil: Praktisches Masterprojekt einem mündlichen Teil: Mündliche Präsentation der theoretischen Masterarbeit und des Praktisches Masterprojektes (der mündliche Teil der Prüfung kann auch in englischer Sprache abgelegt werden).

Die Benotung errechnet sich anteilig aus der Note der theoretischen Masterarbeit (ein Viertel) und des praktischen Masterprojektes (ein Viertel), der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (ein Viertel) und dem Notendurchschnitt aller geleisteten Module und dessen Benotung während des Masterstudiums (ein Viertel).

Die mündliche Prüfung ist eine kommissionelle Abschlussprüfung, in der jedenfalls die/der Betreuer/in stimmberechtigt ist. Die kommissionelle Prüfung bezieht sich auf den Fachbereich und den Gegenstand der Masterarbeit. Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung der theoretischen Masterarbeit und des praktischen Masterprojektes. Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen Studierendem/r und den jeweiligen Betreuer/innen zu wählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium „Interface Cultures“ ist ein Bakkalaureat in einem Studienbereich mit Schwerpunkt interaktive Medien oder interaktive Technologien, zum Beispiel in einem der folgenden Studienbereiche: Mediengestaltung, Medientechnik und -design, Zeitbasierte Medien, Interaktive Medien, Kommunikationsdesign, Mobile Computing, Software Engineering, Hardware/Software Systems Engineering, Informatik, Nachrichtentechnik, Bioinformatik, Medien-, Film- und Fernsehwissenschaften oder ein vergleichbares abgeschlossenes Studium an einer Universität oder Fachhochschule. Im Vorfeld wird auf Grund der Bewerbungsunterlagen eine Auswahl getroffen, wer zum Aufnahmegespräch eingeladen wird.

In jedem Fall ist die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben zu überprüfen.

Studienplan für das kulturwissenschaftliche Masterstudium
Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Master of Arts abgekürzt: MA

gemäß dem Beschluss der Curricula-Kommission am 2. 6. 2010

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 „Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory“. Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 16.6. 2005, geändert mit Beschluss der Curricula Kommission am 25.06.2007, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 21.08.2009, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2. 6. 2010, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 11.6.2014, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Der kulturwissenschaftliche Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory (Master of Arts) wird von den drei wissenschaftlichen Fächern Medientheorien, Kunstgeschichte/-theorie mit dem Schwerpunkt Gender Studies und Kulturwissenschaft sowie in enger Verbindung mit den künstlerischen Studiengängen der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz durchgeführt. Damit reagiert dieser Masterstudiengang in besonderem Maße auf die aktuellen medienkulturellen, künstlerischen und übergeordnet politischen Herausforderungen.

Inhalt:

- § 1 Curriculum
- § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil
 - 2.1 Lehr- und Studienziele
 - 2.2 Qualifikationsprofil
- § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Modultypen
 - 3.2. Modulstruktur und Aufbau des Studiums
 - 3.3 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Masterstudium der Medienkultur- und Kunsttheorien ist auf die Komplexität medialer, künstlerischer und kultureller Ausdrucks- und Nutzungsformen hin konzipiert und verknüpft Theorie und Praxis, Forschung und Kunst miteinander. Er versteht sich als transdisziplinär, insofern als der produktive Austausch und provokative Dialog der wissenschaftlichen und künstlerischen Fächer programmatisch praktiziert wird, und reagiert damit auf die zunehmende Hybridisierung im Bereich von Medien, Kunst und Kultur. Verbindungen etwa von Schrift, web und virtuellem Raum oder von filmischen Ausdrucksformen, performativen Künsten und Installationsarbeiten sind heute die Regel, fließende Übergänge zwischen Kunst und industrieller Anwendung weithin üblich. Die Berücksichtigung kultureller und historischer Kontexte ist in diesem schnell wachsenden und oft unübersichtlich erscheinenden Feld ebenso wichtig wie die Entwicklung konzeptioneller und argumentationsorientierter Strategien sowie analytischer, reflektierender und kommunikativer Fertigkeiten.

Der Studienplan ist auf ein transdisziplinäres wissenschaftlich-künstlerisches Projektstudium hin ausgerichtet, das verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitstypen verbindet und eine individuelle Arbeitspraxis und Profilierung ermöglichen soll. Team- und Kommunikationsfähigkeit, Work Groups und die Fähigkeit, arbeitsteilige Prozesse diskursiv und aktiv mit zu gestalten, sind heute wichtige Voraussetzung für die neu entstehenden Berufsfelder der Medienkulturforschung wie des Kunst- und Kulturbetriebs insgesamt.

Ziel des Studiums ist eine breite medienkultur- und kunstorientierte Forschungs- und Entwicklungspraxis, die neben den bekannten, etablierten Techniken und Medienformaten (Fotografie, Zeitbasierte Kunst etc.) auch die neuen digitalen und interaktiven Medien und Praktiken (Medien- und Netzkunst, Games, Digital Communities usw.) sowie vielfältigste historische und aktuelle künstlerische Ausdrucksformen (zweidimensionale Kunst, Installation, Performance, Video, Film usw.) berücksichtigt. In diesem Kontext geht es um eine differenzierte Beschäftigung mit kulturellen Ordnungen, Formationen, Institutionen und Praktiken. Der Masterstudiengang positioniert sich damit ausdrücklich an der Schnittstelle von Kultur-, Medien- und Kunstwissenschaften. Er setzt einen Schwerpunkt auf interdiskursive, transkulturelle, geschlechterpolitische und wahrnehmungstheoretische Aspekte und sucht diese in Studien-, Analyse- und Forschungsprojekten zu verbinden. So stellen Untersuchungsgegenstände, in denen die Fächergrenzen überschritten werden, die Basis für die Masterausbildung. Die Beschäftigung etwa mit digitaler Spielkultur, transmedialen Rauminstallationen oder mit aktuellen Tonkünsten erfordert von daher ästhetisch-semiologische, medientechnische, musiktheoretische, genderspezifische, diskursanalytische und politische Arbeitsansätze. Theorien und Modelle der Cultural Sciences und Gender Studies sind in besonderem Maße geeignet, die in den verschiedenen Spezialdisziplinen (Psychologie, Literaturwissenschaften, Kunstgeschichte, Soziologie etc.) entwickelten Methoden und Positionen zu integrieren. Eine solche historische und systematische Auseinandersetzung ermöglicht den Absolvent/innen eine Positionierung nicht nur in den bestehenden medienkulturellen, künstlerischen und kunsttheoretischen Arbeitsgebieten, sondern auch in neuen zukunftsweisenden Branchen und Berufsfeldern.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Im Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien werden den Studierenden theoretische Kompetenzen im Bereich der insbesondere audiovisuellen Kultur, der Alltagskultur und der historischen wie gegenwärtigen Kunstproduktion vermittelt sowie ein analytischer Umgang mit eben solchen Werken, Produkten und Phänomenen geübt. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der mediengestaltenden und künstlerischen, kunst-, kultur- und medienwissenschaftlichen Berufe zu orientieren und dort eine eigene Position und ein spezifisches Profil herauszuarbeiten, erwerben die Studierenden Know How in den Bereichen wissenschaftliche Methodik, Arbeitstechniken und Argumentationsstrategien, Präsentationsformen und Publikationsverfahren, Produktions-, Nutzungs- und Wirkungsästhetik.

Im Masterstudiengang entwickeln die Studierenden in prozess- und problemorientierten Modulen eigene wissenschaftlich-künstlerische, transdisziplinäre und genderpolitische Projekte bzw. Untersuchungen. Zudem erfolgt eine Vertiefung und Spezialisierung medienhistorischer, kunsttheoretischer und medienkulturwissenschaftlicher Kompetenzen mit intermedialer Perspektive. Gefördert wird insbesondere die eigenständige Entwicklung von Fragestellungen, Problemzugängen und Analyseverfahren. Komplexere Projekte und Arbeitsvorhaben, an die z.B. ein Doktoratsstudium anknüpfen kann, stehen im Vordergrund. Durch die gemeinsame Erarbeitung und Diskussion medienkultur- und kunsttheoretischer Positionen werden die Absolvent/innen befähigt, einen differenzierten Umgang mit den Produkten und Werken der Medienkultur und Kunst sowie den eigenen Forschungsarbeiten herauszubilden und diese gezielt in den verschiedenen disziplinspezifischen, vor allem aber auch fächerübergreifenden Branchen zu platzieren.

2.2 Qualifikationsprofil

Zu den Berufs- und Kompetenzbereichen, die sich über die Lehrinhalte, Projektaktivitäten und/oder wissenschaftlichen Untersuchungen eröffnen, zählen neben der kunst-, kultur- und medientheoretischen Forschungs- und Entwicklungspraxis die Bereiche der Medienkommunikation und -publikation, des Konzipierens und Kuratierens in den verschiedenen Feldern der Film/Fernsehproduktion, des sich stetig weiter ausdifferenzierenden Kunstbetriebs sowie der audiovisuellen Kultur und Alltagskultur insgesamt.

Aufgaben- und Projektbereiche des Studiums sind zudem:

1. Analyse und Erprobung alter und neuer medialer Formen sowie historischer und gegenwärtiger Künste, Strategien und Formate,
2. Beschäftigung mit Mechanismen und Strategien der Vermittlung und Popularisierung medialer, insbesondere digitaler Produkte und künstlerischer Werke einschließlich deren politisch interessegeleiteter Funktionalisierung,
3. Entwicklung und Umsetzung von Medien- und/oder Kunstprojekten im städtischen, sozialen und digitalen Raum ebenso wie deren wissenschaftlich-theoretische Analyse und Kommentierung,
4. Entwurf und Experiment als eigenständige medienkulturelle und wissenschaftlich-künstlerische Verfahren.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Studium der Medienkultur- und Kunsttheorien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst mindestens 120 ECTS-Punkte. Das Studium ist modularisiert aufgebaut und eröffnet den Studierenden individualisierte Wahlmöglichkeiten und Schwerpunktsetzungen. Die durchschnittliche notwendige Studienleistung (workload) beträgt pro Semester: mindestens 30 ECTS-Punkte.

3.1 Modultypen

In Modulen sind inhaltlich oder technisch verwandte Veranstaltungen gebündelt, die die Studierenden befähigen, selbstständig oder in Gruppen ein wissenschaftlich-künstlerisches Projekt zu entwerfen, zu planen und durchzuführen und/oder eine wissenschaftliche Untersuchung zu konzipieren und zu realisieren. Ein Modul besteht aus mindestens drei Lehrveranstaltungstypen (wie Vorlesung, Seminar, Lektürekurs usw.). Im Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien finden sich zwei Modultypen: 1. Grundmodule, 2. Projektmodule sowie 3. Wahl- und Pflichtfächer:

3.1.1 Grundmodule bestehen aus einer Theorie- (7 ECTS) und zwei Vertiefenden Veranstaltungen (à 4 ECTS). Sie umfassen insgesamt je 15 ECTS. Im Laufe des Studiums muss jedes Modul einmal absolviert werden.

In MKKT gibt es drei unterschiedliche Grundmodule:

- Transdisziplinarität: Hier erwerben die Studierenden Erkenntnisse und Arbeitstechniken der Kunstgeschichte, Kultur- und Gendertheorien mit einem Schwerpunkt auf disziplinübergreifende Ansätze, Theorien und Methoden
- Geschichte und Analyse der Medienkultur und Kunst: Die Studierenden erhalten Einblicke in medientheoretische und –wissenschaftliche Fragestellungen, Gegenstandsbereiche und Analysemethoden sowie in die Historiografie und Technik analoger und digitaler Medien.
- Kulturelle Ordnungen, Praktiken und Apparate: Dieses Modul vermittelt den Studierenden die Fähigkeit der Analyse kultur- und mediengeschichtlicher Dispositive, Wissensformationen und ihrer Institutionen, Instrumente, Praktiken und Strategien.

Die maßgeblichen Veranstaltungsformen der Grundmodule sind das Seminar oder das wissenschaftlich-künstlerische Labor, die je nach inhaltlicher Ausrichtung durch verschiedene andere Veranstaltungstypen (wie medientechnische Kurse, Exkursionen usw.) ergänzt werden. Es werden textbasierte Lehr- und Lernformen, die einen hohen Aktivitätsgrad der Studierenden erfordern, mit Vorlesungen kombiniert.

3.1.2 Das Projektmodul kann entweder aus einem der Grundmodule von MKKT oder aus dem Angebot der künstlerischen Master-Studiengänge der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz, beispielsweise aus den Bereichen Interface Cultures, Visuelle Kommunikation, Zeitbasierte Medien oder Architektur/Urbanistik gewählt werden. Das Projektmodul eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, theoretisch-forschende und künstlerisch-praktische Arbeit in einem größeren Arbeitskontext, der auf interdisziplinärem Teamwork basiert, zu verbinden. Es sollte in Umfang und Arbeitsausmaß den Grundmodulen des Masterstudiengangs Medienkultur- und Kunsttheorien entsprechen. Zudem bietet es die Gelegenheit der systematischen Erforschung und Erprobung transdisziplinärer und kollaborativer Arbeitsformen.

3.1.3 Die Wahl- und Pflichtfächer bestehen aus Freien Wahlfächern (min. 13 ECTS) und dem Pflichtfach „Englisch für Präsentation und Publikation“ (2 ECTS).

Die Freien Wahlfächer ermöglichen den Studierenden sowohl an universitätsinternen als auch an externen Veranstaltungen und/oder Projekten zu partizipieren und darüber einen Leistungsnachweis zu erwerben.

Das Pflichtfach „Englisch für Präsentation und Publikation“ muss im Studienverlauf mindestens einmal belegt werden.

3.2 Modulstruktur und Aufbau des Studiums

Durch Selektion, Kombination und Schwerpunktsetzung soll im Verlauf des Masterstudiums eine Profilierung und Spezialisierung erfolgen, die den Studierenden eine Ausdifferenzierung ihrer Fähigkeiten im Umgang mit einem Medium oder mehreren Medien und/oder den verschiedensten historischen wie gegenwärtigen Künsten in Theorie und Praxis ermöglicht. Dabei ist eine besondere Fokussierung auf die Erarbeitung einer wissenschaftlich-theoretischen Argumentationskompetenz für das Masterstudium konstitutiv. Durch die Auswahl des Projektmoduls, aber auch der Grundmodule und der freien Wahlfächer, kann der/die Studierende ein individuell ausgerichtetes und auf die eigenen Fähigkeiten aufbauendes projekt- oder problemorientiertes theoretisches Schwerpunktstudium verfolgen.

1. Grundmodul: Transdisziplinarität (15 ECTS)

- eine Theorieveranstaltung (7 ECTS) aus dem universitätsinternen Angebot Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte/-theorie und Gender Studies
- zwei Vertiefende Veranstaltungen (à 4 ECTS)

2. Grundmodul: Geschichte und Analyse der Medienkultur und Kunst (15 ECTS)

- eine Theorieveranstaltung (7 ECTS) Medientheorie, Digitale Medien und Literatur-, Schreib- und Textverfahren
- zwei Vertiefende Veranstaltungen (à 4 ECTS)

3. Grundmodul: Kulturelle Ordnungen, Praktiken und Apparate (15 ECTS)

- eine Theorieveranstaltung (7 ECTS) aus dem universitätsinternen Angebot Kunstgeschichte/-theorie, Kulturwissenschaft, Medientheorie sowie Wahrnehmungstheorie
- zwei Vertiefende Veranstaltungen (à 4 ECTS)

4. Projektmodul (15 ECTS)

Projektmodul aus dem universitätsinternen Masterangebot oder ein Grundmodul von MKKT

5. Wahl- und Pflichtfächer (15 ECTS)

- Freie Wahlfächer: aus internen oder externen Universitätsangeboten (13 ECTS)
- Pflichtfach: Englisch für Präsentation und Publikation (2 ECTS)

6. Master (30 ECTS)

Masterarbeit (20 ECTS)
Prüfung (10 ECTS)

Bei der Zusammenstellung der Module kann eine Veranstaltung jeweils nur für ein Modul angerechnet werden.

Theorieveranstaltungen (7 ECTS) beschäftigen sich mit theoretischen, analytischen und/oder historischen Fragestellungen des Faches. Hier wird eine Seminararbeit verfasst. Vertiefende Veranstaltungen (4 ECTS) stellen eine Auseinandersetzung mit zentralen Gegenständen des Faches dar. Hier werden Projektarbeiten, Essays, Lesekarten, Referate, Präsentationen etc. erstellt oder Lektüren, Exkursionen o.ä. durchgeführt.

Pro Semester sind idealerweise Veranstaltungen im Umfang von 30 ECTS-Punkten zu belegen. Module können über mehrere Semester gestreckt werden. Dabei ist das Projektmodul im Studienverlauf nur einmal wählbar. Die drei Grundmodule „Transdisziplinarität“, „Geschichte und Analyse der Medienkultur und Kunst“ und „Kulturelle Ordnungen, Praktiken und Apparate“ besitzen in jedem Semester jeweils eine neue inhaltliche, thematische und/oder technische Ausrichtung. Einmal im gesamten Studienverlauf muss das Pflichtfach "Englisch für Präsentation und Publikation" erfolgreich besucht werden.

