

# STUDIENINFORMATION

**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: Ruth Schnell
- **Transmediale Kunst**  
Leitung: Jakob Lena Knebl

### Studiendauer und Studienabschluss

Das Studium der Medienkunst dauert 8 Semester und wird 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 zwischen Januar und März statt. Die Studienzulassung erfolgt aber erst im folgenden Wintersemester!

Außer einem Identitätsnachweis (Kopie eines Ausweisdokuments, Passfoto) 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 in dieser Broschüre auf Seite 3.

### 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

# KÜNSTLERISCHE AUSRICHTUNG

Litto / Patrick K.-H.  
Real Mirror 2.0, 2018/19  
Mixed-Reality-Installation

### Klasse DIGITALE KUNST

Künstlerische Leitung:

Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> art. Ruth Schnell

Die Klasse 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 Klasse 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 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 / Ruth Schnell

Expositur ehem. Postsparkasse (PSK)

Georg-Coch-Platz 2 / 1. OG

1010 Wien

Tel. +43 1 711 33 2640

info@digitalekunst.ac.at

digitalekunst.ac.at

# STUDIENPLAN

## STUDIENABSCHNITT

Peter Vármai  
Deer Scarer, 2017  
Soundinstallation



### 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](http://dieangewandte.at) einsehbar.

#### Pflicht- und Wahlfächer

1. Studienabschnitt	ECTS
<b>1 Zentrales künstlerisches Fach</b>	
<b>Digitale Kunst oder Transmediale Kunst</b>	<b>38</b>
Zentrales künstlerisches Fach I	19
Zentrales künstlerisches Fach II	19
<b>2 Künstlerische Methodik und Technologie</b>	<b>14</b>
<i>Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes</i>	
Grundlagen des technologischen Gestaltens I	3
Grundlagen des technologischen Gestaltens II	3
Kunst als System und Prozess I	2
Kunst als System und Prozess II	2
Visualisierungsstrategien I	2
Visualisierungsstrategien II	2
<b>3 Wissenschaftlich theoretische und historische Grundlagen</b>	<b>8</b>
<i>Vorlesungen, Proseminare, Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes</i>	
Kommunikationstheorie	
Medientheorie, Mediengeschichte	4
Kunstgeschichte	
Kulturwissenschaften	
Kunst- und Wissenstransfer	
<b>Gesamt 1. Studienabschnitt</b>	<b>60</b>

# STUDIENPLAN

## 2. STUDIENABSCHNITT



Conny Zenk  
DIE POSI[SI]ONEN DES DIGITALEN, 2015  
Performance / Medieninstallation

2. Studienabschnitt		ECTS
<b>1</b>	<b>Zentrales künstlerisches Fach</b>	<b>70</b>
	Digitale Kunst III	12
	Digitale Kunst IV	12
	Digitale Kunst V	12
	Digitale Kunst VI	12
	Digitale Kunst VII	12
	Digitale Kunst VIII	10
<b>2</b>	<b>Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst</b>	<b>52</b>
	<i>Seminare, Übungen, Projektübungen, Workshops, Exkursionen nach Maßgabe des Lehrangebotes</i>	
	Grammatik und Architektur neuer Medien I–IV	4
	Videoverwandte Medien I–V	4
	Digital Sound & Voice I–V	4
	Code & Repräsentation I–V	4
	Interaktive Medien I–V	4
	Medienkonvergenz und -hybridisierung I–IV	2
	Mutationen zeitbasierter Systeme im Raum I–IV	2
	Interface Design I–II	
	Algorithmisches Entwerfen I–II	2
	Methoden künstlerischer Forschung	2
	Kollaboratives und disloziertes Arbeiten	2
	Projektorganisation und –management	1
	Neue Medien und soziale Nachhaltigkeit	
	Präsentationstechnik	2
	Fertigungstechniken für Ausstellungen – Projektarbeiten (Holz, Metall, Drucktechniken, Fotografie)	
	Exkursionen	

