

Gültig ab 01.10.2008

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt Nr. 37 v. 29.09.2008

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

## 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 Zulassungsbedingungen

## § 1 Curriculum

Das künstlerische Bachelorstudium *Zeitbasierte und Interaktive Medien* bietet eine breite und umfassende Ausbildung im Bereich der digitalen Medien mit intermedialem Schwerpunkt, die es den AbsolventInnen ermöglicht, sowohl freie künstlerische Projekte in konzeptioneller, gestalterischer, technischer und organisatorischer Hinsicht zu realisieren, als auch in der in permanentem Wandel befindlichen Kreativwirtschaft (creative industries) zu arbeiten.

Der Studiengang konzentriert sich dabei auf folgende zwei Schwerpunkte und deren Verknüpfung:

- o Zeitbasierte Medien (timebased media),
- o Interaktive Medien (interactive media).

*Zeitbasierte Medien* umfassen die Bereiche Bewegtbild (Video, Animation), Audio, Performance und deren vielfältige Kombinationen. Der Faktor Zeit spielt in diesen Medien eine zentrale gestalterische Dimension, wobei der zeitliche Ablauf durch die Arbeiten vorgegeben wird.

*Interaktive Medien* sind eine Erweiterung der zeitbasierten Medien um die Bereiche Interface und Interaktion. Die Einflussnahme der BenutzerInnen auf den zeitlichen Ablauf in den Arbeiten und die dadurch ausgelöste Wechselwirkung zwischen den BenutzerInnen und den Arbeiten (= Interaktion), sowie die Gestaltung der Mensch-Maschine-Schnittstellen (= Interfaces) spielen in diesem Schwerpunkt eine zentrale Rolle.

Mit dieser Schwerpunktsetzung bietet dieser Studiengang neben einer fundierten abgeschlossenen Basisausbildung im Bereich der digitalen Medien eine Vorbereitung für die Masterstudiengänge *Zeitbasierte Medien / Timebased Media*, *Interface Cultures* und *Medienkultur- und Kunsttheorien* an der Kunstuniversität Linz oder ähnlicher Masterstudiengänge an anderen Hochschulen.

Um den Anspruch einer breiten und umfassenden Basisausbildung zu erfüllen, werden die digitalen Medien nicht nur als technische Verbreitungsmedien gesehen, sondern es werden deren spezifische gestalterische Potentiale sowie deren medientheoretische, soziokulturelle, politische und ökonomische Aspekte behandelt. Die Studierenden sollen zu einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen, sowie zu einer Hinterfragung künstlerischer Produktion 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 eigenen Profils wichtig. Denn alles Wissen über die Möglichkeiten der digitalen Medien ist ohne Inhalte, die über diese Medien transportiert werden sollen, irrelevant. Es ist daher ein zentrales Anliegen in diesem Studium, die Persönlichkeitsentwicklung der Studierenden, die Ausdrucksfähigkeit sowie die Ausformulierung, Präzisierung und Präsentation eigener Ideen zu fördern. Da Projekte in den digitalen Medien in der Regel hochgradig arbeitsteilig ablaufen, wird großer Wert auf Team- und Kommunikationsfähigkeit, sowie 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,

- o sich auf dem komplexen Gebiet der digitalen Medien zu orientieren,
- o dort eine eigene Position herauszuarbeiten und (künstlerische) Projektideen präzise auszuformulieren und zu präsentieren,
- o sich nach dem Studium auf ein Teilgebiet zu spezialisieren,
- o Projekte selbständig oder in Teamarbeit technisch sowie organisatorisch zu realisieren und dabei mit SpezialistInnen, MedientechnikerInnen und InformatikerInnen, (Kultur-)Institutionen und Sponsoren kompetent zu kommunizieren,
- o durch Team- und Kommunikationsfähigkeit arbeitsteilige Prozesse mitzugestalten,
- o in der in permanentem Wandel befindlichen Kreativwirtschaft (creative industries) zu arbeiten (was sicherlich mit einer weiteren Spezialisierung verbunden ist, für die das Studium die notwendige Basis liefert),
- o 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