Exemplarischer Studienverlaufsplan: Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien

1. Semester	Grundmodul Transdisziplinarität	Projektmodul
2. Semester	Grundmodul Kulturelle Ordnungen, Praktiken und Apparate	Grundmodul Transdisziplinarität
3. Semester	Grundmodul Geschichte und Analyse der Medienkultur und Kunst	Wahl- und Pflichtfächer
4. Semester	Masterarbeit	Masterprüfung

3.3 Lehr- und Lernformen

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

1. Wissenschaftlich-künstlerisches Labor (WKL)
2. Lektürekurs (LK)
3. Vorlesung (VL)
4. Impulsvorlesung (IVL)
5. Vorlesung und Übung (VU)
6. Übung (UE)
7. Seminar (SE)
8. Kolloquium (KO)
9. Workshop (WSP)
10. Exkursion (EX)

Wissenschaftlich-künstlerisches Labor (WKL):

Das wissenschaftlich-künstlerische Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse, Methoden und Instrumentarien sowie die Konzeption und Umsetzung wissenschaftlich-theoretischer Untersuchungen und Forschungsvorhaben. Das Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierendenprojekten ein und wird je nach Bedarf und Thematik einzeln oder in Gruppen geleitet.

Lektürekurs (LK):

Der Lektürekurs betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen des Aufbaus, der Argumentationsstruktur und -strategien verschiedener Textsorten stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit, analytisch-begründet und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. Des Weiteren werden Verschriftlichungspraktiken gemeinsam erörtert und eingeübt. Der Lektürekurs kann das wissenschaftlich-künstlerische Labor ersetzen (mit Zeugniserwerb ebenda).

Vorlesung (VL):

Die Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste und diskutiert die vorgetragenen Positionen. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden.

Impulsvorlesung (IVL):

Die Impulsvorlesung ist auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerischwissenschaftliche Veranstaltungstypen abgestimmt und erfüllt zugleich die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen zum Themenkomplex eines Moduls oder Projekts.

Übung (UE):

Die Übung dient der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Gegenstandsbereiches. Sie ist entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Faches und setzt eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Seminar (SE):

Das Seminar steht am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen wissenschaftlichen Dialog hat es Positionen zu klären und Artikulationsfähigkeiten zu steigern. Es basiert maßgeblich auf der Auseinandersetzung mit Theorien und der Lektüre von Texten sowie der Analyse von medienkulturellen und künstlerischen Produkten und Werken. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Statements u.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Das Seminar kann das wissenschaftlich-künstlerische Labor ersetzen (mit Zeugniserwerb ebenda).

Kolloquium (KO):

Das Kolloquium dient der avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Diskussion, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema der Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Analyse und Kritik, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

Workshop (WSP):

Der Workshop ist eine Lehrveranstaltung, in der ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf ihre wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden und die Teilnehmer/innenanzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse in der Regel auf 15 beschränkt ist. Der Workshop kann als Blocklehrveranstaltung mit immanentem Prüfungscharakter abgehalten werden.

Exkursion (EX):

In allen Modultypen können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursion dient der Anschauung von medialen und künstlerischen Produktionen, Werken und Problemstellungen sowie der Auseinandersetzung mit weiteren kulturellen, genderspezifischen, infrastrukturellen und technischen Bedingungen.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Diese kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer wissenschaftlich-künstlerischen Ausdrucksform erfolgen und aus einer oder mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Prüfungsgegenstand in geeigneter Weise zu benennen, sodass die Anforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Masterprüfung

Voraussetzung für die Zulassung zur Masterprüfung Medienkultur- und Kunsttheorien ist der Nachweis von mindestens 90 ECTS-Punkten.

Zur Vorbereitung der Masterarbeit ist bei der/dem Betreuerin/Betreuer mindestens eine Theorieveranstaltung zu belegen. Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen der/dem Studierenden und den jeweiligen Betreuer/innen festzulegen. Die Studierenden sind berechtigt, das Thema vorzuschlagen oder es aus einer Anzahl von Vorschlägen auszuwählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist. Mit der Masterarbeit weist der/die Studierende nach, dass sie/er befähigt ist, selbständig sowie inhaltlich und methodisch angemessen ein wissenschaftliches oder wissenschaftlich-künstlerisches Thema zu bearbeiten. Die/der Betreuerin/Betreuer der Masterarbeit vergibt die Note und begründet diese Note mit einem Gutachten.

Die Masterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- einem schriftlichen Teil: Masterarbeit
- einem mündlichen Teil: Masterprüfung

Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung der Masterarbeit.

Die mündliche Prüfung ist eine kommissionelle Abschlussprüfung. Die Prüfungskommission besteht aus drei Personen, in der die/der Betreuer/in der Masterarbeit stimmberechtigtes Mitglied ist. Die Prüfungskommission ist mit Lehrenden aus zwei unterschiedlichen Fachbereichen zusammengesetzt. In begründeten Fällen kann eine vierte Prüferin/ein vierter Prüfer aus dem künstlerischen Bereich hinzugezogen werden.

Die kommissionelle Prüfung besteht aus zwei Teilen: Der erste Teil umfasst die Präsentation und Diskussion der Masterarbeit. Das Präsentationsformat wird mit der/dem Betreuerin/Betreuer der Masterarbeit abgesprochen. Für den zweiten Teil wird mit der/dem zweiten Professorin/Professor ein weiteres Prüfungsthema vereinbart, das nicht mit der Masterarbeit identisch ist.

Die Masternote errechnet sich anteilig aus der Note der schriftlichen Arbeit (zwei Drittel) und der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (ein Drittel).

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

Die Masterprüfung ist öffentlich.

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien ist ein Bachelorabschluss der Medien-, Film-, Fernsehwissenschaften, der Kunstgeschichte, Kunst- und Kulturwissenschaften oder ein vergleichbares abgeschlossenes Studium an einer Universität oder Fachhochschule mit medien-, kunst- oder kulturwissenschaftlichen Fächern bzw. Schwerpunkten. Wird das Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien an ein künstlerisches Bachelorstudium angeschlossen, so sind jedenfalls theoretisch-wissenschaftliche Lehrveranstaltungen im Umfang von 24 ETCS-Punkten nachzuweisen oder während des Masterstudiums nachzuholen, darunter eine Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten und mindestens zwei Seminare im Fächerkanon Medientheorien, Kunstgeschichte/-theorie, Kulturwissenschaft oder Gender Studies.

Studienplan für das

Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung am 2. April 2003, nicht untersagt gemäß § 15. Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/6-VII/6/2003 vom 27. Juni 2003, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 10.5.2006, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 13. Juni 2007, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2. Juni 2010, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6. Juni 2012, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Curriculum**
- 1.2 Schwerpunktsetzung**
- 1.3 Studienziele**
- 1.4 Qualifikationsprofil**

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau**
- 3.2 Studienbereiche**
- 3.3 Modularisierung des Studium**
- 3.4 Exemplarischer Studienverlaufsplan für das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik**
- 3.5 Studienübersicht**

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium**
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache**
- 4.3 Prüfungen**
- 4.4 Masterprüfung**

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1 Curriculum

Das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik an der Kunstuniversität Linz richtet sich als 4-semesteriges Studium an Absolventen des Bachelorstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik oder anderer Studien im Bereich der bildenden Künste. Studierenden soll die Möglichkeit eröffnet werden, individuelle künstlerische Haltung zu entwickeln und diese vor dem Hintergrund des aktuellen Kunstgeschehens zu reflektieren.

1.2 Schwerpunktsetzung

Ausgehend vom gesamten Feld der Kunst wird in der Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik ein spezieller Zugang durch die Auseinandersetzung mit Materialien entwickelt. Dieser Schwerpunkt soll die Reflexion der sich stark verändernden Bedeutung von Materialität in der Gesellschaft fördern. Die Digitalisierung unserer Lebenswelt führt zu einer zunehmenden Verlagerung der Produktion von Wissen aber auch von Waren in globalisierte, entmaterialisierte und virtuelle Räume. Durch diese Entwicklungen nehmen die Möglichkeiten, die Umwelt über das Haptische zu erleben, ab. Derartig weitreichende Veränderungen haben einen Diskurs hinsichtlich der Bedeutung von Materialität ausgelöst, der sich innerhalb der Kunst in einer Hinwendung zu Materialien äußert. In der Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik sollen künstlerische Konzepte entstehen, welche die Bedeutung von Materialität mit reflektieren und damit einen Beitrag zum Diskurs über Materialität leisten. Dem keramischen Material kommt hierbei eine exemplarische Bedeutung zu.

1.3. Studienziele

Das Studium soll die Absolventen/Absolventinnen befähigen, selbstständig künstlerische Projekte zu realisieren und sich damit in aktuellen Kunstdiskursen zu positionieren. Es baut auf Kompetenzen in der Konzeption, Umsetzung und Reflexion künstlerischer Projekte, die in einem vorangegangenen Studium erworben wurden, auf und entwickelt diese weiter. Eigeninitiative bei der Verfolgung und Erforschung der individuellen Inhalte und Themen wird vorausgesetzt und soll im Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik zu einer individuellen künstlerischen Haltung weiterentwickelt werden. Hierbei kommt der Verortung der künstlerischen Projekte in verschiedenen Kontexten eine besondere Bedeutung zu.

Als Vorbereitung auf die berufliche Praxis wird die Veröffentlichung der eigenen Arbeit in unterschiedlichen Zusammenhängen gefördert.

1.4 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik vermittelt die Fähigkeit, künstlerische Arbeiten zu konzipieren, sie umzusetzen und zu reflektieren und bereitet somit auf das Berufsbild der Künstlerin/des Künstlers vor. Aufgrund der im Studium erworbenen Kompetenzen können verschiedene Tätigkeiten im Kulturbereich, wie z. B. Kunstvermittlung, kuratorische Arbeit, Lehre, Kulturjournalismus ausgeübt werden. Hierbei ist das Ziel kein definiertes Berufsbild, sondern vielmehr das flexible Agieren in Beantwortung ständig wechselnder Anforderungen innerhalb größerer und offener Berufsfelder.

2. Akademischer Grad

Absolventen/Absolventinnen des Masterstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik ist der akademische Grad "Master of Arts" - abgekürzt „MA“ - zu verleihen, welcher im Falle der Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt 4 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 120 ECTS. Die Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS. Die 120 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Professionalisierung	4
Kulturwissenschaften	6
Labore	20
Zentrales künstlerisches Fach	45
Masterarbeit	30
Freie Wahlfächer	15
Summe	120 ECTS

Die Studienbereiche verteilen sich wie folgt auf die 4 Semester des Masterstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik:

	1. Studienjahr		2. Studienjahr		gesamt
Professionalisierung	2	2			4
Kulturwissenschaften	3	3			6
Labore	8	8	4		20
Zentrales künstlerisches Fach	12	12	21		45
Masterarbeit				30	30
Freie Wahlfächer	5	5	5		15
Summe	30	30	30	30	120 ECTS

Verschiebungen innerhalb der Lernbereiche in andere Semester sind im Verlauf des Studiums möglich.

3.2 Studienbereiche

Aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in **Kulturwissenschaften** können Lehrveranstaltungen in Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies, ... gewählt werden. Es sollen im Laufe des Masterstudiums Lehrveranstaltungen aus verschiedenen dieser Bereiche belegt werden.

Labore bieten den Studierenden die Möglichkeit, technische Kompetenzen zu erwerben. Dies geschieht soweit wie möglich im Zusammenhang mit der Umsetzung von künstlerischen Ideen. Labore sind so angelegt, dass sie von Studierenden nach klar definierten Lernzielen gewählt werden können.

In der Studienrichtung werden Labore schwerpunktmäßig im Bereich der keramischen Materialien, aber auch anderer Materialien und Medien angeboten. Darüber hinaus können Labore aus dem gesamten Angebot der Kunstuniversität wie zum Beispiel Fotografie/Video, digitale Medien und weitere bildhauerische Medien gewählt werden.

Das **Zentrale künstlerische Fach** vermittelt projektorientiert Kompetenzen des künstlerischen Arbeitens und stellt eine Schnittstelle der verschiedenen Lehrveranstaltungen dar. In ihm werden Konzeption, Ausführung und Reflexion künstlerischer Projekte zusammengeführt. Die Projekte sind so konzipiert, dass ihre Komplexität im Verlauf des Studiums zunimmt. Ziel ist es, dass die Studierenden künstlerisches Arbeiten als ein Agieren in unterschiedlichen Kontexten erfahren. Im Zentralen künstlerischen Fach ist stets eine Verknüpfung mit den Lehrveranstaltungen aus dem Bereich Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorie, Gender Studies angestrebt.

Zur Vorbereitung auf eine berufliche Praxis werden Methoden in der mündlichen und schriftlichen Präsentation von Konzepten und Projekten erworben. Hierfür werden auch verschiedene Recherchepraktiken als Teil der künstlerischen Projekte erprobt sowie Exkursionen angeboten.

Der Bereich **Professionalisierung** ist ausgerichtet auf Kommunikation und Vernetzung im Kunst- und Kulturbetrieb und unterstützt die Eigenständigkeit als Künstlerin/Künstler.

Die **Freien Wahlfächer** sind aus dem Angebot der Kunstuniversität Linz, sowie anderer in- und ausländischer Universitäten wählbar.

3.3. Modularisierung des Studium

Im Zentrum des Studiums stehen die Mastermodule. Diese sollen es den Studierenden ermöglichen, selbstständig eine Verbindung zwischen der Entwicklung künstlerischer Projekte und dem Erwerb von Kompetenzen, die zu deren Umsetzung notwendig sind, herzustellen.

3.4 Exemplarischer Studienverlaufsplan für das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik

	Theorie, Professionalisierung	Mastermodule	Freie Wahlfächer
1. Sem.	Kulturwissenschaften 3 ECTS Professionalisierung 2 ECTS	Mastermodul I 20 ECTS (12 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 8 ECTS Labore)	5 ECTS
2. Sem.	Kulturwissenschaften 3 ECTS Professionalisierung 2 ECTS	Mastermodul II 20 ECTS (12 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 8 ECTS Labore)	5 ECTS
3. Sem.		Mastermodul III 25 ECTS (21 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 4 ECTS Labore)	5 ECTS
4. Sem.		Masterarbeit 30 ECTS	

3.5 Studienübersicht

1. und 2. Semester:

Die Mastermodule I und II sollen die Entwicklung künstlerischer Projekte ermöglichen. Dabei soll auf die spätere Berufspraxis vorbereitet werden, indem die Studierenden zu den im Zentralen künstlerischen Fach bearbeiteten Projekten nach individuellen Bedürfnissen Labore wählen. In den Laboren sollen die Kompetenzen erworben werden können, die für die Realisation des jeweiligen Projektes benötigt werden.

Das Modulzeugnis wird durch eine kommissionelle Prüfung erworben. Zur Prüfung muss eine Dokumentation des Projektes vorliegen.

3. Semester:

Das Mastermodul III bereitet auf die Masterprüfung vor. Durch die Wahl eigener Aufgabenstellungen wird das Profil der individuellen künstlerischen Haltung geschärft. Das Modulzeugnis wird durch eine kommissionelle Prüfung erworben. Zur Prüfung muss eine Dokumentation des Projektes vorliegen.

Masterarbeit

Im 4. Semester wird die Masterarbeit entwickelt, die aus einer künstlerischen Arbeit besteht, deren Thema im Einvernehmen zwischen Studierenden und den jeweiligen Betreuern/Betreuerinnen zu wählen ist. Dabei ist zu beachten, dass die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist. Zur künstlerischen Masterarbeit ist ein schriftlicher Teil zu verfassen, welcher diese in einer dem Projekt angemessenen Form dokumentiert und reflektiert.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Bewerberinnen/Bewerber zum Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik müssen einen Bachelorabschluss an einer Universität, Hochschule oder Fachhochschule nachweisen. Es findet eine Zulassungsprüfung vor einer Zulassungskommission statt.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlage einer Mappe (Portfolio) mit Arbeitsproben
2. kommissionelles Gespräch

Zu 1) Die Mappe (Portfolio) soll der Zulassungskommission die Möglichkeit bieten, sich einen Überblick über die bisherige künstlerische Arbeit der Bewerberin/des Bewerbers zu verschaffen.

Sie ist im Voraus zum bekannt gegebenen Termin mit Lebenslauf und Zeugnissen abzugeben. Wird die Mappe (Portfolio) positiv beurteilt, erfolgt eine Einladung zum kommissionellen Gespräch.

Zu 2) Auf Grundlage der abgegebenen Mappe führen die Mitglieder der Zulassungskommission mit der Bewerberin/dem Bewerber ein Gespräch.

Absolventinnen/Absolventen des Bachelorstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik der Kunstuniversität Linz sind grundsätzlich zum Studium zugelassen. Diesen wird ein Beratungsgespräch über die Zielsetzung des Studiums empfohlen.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang vor Beginn des Semesters zu verlautbaren, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Modulzeugnisse werden durch eine kommissionelle Prüfung erworben.

