

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
8, 4010 Linz.

Studienjahr 2013/2014

29. Stück

18.06.2014

**572. Kunstuniversität Linz – Studienplan Universitätslehrgang Malen und Gestalten –
kreatives Arbeiten mit Kindern, Beschluss des Senats vom 18.06.2014**

**573. Kunstuniversität Linz – Studienplan für das kulturwissenschaftliche
Masterstudium Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory–
Studienplanänderung**

**574. Kunstuniversität Linz - Studienplan Bachelorstudium Zeitbasierte und Interaktive
Medien – Studienplanänderung**

KUNSTUNIVERSITÄT LINZ

(Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung)

gemäß Beschluss der Curricula-Kommission vom 11. 6. 2014

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 den Lehrgang „Malen und Gestalten – kreatives Arbeiten mit Kindern“ gemäß dem Beschluss vom 18.6.2014.

Studienplan Universitätslehrgang Malen und Gestalten – kreatives Arbeiten mit Kindern

1. Zielsetzung

In diesem Lehrgang wird das Malen und Gestalten mit Kindern von einer ganz anderen Seite beleuchtet und erprobt. Er stellt eine Vertiefung oder Weiterbildung für Erwachsene dar, die mit Kindern kreativ arbeiten.

Im Fokus des kreativen Prozesses steht die Entwicklung und Entfaltung jedes einzelnen Kindes innerhalb einer Gruppe (Klasse, Kindergarten, Hort, Freizeitbetreuung). Methoden, theoretische Hintergründe, pädagogische Sichtweisen und neurobiologische Erkenntnisse, sowie praktisches Arbeiten werden im Lehrgang neue Herangehensweisen eröffnen, die unter anderem auch fächerübergreifend anwendbar sind.

Die Inhalte des Lehrgangs sind im Wesentlichen darauf aufgebaut, Malen und Gestalten mit Kindern als ganzheitliche Methode im pädagogischen Alltag zu verstehen. Dabei liegt der Fokus auf der kindlichen Kreativitätsförderung und Persönlichkeitsentwicklung. Freie Gestaltungsprozesse in Gruppen zu begleiten erfordert, neben theoretischen und praktischen Inhalten, eine intensive Auseinandersetzung mit dem eigenen persönlichen Zugang. Ziel ist es in Theorie, Praxis und Didaktik oben genannte Zugänge zu eröffnen und zu reflektieren.

2. Dauer

Der Lehrgang wird über 3 Semester berufsbegleitend geführt und an jeweils 3 Wochenenden (Freitag nachmittags und Samstag ganztägig) pro Semester abgehalten. Er gliedert sich in drei Module.

Dazwischen vertiefen Hausarbeiten das Gelernte

3. Voraussetzungen für die Zulassung

- bildnerisches und gestalterisches Interesse in praktischer und theoretischer Hinsicht
- Interesse an der pädagogischen Haltung des Lehrgangs
- Motivationsschreiben
- Zulassungsgespräch

4. Zulassung

Die Zulassung erfolgt innerhalb der allgemeinen Zulassungsfrist.

5. Fach der Abschlussprüfung

Fachdidaktik (VU) – 9 ECTS

6. Lehrveranstaltungen

1. Semester 3 ECTS
2. Semester 3 ECTS
3. Semester 3 ECTS

7. Prüfungsordnung

Abschlussprüfung: immanenter Prüfungscharakter

Termin: das Abschlusszertifikat wird am letzten Lehrgangswochenende überreicht

Abschlussprüfung: Die Voraussetzung für das Abschlusszertifikat ist eine 80%

Anwesenheitspflicht, Literaturarbeit und Hausübungen.

8. Taxe für den Universitätslehrgang/ Studierendenbeitrag (ÖH)

Die Gebühr beträgt pro Semester € 760.- und zusätzlich ist der ÖH- Beitrag zu bezahlen. Für die Lehrgangsmaterialien wird ein Materialbeitrag eingehoben.

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

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, Projektstätigkeiten 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).

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 ECTS-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 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

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
 - 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 künstlerisch-praktische, 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.

3.3 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, biennal angeboten und auch geblockt abgehalten werden.

3.4 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-

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.

Das Bachelorstudium wird „mit Auszeichnung bestanden“ beurteilt, wenn in keinem Modul eine schlechtere Beurteilung als "gut" und in mindestens der Hälfte aller Module die Beurteilung "sehr gut" erteilt 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.