

time

zeitbasierte und interaktive medien

Zeitbasierte und Interaktive Medien

Das künstlerische Bachelorstudium Zeitbasierte und Interaktive Medien bietet eine umfassende Ausbildung in **Theorie, Technik und Gestaltung** der digitalen Medien und konzentriert sich auf folgende zwei Schwerpunkte:

Zeitbasierte Medien umfassen die miteinander verknüpften Bereiche Bewegtbild (Video, Animation) und Audio in deren vielfältigen Ausdrucksformen.

In diesen Medien bildet der Faktor Zeit eine zentrale gestalterische Dimension.

Durch die Interaktiven Medien wird das Feld um die Bereiche Interface und Interaktion 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 Gestaltung.

In beiden Schwerpunkten spielt die inhaltliche Auseinandersetzung eine zentrale Rolle. Parallel zu einer fundierten, abgeschlossenen Basisausbildung im Bereich der digitalen Medien bildet dieses Bachelorstudium die Voraussetzung und Vorbereitung für die Masterstudien Zeitbasierte Medien / Timebased Media, Interface Cultures und Medienkultur- und Kunsttheorien an der Kunstuniversität Linz oder ähnliche Masterstudiengänge an anderen Universitäten.

Timebased and Interactive Media

*The art-oriented bachelor programme "time-based and interactive media" provides comprehensive training in **theory, technology and design** of digital media, with an emphasis on two focal areas:*

"time-based media" comprises two interlinking areas, namely moving images (video, animation) and audio in their manifold applications and embodiments. The factor of time poses a key creative dimension for these media.

In their turn, "interactive media" add the aspects of interface and interaction to the programme. In this focal area, the manner and moment of intervention into the sequential process and the consequently triggered interaction with the artwork or product as well as the design of the human-machine interface exert a strong influence on both concept development and actual design.

In both focal areas, the analytical and discursive aspect assumes vital importance. Concomitantly with offering in-depth, all-round basic training in digital media, this bachelor programme serves as a training prerequisite and preparatory course for the master programmes "time-based media", "interface cultures", and "media culture and art theory" at Kunstuniversität Linz or similar master curricula at other universities.

Berufliche Perspektiven

Arbeitsfelder für AbsolventInnen des Bachelorstudiums liegen in der Kreativwirtschaft (creative industries) und Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Zentrale Aufgabenfelder bilden Konzeption, Entwurf, Gestaltung und Produktion von Videos und Animationen sowie die Umsetzung von Multimedia- und Webanwendungen.

Ebenso bildet die persönliche Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position einen Schwerpunkt des Qualifikationsprofils. Die Qualifikation für sowohl künstlerische als auch kommerzielle Tätigkeitsfelder unterstützt und fördert die Fähigkeit zur Erschließung neuer und selbstkonzipierter Berufsfelder.

Für eine gezielte Professionalisierung in den angeführten Berufs- und Arbeitsfeldern ist eine Vertiefung der Ausbildung durch ein weiterführendes Masterstudium empfehlenswert.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- Vorlage von Arbeitsproben,
- praktische Aufgabe,
- kommissionelles Gespräch.

Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogramms sind Voraussetzung und können vorbereitend für das Studium mit Hilfe der E-Learningplattform DMA www.dma.ufg.ac.at erworben werden.

Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.

Career options

Graduates of the bachelor programme should find career possibilities in the creative industries or in the information and communication technologies (ICT). Key work areas will include the development, design and production of videos and animations as well as the implementation of multimedia and web-based applications. Moreover, a crucial element of the skill-building process lies in supporting graduates to develop a personal and independent artistic position. By providing them with the skills required for both artistic and commercial activities, the programme supports and fosters graduates' ability to formulate and develop new, individual career profiles and fields of activities. It is recommended that graduates of the bachelor programme embark on a master curriculum so as to acquire targeted, in-depth professional knowledge regarding the above career paths and activity areas.

The admission exam comprises the following elements:

- submission of prospective students' sample work,
- practical task,
- interview with admission board.

A good working knowledge of image processing and vector oriented graphics software is a precondition for participation in the programme and may be acquired, as a preparation for the study programme, by enrolling with the e-learning platform DMA at www.dma.ufg.ac.at.

Studienübersicht

1. Studienjahr

Einführungsmodul Medientheorien

Wissenschaftliches Arbeiten, Medientheorien

Einführungsmodul Bild

2D-Grafik und digitale Fotografie, Geschichte und Analyse der Fotografie, Bildtheorien

Einführungsmodul Narration

Erzählformen und -techniken, Kreativitätstechniken

Einführungsmodul Zeitbasierte Medien

Zeitbasierte Kunst, Video-/Audiotechnik, Theorie Film/Video

Einführungsmodul Interaktive Medien

Interaktive Kunst, Programmieren

Modul Video

Kamera, Montagedramaturgie, digitaler Videoschnitt

Modul Audio

Audiogestaltung, Studiotechnik, digitales Audioediting

Modul 3D

Überblick 3D-Grafik, 3D-Modelling und Animation

Modul Digital Publishing

Typografie, Layout, Webdesign

2. Studienjahr

Projektmodul aus Zeitbasierte Medien

Modul Zeitbasierte Medien

Storytelling, Drehbuch, Storyboard

Modul Interaktive Medien

Screendesign, Multimediadesign, Interfacetechnologien

Wahlpflichtfächer aus den Bereichen

Zeitbasierte Medien
Interaktive Medien/
Programmierung

Modul Netzwerk

Netculture, Networking, Netzwerktechnik

Projektmodul aus Interaktive Medien

Modul Zeitbasierte Medien

Experimentelle Verfahren, Compositing

Modul Interaktive Medien

Soundkulturen, Realtime Processing

Medien-, Kunst- und Kulturtheorien

Organisation, Projektmanagement und Recht

Freie Wahlfächer

Frei wählbar aus den Angeboten der Universitäten

3. Studienjahr

Projektmodul aus Zeitbasierte und/oder Interaktive Medien

Wahlpflichtfächer aus den Bereichen

Zeitbasierte Medien
Interaktive Medien/
Programmierung

Freie Wahlfächer

Frei wählbar aus den Angeboten der Universitäten

Projektmodul aus Zeitbasierte und/oder Interaktive Medien

Diese Projektarbeit ist Teil der Bachelorprüfung.

Medien-, Kunst- und Kulturtheorien

Organisation, Projektmanagement und Recht

Zeitbasierte und interaktive Medien
Institut für Medien

Reindlstr. 16-18
4040 Linz | Austria

T +43 (0)732 7898 333

E-Mail: time@ufg.ac.at
www.ufg.ac.at/zeitbasierte_interaktive_medien
www.time.ufg.ac.at

kunstuniversität linz

Universität für Künstlerische und Industrielle Gestaltung

www.ufg.ac.at