

di:'angewandte

Universität für angewandte Kunst Wien  
University of Applied Arts Vienna

Studieninformation

Diplomstudium der Studienrichtung **Medien-  
gestaltung**

Studienzweige **Medien-  
übergreifende Kunst**

und **Digitale Kunst**

2010/2011

## Inhalt

Allgemeine Informationen	1
Zulassungsprüfung 2010/11	2
Studienzweig MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST	3
Studienzweig DIGITALE KUNST	4
Studienplan erster Studienabschnitt beide Studienzweige	5
Studienplan zweiter Studienabschnitt MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST	6
Studienplan zweiter Studienabschnitt DIGITALE KUNST	8

## Allgemeine Informationen

### Studienrichtung Mediengestaltung

Mediengestaltung wird in zwei Abteilungen mit jeweils unterschiedlicher Schwerpunktsetzung gelehrt:

- TRANSMEDIALE KUNST Leitung: Univ.-Prof. Mag. art. Brigitte Kowanz

- DIGITALE KUNST Leitung: Univ.-Prof. Mag. art. Ruth Schnell

### Studiendauer und Studienabschluss

Das Studium der Mediengestaltung dauert 8 Semester und wird ab dem zweiten Studienabschnitt in zwei Studienzweigen – MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST und DIGITALE KUNST – geführt.

Nach erfolgreicher Ablegung der kommissionellen Diplomprüfung (Präsentation einer Diplomarbeit) wird am Ende des Studiums der akademische Grad Magistra/Magister artium verliehen.

### Zulassungsbedingungen

Zulassung als ordentliche(r) Studierende(r):

- 1) Vollendetes 17. Lebensjahr
- 2) Zulassungsprüfung

### Zulassungsprüfung

Die Zulassungsprüfung für die Studienrichtung Mediengestaltung findet einmal jährlich, jeweils zu Beginn des Wintersemesters statt. Außer den üblichen Unterlagen (Geburtsurkunde, Staatsbürgerschaftsnachweis oder Reisepass, Zeugnisse) sind künstlerische Arbeitsproben einzureichen, die Vorkenntnisse und Qualifikationen der Bewerberinnen und Bewerber dokumentieren.

Das Auswahlverfahren läuft in zwei Schritten ab. Aufgrund der abgegebenen Arbeitsproben wird eine Vorauswahl getroffen. Anschließend findet die dreitägige Zulassungsprüfung statt. Eine Prüfungskommission trifft die endgültige Entscheidung. Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse am Ende der Woche, in der die schriftliche Prüfung stattfindet.

### Arbeitsproben

Hinweise zu den erforderlichen Arbeitsproben finden Sie bei den detaillierten Informationen der einzelnen Abteilungen (siehe auch nachstehende Seiten).

### Administratives

Auskünfte über erforderliche administrative Schritte bezüglich Inskription nach bestandener Zulassungsprüfung, Einreise- und Aufenthaltsformalitäten für ausländische Studierende usw. und über die Studiengebühren erhalten Sie an der Studien- und Prüfungsabteilung der Universität für angewandte Kunst, Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien, Tel. +43 1 71133 / DW 2060, 2062, 2065, 2068, <http://www.dieangewandte.at>.

## Zulassungsprüfung 2010/11

### Ablauf

- Abgabe von Arbeitsproben (Infos zu den Arbeitsproben – siehe auch nachfolgende Seiten)
- 3-tägige schriftliche Prüfung (Konzeptarbeit zu spezifischen Themen)

### Anmeldung und Abgabe der Arbeitsproben

Mittwoch, 22.09.2010 – Freitag, 24.09.2010, 9.00 – 12.00 Uhr

Hörsaal 3, Hauptgebäude/Neubau, Erdgeschoß, Oskar Kokoschka Platz 2, 1010 Wien

Den Arbeitsproben sind ein Lebenslauf und ein aktuelles Foto der BewerberInnen beizulegen.