Arbeitsfelder für AbsolventInnen dieses Studiums liegen in der Kreativwirtschaft (creative industries) und Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Ein zentrales Aufgabenfeld bilden hier Konzeption, Entwurf, Gestaltung und Umsetzung von Multimedia- und Webanwendungen, der Produktion von Videos und Animationen für den Einsatz in Institutionen, Organisationen und Unternehmen zur Präsentation, Information, Kommunikation, Werbung, Schulung, Unterhaltung und Inszenierung von Events.

Neben den kommerziellen Berufsfeldern steht die persönliche Entwicklung zu freier künstlerische Arbeit in den beschriebenen Disziplinen der zeitbasierten und interaktiven Medien im Mittelpunkt des Qualifikationsprofils.

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.

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 bis auf ein Einführungsmodul und zwei Projektmodule mit 6 ECTS bewertet sind. Durch ein Modul wird ein inhaltlicher Schwerpunkt festgelegt. Die Inhalte eines Moduls können durch eine oder mehrere Lehrveranstaltungen abgedeckt werden. Bei mehreren Lehrveranstaltungen in einem Modul können diese im Semester parallel oder hintereinander geblockt oder in Kombination abgehalten werden.

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 Studienjahr, in dem keine Wahlmöglichkeiten vorgesehen sind, erhalten die Studierenden einen Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums. Die Einführungsmodule bilden die Studieneingangsphase.

Nach der Studieneingangsphase gibt es Projektmodule, deren zeitlicher Aufwand/workload bis zum sechsten Semester zunimmt: von 6 ECTS über 12 ECTS bis zu 18 ECTS. Projektmodule 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 Projekt am Ende des Studiums ist zugleich Teil der Bachelorprüfung.

Die zwei Schwerpunkte *Zeitbasierte Medien* und *Interaktive Medien* ziehen sich verpflichtend durch das ganze Studium, wobei im weiteren Studienverlauf über Wahlpflichtfächer eine Spezialisierung in einem der Schwerpunkte möglich ist.

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 <i>Medientheorie</i> - Einführung 6 ECTS	Modul <i>Bild</i> - Einführung 12 ECTS		Modul <i>Narration</i> - Einführung 6 ECTS	Modul <i>Zeitbasierte Medien</i> -Einführung 6 ECTS
	Modul <i>Interaktive Medien</i> – Einführung 6 ECTS	Modul <i>Video</i> 6 ECTS	Modul <i>Audio</i> 6 ECTS	Modul <i>3D</i> 6 ECTS	Modul <i>Digital Publishing</i> 6 ECTS
2. Studienjahr	Modul <i>Zeitbasierte Medien</i> 6 ECTS	Modul <i>Interaktive Medien</i> 6 ECTS	Wahlpflichtfächer 6 ECTS	Modul <i>Projekt aus</i> <i>Zeitbasierte Medien</i> 6 ECTS	Modul <i>Netzwerk</i> 6 ECTS
	Modul <i>Zeitbasierte Medien</i> 6 ECTS	Modul <i>Interaktive Medien</i> 6 ECTS	Wahlpflichtfächer 6 ECTS	Modul <i>Projekt aus</i> <i>Interaktive Medien</i> 6 ECTS	Freie Wahlfächer 6 ECTS
3. Studienjahr	Wahlpflichtfächer 6 ECTS	Wahlpflichtfächer 6 ECTS	Modul <i>Projekt aus</i> <i>Zeitbasierte Medien und/oder Interaktive</i> <i>Medien</i> 12 ECTS	Freie Wahlfächer 6 ECTS	
	Wahlpflichtfächer 6 ECTS	Modul <i>Projekt aus</i> <i>Zeitbasierte Medien und/oder Interaktive Medien/Bachelorarbeit</i> 18 ECTS			Freie Wahlfächer 6 ECTS

Für ein eventuelles Auslandssemester wird das fünfte Semester empfohlen.

Aus den nachstehenden vier Wahlpflichtfächern sind Lehrveranstaltungen im Ausmaß von 30 ECTS zu wählen, wobei aus jedem Wahlpflichtfach Lehrveranstaltungen im Ausmaß von mindestens 6 ECTS zu wählen sind.

## Wahlpflichtfächer:

<input type="radio"/> Zeitbasierte Medien	6 – 12 ECTS
<input type="radio"/> Interaktive Medien und Programmierung	6 – 12 ECTS
<input type="radio"/> Medien-, Kunst- und Kulturtheorien	6 ECTS
<input type="radio"/> Organisation, Projektmanagement und Recht	6 ECTS
 Insgesamt	 30 ECTS

Die Variationsbreite von 6 bis 12 ECTS ermöglicht eine individuelle Schwerpunktsetzung.

### 3.3 Inhalt der Module und der Wahlpflichtbereiche

#### Modul *Medientheorie - Einführung*

Einführung in wissenschaftliches Arbeiten (gezieltes Suchen nach Informationen, Strukturierung von Daten, Metadaten, Schreiben wissenschaftlicher Texte).

Einführung in die Medientheorie.

Die Lehrveranstaltungen sind dem gesamtuniversitären Angebot zu entnehmen.

#### Modul *Bild - Einführung*

Bildtheorie, -analyse und -gestaltung.

Einführung in die Bildbearbeitung (Pixel- und Vektorgrafik).

Fotografie (Aufnahmetechnik und -gestaltung).

#### Modul *Zeitbasierte Medien - Einführung*

Überblick über zeitbasierte Kunst.

Einführung in die Medientechnik (Video und Audio).

Medientheorien zeitbasierter Medien.

#### Modul *Interaktive Medien - Einführung*

Überblick über interaktive Kunst.

Einführung in die Programmierung und algorithmisches Denken.

#### Modul *Narration - Einführung*

Kreativitätstechniken. Wie kommt man zum Inhalt und kommuniziert diesen?

Konzeption, Erzählformen und -techniken.

Betrachten und Analyse von Arbeiten (screening).

#### Modul *Video*

Grundlagen zu Studioteknik (Kamera, Licht, Schnitt, Erstellen sendefähiger Bänder).

Gestaltungsmittel (Dramaturgie, Schnitt, Montage).

Videoediting.

#### Modul *Audio*

Grundlagen der Mikrofonie und Studioteknik (Schnitt, Mastering).

Gestaltungsmittel.

Audioediting.

#### Modul *3D*

Überblick über Anwendungsbereiche der 3D-Grafik.

Einführung in den 3D-Produktionsprozess (Modellierung, Texturierung, Beleuchtung, Animation, Rendering).

#### Modul *Netzwerk*

Überblick über Netculture, Netcommunities.

Einführung in Networking mit konkreter Software und in Netzwerktechnik.

#### Modul *Digital Publishing*

Grundlagen zu Typografie und Layout.

Einführung in Webdesign.

Module *Zeitbasierte Medien*

Erzählende (narrative) Verfahren (storytelling), inkl. interaktiver Erzählformen (interactive storytelling).  
Drehbuch, Storyboard.  
Experimentelle, nichterzählende Verfahren.  
Videocompositing.

Module *Interaktive Medien*

Screen- und Multimediadesign.  
Interaktive CD-ROM- und DVD-Produktion.  
Einführung in Realtime Processing.  
Einführung in Interface-Technologie.  
Visualisierungs- und Soundkulturen (Visuals, VJ-Kultur).

Modul *Projekt aus Zeitbasierte Medien*

Projekt aus dem Bereich der zeitbasierten Medien, das in Einzel- oder Kleingruppenarbeit zu einem vorgegebenen Semesterthema erstellt und am Ende des Semesters präsentiert wird.

Modul *Projekt aus Interaktive Medien*

Projekt aus dem Bereich der interaktiven Medien, das in Einzel- oder Kleingruppenarbeit zu einem vorgegebenen Semesterthema erstellt und am Ende des Semesters präsentiert wird.

Modul *Projekt aus Zeitbasierte und/oder Interaktive Medien (12 ECTS)*

Projekt aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, das in Teamarbeit erstellt und am Ende des Semesters präsentiert wird.

Modul *Projekt aus Zeitbasierte und/oder Interaktive Medien / Bachelorarbeit (18 ECTS)*

Projekt aus dem Bereich der zeitbasierten und/oder interaktiven Medien, das in Einzel- oder Teamarbeit erstellt wird und einen theoretischen Teil beinhaltet.

Wahlpflichtfach *Zeitbasierte Medien*

Umfasst die Unterbereiche Video, Audio und Animation und enthält Lehrveranstaltungen zu fortgeschrittener Kameratechnik, Video- und Audioediting, Visual und Sound Effects, Motion Graphics, Streaming, 3D-Animation.

Wahlpflichtfach *Interaktive Medien und Programmierung*

Lehrveranstaltungen zu Sensortechnologie, verschiedenen Interaktionsformen, Spielewelten, DVD-Authoring, Netzwerktechnik, Script- und Webprogrammierung, Grafikprogrammierung, Datenbanken und Content Management Systemen.

Wahlpflichtfach *Medien-, Kunst- und Kulturtheorien*

Lehrveranstaltungen aus den Kunst- und Kulturwissenschaften und der Medientheorie.

Die Lehrveranstaltungen sind dem gesamtuniversitären Angebot zu entnehmen.

Wahlpflichtfach *Organisation, Projektmanagement und Recht*

Lehrveranstaltungen zu Projekt- und Qualitätsmanagement, Medien-, Patent- und Urheberrecht, Präsentationstechnik, Englisch für Präsentation und Publikation.

Die Lehrveranstaltungen sind zum Teil dem gesamtuniversitären Angebot zu entnehmen.

Die Lehrveranstaltungen aus den Wahlpflichtfächern können entsprechend den aktuellen Entwicklungen variieren, biennial angeboten und auch als geblockte Workshops abgehalten werden.

### 3.4 Lehr- und Lernformen

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

- O Vorlesung (VL)
- O Übung (UE)
- O Vorlesung und Übung (VU)
- O Seminar (SE)
- O Workshop (WSP)
- O Lektürekurs (LK)
- O Exkursionen (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.

**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.

**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.

**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.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- o einem Portfolio über die Arbeiten im Studium,
- o der Projektarbeit aus dem Modul *Projekt aus Zeitbasierte Medien und/oder Interaktive Medien/Bachelorarbeit (18 ECTS) inklusive einem theoretischen schriftlichen Teil*
- o und einem mündlichen Teil.

Falls die Projektarbeit in Teamarbeit erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein.

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.

Der mündliche Teil ist eine kommissionelle Abschlussprüfung, die sich auf den gewählten Schwerpunktbereich (Zeitbasierte Medien und/oder Interaktive Medien) und den Gegenstand der Projektarbeit bezieht. Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung aller Module des Studiums einschließlich der Projektarbeit/Bachelorarbeit und des dazugehörigen schriftlichen Teils sowie die Abgabe des Portfolios.

Da die studienabschließenden Prüfungen mehr als ein Fach umfassen, ist gemäß UG 2002 § 73 (3) zusätzlich zu den Beurteilungen für die Projektarbeit/Bachelorarbeit, für das Portfolio und für die kommissionelle mündliche Prüfung eine Gesamtbeurteilung zu vergeben. Diese hat "bestanden" zu lauten, wenn jedes Fach positiv beurteilt wurde, andernfalls 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" erteilt wurde.

#### § 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für das Studium ist die positiv beurteilte Zulassungsprüfung (UG § 76 Absatz 4)

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- o Vorlagen von Arbeitsproben,
- o Klausurarbeit,
- o kommissionelles Gespräch.

Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogrammes 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.