4.4 Masterprüfung

Das Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik wird mit der Masterprüfung abgeschlossen.

Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung ist der positive Abschluss aller Studienleistungen ausgenommen der Masterarbeit.

Die Masterarbeit ist persönlich vor einer Kommission zu präsentieren.

Der Kommission ist ein Portfolio der Projektarbeiten des Studiums vorzulegen.

Die Beurteilung der Masterprüfung ist die Abschlussnote des Masterstudiums.

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

Studienplan für das

Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung am 2. April 2003, nicht untersagt gemäß § 15. Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/6-VII/6/2003 vom 27. Juni 2003, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 10.5.2006, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 13. Juni 2007, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 2. Juni 2010. Geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Curriculum**
- 1.2 Schwerpunktsetzung**
- 1.3 Studienziele**
- 1.4 Qualifikationsprofil**

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau**
- 3.2 Studienbereiche**
- 3.3 Modularisierung des Studium**
- 3.4 Exemplarischer Studienverlauf**
- 3.5 Studienübersicht**

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium**
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache**
- 4.3 Prüfungen**
- 4.4 Bachelorzeugnis**

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1 Curriculum

Das Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik an der Kunstuniversität Linz ist ein 6-semesteriges Studium. Die Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik positioniert sich im Bereich der Bildenden Kunst mit einer sich aus der Tradition der Studienrichtung ergebenden Ausrichtung im Räumlichen.

1.2 Schwerpunktsetzung

Ausgehend vom gesamten Feld der Kunst wird in der Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik ein spezieller Zugang durch die Auseinandersetzung mit Materialien entwickelt. Dieser Schwerpunkt soll die Reflexion der sich stark verändernden Bedeutung von Materialität in der Gesellschaft fördern. Die Digitalisierung unserer Lebenswelt führt zu einer zunehmenden Verlagerung der Produktion von Wissen aber auch von Waren in globalisierte, entmaterialisierte und virtuelle Räume. Durch diese Entwicklungen nehmen die Möglichkeiten, die Umwelt über das Haptische zu erleben, ab. Derartig weitreichende Veränderungen haben einen Diskurs hinsichtlich der Bedeutung von Materialität ausgelöst, der sich innerhalb der Kunst in einer Hinwendung zu Materialien äußert. In der Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik sollen künstlerische Konzepte entstehen, welche die Bedeutung von Materialität mit reflektieren und damit einen Beitrag zum Diskurs über Materialität leisten. Dem keramischen Material kommt hierbei eine exemplarische Bedeutung zu.

1.3 Studienziele

Im Zentrum des Studiums steht die projektorientierte künstlerische Arbeit der Studierenden. Der Umfang und die Komplexität der Projekte nehmen im Verlauf des Studiums zu. Die Studierenden sollen dazu befähigt werden, Konzepte für künstlerische Projekte zu entwickeln, diese umzusetzen und zu reflektieren. Die Entwicklung von Konzepten wird im Zentralen künstlerischen Fach geübt. Technische Fertigkeiten zur Umsetzung werden in Laboren erworben, welche in der Studienrichtung schwerpunktmäßig im Bereich der keramischen Materialien, aber auch anderer Materialien und Medien vermittelt werden. Die Reflexionsfähigkeit der Studierenden wird durch eine Verknüpfung des Zentralen künstlerischen Faches mit Lehrveranstaltungen aus dem Bereich Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorie, Gender Studies entwickelt. Das Studium setzt eigenständiges Arbeiten und Eigeninitiative bei der Verfolgung und Erforschung individueller Inhalte und Themen voraus. Die Fähigkeit auf Grund eigener Anliegen einen künstlerischen Ausdruck zu suchen, soll im Laufe des Studiums zu der Kompetenz werden, künstlerische Konzepte in verschiedenen Kontexten umzusetzen. Während des Studiums werden Kompetenzen zur Durchführung mündlicher und schriftlicher Präsentationen erworben. Durch die Teilnahme und Organisation von

Ausstellungen werden die Studierenden gezielt auf eine spätere künstlerische Tätigkeit vorbereitet.

1.4 Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik vermittelt die Fähigkeit, künstlerische Werke zu konzipieren, sie umzusetzen und zu reflektieren. Es bildet die Grundlage dafür, erworbene Kompetenzen im Masterstudium Plastische Konzeptionen / Keramik zu vertiefen. Gleichzeitig soll auch ein Wechsel in ein Masterstudium in einem anderen künstlerischen Bereich möglich sein.

Auf Grund der erworbenen Kompetenzen ist eine Tätigkeit in verschiedenen Berufsfeldern, in denen Kreativität und Kenntnisse im Umgang mit Materialien gefordert wird, möglich.

2. Akademischer Grad

Absolventen/Absolventinnen des Bachelorstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik ist der akademische Grad "Bachelor of Arts" – abgekürzt „BA“ - zu verleihen, welcher im Falle der Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS. Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Kulturwissenschaften	14
Professionalisierung	4
Labore	84
Zentrales künstlerisches Fach	60
Freie Wahlfächer	18
Summe	180 ECTS

Die Studienbereiche verteilen sich wie folgt auf die 6 Semester des Bachelorstudiums Plastische Konzeptionen / Keramik:

	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		gesamt
Kulturwissenschaften	3	3	2	2	2	2	14
Professionalisierung			1	1	1	1	4
Labore	18	18	15	15	9	9	84
Zentrales künstlerisches Fach	6	6	9	9	15	15	60
Freie Wahlfächer	3	3	3	3	3	3	18
Summe der ECTS	30	30	30	30	30	30	180

Verschiebungen innerhalb der Studienbereiche in andere Semester sind im Verlauf des Studiums möglich.

3.2 Studienbereiche

Aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in **Kulturwissenschaften** können Lehrveranstaltungen in Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies, ... gewählt werden. Es sollen im Laufe des Bachelorstudiums Lehrveranstaltungen aus verschiedenen dieser Bereiche belegt werden.

In der ersten Hälfte des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung „Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten“ zu absolvieren.

Labore bieten den Studierenden die Möglichkeit technische Kompetenzen zu erwerben. Dies geschieht soweit möglich im Zusammenhang mit der Umsetzung von künstlerischen Ideen. Labore sind so angelegt, dass sie von Studierenden nach klar definierten Lernzielen gewählt werden können.

In der Studienrichtung werden Labore schwerpunktmäßig im Bereich der keramischen Materialien, aber auch anderer Materialien und Medien angeboten. Darüber hinaus können Labore aus dem gesamten Angebot der Kunstuniversität wie zum Beispiel Aktzeichnen, Modellieren, Fotografie/Video, digitale Medien und weitere bildhauerische Medien gewählt werden.

Das **Zentrale künstlerische Fach** vermittelt projektorientiert Kompetenzen des künstlerischen Arbeitens und stellt eine Schnittstelle der verschiedenen Lehrveranstaltungen dar. In ihm werden Konzeption, Ausführung und Reflexion künstlerischer Projekte zusammengeführt. Die Projekte sind so konzipiert, dass ihre Komplexität im Verlauf des Studiums zunimmt. Ziel ist es, dass die Studierenden künstlerisches Arbeiten als ein Agieren in unterschiedlichen Kontexten erfahren. Im Zentralen künstlerischen Fach ist stets eine Verknüpfung mit den Lehrveranstaltungen aus dem Bereich Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorie, Gender Studies angestrebt.

Zur Vorbereitung auf eine berufliche Praxis werden Methoden in der mündlichen und schriftlichen Präsentation von Konzepten und Projekten erworben. Hierfür werden auch verschiedene Recherchepraktiken als Teil der künstlerischen Projekte erprobt sowie Exkursionen angeboten.

Der Bereich **Professionalisierung** stärkt soziale Kompetenzen der Studierenden und bietet Praxisorientierung für die Tätigkeit im kreativen Bereich.

Die **Freien Wahlfächer** sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz, oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten zu wählen.

3.3 Modularisierung des Studiums

Das Studium ist in Module gegliedert, die Größe und die Wahlfreiheit innerhalb der Module nimmt im Laufe des Studiums zu.

In den Projektmodulen entwickeln die Studierenden eigene künstlerische Arbeiten in verschiedenen Projekten. Zur Etablierung individuell verschiedener Kompetenzen werden in den ersten vier Semestern die Kompetenzmodule angeboten.

3.4 Exemplarischer Studienverlaufsplan Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik

	Theorie	Kompetenzmodule	Projektmodule	Freie Wahlfächer
1. Sem.	3 ECTS	Kompetenzmodul I 12 ECTS Labore	Projektmodul I 12 ECTS 6 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 6 ECTS Labore	3 ECTS
2. Sem.	3 ECTS	Kompetenzmodul II 12 ECTS Labore	Projektmodul II 12 ECTS 6 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 6 ECTS Labore	3 ECTS
3. Sem.	3 ECTS	Kompetenzmodul III 12 ECTS Labore	Projektmodul III 12 ECTS 9 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 3 ECTS Labore	3 ECTS
4. Sem.	3 ECTS	Kompetenzmodul IV 12 ECTS Labore	Projektmodul IV 12 ECTS 9 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 3 ECTS Labore	3 ECTS
5. Sem.	3 ECTS	Projektmodul V 24 ECTS 15 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 9 ECTS Labore		3 ECTS
6. Sem.	3 ECTS	Projektmodul VI 24 ECTS 15 ECTS Zentrales künstlerisches Fach 9 ECTS Labore		3 ECTS

3.5 Studienübersicht

Studieneingangsphase:

Das erste Studienjahr wird als Studieneingangsphase angesehen, die eine inhaltliche Orientierung bieten soll. In ihr müssen alle Lehrveranstaltungen aus dem Lehrangebot der Studienrichtung Plastische Konzeptionen / Keramik mit dem Zusatz "Einführung in" belegt werden.

1. Studienjahr:

Die Projektmodule I und II sollen die Studierenden an die künstlerische Arbeit heranführen, indem sie mehrere kleine künstlerische Projekte entwickeln, die aus der Arbeit in den Laboren entstehen. Durch die Zusammenfassung verschiedener Lehrveranstaltungen in diesem Modul sollen Kompetenzen in der Entwicklung von künstlerischen Konzepten, ihrer Umsetzung und Reflexion entwickelt werden.

Die Projektmodule bestehen aus der Lehrveranstaltung im Zentralen künstlerischen Fach und einem oder mehreren Laboren.

Das Modul wird durch Einzelprüfungen erworben.

In den Kompetenzmodulen I und II sollen die Studierenden grundlegende gestalterische

Fähigkeiten im Bereich der Umsetzung mit Materialien erwerben.
Das Modul wird durch Einzelprüfungen im Umfang von 12 ECTS erworben.

2. Studienjahr:

In den Projektmodulen III und IV sollen die Studierenden die erworbenen Kompetenzen weiterentwickeln und mit künstlerischen Konzepten auf Kontexte Bezug nehmen. Dabei wird den individuellen Bedürfnissen der Studierenden insofern Rechnung getragen, dass sie die Projekte aus dem Angebot der Studienrichtung wählen können und diejenigen Labore dazu wählen, welche die Umsetzung eigener Projekte unterstützen.
Das Modulzeugnis wird durch eine kommissionelle Prüfung erworben, in der die Projektarbeit präsentiert wird. Zur Prüfung muss eine Dokumentation des Projektes vorliegen.

In den Kompetenzmodulen III und IV können die Studierenden nach individuellen Neigungen Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben. Dies kann durch kleinere Projekte, Workshops oder technische Übungen aus dem Angebot der Studienrichtung Keramik, Angebote im Bereich der digitalen Medien, Werkstattkurse oder Labore aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz erfolgen.
Das Modul wird durch Einzelprüfungen im Umfang von 12 ECTS erworben.

3. Studienjahr:

Die Projektmodule V und VI sollen die Entwicklung größerer künstlerischer Projekte ermöglichen. Dabei soll auf das selbstverantwortliche Arbeiten in der späteren Berufspraxis vorbereitet werden. Die Studierenden wählen zu dem im Zentralen künstlerischen Fach bearbeiteten Projekt, je nach Erfordernis des Projektes, geeignete Labore hinzu.

Das Zeugnis des Projektmoduls V wird durch eine kommissionelle Prüfung erworben, in der die Projektarbeit präsentiert wird. Zur Prüfung muss eine Dokumentation des Projektes vorliegen.

Das Bachelorstudium wird mit der Prüfung des Projektmoduls VI abgeschlossen. Voraussetzung für diese Prüfung ist die positive Absolvierung aller erforderlichen Studienleistungen ausgenommen des Projektmodules VI. Das Zeugnis des Projektmoduls VI wird durch eine kommissionelle Prüfung erworben, die aus folgenden Teilen besteht:

1. Der künstlerischen Arbeit des Projektmoduls VI.
2. Einem schriftlichen Teil zur Projektarbeit, welcher diese in einer dem Projekt angemessenen Form dokumentiert und reflektiert.
3. Einer mündlichen Präsentation des Projektes vor einer Kommission, der die Dokumentation vorliegt.
4. Der Vorlage eines Portfolios über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung.

In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerber für das Bachelorstudium Plastische Konzeptionen / Keramik an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Prüfung bietet der Bewerberin/dem Bewerber Gelegenheit, sich mit ihren/seinen kreativen Absichten zu präsentieren und künstlerische Ausdrucksfähigkeiten wie folgt darzustellen:

1. Durch die Vorlage von Arbeitsproben eigener künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerberin/des Bewerbers (z. B. Natur- und Farbstudien, Zeichnungen, Malereien, grafische Gestaltungen, Fotos, dreidimensionale Arbeiten, größere Arbeiten und Installationen in dokumentierter Form, Ideenskizzen, Arbeiten im digitalen Bereich).
2. Durch eine Klausurarbeit, in welcher einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen zu bearbeiten sind.
3. In einem Bewerbungsgespräch mit der Zulassungsprüfungskommission.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang vor Beginn des Semesters zu verlautbaren, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Modulzeugnisse werden entweder durch eine kommissionelle Prüfung erworben oder durch Einzelprüfungen im Umfang der ECTS des Moduls.

4.4 Bachelorzeugnis

Die Abschlussnote des Bachelorstudiums setzt sich zu jeweils 12,5 % aus den Ergebnissen der Projektmodule III und IV, zu 25 % aus dem Ergebnis des Projektmoduls V und zu 50 % aus dem Ergebnis des Projektmoduls VI zusammen.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde.

Studienplan für das

Masterstudium raum&designstrategien

An der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung am 2. April 2003,
nicht untersagt gemäß § 15 Abs. 3 UniStG vom
BMBWK GZ 52.352/ 6- VII/6/2003 vom 27. Juni 2003, geändert mit Beschluss des
Senats am 26. 05. 2004, geändert mit Beschluss des Senats am 22.6.2005,
geändert mit Beschluss der Curricula Kommission am 25. 06. 2007, geändert
mit Beschluss der Curricula Kommission am 24.10.07,
geändert mit Beschluss der Curricula Kommission am 28.01.2009, geändert mit
Beschluss der Curricula Kommission am 4. 5. 2011 und Beschluss des
Senats am 25. 5. 2011, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am
6.6.2018

Inhaltsverzeichnis

I.	Präambel	3
II.	Qualifikationsprofil	4
1.	Lehr- und Lernziele	4
2.	Anwendungsprofil	5
III.	Studiengliederung und Modularisierung	6
1.	Exemplarischer Studienverlauf	7
IV.	Arten der Lehrveranstaltungen	8
V.	Studienvoraussetzungen und Zulassungsprüfung	10
	Studienvoraussetzung Masterstudium	10
	Anrechenbarkeit aus vorangegangenen Studien	10
VI.	Prüfungsordnung	11
1.	Allgemeine Prüfungsordnung	11
2.	Masterprüfungen	11
3.	Die Masterarbeit	12
VII.	Akademische Grade	12

I. Präambel

Das Curriculum "raum&designstrategien" ist schnittstellenorientiert in Bezug auf Architektur, Kunst, Design und Medien konzipiert und behandelt die Thematik Raum im Sinne eines erweiterten, dynamischen Raumbegriffs.

Es geht dabei um soziale und öffentliche Räume, um kulturelle, mediale und politische Räume, um Kommunikations- und Interaktionsräume, um virtuelle Räume, Überschneidungen und Interferenzen von imaginären und realen Umwelten - und um Wirkung auf Anwendung und Nutzung dieser Räume durch unterschiedliche Zielgruppen.

Konzepte zu entwickeln und kompetent umzusetzen ist die zentrale Aufgabe der hier auszubildenden Studierenden. Dies beinhaltet sowohl die künstlerische und künstlerischwissenschaftliche, interdisziplinäre Projektentwicklung, als auch die individuelle künstlerische Auseinandersetzung in Bezug auf unterschiedlichste Raumphänomene. Die Umsetzung erfolgt in der Entwicklung prototypischer bzw. künstlerischer Projekte mit materiellem und digitalem Ergebnis und führt zur Erarbeitung neuer Raum- und Raumnutzungskonzepte bis hin zu raumordnenden und -strukturierenden Praktiken.