### Zulassungsprüfung, schriftlicher Teil

Montag, 27.09.2010

- Bekanntgabe der zur schriftlichen Prüfung zugelassenen BewerberInnen durch Aushang in der Aula und in den Abteilungen
- Rückgabe der Arbeitsproben an nicht zugelassene BewerberInnen
- Beginn des schriftlichen Teils der Zulassungsprüfung

Dienstag, 28.09.2010 – Mittwoch, 29.09.2010

- Fortsetzung des schriftlichen Teils der Zulassungsprüfung

Freitag, 01.10.2010

- Bekanntgabe der zum Studium zugelassenen BewerberInnen durch Aushang in der Aula und in den Abteilungen
- Rückgabe der Arbeitsproben

Detaillierte Angaben zu Zeit und Ort des schriftlichen Teils der Zulassungsprüfung erhalten Sie bei der Anmeldung.

### Kontakt und Beratung

TRANSMEDIALE KUNST

Tel. +43 1 71133 / DW 2530

transmedialekunst@uni-ak.ac.at

www.transmedialekunst.com

DIGITALE KUNST

Tel. +43 1 71133 / DW 2640

info@digitalekunst.ac.at

www.digitalekunst.ac.at

## Studienzweig MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST Abteilung Transmediale Kunst

Künstlerische Leitung. Univ.-Prof. Mag. art. Brigitte Kowanz

### Arbeitsgebiete

Raumbilder, Raum und Lichtinstallationen, medialisierte Installationen, performative Installationen, Zeitbilder.

Der Schwerpunkt liegt auf raum- und zeitbasierten künstlerischen Konzeptionen und Projekten, wobei dem experimentellen Vorgehen größtmöglicher Raum gegeben wird.

Transmediale Kunst beschäftigt sich mit transdisziplinären Ansätzen bei der Konzeption und Realisierung von Kunst. Es geht um eine kritische Auseinandersetzung mit theoretischen und praktischen Methoden und um die Beschäftigung mit den kommunikativen, performativen und prozessualen Aspekten von Kunst.

Gearbeitet wird mit chemischen und physikalischen Systemen: Licht und Farbe, Fotografie, Film, Video, Zahlensystemen, sprachlichen Systemen, Digital Cinema, Schrift, Sprache, Farbdigrammen, Zeit- und Raumkonzeptionen, Wahrnehmungsmustern; mit mathematischen, physikalischen, psychologischen, neurologischen und anderen (natur-)wissenschaftlichen Modellen, um die formalen Umsetzungen von Ideen zu unterstützen, zu bereichern und experimentell einzusetzen.

Transmediale Kunst greift auch gesellschaftliche Aspekte auf. Der Schwerpunkt des Interesses liegt auf soziopolitischen und -kulturellen Themen, vor allem auf Interferenzen und Interaktionen von Körper-, Raum- und Zeitkonzeptionen.

### Erwünschte Arbeitsproben

Erwünscht sind Arbeitsproben, die einen repräsentativen Einblick in die künstlerische Arbeit der BewerberInnen geben.

### Kontakt

Hauptgebäude – Neubau /Erdgeschoss  
Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien  
Doris Grössing-Schima, +43 1 711 33 / DW 2530  
transmedialekunst@uni-ak.ac.at  
<http://www.transmedialekunst.com>

## Studienzweig DIGITALE KUNST Abteilung Digitale Kunst

Künstlerische Leitung: Univ.-Prof. Mag. art. Ruth Schnell

### Arbeitsgebiete

Konvergenz der Medien Fotografie, Film, Video, Computer; formale Grammatik, Geschichte und Theorie der Medienkunst.

Von der Wahrnehmungstheorie bis zu Programmiersprachen, von der künstlichen Intelligenz zur Synthetik von Bild und Ton, von der Medien-Architektur zu virtueller Realität, interaktiven Installationen, Performances und Netz-Kunst. Über Video- und Audiostreaming zu neuen bidirektionalen Medien-Formaten in Fernsehen, Radio und Internet. Game-Engines in der künstlerischen Produktion. Algorithmisches Gestalten als Entwurfsmethodik. Content-Management und intelligente Objektdatenbanken zur Vermittlung und Dokumentation digitaler Kunst. Cross-Media Interface Design und prototypische Applikationen für das mobile Internet. Erprobung künstlerischer Produktionsmethoden über kollaboratives Arbeiten im Internet.