# STUDIENPLAN

## 2. STUDIENABSCHNITT

### 3 Wissenschaft, Theorie und Geschichte 24

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

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

---

**Gesamt 2. Studienabschnitt 146**

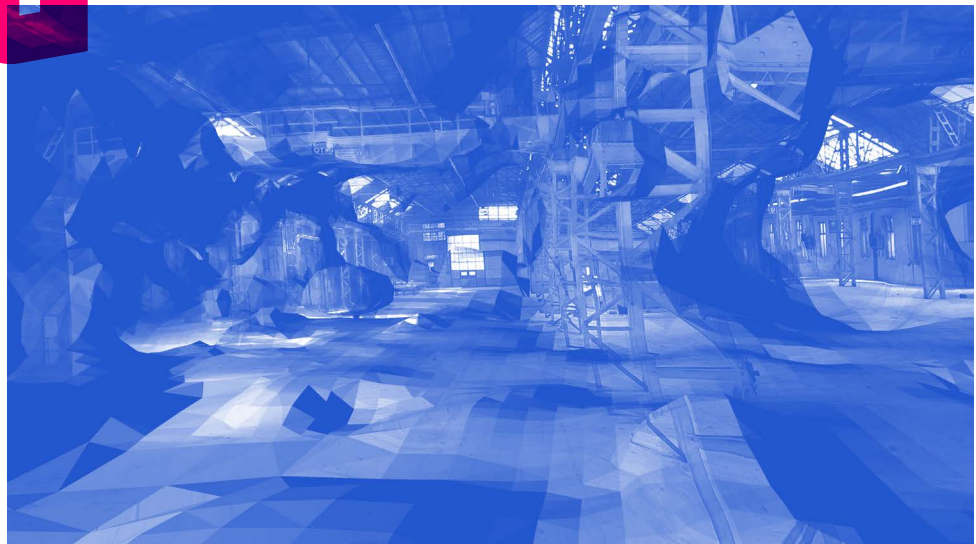
---

ECTS-Anrechnungspunkte	ECTS
1. Studienabschnitt	60
2. Studienabschnitt	146
Freie Wahlfächer	14
Diplomarbeit	20

---

**Studium gesamt 240**

---



Thomas Hochwallner  
**periods of space**, 2018  
 Animation

# ZULASSUNGS- PRÜFUNG 2022

## Termine und Ablauf

Der Zulassungsprozess findet im Januar und Februar 2023 online statt.

### Registrierung und Abgabe Arbeitsproben/Portfolio

#### Mi, 11. bis Fr, 27. Januar 2023 12:00 (Ortszeit)

– Online-Einreichung. Nähere Informationen zum Procedere erhalten Sie rechtzeitig über unsere Website.

#### Bis spätestens Fr, 3. Februar 2023

– Bekanntgabe der zur schriftlichen Prüfung zugelassenen BewerberInnen.

### Zulassungsprüfung, schriftlicher Teil

#### Mo, 20. bis Fr, 24. Februar 2023

– Prüfungswoche

#### Mo, 27. Februar bis Fr, 03. März 2023

– Bekanntgabe der zum Studium zugelassenen BewerberInnen.

Details auf [digitalekunst.ac.at](http://digitalekunst.ac.at)

Die Studienzulassung ist erst im folgenden Wintersemester mit 1. Oktober 2023 möglich.

Kontakt für technischen Support und allgemeine Anfragen:  
[digitalekunst@uni-ak.ac.at](mailto:digitalekunst@uni-ak.ac.at)  
+43 171133-2640 (Office DIGITALE KUNST)



Erika Glionna  
Duet, 2019  
Bioreaktive Installation



**Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich**

Universität für angewandte Kunst Wien

Klasse DIGITALE KUNST

Leitung: Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> art. Ruth Schnell

Expositur Ehem. Postsparkasse (PSK), 1010 Wien

Georg-Coch-Platz 2 / 1. OG, 1010 Wien

**Abbildungsrechte** KünstlerInnen; DK; Birgit und Peter Kainz

© 2022 Herausgeber – Alle Rechte vorbehalten

**IMPRESSUM**

Fullidome  
Ausstellungsansicht MAK  
2017

