

Exemplarischer Bachelor-Studienplan

Verpflichtende Teile

Variable Teile (rot)

Erläuterungen (blau)

Beispiele aus bestehenden Studienplänen (grün)

Bitte schauen Sie sich ergänzend zum Rahmenstudienplan die „Informationen und Richtlinien der Curricula-Kommission“ sowie vergleichbare Studienpläne anderer Studienrichtungen an.

Inhalt

Präambel	1
1. Gegenstand des Studiums und seine Ziele	2
1.1 Inhalte des Studiums und seine Schwerpunkte	2
1.2 Studienziele	3
1.3 Qualifikationsprofil und Berufsfelder	4
2. Aufbau und Verlauf des Studiums	5
2.1 Module	5
2.2 Exemplarischer Studienverlauf	7
2.3 Definition der Lehrveranstaltungstypen	7
3. Prüfungsordnung und Studienabschluss	8
3.1 Zulassung zum Studium	8
3.2 Sprachkenntnisse.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3.3 Prüfungen	8
3.4 Bachelorzeugnis.....	9
3.5 Akademischer Grad	9
Anhang	9

Präambel

Erläuterung:

In maximal einer halben Seite sollen kurz

>> Intention,

>> Grobpositionierung (wissenschaftlich/disziplinär)

>> und die gesellschaftliche Einbettung des Studiums dargelegt werden.

>> An dieser Stelle ist es wünschenswert, das Studium klar als künstlerisch, künstlerisch-wissenschaftlich bzw. wissenschaftlich zu positionieren.

1. Gegenstand des Studiums und seine Ziele

Das Bachelorstudium **xxx** an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz ist ein 6-semesteriges Studium.

Erläuterung: Grobe Spezifizierung und Erläuterung des Studiums und seiner Inhalte (1-3 Sätze).

Beispiele:

Plastische Konzeptionen/Keramik:

»Die Studienrichtung Plastische Konzeptionen/Keramik positioniert sich im Bereich der Bildenden Kunst mit einer sich aus der Tradition der Studienrichtung ergebenden Ausrichtung im Räumlichen.«

oder:

Zeitbasierte und Interaktive Medien:

»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.«

1.1 Inhalte des Studiums und seine Schwerpunkte

Erläuterung:

Genauere Spezifizierung und Erläuterung des Studiums und seiner Inhalte inkl.

– Positionierung und ggf. Alleinstellungsmerkmal im Kunst/Gestaltungsfeld

– Bildung für Flächenkompetenz (und ggf. Ausbildung zu berufsorientierten Spezialist_innen)

– ...

(etwa 1 Seite)

Beispiele:

Plastische Konzeptionen/Keramik:

»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 mitreflektieren und damit einen Beitrag zum Diskurs über Materialität leisten. Dem keramischen Material kommt hierbei eine exemplarische Bedeutung zu.«

oder:

Zeitbasierte 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.«

1.2 Studienziele

Erläuterung:

- *Umfangreiches Fachwissen/Fähigkeiten, Fertigkeiten und methodische Vorgehensweisen der eigenen Disziplin.*
- *Befähigung zur Entwicklung, Umsetzung, Darstellung und Reflexion von künstlerischen/gestalterischen/wissenschaftlichen Vorhaben und Projekten. Die Erlangung der Reflexionsfähigkeit wird dabei in allen Studiengängen durch verpflichtende Angebote aus den Bereichen Kunst- und Kulturwissenschaften, Medientheorien und Gender Studies flankiert.*
- *Eigenständiges Arbeiten und Eigeninitiative bei der Verfolgung und Erforschung individuell gewählter Inhalte und Themen.*
- *Befähigung zur Teamarbeit.*
- *Transdisziplinäre Arbeitsweise.*
- *Begründete Entscheidungsfähigkeit mit sozialer Verantwortung.*
- *Propädeutische Grundlagen mit Blick auf Master und PhD*
- *...*

(etwa eine halbe Seite)

Beispiele:

Plastische Konzeptionen/Keramik:

»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 aufgrund 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.«

oder:

Zeitbasierte und Interaktive Medien:

»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.«

1.3 Qualifikationsprofil und Berufsfelder

Erläuterung:

- Das BA-Studium vermittelt die Fähigkeit, künstlerische/gestalterische Werke bzw. wissenschaftliche Arbeiten zu konzipieren, sie umzusetzen und zu reflektieren.*
- Es bildet die Grundlage dafür, erworbene Kompetenzen im Masterstudium zu vertiefen.*
- Aufgabenfeld*
- Mit den erworbenen Kompetenzen und Fähigkeiten ist eine Tätigkeit in folgenden Berufsfeldern möglich: Berufsbeispiele (die genannten Beispiele sind so zu beschreiben, dass eine klare Abgrenzung von einem MA-Studium sichtbar wird)*

(etwa eine halbe Seite)

Beispiele:

Plastische Konzeptionen/Keramik:

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.