### Erwünschte Arbeitsproben

- Webseiten (URLs), CD-ROMs (Mac/PC)
- Programmierungsbeispiele (Anwendungen, Datenbanken)
- Videotapes (VHS, DV)
- Computeranimationen (auf VHS, DV)
- Computerarbeiten
- Storyboards
- Konzepte, Skizzen
- Videoinstallationen, Videoskulpturen, interaktive Installationen (Konzepte, Video- u. Fotodokumentationen)
- Fotografien
- Samples, Musikstücke, Audioarbeiten, Audio CD, Audio Tapes, Minidiscs
- Online Sounds - mp3, wav, (URLs)

Die Auswahl soll mindestens drei, höchstens aber (aufgrund der hohen Anzahl der Bewerbungen) fünf Beispiele medienspezifischer Arbeiten beinhalten und jeweils von kurzen, schriftlichen Erläuterungen (Papierausdruck) begleitet sein.

### Kontakt

#### Expositur

Sterngasse 13, 1010 Wien  
Tel.: +43 1 71133 / DW 2640  
info@digitalekunst.ac.at  
<http://www.digitalekunst.ac.at>

## Studienplan Mediengestaltung (Auszüge)

### Allgemeine Ausrichtung

“Die Studienrichtung Mediengestaltung wird an der Universität für angewandte Kunst als integratives Feld künstlerisch forschender, Kunst- und Medientheorie bezogener, organisatorischer und gesellschaftlicher Aspekte gelehrt. Es geht dabei um die Ausbildung eigenständiger künstlerisch- experimenteller Entwurfsmöglichkeit und forschender Aneignung technischen Wissens und Könnens zur Erschließung neuer mediengestalterischer Qualitäten und Möglichkeiten in Wechselwirkung zu einer kritischen, wissenschaftlichen und Theorie geleiteten Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Auswirkungen technologisch bedingter Transformationsprozesse für die Wahrnehmungs- und Wissensproduktion.“

(Der gesamte Studienplan ist unter <http://www.dieangewandte.at> oder im aktuellen Studienverzeichnis einsehbar.)

### Pflicht- und Wahlfächer

#### Erster Studienabschnitt, beide Studienzweige

	SemSt	ETCS
1. Zentrales künstlerisches Fach, künstlerischer Einzelunterricht wahlweise Medienübergreifende Kunst / Digitale Kunst	44	38
Zentrales künstlerisches Fach I	22	19
Zentrales künstlerisches Fach II	22	19
2. Künstlerische Methodik und Technologie *	14	14
Grundlagen des technologischen Gestaltens I	3	3
Grundlagen des technologischen Gestaltens II	3	3
Digital / Analog I	2	2
Digital / Analog II	2	2
Visualisierungsstrategien I	2	2
Visualisierungsstrategien II	2	2
3. Wissenschaftlich theoretische und historische Grundlagen *	8	8
Kommunikationstheorie	4	4
Medientheorie, Mediengeschichte		
Kunstgeschichte		
Kultur- und Geistesgeschichte		
Kunst- und Wissenstransfer		
<b>Gesamt 1. Studienabschnitt</b>	<b>66</b>	<b>60</b>

\*) Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes

Zweiter Studienabschnitt MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST

	SemSt	ETCS
1. Zentrales künstlerisches Fach (künstlerischer Einzelunterricht)	132	92
Medienübergreifende Kunst III	22	16
Medienübergreifende Kunst IV	22	16
Medienübergreifende Kunst V	22	16
Medienübergreifende Kunst VI	22	16
Medienübergreifende Kunst VII	22	16
Medienübergreifende Kunst VIII	22	10
2. Mediale Gestaltungsformen *	8	8
Grafik, 3D-Gestaltung und Simulation I - II		
Video und videoverwandte Medien I - II		
Ton, Klang und akustische Gestaltung I - II		
Erweiterte Fotografie I - II		
3. Materialität und Medien *	12	12
Research, Konzept, Projektentwicklung I - II		
Die Architektur des Lichtes I - II		
Digitaler Entwurf und Materialität I - II		
Präsentations- und Dokumentationsplattformen I - II		
Die Zeichnung I - II		
Innovative Methoden wissenschaftlich-künstlerischer Forschung I - II		
Digitale Performance I - II		
Fertigungstechniken für Installationen – Projektarbeiten (Holz, Metall, Druck- und Reprötechniken, Fotografie, Video, Computer) I - II		
4. Bild und Text *	4	4
Visualität und Sprache I - II		
Typografie und Medien I - II		
5. Objekt, Installation, Environment *	6	6
Raum und Objekt I - II		
Öffentlicher Raum und Medien I - II		
Orts- und raumspezifische Intervention I - II		
6. Wissenschaft, Theorie und Geschichte *	24	24
Kommunikationstheorie	4	4
Medientheorie, Mediengeschichte		
Medienübergreifende Kunstgeschichte		
Kunst- und Wissenstransfer	2	2
Urheberrecht, Vertragsrecht	1	1
Medienrecht	1	1
Architekturtheorie, Architekturgeschichte	1	1
Genderstudies		

Philosophie	2	2
Kunstgeschichte	4	4
Kultur- und Geistesgeschichte		
Naturwissenschaftliche Grundlagen		
Human Interface Design		
Wissenschaftstheorie		
<b>Gesamt 2. Studienabschnitt MEDIENÜBERGREIFENDE KUNST</b>	<b>186</b>	<b>146</b>

ETCS- Anrechnungspunkte	SemSt	ETCS
1. Studienabschnitt	66	60
2. Studienabschnitt	186	146
Freie Wahlfächer	28	14
Diplomarbeit		20
<b>Gesamt</b>	<b>280</b>	<b>240</b>

\*) Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes

Zweiter Studienabschnitt DIGITALE KUNST

	SemSt	ETCS
1. Zentrales künstlerisches Fach (künstlerischer Einzelunterricht)	110	70
Digitale Kunst III	22	16
Digitale Kunst IV	22	16
Digitale Kunst V	22	16
Digitale Kunst VI	22	16
Digitale Kunst VII	22	16
Digitale Kunst VIII	10	10
2. Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst *	52	52
Grammatik und Architektur neuer Medien I – IV	4	4
Videoverwandte Medien I – V	4	4
Digital Sound & Voice I – V	4	4
Code & Repräsentation I - V	4	4
Interaktive Medien I – V	4	4
Medienkonvergenz und -hybridisierung I – IV	2	2
Mutationen Zeit basierter Systeme im Raum I - IV	2	2
Interface Design I – II		
Algorithmisches Entwerfen I – II	2	2
Methoden künstlerischer Forschung	2	2
Kollaboratives und disloziertes Arbeiten	2	2
Projektorganisation und -management	1	1
Neue Medien und soziale Nachhaltigkeit		
Präsentationstechnik	2	2
Fertigungstechniken für Ausstellungen - Projektarbeiten (Holz, Metall, Drucktechniken, Fotografie)		
Exkursionen		
3 .Wissenschaft, Theorie und Geschichte *	24	24
Kommunikationstheorie	4	4
Medientheorie, Mediengeschichte		
Theorien Zeit basierter Systeme	1	1
Kunst- und Wissenstransfer	2	2
Urheberrecht, Vertragsrecht	1	1
Medienrecht	1	1
Architekturtheorie, Architekturgeschichte	1	1
Genderstudies	2	2
Philosophie		
Kunstgeschichte		
Kultur- und Geistesgeschichte		

Wissenschaftstheorie		
Naturwissenschaftliche Grundlagen		
Human Interface Design	2	2
<b>Gesamt 2. Studienabschnitt Studienzweig DIGITALE KUNST</b>	<b>186</b>	<b>146</b>

ETCS- Anrechnungspunkte	SemSt	ETCS
1. Studienabschnitt	66	60
2. Studienabschnitt	186	146
Freie Wahlfächer	28	14
Diplomarbeit		20
<b>Gesamt</b>	<b>280</b>	<b>240</b>

\*) Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes