

STUDIENINFORMATION 2017/2018

**DIPLOMSTUDIUM DER
STUDIENRICHTUNG
MEDIENKUNST**

**STUDIENZWEIG
DIGITALE KUNST**

DIGITALEKUNST
DIGITALEKUNST.AC.AT

di:'angewandte

DIEANGEWANDTE.AT

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Medienkunst wird in zwei Abteilungen mit jeweils unterschiedlicher Schwerpunktsetzung gelehrt:

– **Digitale Kunst**

Leitung: Univ.-Prof. Mag.^a art. Ruth Schnell

– **Transmediale Kunst**

Leitung: Univ.-Prof. Mag.^a art. Brigitte Kowanz

Studiendauer und Studienabschluss

Das Studium der Medienkunst dauert 8 Semester und wird ab dem 2. Studienabschnitt in den zwei Studiengzweigen **Digitale Kunst** und **Transmediale 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 bestandene Zulassungsprüfung

Zulassungsprüfung

Die Zulassungsprüfung für die Studienrichtung Medienkunst findet einmal jährlich, Ende Februar/Anfang März statt. Die Studienzulassung erfolgt aber erst im folgenden Wintersemester!

Außer den üblichen Unterlagen (Geburtsurkunde, Staatsbürgerschaftsnachweis oder Reisepass, Zeugnisse) sind künstlerische Arbeitsproben einzureichen, die Vorkenntnisse und Qualifikationen der BewerberInnen 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.

Arbeitsproben

Hinweise zu den erforderlichen Arbeitsproben finden Sie bei den detaillierten Informationen der einzelnen Abteilungen.

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 Studienabteilung der Universität für angewandte Kunst:

Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien

Tel. +43 1 711 33 2068

dieangewandte.at

ZULASSUNGS- PRÜFUNG 2018

3 | 8

Ablauf

- Abgabe von Arbeitsproben
- 3-tägige schriftliche Prüfung
(Konzepterarbeitung zu spezifischen Themen)

Anmeldung und Abgabe der Arbeitsproben

Mo, 26. und Di, 27. Februar 2018, 9 – 12 Uhr

Hörsaal 1, Hauptgebäude/Ersttrakt,
Erdgeschoss, Stubenring 3, 1010 Wien
Den Arbeitsproben sind ein Lebenslauf und ein
aktuelles Foto der BewerberInnen beizulegen.

Zulassungsprüfung, schriftlicher Teil

Mi, 28. Februar 2018

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

Do, 1. und Fr, 2. März 2018

- Fortsetzung des schriftlichen Teils der Zulassungsprüfung

spätestens bis Fr, 9. März 2018

- Bekanntgabe der zum Studium zugelassenen
BewerberInnen durch Aushang in den einzelnen
Abteilungen und im Hauptgebäude.

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

Studienezulassung: im folgenden Wintersemester (!)



Ulla Rauter
Klangkalligrafie, 2016
Vertonte Handzeichnung, Performance

Abteilung Digitale Kunst

Künstlerische Leitung:

Univ.-Prof. Mag.^a art. Ruth Schnell

Die Abteilung Digitale Kunst ist ein Ort künstlerischer Ausbildung und Forschung zur Erschließung neuer Handlungsfelder in Auseinandersetzung mit medientechnologisch bedingten Veränderungen unserer Wahrnehmung und unseres Wirklichkeitsverständnisses.

Digitale Kunst ist bestimmt von Code- und Zeitbasiertheit instabiler Medien. Medientechnologien und Devices werden einer intensiven Befragung ausgesetzt, indem sie quer zu intendierten Zwecken gedacht und verwendet werden. Schwerpunkte im Studium sind die Entwicklung entsprechender Entwurfsmethoden und experimenteller Herangehensweisen, die Aneignung technischen Know-Hows in Verbindung mit dem künstlerischen Entwurf und die Herausbildung eigenständiger Positionen.

Die Lehre ist projektorientiert, theoriebasiert und transdisziplinär angelegt. Sie findet in kollaborativen Vermittlungssettings statt.

Arbeitsbereiche der Abteilung sind unter anderen: Interaktive Installation, dynamische Projektion, immersive Environments, Sound Art, Robotik, Wearable Art, Pervasive Gaming, Performance, Virtual und Augmented Reality, Intervention im öffentlichen Raum, Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Methoden der Produktion wie z.B. Open Source und DIY-Culture.

Erwünschte Arbeitsproben für die Bewerbung

Erwünscht ist eine Auswahl von drei bis fünf Beispielen, die die künstlerische Auseinandersetzung der Bewerberin / des Bewerbers mit digitalen Medien dokumentieren, wie z.B. Konzepte, Storyboards, Skizzen und Dokumentationen von Installationen und Objekten; Videos, Animationen, Computerarbeiten, Fotografien, Samples, Musikstücke bzw. Audioarbeiten, Webseiten (URL), Programmierungsbeispiele usw.

Die Beispiele sollen jeweils von kurzen, schriftlichen Erläuterungen (auf Papierausdruck) begleitet sein. Bei Gruppenarbeiten ist der eigene Produktionsanteil detailliert anzugeben.

Programmierkenntnisse sind für den Beginn des Studiums nicht erforderlich!

Der Bewerbung sind außer den Arbeitsproben auch ein Motivationsschreiben, ein Lebenslauf und ein Foto der Bewerberin / des Bewerbers beizulegen.

Kontakt und Beratung

Digitale Kunst

Expositur Sterngasse 13, 1010 Wien

Tel. +43 1 711 33 2640

info@digitalekunst.ac.at

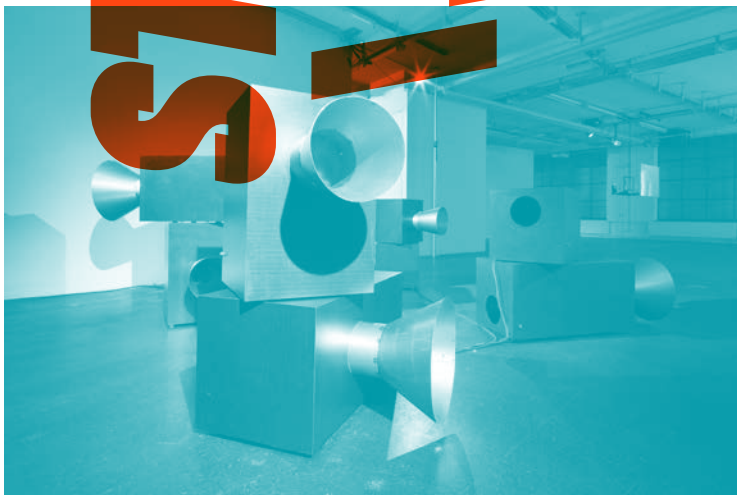
digitalekunst.ac.at

KÜNSTLERISCHE AUSRICHTUNG

Achim Stromberger
Point of View, 2016
Interaktive VR-Installation

STUDIENPLAN - STUDIENABSCHNITT

Karl Salzmann
Ignoromori, 2013
Klanginstallation



Studienplan Medienkunst (Auszüge)

Allgemeine Ausrichtung

Die Studienrichtung Medienkunst 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 Entwurfsfähigkeit 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 Text des Studienplans (Curriculums) ist unter dieangewandte.at einsehbar.

Pflicht- und Wahlfächer

1. Studienabschnitt	SemSt	ECTS
1 Zentrales künstlerisches Fach, künstlerischer Einzelunterricht wahlweise Digitale Kunst oder Transmediale Kunst	44	38
Zentrales künstlerisches Fach I	22	19
Zentrales künstlerisches Fach II	22	19
2 Künstlerische Methodik und Technologie * 14	14	14
Grundlagen des technologischen Gestaltens I	3	3
Grundlagen des technologischen Gestaltens II	3	3
Kunst als System und Prozess I	2	2
Kunst als System und Prozess II	2	2
Visualisierungsstrategien I	2	2
Visualisierungsstrategien II	2	2
3 Wissenschaftlich theoretische und historische Grundlagen *	8	8
Kommunikationstheorie		
Medientheorie, Mediengeschichte	4	4
Kunstgeschichte		
Kulturwissenschaften		
Kunst- und Wissenstransfer		
Gesamt 1. Studienabschnitt	66	60

STUDIENPLAN

2. STUDIENABSCHNITT



Conny Zenk
DIE POS[S]EN DES DIGITALEN, 2015
Performance / Medieninstallation

2. Studienabschnitt	SemSt	ECTS
1 Zentrales künstlerisches Fach	110	70
Digitale Kunst III	20	12
Digitale Kunst IV	20	12
Digitale Kunst V	20	12
Digitale Kunst VI	20	12
Digitale Kunst VII	20	12
Digitale Kunst VIII	20	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 zeitbasierter 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		

STUDIENPLAN

2. STUDIENABSCHNITT

3 Wissenschaft, Theorie und Geschichte * 24 24

Kommunikationstheorie		
Medientheorie, Mediengeschichte	4	4
Theorien zeitbasierter Systeme	1	1
Kunst- und Wissenstransfer	2	2
Urheberrecht, Vertragsrecht und Medienrecht	2	2
Architekturtheorie, Architekturgeschichte		
Genderstudies	2	2
Philosophie		
Kunstgeschichte		
Kulturwissenschaften		
Kunsttheorie		
Computational Geometry		
Wissenschaftstheorie		
Naturwissenschaftliche Grundlagen		
Human Interface Design	2	2

Gesamt 2. Studienabschnitt 186 146

ECTS-Anrechnungspunkte	SemSt	ECTS
1. Studienabschnitt	66	60
2. Studienabschnitt	186	146
Freie Wahlfächer	28	14
Diplomarbeit		20
Studium gesamt	280	240

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



Peter Moosgaard
Paguridae Guggenheimeri (Guggenheimkrebse), 2012
Hybridinstallation

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich

Universität für angewandte Kunst Wien
Abteilung Digitale Kunst
Leitung: Univ.-Prof. Mag.^a art. Ruth Schnell
Expositur Sterngasse 13
1010 Wien

Redaktion Peter Kozek, Gabi Pichler, Veronika Schnell

Abbildungsrechte S. 3 Klemens Wihlidal; S. 4 – 7:

Birgit and Peter Kainz; S. 8: Abt. Digitale Kunst

Gestaltung Johannes Lang

© 2017 Herausgeber – Alle Rechte vorbehalten