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

oder

Zeitbasierte und Interaktive Medien:

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.

2. Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Bachelorstudium **xxx** beginnt in der Regel zum Wintersemester.

Das Bachelorstudium **xxx** an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz umfasst insgesamt 6 Semester und hat ein Gesamtausmaß von 180 ECTS. Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Das Studium ist in Module gegliedert. Module sind miteinander in Zusammenhang stehende Lehreinheiten, welche aus unterschiedlichen Lehrveranstaltungstypen bestehen können.

Erläuterung: Die Modulgröße im BA-Studium beträgt mindestens 6 ECTS. Eine Modularisierung ergänzender Lehrangebote sowie der „freien Wahlfächer“ ist nicht nötig.

Die 180 ECTS gliedern sich in folgende Module:

Modul xxx xxx ECTS

Modul xxx xxx ECTS

Modul xxx xxx ECTS

Modul xxx xxx ECTS

Kunst- und Kulturtheorien* **xxx ECTS** (mind. 3 ECTS „Einführung in wissenschaftliches Arbeiten“)

Freie Wahlfächer mind. 18 ECTS

Summe 180 ECTS

* Kunst- und Kulturtheorien umfassen Kunstgeschichte, Medien- und Kunsttheorien, Kulturwissenschaft und Gender Studies.

Erläuterung: In allen Studienfächern soll der Besuch von Lehrveranstaltungen aus dem Modul Kunst- und Kulturtheorien im Umfang von min. 7-15 Prozent der 180 ECTS (Bachelor) gewährleistet sein.

2.1 Module

Erläuterung: Im Curriculum werden die Inhalte, Ziele, Kompetenzen bzw. learning outcomes der Module beschrieben. Bitte keine einzelnen Lehrveranstaltungstitel anführen!

Beispiele:

Grafik-Design und Fotografie:

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.

oder

Lehramt Sekundarstufe: Gestaltung: Technik.Textil:

Modul MATERIAL UND TECHNOLOGIE

Learning Outcomes:

Die Absolventinnen und Absolventen des Moduls

- berücksichtigen in allen Arbeitsprozessen heterogene Gruppen, gehen sensibel mit Aspekten der Diversität um,*
- wissen Bescheid über ökonomische und ökologische Auswirkungen des Produktkreislaufs von der Rohstoffgewinnung, Herstellung über Gebrauch bis zur Entsorgung,*
- kennen und diskutieren Herstellungsmethoden, Eigenschaften, Struktur und Anwendbarkeit von Holzwerkstoffen, Keramik, Kunststoffen, Metallen, Papier, textilen Rohstoffen und innovativen Materialien*
- setzen zur Be- und Verarbeitung dieser Materialien geeignete Technologien, Werkzeuge und Maschinen sach- und fachgerecht ein und kennen Sicherheitsaspekte und -normen im Werkstattbetrieb,*
- sind befähigt, selbständig Materialien systematisch, ziel- und problemlösungsorientiert, forschend, experimentierend und prozesshaft, aber auch intuitiv einzusetzen,*
- sind darin erfahren, visuelle und taktile Zusammenhänge zu erkennen und zu reflektieren und sind in ihrer Wahrnehmung, ihrer Grob- und Feinmotorik geschult und vielseitig,*
- vertiefen die Fähigkeit zu konstruktiver, funktioneller und ästhetischer Formgebung unter Anwendung material- und werkstoffimmanenter Gestaltungskriterien,*
- gewinnen Einblicke in die Berufs- und Arbeitswelt, in handwerkliche, industrielle und künstlerische Produktionsprozesse und können diese gemäß den jeweiligen Erlässen des Bundesministeriums vermitteln.*

Modulinhalt:

Das Modul vermittelt theoretische, projekt- und praxisorientierte Grundlagen von Materialien und Technologien und eröffnet Möglichkeiten für die gestalterisch-künstlerische Praxis.

- Material- und Werkstoffkunde*
- Werkzeug-, Geräte- und Maschinenkunde*
- Be- und Verarbeitungstechnologien*
- Artefakte, Gegenstände, Objekte gestalten/herstellen*
- Verantwortungsvoller Umgang mit Ressourcen*
- Fachpraxis unter den Aspekten der Inklusion und der Diversität*
- Kulturtechniken, Handwerk, Design*

Die **Freien Wahlfächer** sind aus dem Lehrangebot der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz oder aus dem gesamten Prüfungsangebot aller in- und ausländischen anerkannten postsekundären Bildungseinrichtungen frei zu wählen.