Der Studienplan selbst ist durch ein INTEGRIERTES PROJEKTSTUDIUM konstituiert. Das heißt, die einzelnen Schwerpunktbereiche und unterschiedlichen Aspekte der professionellen Praxis, die im Fach Projektstudium repräsentiert sind, werden je Studienjahr bzw. Semester über einen jahrgangs- und fachübergreifenden Themenkomplex, der Gegenstand des Unterrichts im zentralen künstlerischen Fach ist, verknüpft. Arbeitsgruppen und Teamarbeit der Studierenden sind Teil des Lernprozesses. Die Ergänzung der Lehre durch externe LektorInnen, Gastvorträge und Exkursionen ist von großer Bedeutung.

II. Qualifikationsprofil

1. Lehr- und Lernziele

Studienziele Masterstudium

Im Masterstudium sollen die Studierenden fortgeschrittene künstlerisch-professionelle Fähigkeiten auf dem Gebiet der raumbezogenen Projektentwicklung und Umsetzung entwickeln, ihr Fachwissen vertiefen und darüber hinaus die grundlegenden künstlerischen und künstlerischwissenschaftlichen Forschungsqualifikationen für ein anschließendes Doktoratsstudium /PhD oder Postgraduatefach erwerben.

Besonderer Wert wird auf die Fähigkeit zur kritisch fundierten, innovativen Problemlösung gelegt. Der individuellen Profilierung (Spezialisierung im fachspezifischen oder fachübergreifenden Sinn) kommt große Bedeutung zu. In diesem Sinn wird individuelle Profilierung bestmöglich unterstützt und gefördert.

Die AbsolventInnen sollen befähigt und kompetent sein, einen selbständigen Beitrag zur Entwicklung der Profession in den unterschiedlichsten Feldern zu leisten.

2. Anwendungsprofil

Die Ausbildung im Rahmen von raum&designstrategien befähigt AbsolventInnen in vielfältigen Berufsfeldern tätig zu werden. Das Ziel ist kein abgeschlossenes Berufsbild, sondern vielmehr die Fähigkeit und Kompetenz, in Beantwortung ständig wechselnder Anforderungen innerhalb größerer und offener Berufsfelder reflektiert und professionell zu handeln. Die in der Folge als Berufs- bzw. Kompetenzfelder angeführten Einsatzmöglichkeiten für AbsolventInnen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sollen aber das weite Spektrum möglicher Tätigkeiten aufzeigen, wobei als Beruf jeweils sowohl die konzeptionelle als auch die produzierende und/oder projektleitende Ebene ausgeübt werden kann.

Berufs- bzw. Kompetenzfelder:

Rauminszenierung	<ul style="list-style-type: none"> - Ausstellungen - Stagedesign - Messen - Eventdesign - Konzeption und Entwicklung digitaler Räume - Konzeption multimedialer Räume - Künstlerische Installationen
Raumstrategien – Konzepte und Umsetzungen für komplexe Raumsysteme (z.B. den öffentlichen Raum, Landschaftsraum , Raumkontinuum)	<ul style="list-style-type: none"> -Urban Design Entwickeln und Umsetzen von: -Interaktiven Raumkonzepten -raumimmanenten CI-und CA Designs - Konzepten für den Landschaftsraum - virtuellen Raumsystemen -Dokumentation raumbezogener Abläufe -Designstrategien -Analyse, Konzeption und Umsetzung von Designobjekten bis Prototypreife - ephemeren und anlassbezogenen Architekturen
Designstrategien - Konzepte und Umsetzungen für komplexe Designsysteme	<ul style="list-style-type: none"> - Ökodesign - Fooddesign - Design dynamischer Abläufe (Leitsysteme) - Sounddesign - Design virtueller Räume
Materialtechnologien	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Modellen, Objekten und Prototypen in erprobten und neuen Materialien und Technologien - Darstellung in analoger und digitaler Form sowie unterschiedlichen Medien

Die Beherrschung handwerklicher und materialbezogener Umsetzungstechniken verbunden mit entsprechenden Fähigkeiten im Einsatz digitaler Medien eröffnet auch Berufsfelder, die nicht im engeren Sinn raum- und designbezogen sind. Die Einsatzmöglichkeiten für die AbsolventInnen umfassen konzeptionell strategische, künstlerische und/oder künstlerischwissenschaftliche Arbeit für private und öffentliche Auftraggeber in freiberuflicher oder institutionell eingebundener Form, (u.a. in Museen, Galerien, Kunstsammlungen, Bildungseinrichtungen) sowie Kommunen, in der freien Wirtschaft, in Lehre und Kulturvermittlung, in den Medien, im Dienstleistungsbereich und weiteren bislang nicht ausdefinierten Berufsfeldern.

III. Studiengliederung und Modularisierung

	MODULE	ECTS 120
a)	Modul raum&designstrategien raum&designstrategien (zentrales künstl. Fach) (KO) Transdisziplinäre Themenplattform (AG)	45 30 15
b)	Modul Integriertes Projektstudium Projektstudium Workshop (WS) Individuelle Projektarbeit (IP)	15 6 9
c)	Ergänzende Fächer Freie Wahlfächer (nMdA) Exkursion (EX) Technische Künstlerische Beratung (TB) Allgemeine Theorie (nMdA) <i>(Wahlfächer aus Kunst-, Architektur-, Design-, Medientheorie und Genderstudies nach Maßgabe des Angebots der Kunstuniversität Linz und anderer anerkannter universitärer Einrichtungen)</i>	30 12 5 2 11
d)	Masterarbeit raum&designstrategien Privatissimum (PV) Theoriearbeit (LE)	23 5 2

Exemplarischer Studienverlauf für das Masterstudium raum&designstrategien

1. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	15
raum&designstrategien Master	10
Transdisziplinäre Themenplattform	5
Modul Projektstudium	5
Projektstudium Workshop	2
Projektstudium individ. Projektarbeit	3
Ergänzende Fächer	10
Freies Wahlfach	3
Allgemeine Theorie	5
Projektstudium Techn.- Künstlerische Beratung	2

2. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	15
raum&designstrategien Master	10
Transdisziplinäre Themenplattform	5
Modul Projektstudium	5
Projektstudium Workshop	2
Projektstudium individ. Projektarbeit	3
Ergänzende Fächer	10
Freies Wahlfach	2
Allgemeine Theorie	3
Projektstudium Exkursion	5

3. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	15
raum&designstrategien Master	10
Transdisziplinäre Themenplattform	5
Modul Projektstudium	5
Projektstudium Workshop	2
Projektstudium individ. Projektarbeit	3
Ergänzende Fächer	10
Freies Wahlfach	7
Allgemeine Theorie	3

4. SEMESTER

Masterarbeit	23
raum&designstrategien Privatissimum	5
Theoriearbeit	2

IV. Arten der Lehrveranstaltungen

Vorlesungen (VO)

sind Lehrveranstaltungen, die der Darstellung und Vermittlung von Wissensinhalten gewidmet sind. Sie finden überwiegend in Form von Vorträgen statt. Im Studienplan ‚raum&designstrategien‘ wird unterschieden zwischen Einführungsvorlesungen, die Überblickswissen vermitteln, theoretischen Fächern, die Fachwissen unter Berücksichtigung des aktuellen Forschungsstandes vermitteln und projektorientierten Vorlesungen, die einschlägiges Wissen aus unterschiedlichen Disziplinen projektorientiert, problemspezifisch und transdisziplinär anbieten.

Seminare (SE)

sind prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen. Sie dienen der gemeinsamen Reflexion und kritischen Diskussion künstlerischer und/oder theoretischer Fragestellungen. Selbständige Beiträge der Studierenden sind Bestandteil der Lehrveranstaltung. Die Seminare im zentralen künstlerischen Fach während des Masterstudiums sind besonders der Reflexion des Arbeitsprozesses und der Diskussion der Zwischenergebnisse der künstlerischen und wissenschaftlichen Projektarbeit im Kontext des Faches ‚raum&designstrategien‘ gewidmet.

Konversatorien (KO)

In den Konversatorien findet der künstlerische Unterricht im Rahmen des zentralen künstlerischen Faches statt, sie sind der Diskussion von Projekten gewidmet, insbesondere anhand von Präsentationen, und darüber hinaus dem fachlichen Diskurs über relevante, künstlerische Themen.

Exkursionen (EX)

dienen der Veranschaulichung von Lehrinhalten und bieten die Möglichkeit besondere Beispiele künstlerisch-gestalterischer Arbeit und ebensolcher Problemstellungen vor Ort zu diskutieren und zu bewerten.

Workshops (WS)

sind Produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind. Die Workshops im Orientierungsstudium (Orientierungsworkshops) haben in Bezug auf die Schwerpunkte des späteren Projektstudiums einführenden Charakter.

Privatissimum (PV)

Zentralfach-Lehrveranstaltung im letzten Semester des Masterstudiums, die die Studierenden in Einzelgesprächen auf die das Studium abschließende Prüfung vorbereitet.

Arbeitsgemeinschaften (AG)

dienen im Rahmen des Projektstudiums unter dem Titel ' Transdisziplinäre Themenplattform' der gemeinsamen Erarbeitung des Projektthemas in Arbeitsgruppen, unter der Leitung eines/einer Lehrenden. Dies umfasst: Problemformulierung auf der 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 Transdisziplinäre Themenplattform bildet so den Rahmen und die Ausgangsbasis für die gemeinsame und individuelle künstlerische Projektarbeit der Studierenden. Die Teilnahme an der Transdisziplinären Themenplattform zu einem Jahresthema/Umsetzungsprojekt ist Voraussetzung für die Entwicklung des Jahresthemas.

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.

Individuelle Projektbetreuung (IP)

Besondere Beratung und Betreuung der Studierenden in der individuellen künstlerischen Projektarbeit.

Weitere Lehrveranstaltungstypen können im Bereich des Faches Theorie und der freien Wahlfächer vorkommen, wenn die Lehrveranstaltungen von anderen Instituten/Abteilungen/Universitäten angeboten werden.

† Eine Arbeitsgruppe umfasst 5 – 8 Studierende, je nach Umfang und Anforderungen des betreffenden Projektes.

V. Studienvoraussetzungen und Zulassungsprüfung

Studienvoraussetzungen MASTERSTUDIUM

- Abschluss des Bachelorstudiums ‚raum&designstrategien‘ oder eines anderen, mindestens 6-semesterigen, gleichwertigen Studiums an einer anerkannten postsekundären Bildungseinrichtung (Universität, Kunstuniversität, Fachhochschule). StudienbewerberInnen, die einen anderen Bachelorabschluss haben, müssen die Zulassungsprüfung absolvieren.

Anrechenbarkeiten aus vorangegangenen Studien für das MASTERSTUDIUM

Lehrveranstaltungen aus einem Bachelorstudium sind für das Masterstudium raum&designstrategien nicht anrechenbar.

Kenntnis der deutschen Sprache

Für Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, ist ein Nachweis über die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens bei der Meldung der Fortsetzung des Studiums am Beginn des dritten Semesters erforderlich.

VI. Prüfungsordnung

1. Allgemeine Prüfungsordnung

(1) Über die im Studienplan angeführten Lehrveranstaltungen außerhalb des Moduls ‚raum&designstrategien‘ sind Lehrveranstaltungsprüfungen abzulegen. Diese Prüfungen können in Form von Präsentationen der Arbeiten erfolgen, die im Rahmen der Lehrveranstaltungen entstanden sind, als mündliche oder schriftliche Prüfungen bzw. Beurteilung schriftlicher Arbeiten. Die Prüfungsform ist vom Leiter/von der Leiterin der Lehrveranstaltung vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt zu geben.

(2) Im Masterstudium sind für die Module „raum&designstrategien“ kommissionelle Gesamtprüfungen abzulegen. Die Prüfung umfasst die Dokumentation, Präsentation und Diskussion eines Projektes aus dem Bereich des Projektstudiums in seinem gesamten Umfang, dessen Entstehungsprozess zugleich Gegenstand des Konversatoriums im Zentralfach war. Die Fachprüfung findet als kommissionelle Prüfung statt, an der auch LehrerInnen des Projektstudiums, sowie von Fall zu Fall externe Fachleute teilnehmen. Die Beurteilung aller anderen Module ergibt sich aus der Einzelbeurteilung der Lehrveranstaltungen.

(3) Seminare, Konversatorien, und Einführungskurse sind Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter. Die Beurteilung erfolgt nicht aufgrund eines einzigen Prüfungsaktes, sondern ebenso auf Basis der regelmäßigen Beiträge der einzelnen Studierenden während der Lehrveranstaltung. Die Beurteilung aufgrund einer einzigen Prüfung ist unzulässig. Bei Seminaren, Konversatorien und Einführungskursen ist eine Benotung von 1-5 vorgesehen.

(4) Für Workshops, Orientierungsworkshops, Technisch-Künstlerischen Beratungen, Arbeitsgemeinschaften, Lektorat, Exkursionen, Supervisionen, Privatissima und Theoriearbeit ist die Beurteilung „mit Erfolg teilgenommen“ (positiv) bzw. „ohne Erfolg teilgenommen“ (negativ) vorgesehen.

2. Masterprüfung

Das Masterstudium raum&designstrategien wird mit der Masterprüfung abgeschlossen.

Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung ist der positive Abschluss aller Studienleistungen ausgenommen der Masterarbeit.

Die Masterarbeit besteht aus einem eigenständig konzipierten und umgesetzten Projekt und einer schriftlichen, wissenschaftlich-theoretischen Arbeit, die Bezug auf dieses Projekt nimmt. Beide Teile der Masterarbeit sind vor einer Prüfungskommission deren Vorsitz der/die BetreuerIn der Arbeit hat. zu präsentieren und von dieser Kommission zu benoten.

Die Beurteilungsnote der Masterprüfung ist die Abschlussnote des Masterstudiums.

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

3. Die Masterarbeit

Die oder der Studierende hat am Ende des Masterstudiums eine künstlerische oder wissenschaftliche Masterarbeit abzufassen. Das Thema der Masterarbeit ist aus einem der im Studienplan festgelegten Lehrveranstaltungen des Masterstudiums zu wählen und im Einvernehmen zwischen Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen festzulegen. Die/der Studierende ist berechtigt, nach Maßgabe der Möglichkeiten einen Betreuer/eine Betreuerin zu wählen. Mit der künstlerischen bzw. theoretischen Masterarbeit weist der/die Studierende nach, dass er/sie befähigt ist, selbstständig sowie inhaltlich und methodisch vertretbar, ein künstlerisch - wissenschaftliches bzw. wissenschaftliches Thema zu bearbeiten.

Die künstlerische Masterarbeit hat auch einen theoretischen Teil zu enthalten, der die praktische Arbeit reflektiert, sie in den Kontext gegenwärtiger Kunst- und Wissenschaftsproduktion stellt, der aber in seinem Umfang und von seinem Anspruch her deutlich geringer anzusetzen ist, als eine eigenständige, wissenschaftliche Masterarbeit und der praktischen Arbeit nachgeordnet ist.

Das Thema der Masterarbeit ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

VII. Akademische Grade

2. Master-Studium

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Masterstudium 'raum&designstrategien' lautet: "Master of Arts", abgekürzt "MA".

Studienplan für das
BACHELORSTUDIUM raum&designstrategien

An der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung am 2. April 2003,
nicht untersagt gemäß § 15 Abs. 3 UniStG vom
BMBWK GZ 52.352/ 6- VII/6/2003 vom 27. Juni 2003, geändert mit Beschluss des
Senats am 26. 05. 2004, geändert mit Beschluss des Senats am 22.6.2005,
geändert mit Beschluss der Curricula Kommission am 25. 06. 2007, geändert
mit Beschluss der Curricula Kommission am 24.10.07,
geändert mit Beschluss der Curricula Kommission am 28.01.2009, geändert mit
Beschluss der Curricula Kommission am 4. 5. 2011 und Beschluss des
Senats am 25. 5. 2011, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am
6.6.2018

Inhaltsverzeichnis:

I. Präambel	3
II. Qualifikationsprofil	4
1. Lehr- und Lernziele	4
2. Anwendungsprofil	5
III. Studiengliederung und Modalisierung	5
1. Verteilung der ECTS im Bachelorstudium	6
2. Exemplarischer Studienverlauf	7
IV. Arten der Lehrveranstaltungen	9
V. Studienvoraussetzungen und Zulassungsprüfung	11
Studienvoraussetzung Bachelorstudium	11
Zulassungsprüfung Bachelorstudium	11
Kenntnis der deutschen Sprache	11
VI. Prüfungsordnung	12
1. Allgemeine Prüfungsordnung	12
2. Bachelorprüfungen	12
Bachelorarbeit	12
VII Akademische Grade	13

I. Präambel

Das Curriculum, raum&designstrategien´ ist schnittstellenorientiert in Bezug auf Architektur, Kunst, Design und Medien konzipiert und behandelt die Thematik Raum im Sinne eines erweiterten, dynamischen Raumbegriffs.

Es geht dabei um soziale und öffentliche Räume, um kulturelle, mediale und politische Räume, um Kommunikations- und Interaktionsräume, um virtuelle Räume, Überschneidungen und Interferenzen von imaginären und realen Umwelten - und um Wirkung auf Anwendung und Nutzung dieser Räume durch unterschiedliche Zielgruppen.

Konzepte zu entwickeln und kompetent umzusetzen ist die zentrale Aufgabe der hier auszubildenden Studierenden. Dies beinhaltet sowohl die künstlerische und künstlerischwissenschaftliche, interdisziplinäre Projektentwicklung, als auch die individuelle künstlerische Auseinandersetzung in Bezug auf unterschiedlichste Raumphänomene. Die Umsetzung erfolgt in der Entwicklung prototypischer bzw. künstlerischer Projekte mit materiellem und digitalem Ergebnis und führt zur Erarbeitung neuer Raum- und Raumnutzungskonzepte bis hin zu raumordnenden und -strukturierenden Praktiken.

Der Studienplan selbst ist durch ein INTEGRIERTES PROJEKTSTUDIUM konstituiert. Das heißt, die einzelnen Schwerpunktbereiche und unterschiedlichen Aspekte der professionellen Praxis, die im Fach Projektstudium repräsentiert sind, werden je Studienjahr bzw. Semester über einen jahrgangs- und fachübergreifenden Themenkomplex, der Gegenstand des Unterrichts im zentralen künstlerischen Fach ist, verknüpft. Arbeitsgruppen und Teamarbeit der Studierenden sind Teil des Lernprozesses. Die Ergänzung der Lehre durch externe LektorInnen, Gastvorträge und Exkursionen ist von großer Bedeutung.

II. Qualifikationsprofil

1. Lehr- und Lernziele

Studienziele Bachelor

Den Studierenden werden die grundlegenden Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der raumbezogenen Projektentwicklung und Umsetzung vermittelt.

Das Spektrum reicht von Einzelobjekten über komplexe Interventionen bis zu raumbezogenen Konzepten.

Dabei ist ein zentraler Aspekt, die Studierenden zu unterstützen, ihren individuellen Kunst-, Architektur- und Designbegriff zu entwickeln.

Neben der Fähigkeit zur Konzeptualisierung von inhaltlich bezogenen Raumphänomenen ist ein weiteres wichtiges Ziel der Ausbildung die Erarbeitung von Expertise im Bereich der Material- und Herstellungstechnologien.

Spezifische Herangehensweisen, der kompetente Umgang mit Materialien, Entwurfsmethodik, Umsetzungs- und Präsentationstechniken sind Gegenstand des Projektunterrichts.

Konzeptentwicklung und -realisierung in projektadäquaten und zeitgemäßen digitalen Medien ist selbstverständlich.

Weitere allgemeine Lehr-/Lernziele sind Ausdrucksfähigkeit in Wort und Schrift, Kommunikations- und Vermittlungskompetenzen sowie die Entwicklung von Umsetzungsstrategien.

2. Anwendungsprofil

Die Ausbildung im Rahmen von raum&designstrategien befähigt AbsolventInnen in vielfältigen Berufsfeldern tätig zu werden. Das Ziel ist kein abgeschlossenes Berufsbild, sondern vielmehr die Fähigkeit und Kompetenz, in Beantwortung ständig wechselnder Anforderungen innerhalb größerer und offener Berufsfelder reflektiert und professionell zu handeln.

Die in der Folge als Berufs- bzw. Kompetenzfelder angeführten Einsatzmöglichkeiten für AbsolventInnen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sollen aber das weite Spektrum möglicher Tätigkeiten aufzeigen, wobei als Beruf jeweils sowohl die konzeptionelle als auch die produzierende Ebene ausgeübt werden kann.

Bandbreite der Berufs- bzw. Kompetenzfelder, in die Studierende während des Bachelorstudiums je nach Schwerpunktwahl eingeführt werden:

Rauminszenierung	<ul style="list-style-type: none"> - Ausstellungen - Messen - Konzeption und Entwicklung digitaler Räume - Künstlerische Installationen
Raumstrategien – Konzepte und Umsetzungen für komplexe Raumsysteme (z.B. den öffentlichen Raum, Landschaftsraum , Raumkontinuum)	<ul style="list-style-type: none"> Entwickeln und Umsetzen von: -raumimmanenten CI und CA Designs -Konzepten für den Landschaftsraum - virtuellen Raumsystemen -Designstrategien -Analyse, Konzeption und Umsetzung von Designobjekten bis Prototypen - ephemeren und anlassbezogenen Architekturen
Konzepte und Umsetzungen für komplexe Designsysteme	<ul style="list-style-type: none"> - Ökodesign - Fooddesign - Sounddesign - Design virtueller Räume
Materialtechnologien	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Modellen, Objekten und Prototypen in erprobten und neuen Materialien und Technologien - Darstellung in analoger und digitaler Form sowie unterschiedlichen Medien

Die Beherrschung handwerklicher und materialbezogener Umsetzungstechniken verbunden mit entsprechenden Fähigkeiten im Einsatz digitaler Medien eröffnet auch Berufsfelder, die nicht im engeren Sinn raum- und designbezogen sind. Die Einsatzmöglichkeiten für die AbsolventInnen umfassen konzeptionell strategische, künstlerische und/oder künstlerischwissenschaftliche Arbeit für private und öffentliche Auftraggeber in freiberuflicher oder institutionell eingebundener Form, (u.a. in Museen, Galerien, Kunstsammlungen, Bildungseinrichtungen) sowie Kommunen, in der freien Wirtschaft, in Lehre und Kulturvermittlung, in den Medien, im Dienstleistungsbereich und weiteren bislang nicht ausdefinierten Berufsfeldern.

III. Studiengliederung und Modularisierung

Das Bachelorstudium umfasst eine 2-semesterige Studieneingangsphase und das 4-semesterige „integrierte Projektstudium“.

Es ist nicht in formale Studienabschnitte gegliedert.

Das Bachelorstudium ermöglicht eine individuelle Schwerpunktsetzung und Profilierung.

1. Bachelorstudium

	MODULE	180 ECTS
a)	Module raum&designstrategien raum&designstrategien (zentrales künstl. Fach)(KO) Transdisziplinäre Themenplattform (AG) Projektorientierte Theorie (VO + SE)	78 54 18 6
b)	Module Orientierungsstudium Orientierungsworkshops (WS) Propädeutik (EK)	24 12 12
c)	Module Projektstudium Projektstudium Workshop (WS) raum&designstrategien Exkursion (EX) Allgemeine Theorie (nMdA) <i>(Wahlfächer aus Kunst-, Architektur-, Design-, Medientheorie und Genderstudies nach Maßgabe des Angebots der Kunstuniversität Linz und anderer anerkannter universitärer Einrichtungen)</i>	42 27 6 9
d)	Ergänzende Fächer Projektstudium Techn.-Künstlerische Beratung (TK) Projektstudium Exkursion (EX) Konzeptuelle Strategien (VO+SE) Genderstudies (nMdA) Theoriearbeit (nMdA) Einführung in wissenschaftliches Arbeiten (nMdA) Freie Wahlfächer (nMdA)	36 2 4 4 2 3 3 18

Exemplarischer Studienverlauf für das Bachelorstudium raum&designstrategien

1. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	12
raum&designstrategien	8
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Orientierungsstudium	12
Orientierungsworkshop 2x3 ECTS	6
Propädeutik	6
Ergänzende Fächer	6
Konzeptuelle Strategien 2x1 ECTS	2
Projektstudium Exkursion 1x1 ECTS	1
Einführung in wissenschaftliches Arbeiten	3

2. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	12
raum&designstrategien	8
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Orientierungsstudium	12
Orientierungsworkshop 2x3 ECTS	6
Propädeutik	6
Ergänzende Fächer	6
Konzeptuelle Strategien 2x1 ECTS	2
Projektstudium Exkursion 1x1 ECTS	1
Freie Wahlfächer	3

3. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	12
raum&designstrategien	8
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Projektstudium	12
Projektstudium Workshop 3x3 ECTS	9
raum&designstrategien Exkursion	3
Ergänzende Fächer	6
Projektstudium Techn.- Künstlerische Beratung	1
Freie Wahlfächer	5

4. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	12
raum&designstrategien	8
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Projektstudium	12
Projektstudium Workshop 3x3 ECTS	9
raum&designstrategien Exkursion	3
Ergänzende Fächer	6
Projektstudium Techn.- Künstlerische Beratung	1
Freie Wahlfächer	5

5. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	12
raum&designstrategien	8
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Projektstudium	12
Projektstudium Workshop 2x3 ECTS	6
Allg. Theorie	6
Ergänzende Fächer	6
Projektstudium Exkursion 1x1 ECTS	1
Freie Wahlfächer	5

6. SEMESTER

Modul raum&designstrategien	18
raum&designstrategien	14
Transdisziplinäre Themenplattform	3
Projektorientierte Theorie	1
Modul Projektstudium	6
Projektstudium Workshop 1x3 ECTS	3
Allg. Theorie	3
Ergänzende Fächer	6
Projektstudium Exkursion 1x1 ECTS	1
Genderstudies	2
Theoriearbeit	3

IV. Arten der Lehrveranstaltungen

Vorlesungen (VO)

sind Lehrveranstaltungen, die der Darstellung und Vermittlung von Wissensinhalten gewidmet sind. Sie finden überwiegend in Form von Vorträgen statt. Im Studienplan ‚raum&designstrategien‘ wird unterschieden zwischen Einführungsvorlesungen, die Überblickswissen vermitteln, theoretischen Fächern, die Fachwissen unter Berücksichtigung des aktuellen Forschungsstandes vermitteln und projektorientierten Vorlesungen, die einschlägiges Wissen aus unterschiedlichen Disziplinen projektorientiert, problemspezifisch und transdisziplinär anbieten.

Seminare (SE)

sind prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen. Sie dienen der gemeinsamen Reflexion und kritischen Diskussion künstlerischer und/oder theoretischer Fragestellungen. Selbständige Beiträge der Studierenden sind Bestandteil der Lehrveranstaltung. Die Seminare im zentralen künstlerischen Fach während des Bachelorstudiums sind besonders der Reflexion des Arbeitsprozesses und der Diskussion der Zwischenergebnisse der künstlerischen und wissenschaftlichen Projektarbeit im Kontext des Faches ‚raum&designstrategien‘ gewidmet.

Konversatorien (KO)

In den Konversatorien findet der künstlerische Unterricht im Rahmen des zentralen künstlerischen Faches statt, sie sind der Diskussion von Projekten gewidmet, insbesondere anhand von Präsentationen, und darüber hinaus dem fachlichen Diskurs über relevante, künstlerische Themen.

Exkursionen (EX)

dienen der Veranschaulichung von Lehrinhalten und bieten die Möglichkeit besondere Beispiele künstlerisch-gestalterischer Arbeit und ebensolcher Problemstellungen vor Ort zu diskutieren und zu bewerten.

Workshops (WS)

Sind produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind. Die Workshops im Orientierungsstudium (Orientierungsworkshops) haben in Bezug auf die Schwerpunkte des späteren Projektstudiums einführenden Charakter.

Arbeitsgemeinschaften (AG)

dienen im Rahmen des Projektstudiums unter dem Titel „Transdisziplinäre Themenplattform“ der gemeinsamen Erarbeitung des Projektthemas in Arbeitsgruppen unter der Leitung eines/einer Lehrenden. Dies umfasst: Problemformulierung auf der 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 „Transdisziplinäre Themenplattform“ bildet so den Rahmen und die Ausgangsbasis für die gemeinsame und individuelle künstlerische Projektarbeit der Studierenden. Die Teilnahme an der „Transdisziplinäre Themenplattform“ zu einem Jahresthema/Umsetzungsprojekt ist Voraussetzung für die Entwicklung des Jahresthemas.

Einführungskurse (EK)

Einführungskurse sind propädeutische Lehrveranstaltungen, die in die wichtigsten Technologien und Softwareanwendungen einführen und deren Anwendung trainieren.

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.

Lektorat (LE)

Besondere Betreuung der theoretischen Teile der künstlerisch-wissenschaftlichen Projektarbeit.

Weitere Lehrveranstaltungstypen können im Bereich des Faches Theorie und der freien Wahlfächer vorkommen, wenn die Lehrveranstaltungen von anderen Instituten/Abteilungen/Universitäten angeboten werden.

†Eine Arbeitsgruppe umfasst 5 – 8 Studierende, je nach Umfang und Anforderungen des betreffenden Projektes.

V. Studienvoraussetzungen und Zulassungsprüfung

Studienvoraussetzungen BACHELORSTUDIUM:

- Allgemeine Voraussetzungen im Sinne der Studierfähigkeit: Bildungsinteresse, grundlegende Fähigkeit zum Verständnis gestalterischer Zusammenhänge und Aufgabenstellungen, kritisches Interesse an theoretischen Zusammenhängen, ausreichende Fähigkeit zu verbalem Ausdruck mündlich und schriftlich.

- Spezifische Voraussetzungen für das Studium ‚raum&designstrategien‘: grundlegende Fähigkeit zum Erkennen und Formulieren gestalterischer Fragestellungen – insbesondere im räumlichen Kontext - und zu entsprechendem Problemlöseverhalten; grundlegende Fähigkeit, kreative Ideen zu entwickeln und in verschiedenen Medien zwei- und dreidimensional angemessen darzustellen und umzusetzen; Fähigkeit zu konzeptionellem Denken.

Zulassungsprüfung BACHELORSTUDIUM:

Die Prüfung stellt die genannten Studienvoraussetzungen fest. Sie erfolgt in 3 Teilen:

1. Vorlage von individuellen, künstlerischen und allgemein kreativen Arbeitsproben.
2. Klausurarbeit – schriftlich-konzeptionell und künstlerisch-praktisch
3. Bewerbungsgespräch – kommissionelles Hearing

Kenntnis der deutschen Sprache

Für Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, ist ein Nachweis über die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens bei der Meldung der Fortsetzung des Studiums am Beginn des dritten Semesters erforderlich.

VI. Prüfungsordnung

1. Allgemeine Prüfungsordnung

(1) Über die im Studienplan angeführten Lehrveranstaltungen außerhalb des Moduls ‚raum&designstrategien‘ sind Lehrveranstaltungsprüfungen abzulegen.

Diese Prüfungen können in Form von Präsentationen der Arbeiten erfolgen, die im Rahmen der Lehrveranstaltungen entstanden sind, als mündliche oder schriftliche Prüfungen bzw. Beurteilung schriftlicher Arbeiten. Die Prüfungsform ist vom Leiter/von der Leiterin der Lehrveranstaltung vor Beginn der Lehrveranstaltung bekannt zu geben.

(2) Im Bachelorstudium sind für die Module „raum&designstrategien“ kommissionelle Gesamtprüfungen abzulegen.

Die Prüfung umfasst die Dokumentation, Präsentation und Diskussion eines Projektes aus dem Bereich des Projektstudiums in seinem gesamten Umfang, dessen Entstehungsprozess zugleich Gegenstand des Konversatoriums im Zentralfach war. Die Fachprüfung findet als kommissionelle Prüfung statt, an der auch LehrerInnen des Projektstudiums, sowie von Fall zu Fall externe Fachleute teilnehmen.

Die Beurteilung aller anderen Module ergibt sich aus der Einzelbeurteilung der Lehrveranstaltungen.

(3) Seminare, Konversatorien, und Einführungskurse sind Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter. Die Beurteilung erfolgt nicht aufgrund eines einzigen Prüfungsaktes, sondern ebenso auf Basis der regelmäßigen Beiträge der einzelnen Studierenden während der Lehrveranstaltung. Die Beurteilung aufgrund einer einzigen Prüfung ist unzulässig.

Bei Seminaren, Konversatorien und Einführungskursen ist eine Benotung von 1-5 vorgesehen.

(4) Für Workshops, Orientierungsworkshops, Technisch-Künstlerischen Beratungen, Arbeitsgemeinschaften, Lektorat, Exkursionen, Supervisionen, Privatissima und Theoriearbeit ist die Beurteilung „mit Erfolg teilgenommen“ (positiv) bzw. „ohne Erfolg teilgenommen“ (negativ) vorgesehen.

2. Bachelorprüfung

Das Bachelorstudium wird mit einer kommissionellen Fachprüfung des „Modul raum&designstrategien“ des letzten Fachsemesters inkl. auf die Projektarbeit bezogene theoretische Bachelorarbeit abgeschlossen.

Voraussetzung für diese Prüfung ist die positive Absolvierung der im Studienplan vorgesehener Lehrveranstaltungsprüfungen.

Die Note des Bachelorzeugnisses ergibt sich aus der Note des „Moduls raum&designstrategien“ des letzten Fachsemesters im Rahmen einer kommissionellen Prüfung, wobei das im Rahmen des Jahresthemas umgesetzte Projekt und der vertiefend auf das Projekt bezugnehmende schriftliche wissenschaftlich-theoretische Teil gewertet werden.

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

Bachelorarbeit

Die Bachelorarbeit ist eine künstlerisch-wissenschaftliche Arbeit und ein darauf Bezug nehmender, vertiefender schriftlich/künstlerisch- wissenschaftlicher Teil, die in „raum&designstrategien“ (zentrales künstlerisches Fach) erstellt werden und sich inhaltlich an das Jahresthema binden.

VII. Akademische Grade

Die Bezeichnung des akademischen Grades für das Bachelorstudium „raum&designstrategien“ lautet: "Bachelor of Arts", abgekürzt "BA".

**Studienplan für das Masterstudium
Zeitbasierte Medien/Timebased Media
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz**

**Akad. Grad: Master of Arts
abgekürzt: MA**

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 20. 4. 2005

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 „Zeitbasierte Medien/Timebased Media“, geändert mit Beschluss des Senats am 23.5.2012, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6. 5. 2015, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Der Studiengang Zeitbasierte Medien/Timebased Media ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Projektstudium, das in Verbindung mit dem wissenschaftlichen Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory und in enger Verbindung zu den anderen Studiengängen der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung durchgeführt wird.

Inhalt:

- § 1 Curriculum
- § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil
 - 2.1 Lehr- und Studienziele
 - 2.2 Qualifikationsprofil
- § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Module
 - 3.2 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Studium der Zeitbasierten Medien ist auf die Komplexität medialer Ausdrucks- und Nutzungsformen und die Verbindung von Praxis und Theorie, Forschung und Kunst hin konzipiert.

Es versteht sich als transdisziplinär und Fächer übergreifend und reagiert damit auf die zunehmende Hybridisierung im Bereich der Medienproduktion. Verbindungen von Schrift, Web und virtuellem Raum oder von filmischen Ausdrucksformen und den damit verbundenen Dramaturgien des Performativen sind heute die Regel, fließende Übergänge zwischen Kunst und industrieller Anwendung üblich. Kulturelle und historische Kontexte zu berücksichtigen, ist in diesem schnell wachsenden und komplexen Feld ebenso wichtig wie das Entwickeln konzeptioneller und produktionsorientierter Strategien und die Herausbildung analytischer, reflektierender und kommunikativer Fertigkeiten.

Zeitbasierte Medien positioniert sich in der interdisziplinären Auseinandersetzung unterschiedlicher Arbeitsweisen mit zeitbasierten Medien, d.h. Arbeiten mit Video (Praxis und Theorie), Film (Theorie) und Sound, mediale Installationen und Inszenierungen, Gestaltung mit digitalen Medien und innovativer Programmerstellung. Auf der Basis individueller Schwerpunktsetzungen der Studierenden werden die interdisziplinären Bezüge in den produktiven, rezeptiven und reflexiven Bereichen der zeitbasierten Medien erforscht bzw. zum Ausdruck gebracht. Darüber hinaus werden Arbeitsschritte von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert.

Der Unterricht zielt auf die Vermittlung der Fähigkeit zu selbstständiger Arbeit und Teamarbeit. Das Studium Zeitbasierte Medien dient der persönlichen Positionsbestimmung; es wird individuell begleitet und betreut.

Der Studienplan ist auf ein interdisziplinäres Projektstudium hin ausgerichtet, das verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitstypen verbindet und eine individuelle Arbeitspraxis und Profilierung ermöglichen soll. Team- und Kommunikationsfähigkeit, Work Groups und die Fähigkeit, arbeitsteilige Prozesse diskursiv und aktiv mit zu gestalten, sind heute wichtige Voraussetzung für die neu entstehenden Berufsfelder der zeitbasierten Medien.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums und der künstlerischen wie auch wissenschaftlichen Befähigung der Absolventinnen und Absolventen ist eine breite medienorientierte Forschungs-, Entwicklungs- und Gestaltungspraxis, die neben den bekannten, etablierten Techniken, Medienformen und Formaten (Fotografie, Film/Video, Sound, zeitbasierte Kunst, Medien/Netzkunst, usw.) einen Schwerpunkt auf innovative zeitbasierte Medien sowie auf Medienkreuzungen legt.

Eine kulturwissenschaftliche, kunsttheoretische, gendertheoretische, historische und medienästhetische Auseinandersetzung ermöglicht den Absolvent/innen eine Positionierung nicht nur in den bestehenden medienkulturellen und –künstlerischen Arbeitsgebieten, sondern auch in neuen zukunftsweisenden Branchen und Berufsfeldern.

Im Masterstudium werden den Studierenden Kompetenzen im Bereich der zeitbasierten Medien und ein professioneller Umgang mit Werken und Produkten der audiovisuellen Kultur vermittelt. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der zeitbasierten Medien zu orientieren und dort eine eigene Position und ein eigenes Profil herauszuarbeiten, erhalten die Studierenden Know how in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Präsentations- und Publikationstechniken, Produktions-, Nutzungs- und Wirkungsästhetik.

Im Masterstudium entwickeln die Studierenden in prozess- und problemorientierten Modulen eigene künstlerisch-wissenschaftliche und transdisziplinäre Projekte und Werke. Die Studierenden sollen angeregt werden zu projektorientierter Recherche, einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen sowie einer Hinterfragung künstlerischer Produktion auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen.

In die Projektabwicklung und Theorieausbildung der Zeitbasierten Medien, der Medienpraxis und Medienproduktion fließen experimentelle, performative, raumbezogene, kulturwissenschaftliche und kunsthistorische Aspekte in enger Kooperation aus den entsprechenden Studienrichtungen ein. Durch einen solchen medienhistorisch-kulturellen Background sollen die Absolvent/innen befähigt werden, einen differenzierten Umgang mit den eigenen Arbeiten herauszubilden und diese gezielt in den verschiedenen Bereichen der Medien und der künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeitsfelder zu platzieren. Gefördert werden auch die eigenständige Entwicklung von Fragestellungen und Problemzugängen sowie komplexere Projekte und Arbeitsvorhaben, die auch auf ein PhD Studium hinführen können.

2.2 Qualifikationsprofil

Zu den Berufs- und Kompetenzbereichen, die sich über die Lehrinhalte und Projektaktivitäten eröffnen, zählen neben der künstlerischen Forschungs-, Entwicklungs- und Arbeitspraxis die Bereiche der Gestaltung mit digitalen Medien, innovativer Programmgestaltung, medialer Installation und Inszenierung sowie noch nicht definierte mediale Berufe.

Aufgaben- und Projektbereiche des Studiums sind zudem: Analyse, Konzeption und Erprobung neuer medialer Formen, Strategien und Formate, Entwicklung und Umsetzung von Medienarbeiten/Projekten im städtischen, sozialen und digitalen Raum, Entwurf und Experiment als eigenständige medienkulturelle und künstlerisch-wissenschaftliche Verfahren.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Studium Zeitbasierte Medien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst 120 ECTS-Punkte. Das Studium ist modularisiert aufgebaut und eröffnet den Studierenden individuelle Wahlmöglichkeiten und Schwerpunktsetzungen.

3.1 Module

In Modulen sind inhaltlich und thematisch verwandte Veranstaltungen gebündelt, die die Studierenden befähigen, selbstständig oder in Gruppen ein Projekt zu entwerfen, zu planen und durchzuführen.

Ein Modul besteht aus mindestens zwei Lehrveranstaltungen. Kernstück eines Moduls ist das künstlerisch-wissenschaftliche Labor, das je nach inhaltlicher Ausrichtung durch verschiedene andere Lehr- und Lernformen (wie Vorlesungen, Lektürekurse, Exkursionen usw.) ergänzt wird.

Module und Lehr-/Lernformen

Die Studienleistung (workload) beträgt pro Semester 30 ECTS

<p>Grundmodul: Zeitbasierte Medien</p> <p>30 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 6 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 4 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 20 ECTS</p>		<p>Modul: Zeitbasierte Kunst</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 3 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 2 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 10 ECTS</p>
<p>Modul: Zeitbasierte Kunstprojekte</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 8 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 2 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 5 ECTS</p>	<p>Modul: Theorie</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zu wählen aus dem Lehrangebot Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Kunsttheorie / Gender Studies, Medientheorie</p>	<p>Freie Wahlfächer</p> <p>15 ECTS</p> <p>Internes und externes Universitätsangebot</p>
<p style="text-align: center;">Masterarbeit 30 ECTS</p> <p style="text-align: center;">Kolloquium (KO) 14 ECTS Masterarbeit 16 ECTS</p>		

Durch Selektion, Kombination und Schwerpunktsetzung (Studienpfad/pathway) soll im Verlauf des Masterstudiums eine Profilierung und Spezialisierung erfolgen, die den Studierenden eine Ausdifferenzierung ihrer Fähigkeiten im Umgang mit einem Medium oder mehreren Medien und Formaten in Theorie und Praxis ermöglicht.

Pro Semester sind in der Regel zwei Module zu absolvieren, um auf die nötige ECTS-Punktzahl von 30 ECTS-Punkten pro Semester zu kommen.

Die Studierenden können durch den Besuch der Module und der freien Wahlfächer ein individuell ausgerichtetes und auf die eigenen Fähigkeiten aufbauendes projekt- oder problemorientiertes Schwerpunktstudium verfolgen.

Das Modul Theorie ist aus dem Lehrangebot Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Kunsttheorie / Gender Studies und Medientheorie im Studienverlauf einmal verpflichtend zu wählen.

Inhalte und Methoden der Lehrveranstaltungen sowie die Beurteilungskriterien für den Zeugniserwerb werden zu Semesterbeginn von der LehrveranstaltungsleiterIn bekannt gegeben.

Exemplarischer Studienverlaufsplan (pathway): Masterstudium Zeitbasierte Medien

1. Semester	Grundmodul ZBM 30 ECTS	
2. Semester	Modul Zeitbasierte Kunst 15 ECTS	Freie Wahlfächer 15 ECTS
3. Semester	Modul Zeitbasierte Kunstprojekte 15 ECTS	Modul Theorie 15 ECTS
4. Semester	Masterarbeit 16 ECTS incl. Kolloquium 14 ECTS	

3.2 Lehr- und Lernformen

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

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL)
Lektürekurs (LK)
Vorlesungen (VL)
Impulsvorlesungen (IVL)
Vorlesung und Übung (VU)
Übung (UE)
Seminar (SE)
Kolloquium (KO)
Workshop (WSP)
Exkursionen (EX)

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor:

Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung von medialen Formen, unter der Voraussetzung, Fähigkeiten zu künstlerischer Gestaltung, der Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden zu vermitteln und zu erweitern. Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierenden-Projekten ein und wird - je nach Bedarf und Thematik - einzeln oder in Gruppen geleitet.

Lektürekurs:

Betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. In Theorie-Modulen kann der Lektürekurs den Veranstaltungstypus des künstlerisch-wissenschaftlichen Labors ersetzen (Zeugniserwerb).

Vorlesungen:

Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden.

Impulsvorlesungen:

Sind auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Veranstaltungstypen (z.B. das künstlerisch-wissenschaftliche Labor) abgestimmt und erfüllen gleichfalls die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen zum Themenkomplex eines Moduls oder Projekts.

Übungen:

Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

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. 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. Das Seminar kann in einem Theorie-Modul das künstlerischwissenschaftliche Labor ersetzen (Zeugnisserwerb).

Kolloquium:

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

Workshops:

Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird, und die Teilnehmer/innenanzahl kann nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse beschränkt werden. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Exkursionen:

In allen Modulen können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursionen dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘, sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen, technischen Bedingungen.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Ausdrucksform erfolgen und aus einer oder mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang zu Beginn des Semesters schriftlich festzulegen, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Masterprüfung

Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen dem/der Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen zu wählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Die Masterarbeit besteht aus einem eigenständig konzipierten und umgesetzten Projekt und einer schriftlichen Arbeit, die Bezug auf dieses Projekt nimmt. Beide Teile der Masterarbeit sind vor einer Prüfungskommission zu präsentieren und von dieser Kommission zu benoten.

Der theoretische Teil (schriftliche Arbeit) reflektiert die künstlerische Arbeit (Projekt) und stellt sie in den Kontext gegenwärtiger Kunst-, Medien- und Wissensproduktion. In seinem Umfang ist er geringer anzusetzen, als eine eigenständige, wissenschaftliche Masterarbeit und der künstlerischen Arbeit nachgeordnet.

Die Beurteilungsnote der Masterprüfung ist die Abschlussnote des Masterstudiums.
Studienabschließende Prüfung: An die Stelle der Beurteilung „sehr gut“ hat die Beurteilung „mit Auszeichnung“ bestanden zu treten.

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium Zeitbasierte Medien ist ein Bachelor in einem künstlerisch medialen Fach mit interdisziplinären Schwerpunkten, z.B. in Zeitbasierte und Interaktive Medien, Zeitbasierte Kunst oder Mediengestaltung/Audiovisuelle Gestaltung, Film, Video, Sound, Kommunikationsdesign oder in einem vergleichbaren abgeschlossenen Studium an einer Universität oder Fachhochschule. In jedem Fall wird die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben der BewerberInnen überprüft.

AbsolventInnen des Bachelorstudiums Zeitbasierte und Interaktive Medien der Kunstuniversität Linz wird ein Beratungsgespräch über die Zielsetzung des Studiums empfohlen.

Alle Studierenden, die nicht den BA Zeitbasierte- und Interaktive Medien haben und deren Zulassung mit Auflagen versehen wurden, müssen diese Auflagen bis zu Beginn des 3.Semesters erfüllt haben.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

5.1 Kenntnis der deutschen Sprache

Die generelle Unterrichtssprache ist Deutsch. Studierende haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

Studienplan für das Bachelorstudium
Zeitbasierte und Interaktive Medien / Timebased and Interactive Media
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz
Akademischer Grad: „Bachelor of Arts“, abgekürzt: „BA“

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 15. 3. 2006

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 Bachelorstudium „Zeitbasierte und Interaktive Medien / Timebased and Interactive Media“.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.4. 2006

Wiederveröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 23. 8. 2006,

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 4.6.2008

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 7.3.2012

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 11.6.2014

geändert mit Beschluss der Curriculakommission vom 6.6.2018

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 und Module
 - 3.3 Inhalt der Module und der Wahlpflichtbereiche
 - 3.4 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Studienabschluss
- § 6 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das **künstlerische Vollzeit-Bachelorstudium Zeitbasierte und Interaktive Medien** (Timebased and Interactive Media) bietet umfassende und professionelle Zugänge zu Theorie, Technik und Gestaltung der digitalen Medien und vereint die sich ergänzenden Schwerpunkte Zeitbasierte Medien und Interaktive Medien.

Zeitbasierte Medien umfassen die miteinander verknüpften Bereiche Bewegtbild, Audio und Performance in deren vielfältigen Kombinationen und Ausdrucksformen. In diesen Medien bildet der Faktor Zeit eine zentrale gestalterische Dimension. Dieses Feld wird im Studium um die Bereiche **Interface und Interaktion** ergänzt und erweitert. Die Einflussnahme auf den zeitlichen Ablauf und die dadurch ausgelöste Wechselwirkung mit den Arbeiten (= Interaktion) sowie die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstellen (= Interfaces) bestimmen in diesem Schwerpunkt wesentlich Konzeption und künstlerische Umsetzung.

In der Verknüpfung der Schwerpunkte und der kritischen Auseinandersetzung mit etablierten Medienkonventionen (auch unter Einbeziehung analoger Medien), sowohl in Konzeption und Ausführung künstlerischer Arbeiten als auch in der theoretischen Reflexion, wird einer wesentlichen Profilsäule der Universität, der Intermedialität, Rechnung getragen. Besonderes Augenmerk wird auf die Zusammenführung und Verknüpfung von unterschiedlichen Disziplinen gelegt, um so neue Sichtweisen, Formate und Kunstwerke zu entwickeln - Hybride, die das Wesen der Studienrichtung prägen.

Alles Wissen über die Möglichkeiten der digitalen Medien ist ohne Inhalte, die über diese Medien transportiert werden sollen, irrelevant. Die konzentrierte inhaltliche Auseinandersetzung spielt eine zentrale Rolle in der Konzeption und Durchführung von konkreten Projekten, die den Kern des Studiums bilden. Es ist daher ein zentrales Anliegen in diesem Studium, die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen, sowie die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden und ihre Ausdrucksfähigkeit zu fördern.

Digitale Medien werden im Hinblick auf ihre spezifisch gestalterischen Potentiale sowie deren medientheoretische, politische und soziokulturelle Aspekte untersucht und behandelt. Die Studierenden sollen zu einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen sowie zu einer Hinterfragung künstlerischer Positionen auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen angeregt werden. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der digitalen Medien zu orientieren, ist für die Studierenden die Herausarbeitung einer eigenen Position und eines persönlichen Profils wichtig.

Da Projekte in den digitalen Medien in der Regel hochgradig arbeitsteilig ablaufen, wird großer Wert auf Team- und Kommunikationsfähigkeit, sowie auf die aktive Mitgestaltung von arbeitsteiligen Prozessen gelegt.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums ist, durch eine breite und umfassende technische, künstlerische und theoretische Basisausbildung im Bereich der zeitbasierte und interaktiven digitalen Medien die AbsolventInnen zu befähigen,

- * sich auf dem komplexen Gebiet der digitalen Medien zu orientieren,
- * dort eine eigene Position herauszuarbeiten und
- * (künstlerische) Projektideen präzise auszuformulieren und zu präsentieren,
- * sich nach dem Studium auf ein Teilgebiet zu spezialisieren,
- * Projekte selbständig oder in Teamarbeit technisch sowie organisatorisch zu realisieren
- * und dabei mit SpezialistInnen, MedientechnikerInnen und InformatikerInnen, (Kultur-)Institutionen und Sponsoren kompetent zu kommunizieren,
- * durch Team- und Kommunikationsfähigkeit arbeitsteilige Prozesse mitzugestalten,
- * sich in der Kreativwirtschaft zu etablieren,
- * vertiefende Masterstudiengänge zu besuchen.

Zentrales Lehrziel ist, in allen Bereichen und Modulen des Studiums ein ausgewogenes Verhältnis von eigenem gestalterischen Tun, technischer Ausbildung und theoretischer Reflexion zu erreichen.

Ziel ist eine fundierte künstlerische Ausbildung, die von einer soliden technischen und theoretischen Ausbildung unterstützt wird.

2.2 Qualifikationsprofil, Berufsfeld

Zentrales Anliegen dieses Studiums ist die Förderung zur Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position, die es den AbsolventInnen ermöglicht, im Bereich der Medienkunst Fuß zu fassen und sich in der Kreativwirtschaft zu etablieren. Wesentliche Aufgaben sind dabei Konzeption, Entwurf, Gestaltung und Produktion von z.B. Videos und interaktiven Anwendungen für Ausstellungen, Festivals, Events, Unternehmenskommunikation, Werbung, etc.

Durch die breite Ausrichtung des Studiums wird auch die Fähigkeit zur Entwicklung neuer und selbstkonzipierter Berufsfelder unterstützt.

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

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Aufbau

Das Bachelorstudium *Zeitbasierte und Interaktive Medien* an der Kunstuniversität Linz umfasst im Regelstudium 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS (Credits).

Das Studium ist in Module gegliedert. Die Inhalte eines Moduls werden durch eine oder mehrere Lehrveranstaltungen abdeckt, die auch über mehrere Semester verteilt angeboten werden können.

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 erhalten die Studierenden einen Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums. Das **Einführungsmodul** im Ausmaß von 30 ECTS bildet die Studieneingangsphase.

An die Studieneingangsphase schließt vom zweiten bis vierten Semester das **Grundlagenmodul** im Ausmaß von 36 ECTS an. Darin werden grundlegende Kompetenzen in den Bereichen Video, Audio, interaktive Medien, Interfaces, Web und digital Publishing vermittelt.

Aufbauend auf das Grundlagenmodul folgt das **Vertiefungs- und Erweiterungsmodul**

in den Kernbereichen Zeitbasierte Medien und Interaktive Medien im Ausmaß von 24 ECTS. Durch ein umfassendes Angebot an Lehrveranstaltungen innerhalb dieses Moduls ist eine Spezialisierung in einem der beiden Schwerpunkte möglich.

Ab dem dritten Semester gibt es ein **Projektmodul** mit 30 ECTS, das die Projekte, die bis zum Beginn des 6. Semesters durchzuführen sind, zusammenfasst. Projekte sind die zentrale Komponente des Studiums und führen auf ein (gemeinsames) Werk/Produkt oder/und einen Event hin. Ziel ist, den Studierenden die künstlerischpraktische, sowie theoretische und technische Arbeit in größeren und auf Teamwork basierenden Arbeitssituationen zu ermöglichen. Das **Bachelorprojekt** im 6. Semester bildet ein eigenes Modul mit 18 ECTS.

Zusätzlich gibt es ergänzend zwei weitere Module und zwar **Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies** mit 18 ECTS und **Professionalisierung** mit 6 ECTS.

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. Die Wahlmöglichkeiten dienen der individuellen Profilierung der Studierenden.

3.2 Exemplarischer Studienverlauf und Module

1. Studienjahr	Modul Einführung 30 ECTS = Studieneingangsphase			
	Modul Grundlagen 36 ECTS			
2. Studienjahr	Modul Projekte 30 ECTS	Modul Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies 18 ECTS	Modul Professionalisierung 6 ECTS	Modul Vertiefung und Erweiterung aus zeitbasierte und interaktive Medien 24 ECTS
				Freie Wahlfächer 18 ECTS
3. Studienjahr	Modul Bachelorprojekt 18 ECTS			

Für ein eventuelles Auslandssemester wird das fünfte Semester empfohlen.

3.4 Inhalt der Module

Modul **Einführung** (30 ECTS)

Im Einführungsmodul erhalten die Studierenden einen ersten Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums, wie z.B.

- Zeitbasierte und interaktive Medien,
- Medienkunst,
- Bild in Theorie und Praxis,
- Narration.

Modul **Grundlagen** (36 ECTS)

Das Grundlagenmodul umfasst die Bereiche Video, Audio, interaktive Medien, Interfaces, Web, digital Publishing.

Modul **Projekte** (30 ECTS)

Umfasst mehrere Projekte aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, die in Einzel- oder Kleingruppenarbeit (eventuell zu einem vorgegebenen Semesterthema) erstellt und am Ende des Semesters präsentiert werden.

Modul **Bachelorprojekt** (18 ECTS)

Projekt aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, das in Einzel- oder Teamarbeit erstellt wird und einen theoretischen Teil, sowie die Erstellung eines persönlichen webbasierten Portfolios beinhaltet.

Modul **Vertiefung und Erweiterung aus zeitbasierte und interaktive Medien** (24 ECTS)

Dieses Modul umfasst aufbauende und vertiefende Lehrveranstaltungen aus den Kernbereichen des Studiums und Lehrveranstaltungen, die über die Inhalte und Methoden des Grundlagenmoduls hinausführen und diese erweitern.

Modul **Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies** (18 ECTS)

In diesem Modul können Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies gewählt werden.

Dieses Modul enthält auch die verpflichtende Lehrveranstaltung Einführung in wissenschaftliches Arbeiten.

Modul **Professionalisierung** (6 ECTS)

Lehrveranstaltungen in diesem Modul stärken die sozialen Kompetenzen der Studierenden und bieten Praxisorientierung für die Tätigkeit im kreativen Bereich.

Die Lehrveranstaltungen aus den Modulen können entsprechend den aktuellen Entwicklungen variieren, biennial angeboten und auch geblockt abgehalten werden.

3.5 Lehr- und Lernformen

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

- Vorlesung (VO)
- Übung (UE)
- Vorlesung und Übung (VU)
- Künstlerisches Projekt (KP)
- Seminar (SE)
- Workshop (WS)
- Lektürekurs (LK)
- Exkursion (EX)

Vorlesungen:

Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden.

Übungen:

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

Vorlesung und Übung:

Ist in einer Lehrveranstaltung zusammengefasste Kombination aus Vorlesung und Übung.

Künstlerische Projekte:

Das sind umfangreichere eigenständige künstlerische Projekte, die die Studierenden alleine oder in Teamarbeit unter kontinuierlicher Betreuung und Korrektur (konzeptionell, gestalterisch und technisch) umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren.

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.

Workshops:

Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird, und die Anzahl der TeilnehmerInnen

nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Lektürekurse:

Betreiben intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch^s argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen.

Exkursionen:

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 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 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.

§5 Studienabschluss

Das Studium ist abgeschlossen, wenn alle Module positiv beurteilt wurden. Ein Modul gilt durch den erfolgreichen Abschluss von Lehrveranstaltungen im Umfang der ECTS-Punkte des Moduls als positiv beurteilt.

Einen besonderen Stellenwert nimmt das Bachelorprojekt (18 ECTS) im 6. Semester ein, in dem neben dem künstlerisch-praktischen Teil eine schriftliche Arbeit und ein webbasiertes persönliches Portfolio zu erstellen ist. Der schriftliche Teil zur Projektarbeit beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer vertiefenden Darstellung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlichen Methoden. Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen.

Das Projekt und das Portfolio müssen in einer öffentlichen Abschlussprüfung präsentiert und verteidigt werden.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Module ist eine Gesamtbeurteilung zu vergeben. Diese hat „bestanden“ zu lauten, wenn jedes Modul positiv beurteilt wurde, anderenfalls hat sie „nicht bestanden“ zu lauten. Die Gesamtbeurteilung hat „mit

Auszeichnung bestanden“ zu lauten, wenn in keinem Modul eine schlechtere Beurteilung als „gut“ und in mindestens der Hälfte der Module die Beurteilung „sehr gut“ verteilt wurde.

Eine Modulnote ergibt sich aus dem Mittel der Beurteilungen der Einzellehrveranstaltungen.

§ 6 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für das Studium ist die positiv beurteilte Zulassungsprüfung (UG § 76 Absatz 4).

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- Vorlagen von Arbeitsproben,
- Klausurarbeit,
- kommissionelles Gespräch.

Kenntnisse eines (semi-)professionellen Bildbearbeitungs-, Vektorgrafik- und Videoschnittprogrammes sind für das Studium erforderlich. BewerberInnen, die bei Studienantritt nicht darüber verfügen, müssen diese Kenntnisse spätestens bis Beginn des zweiten Semesters selbstständig erwerben. Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.

Studienplan für das Masterstudium textil•kunst•design

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Master of Arts abgekürzt: MA

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung vom 2. April 2003, nicht untersagt gemäß §15. Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/6-VII/6/2003 vom 27. Juni 2003, geändert mit Beschluss des Senats am 26.5.2004, geändert mit Beschluss des Senats am 22.6.2005, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 7.5.2008 und 4.6.2008, geändert mit Beschluss des Senats am 23.5.2012, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 8.5.2013 und 7.5.2014, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Curriculum
- 1.2 Schwerpunktsetzung
- 1.3 Studienziele
- 1.4 Qualifikationsprofil

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau
- 3.2 Studienbereiche
- 3.3 Modularisierung des Studium
- 3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums
- 3.5 Exemplarischer Studienverlauf

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache
- 4.3 Prüfungen
- 4.4 Masterzeugnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1 Curriculum

Das **Masterstudium textil•kunst•design** an der Kunstuniversität Linz richtet sich als 4-semesteriges Studium an Absolventinnen und Absolventen des Bachelorstudiums textil•kunst•design oder anderer Studien im Bereich der bildenden Künste. Studierenden soll die Möglichkeit geboten werden, individuelle künstlerische Positionen zu entwickeln und diese im allgemeinen Kunstkontext beruflich einzusetzen.

1.2 Schwerpunktsetzung

Der Begriff des Textilen gewinnt in einer Welt der menschlichen Anonymisierung, der Abkehr von praktisch anzuwendenden Herstellungsverfahren und dem Verlust individueller Zugänge zunehmend an Bedeutung. Abgesehen vom Umgang mit textilen Materialien im Alltag etabliert sich das Textile zunehmend als grundlegendes Ordnungssystem ästhetischer Wahrnehmung. Das breite Spektrum der Anwendungsmöglichkeiten in der Mode, dem Interior design und der Kunst zeigt die inhaltliche Relevanz in unterschiedlichsten Erscheinungsformen. Die Verbindung zwischen Handwerk, Technologie und künstlerisch-kreativen Prozessen leistet einen wesentlichen Beitrag zur bewussteren Erfahrung unserer Umwelt und stattet diese mit ästhetisch hochwertigen Elementen aus. Das Studium fördert die aktive Auseinandersetzung mit kreativen Kunstformen und die Teilnahme an deren Entwicklung und fordert den Diskurs über Wert und Wahrnehmung des Textilen heraus.

1.3 Studienziele

Der Wissens- und Erfahrungsbereich ist im Verlauf des Studiums aufbauend und führt schließlich zu eigenständig konzipierter Realisierung künstlerischer Arbeiten. Auf Basis eines Bachelorabschlusses entwickeln Studierende des Masterstudiums eine eigenständige künstlerische Haltung. Diese Fähigkeit soll ihnen ermöglichen, Gestaltungsideen mit hohem qualitativem Anspruch in Verbindung mit ästhetischer Innovation umzusetzen. Durch projektbezogenes Arbeiten oder anhand von frei gewählten Inhalten sollen Fertigkeiten erlernt werden, die Ideenfindung, Konzeptionierung, Umsetzung und Einbettung von künstlerischen Arbeiten in gesellschaftlich relevante Kontexte ermöglichen. Weiters wird die Reflexion der eigenen Praxis angestrebt, wodurch Perspektiven geöffnet werden, die für ein professionelles künstlerisches Arbeiten Voraussetzung sind. Die Analyse der Wechselwirkung zwischen kreativ-gestalterischen und wirtschaftlichen Abläufen, sowie der Positionierung der eigenen Tätigkeit zählt zu den Hauptkompetenzen.

1.4 Qualifikationsprofil

Mit ihrem kreativen Potential können Studierende eigene Ideen und Vorstellungen in Form von aktiv gestalterischen Prozessen in künstlerische Arbeiten umsetzen. Absolventinnen und Absolventen sind fähig, sich im offenen Feld kreativer Betätigungen zu behaupten. Die Berufsfelder, in die sie eintreten, werden in zunehmendem Maß selbst erfunden. Besondere Bedeutung kommt der Flexibilität des Einsatzes der erworbenen Kenntnisse zu. Dies beinhaltet unter anderem die freie künstlerische Tätigkeit, die theoretisch-wissenschaftliche und künstlerische Auseinandersetzung im Bereich textiler Anwendungsgebiete, Kunstvermittlung, kuratorische Arbeit, das Betreiben künstlerischer Institutionen und die Gründung von unabhängigen Kulturinitiativen.

2. Akademischer Grad

Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums textil•kunst•design erhalten den akademischen Grad "Master of Arts" (abgekürzt „MA“), welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Masterstudium textil•kunst•design an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt 4 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 120 ECTS.

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Die 120 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Kulturwissenschaften	8
Experimentelles Labor	18
Freie künstlerische Praxis	36
Bildnerische Praxis	6
Künstlerische Fokussierung	8
Freie Wahlfächer	14
Masterarbeit	30
ECTS:	120

	1. Studienjahr		2. Studienjahr		gesamt
Kulturwissenschaften	4	4			8
Experimentelles Labor	5	5	8		18
Freie künstlerische Praxis	12	12	12		36
Bildnerische Praxis	3	3			6
Künstlerische Fokussierung	2	2	4		8
Freie Wahlfächer	4	4	6		14
Masterarbeit				30	30
ECTS:	30	30	30	30	120

3.2. Studienbereiche

Aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in **Kulturwissenschaften** können Lehrveranstaltungen in fachspezifischen Theorien wie Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies etc. gewählt werden. In diesem Bereich kann maximal eine Exkursion angerechnet werden.

Kulturwissenschaften (KW) sind ebenso wie **Freie Wahlfächer (FWF)** im Ausmaß der vorgegebenen ECTS zu absolvieren.

Im **Experimentellen Labor** findet die Spezialisierung statt, die Voraussetzung für eine Ausführung eines künstlerischen Projekts ist. Aufgabenstellungen und selbst gestellte Anforderungen nehmen im Verlauf des Studiums an Komplexität zu. Ziel ist die inhaltliche Vertiefung der eigenständigen Arbeit zu erlangen, sowie die Masterarbeit zu entwickeln.

Die **Freie künstlerische Praxis** ermöglicht die Entfaltung des künstlerischen Potentials ohne Vorgabe von Themen oder Aufgaben unter Mitverwendung des **Experimentellen Labors**.

Die **Bildnerische Praxis** beinhaltet alle Formen künstlerischer Betätigung. Hier wird die Basis für eine persönliche Bildsprache geschaffen. Ausgehend von der Zeichnung und deren weitgefächerten grafischen Umsetzungen können Entwurfstechniken in Verwendung digitaler Medien, Malerei im weitesten Sinn, Design, Fotografie und Video erlernt werden.

Künstlerische Fokussierung dient der Förderung der experimentellen und transdisziplinären Arbeitsweise in der künstlerischen Produktion, sowie der Entwicklung und Umsetzung der eigenen künstlerischen Forschung. Der Erwerb von Kenntnissen über Darstellungsformen, sowie der Prozess einer inhaltlichen Positionierung der künstlerischen Tätigkeit stehen im Mittelpunkt. Dadurch sollen Erfahrungen in der Erstellung von Portfolios, Wettbewerbs- und Ausstellungsbeiträgen und Erfahrungen im freien Kunstsektor gesammelt werden.

Die **Freien Wahlfächer** sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten frei zu wählen.

3.3 Modularisierung des Studiums

Neben dem **theoretischen Lehrangebot (KW)** und den **Freien Wahlfächern** bestehen die Studienbereiche des Masterstudiums aus einem KUNSTMODUL und der **künstlerischen Fokussierung**. Das KUNSTMODUL vereinigt neben dem **Experimentellen Labor** die Lehrangebote **Freie künstlerische Praxis** und **Bildnerische Praxis**.

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

1. Studienjahr

Im KUNSTMODUL stehen entsprechend der individuellen Ausrichtung zur Umsetzung einer künstlerischen Arbeit frei wählbar verschiedene Lehrveranstaltungen sowie Labore zur Verfügung. Eine Spezialisierung durch Labore wird hier ermöglicht. Die Weiterentwicklung der künstlerischen Arbeit und der gleichzeitige theoretische Wissenserwerb stehen in dieser Phase im Mittelpunkt. Begleitet von der **künstlerischen Fokussierung** nimmt die eigenverantwortliche Organisation der gewählten Lehrveranstaltungen zu. Dem Experimentieren und der Entwicklung einer eigenen künstlerischen Absicht werden größtmögliche inhaltliche Freiräume geboten. Das KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

2. Studienjahr

Im 3. Semester wird die Verbindung zwischen technischer Kompetenz, der gefestigten Erfahrung in Gestaltungsbereichen und der Fähigkeit, daraus eine qualitativ hochwertige künstlerische Arbeit zu erstellen, erlernt. Studierende sollen befähigt werden, Ideen und konzeptuelle Inhalte bis zur Ausführung der künstlerischen Arbeiten in professionellen Präsentationsformen darzulegen. Das gesamte Verfahren erreicht jetzt jene hohe Komplexität, die Voraussetzung für die Masterarbeit ist.

Das KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

Ende des vorletzten Semesters werden Betreuung und Thema der Masterarbeit gewählt.

Das letzte Semester dient der Realisierung der Masterarbeit und wird mit dieser abgeschlossen.

Zu den Projekten des gesamten Masterstudiums ist ein **Portfolio** anzulegen.

MA Exemplarischer Studienverlaufsplan:

Sem.	KW	KUNSTMODUL			Künstlerische Fokussierung	FWF	ECTS
		Experimentelles Labor	Freie künstlerische Praxis	Bildnerische Praxis			
1.	4	5	12	3	2	4	30
		= 20					
2.	4	5	12	3	2	4	30
		= 20					
3.		8	12		4	6	30
		= 20					
4.		Masterarbeit = 30					30
							120

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Bewerberinnen und Bewerber zum Masterstudium textil•kunst•design müssen mindestens einen Bachelorabschluss nach einem 6-semesterigen Bachelorstudium an einer Universität, Hochschule oder Fachhochschule nachweisen.

Es findet eine Zulassungsprüfung vor einer Zulassungskommission statt.

Die künstlerische Eignung wird aufgrund der

- Vorlage eines Portfolios bei einem Aufnahmegespräch festgestellt.
- Ein ausführliches Beratungsgespräch über die Zielsetzung des Studiums wird angeboten.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Prüferin/der Prüfer hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn des Semesters im ufg-online bekannt zu geben.

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen.

Das Thema der Masterarbeit muss mindestens ein Semester vor Abschluss der Masterarbeit gewählt sein. Der Umfang soll so angelegt sein, dass er innerhalb von einem Semester zu bewältigen ist.

4.4 Masterabschluss

Das Masterstudium textil•kunst•design wird mit der Masterprüfung abgeschlossen.

Voraussetzung für die Zulassung zur Prüfung ist der **positive Abschluss aller Studienleistungen** ausgenommen der Masterarbeit.

Die **Masterarbeit** setzt sich aus einer künstlerisch-wissenschaftlichen schriftlichen Arbeit und der praktisch-künstlerischen Arbeit zusammen. Sie ist persönlich vor dem Prüfungssenat zu präsentieren.

Zur Beurteilung wird das Portfolio neben der Masterarbeit und deren Präsentation herangezogen. Die Beurteilungsnote der Masterprüfung ist die Abschlussnote des Masterstudiums.

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

Studienplan für das Bachelorstudium textil•kunst•design

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akad. Grad: Bachelor of Arts abgekürzt: BA

Beschluss der Studienkommission Kunst und Gestaltung vom 2. April 2003, nicht unter-
sagt gemäß §15. Abs. 3 UniStG vom BMBWK GZ 52.352/6-VII/6/2003 vom 27.Juni 2003,
geändert mit Beschluss des Senats am 22.06.2005, geändert mit Beschluss der
Curricula-Kommission am 07.05.2008 und 04.06.2008, geändert mit Beschluss des
Senats am 23.05.2012, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am
08.05.2013, geändert mit dem Beschluss der Curricula-Kommission am 10.06.2015,
geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6. 6. 2018

Inhalt

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

- 1.1 Curriculum
- 1.2 Schwerpunktsetzung
- 1.3 Studienziele
- 1.4 Qualifikationsprofil

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

- 3.1 Grundsätzlicher Aufbau
- 3.2 Studienbereiche
- 3.3 Modularisierung des Studium
- 3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums
- 3.5 Exemplarischer Studienverlauf

4. Prüfungsordnung

- 4.1 Zulassung zum Studium
- 4.2 Kenntnis der deutschen Sprache
- 4.3 Prüfungen
- 4.4 Bachelorzeugnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1 Curriculum

Das **Bachelorstudium textil•kunst•design** an der Kunstuniversität Linz ist ein 6-semesteriges Studium. Es beinhaltet die Betätigung im gesamten gestalterischen textilen Spektrum. Daneben sind Kunst und Design eigenständige Bereiche, die aber in Verbindung mit dem Textilen gesehen werden können.

1.2 Schwerpunktsetzung

Die Bedeutung textiler Materialien in unserer alltäglichen Umwelt wird im Bachelorstudium vor allem im Kontext des Dekors, der ästhetischen Wahrnehmung und künstlerischer Anwendungsmöglichkeiten gesehen. Die Bezeichnung der Studienrichtung macht deutlich, dass es um die Wechselwirkung zwischen textiltechnischen Bereichen, der Erstellung von Designs und der konzeptuellen Umsetzung in Kunst geht. Neben der Analyse von Alltagsprodukten und der kritischen Reflexion ästhetischer Aspekte der Umwelt, dient das Studium vor allem der Herausbildung der eigenständigen künstlerischen Praxis.

1.3 Studienziele

In den verschiedenen Studienbereichen werden handwerkliche und technische Fähigkeiten entwickelt. Basierend auf der eigenständigen künstlerischen Arbeit wird projektorientiertes Denken gefördert und aus Interesse an der Umsetzung freier Ideen in konkrete Konzepte werden Realisierungsstrategien erlernt. Anhand der ausgeführten praktischen Arbeit wird die Fähigkeit entwickelt, künstlerische Inhalte in mündlicher und schriftlicher Form darzulegen und zu reflektieren. Zum Abschluss sind Studierende befähigt, aus Ideen konkrete Projekte abzuleiten und diese technisch umzusetzen, sowie an sie herangetragene Aufgaben mit gestalterischem Inhalt im Kontext eines künstlerischen Umfeldes zu lösen.

1.4 Qualifikationsprofil

Absolventinnen und Absolventen sind mit jenen Fähigkeiten ausgestattet, die es ihnen ermöglichen, ihnen gestellte Aufgaben oder eigene Ideen und Vorstellungen in Kunstwerke umzusetzen und diese zu reflektieren. Der Abschluss des Bachelorstudiums bildet die Grundlage dafür, die erworbenen Kompetenzen im Masterstudium oder in jedem anderen künstlerischen Bereich zu vertiefen. Es ermöglicht den Einstieg in Tätigkeiten der freien oder angewandten Kunst sowie diese im erweiterten Feld der textilen Kunst und Kultur fachkundig anwenden zu können.

2. Akademischer Grad

Absolventen/Absolventinnen des Bachelorstudiums textil•kunst•design erhalten den

akademischen Grad "Bachelor of Arts" (abgekürzt „BA“), welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

Das Bachelorstudium textil•kunst•design an der Kunstuniversität Linz umfasst insgesamt 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS.

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Kulturwissenschaften	18
Labor	36
Bildnerische Praxis	24
Freie künstlerische Praxis	60
Experimentelles Labor	24
Freie Wahlfächer	18
ECTS:	180

	1. Studienjahr		2. Studienjahr		3. Studienjahr		gesamt
Kulturwissenschaften	3	3	3	3	3	3	18
Labor	12	12	6	6			36
Bildnerische Praxis	6	6	6	6			24
Freie künstlerische Praxis	6	6	9	9	15	15	60
Experimentelles Labor			3	3	9	9	24
Freie Wahlfächer	3	3	3	3	3	3	18
ECTS:	30	30	30	30	30	30	180

3.2 Studienbereiche

Aus dem Studienbereich **Kulturwissenschaften** können Lehrveranstaltungen aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz in Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Gender Studies etc. gewählt werden.

In diesem Bereich kann maximal eine Exkursion angerechnet werden.

In der ersten Hälfte des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung „Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten“ zu absolvieren.

In den frei zu wählenden **Laboren** werden die technischen und theoretischen Kompetenzen aus folgenden Bereichen erworben:

Weben / Textilsiebdruck / textiler Digitaldruck / Textilverarbeitung – Nähen / Latex –Papier – plastische Gestaltung / Textildesign usw. und Laboren aus dem gesamten Angebot der Universität.

Sie können im Verlauf des Studiums entweder aus dem textilen Bereich oder auch aus jedem anderen künstlerischen oder technischen Angebot der gesamten Universität zusammengestellt werden.

Bildnerische Praxis legt den Schwerpunkt auf Flächengestaltungen wie Musterungen, Designs, allgemeine grafische und malerische Gestaltung, zu denen auch digitale Medien, Fotografie usw. zählen. Hier wird künstlerische Flächen- und Raumgestaltung erlernt.

Der Bereich **Freie künstlerische Praxis** bietet Studierenden die Möglichkeit Konzepte und Arbeiten unter Verwendung erworbener Kenntnisse umzusetzen. Individuelle Herangehensweisen auch ohne inhaltliche Vorgaben werden anhand von Projekten entwickelt und zu künstlerischen Ergebnissen geführt. Hier sollen künstlerisches Arbeiten, projektorientiertes Denken, kreatives Handeln und Reflexion zu einer künstlerischen Haltung verbunden werden.

Experimentelle Labore sind mit den oben angeführten Laboren ident, sie bezeichnen deren Kenntnisvertiefung, die bei der Ausführung von individuell gewählten Projekten notwendig ist. Das Experimentierfeld erweitert sich durch die Zusammenstellung und Wahl der Labore.

Die **Freien Wahlfächer (FWF)** sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer Universitäten frei zu wählen.

3.3 Modularisierung des Studiums

Die einzelnen Studienbereiche sind in MODULE zusammengefasst.

Im LABORMODUL werden Lehrveranstaltungen der oben angeführten **Labore** und die **Bildnerische Praxis** zusammengefasst. Die Wahlfreiheit nimmt im Laufe des Studiums zu.

Im KUNSTMODUL werden **Freie künstlerische Praxis** und **Experimentelles Labor** zusammengefasst.

Im Sinne der persönlich zu entwickelnden künstlerischen Praxis wird entweder eines der bestehenden Labore verstärkt besucht, oder ein neues, selbstständig kreierte Betätigungsfeld als Labor zusammengestellt. Diese Bereiche dienen der Fokussierung auf ein Projekt und werden als **Experimentelles Labor** bezeichnet.

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

1. Studienjahr

Aufmerksamkeit

In der Studieneingangsphase sind Grundkenntnisse innerhalb der MODULE zu erwerben. In den Lehrveranstaltungen des LABORMODULS werden überwiegend technische Grundlagen in Weben, Textilsiebdruck, textilem Digitaldruck, in der Jacquardtechnik, in Latex- Papier- und plastischem Gestalten und in Textilverarbeitung – Nähen vermittelt. Begleitet werden diese Lehrveranstaltungen von jenen der **Bildnerischen Praxis**, in denen es um kompositorische Flächengestaltungen geht. Parallel dazu bietet das KUNSTMODUL den Rahmen für die freie künstlerische Betätigung. Von Anfang an werden die Tätigkeiten anhand kleiner Aufgabenstellungen (auch selbst gewählter) erprobt und individuelle Herangehensweisen experimentell entwickelt.

Die innerhalb des LABORMODULS mit dem Titel „Einführung in ...“ versehenen Lehrveranstaltungen sind im Ausmaß von 36 ECTS am Anfang des Studiums zu absolvieren. Die LABORMODULE werden durch Einzelprüfungen, das KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

2. Studienjahr

Aneignung

Durch den Kenntniserwerb im LABORMODUL und der freien künstlerischen Entfaltung im KUNSTMODUL sollen Studierende im 2. Studienjahr befähigt werden selbst gestellte oder vorgegebene Aufgaben zu erfüllen und künstlerische Konzepte nachvollziehbar zu definieren. Innerhalb der **Experimentellen Labore** wird eine künstlerische Haltung entwickelt.

Die LABORMODULE und das KUNSTMODUL/Experimentelles Labor werden durch Einzelprüfungen, das KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

3. Studienjahr

Positionierung

Hier soll ein Werkbegriff gebildet werden, in dem die jeweilige Arbeitspraxis in Verwendung der dafür notwendigen Techniken auf ein Ergebnis hin konkretisiert wird. Studierende stellen sich aus dem Lehrangebot und den **Experimentellen Laboren** ihren Wissens- und Erfahrungsrahmen zusammen, der notwendig ist, um die eigene künstlerische Absicht zu vertiefen. Die Aufgaben gewinnen an Komplexität, ihre Ausführungen entsprechen den Anforderungen für ein weiterführendes Masterstudium.

Die LABORMODULE und das KUNSTMODUL/Experimentelles Labor werden durch Einzelprüfungen, das KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis wird durch eine kommissionelle Prüfung abgeschlossen.

Das letzte Semester dient der Konzeption und Ausführung der Bachelorarbeit.

Die kommissionelle Prüfung des KUNSTMODULS/Freie künstlerische Praxis im 6. Semester ist die Bachelorprüfung.

Zu den Projekten des gesamten Bachelorstudiums ist ein **Portfolio** anzulegen.

BA exemplarischer Studienverlaufsplan:

Sem.	KW	LABORMODUL		KUNSTMODUL		FWF	ECTS
		Labor	Bildnerische Praxis	Freie künstler. Praxis	Experimentelles Labor		
1.	3	12	6	6		3	30
		= 18					
2.	3	12	6	6		3	30
		= 18					
3.	3	6	6	9	3	3	30
		= 12		= 12			
4.	3	6	6	9	3	3	30
		= 12		= 12			
5.	3			15	9	3	30
				= 24			
6.	3			15 (Bachelorarbeit)	9	3	30
				= 24			
							180

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Kunstuniversität Linz.

In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerberin/des Bewerbers für das Bachelorstudium textil•kunst•design an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Zulassungsprüfung kann in deutscher und englischer Sprache abgehalten werden.

Die Prüfung bietet der Bewerberin/dem Bewerber Gelegenheit, sich mit ihren/seinen kreativen Absichten zu präsentieren und künstlerische Ausdrucksfähigkeiten wie folgt darzustellen:

1. Durch die Vorlage von Arbeitsproben eigener künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerberin/des Bewerbers (z. B. Natur- und Farbstudien, Zeichnungen, Malereien, grafische Gestaltungen, Fotos, dreidimensionale Arbeiten, größere Arbeiten und Installationen in dokumentierter Form, Ideenskizzen, Arbeiten im digitalen Bereich).
2. Durch eine Klausurarbeit, in der einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen zu bearbeiten sind.
3. In einem Bewerbungsgespräch mit der Zulassungsprüfungskommission.
4. Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

4.3 Prüfungen

Die Prüferin/der Prüfer hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn des Semesters im ufg-online bekannt zu geben. Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen.

Die Zeugnisse des LABORMODULS und des KUNSTMODULS/Experimentelles Labor werden durch Einzelprüfungen erworben.

Das Zeugnis des KUNSTMODULS/Freie künstlerische Praxis wird durch eine Prüfung vor der internen Kommission erworben. Der Kommission sollen jene Personen angehören, die die **Freie künstlerische Praxis** lehren.

Im KUNSTMODUL/Freie künstlerische Praxis des 6. Semesters wird die **schriftliche und praktische Bachelorarbeit** erstellt. Das Kunstmodul wird mit der Bachelorarbeit abgeschlossen, welche durch eine kommissionelle Prüfung beurteilt wird.

Gesamtbeurteilung der studienabschließenden Prüfung: Zusätzlich zu den Beurteilungen für die einzelnen Fächer ist 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“ verteilt wurde

4.4 Bachelorzeugnis

Die Note des Bachelorzeugnisses setzt sich wie folgt zusammen:

60 % aus der **schriftlichen und praktischen Bachelorarbeit** und der Benotung des **Portfolios** und 40 % der Quersumme der benoteten KUNSTMODULE/Freie künstlerische Praxis des 1. – 5. Semesters.