2.2 Exemplarischer Studienverlauf

Erläuterung:

Der exemplarische Studienverlauf ist als nicht verbindliche Orientierung gedacht.

Module, Lehrinhalte und ECTS sind an dieser Stelle den 6 Semestern zuzuordnen.

Ausschließlich aufeinander aufbauende Lehrangebote werden mit aufsteigenden Ordnungszahlen versehen.

Beispiele:

Zeitbasierte und Interaktive Medien:

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.

2.3 Definition der Lehrveranstaltungstypen

Erläuterung: Die Curricula Kommission empfiehlt die Verwendung folgender Lehrveranstaltungstypen.

EK Einführungskurs

EX Exkursion

KL Kolloquium
LK Künstl.-wissenschaftl. Labor
PA Projektarbeit
PR Praktikum
PS Proseminar
SE Seminar
UE Übung
VO Vorlesung
VU Vorlesung und Übung
WS Workshop

Allgemein:

Sofern es kein ausgewiesenes englisches Studium ist, können Lehrveranstaltungen sowohl in Deutsch als auch in Englisch abgehalten werden, welches von der Lehrveranstaltungsleitung vorab im UFGonline bekannt gegeben wird.

Weitere Lehrveranstaltungstypen befinden sich im Anhang.

3. Prüfungsordnung und Studienabschluss

3.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist *die Hochschulreife sowie* die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz.

In der Zulassungsprüfung wird *die künstlerische oder künstlerisch-wissenschaftliche* Eignung der Bewerber_in für das Bachelorstudium *xxx* an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz festgestellt.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

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

Beispiel:

Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogrammes sind für das Studium erforderlich. Bewerber_innen, die bei Studienantritt nicht darüber verfügen, müssen diese Kenntnisse spätestens bis Beginn des zweiten Semesters selbstständig erwerben.

3.2 Sprachkenntnisse

Erläuterung: Sofern es sich nicht um ein deutschsprachiges Studium handelt:

Personen, deren Erstsprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache (B2) spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

Englischkenntnisse sind von Vorteil.

3.3 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 die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn des Semesters im ufg-online bekannt zu geben.

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

3.4 Bachelorzeugnis

Erläuterung:

In diesem Abschnitt müssen die Prüfungsteile und die Zusammensetzung der Bachelornote definiert sein.

Beispiele:

Grafik-Design und Fotografie:

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 die Dokumentation vorliegt.*

Die Abschlussnote des Bachelorstudiums setzt sich zu jeweils xxx % aus den Ergebnissen von xxx und zu xxx % aus dem Ergebnis von xxx zusammen.

oder

textil.kunst.design:

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.

Falls mehrere Fächer am Abschlusszeugnis stehen:

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.

Falls nur ein Fach am Abschlusszeugnis steht:

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

3.5 Akademischer Grad

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

Anhang

Arbeitsgemeinschaft (AG)

Einzelunterricht und Künstl. Gruppenunterricht (EG)

Künstlerischer Einzelunterricht, Künstlerischer Gruppenunterricht (AK)

Empirische Seminare (ES)

Einzelunterricht und Übung (EU)

Exkursion (EX)
Fach (FA)
Grundkurs (GR)
Gestaltungsunterricht (GU)
Interdisziplinäres Projekt (ID)
Interdisziplinäres Praktikum (IP)
Künstlerischer Gruppenunterricht (KE)
Kurs mit Vorlesung (KL)
Kolloquium (KO)
Künstlerischer Projektunterricht (KP)
Kurs (KS)
Konstruktionsübung (KU)
Künstlerisch–wissenschaftlicher Einzelunterricht (KW)
Lektorat (LE)
Künstlerisch–wissenschaftliches Labor (LK)
Wissenschaftlich–künstlerisches Labor (LW)
Modul (MO)
Projektarbeit (PA)
Projektstudie (PJ)
Praktikum (PR)
Proseminar (PS)
Privatissimum (PV)
Seminar (SE)
Seminar-Projekt Sprachkurs (SP)
Seminar mit Übung (SU)
Technische Beratung (TB)
Technisch–künstlerische Beratung (TK)
Übung (UE)
Übung mit Vorlesung (UV)
Vorlesung (VO)
Vorlesung und Seminar (VS)
Vorlesung und Übung (VU)
Werkstättenunterricht (WA)
Künstl.-wissenschaftl. Projektunterricht (WP)
Workshop (WS)