

# STUDIENINFORMATION 2018/2019

**DIPLOMSTUDIUM DER  
STUDIENRICHTUNG  
MEDIENKUNST**

**STUDIENZWEIG  
DIGITALE KUNST**

DIGITALEKUNST  
**DIGITALEKUNST.AC.AT**

*di:'ʌngewʌndtə*

**DIEANGEWANDTE.AT**

# ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Medienkunst wird in zwei Abteilungen mit jeweils unterschiedlicher Schwerpunktsetzung gelehrt:

– **Digitale Kunst**

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

– **Transmediale Kunst**

Leitung: Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> 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 2019

3 | 8

## Ablauf

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

## Anmeldung und Abgabe der Arbeitsproben

**Mo, 25. und Di, 26. Februar 2019, 9 – 12 Uhr**  
Hörsaal 1, Hauptgebäude/Ersttrakt,  
Erdgeschoss, Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 Wien  
Den Arbeitsproben sind ein Lebenslauf und ein  
aktuelles Foto der BewerberInnen beizulegen.

## Zulassungsprüfung, schriftlicher Teil

### Mi, 27. Februar 2019

- 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, 28. Februar und Fr, 1. März 2019

- Fortsetzung des schriftlichen Teils der Zulassungsprüfung

### spätestens bis Fr, 8. März 2019

- 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



Achim Stromberger  
Point of View, 2016  
Interaktive VR-Installation

### Abteilung Digitale Kunst

Künstlerische Leitung:

Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> 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 Hintere Zollamtsstraße 17, 1030 Wien

Tel. +43 1 711 33 2640

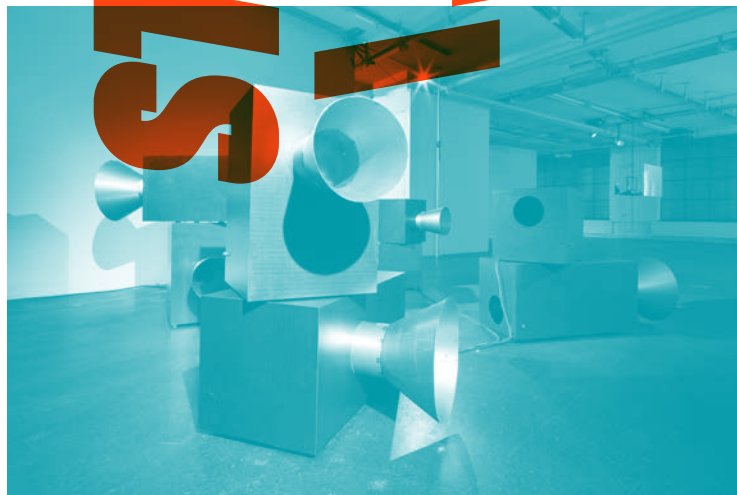
info@digitalekunst.ac.at

digitalekunst.ac.at

# KÜNSTLERISCHE AUSRICHTUNG

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

### Pflicht- und Wahlfächer

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

# STUDIENPLAN

## 2. STUDIENABSCHNITT



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

2. Studienabschnitt	SemSt	ECTS
<b>1 Zentrales künstlerisches Fach</b>	<b>110</b>	<b>70</b>
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
<b>2 Künstlerische Methodik und Technologie digitaler Kunst *</b>	<b>52</b>	<b>52</b>
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
<b>Gesamt 2. Studienabschnitt</b>	<b>186</b>	<b>146</b>

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

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



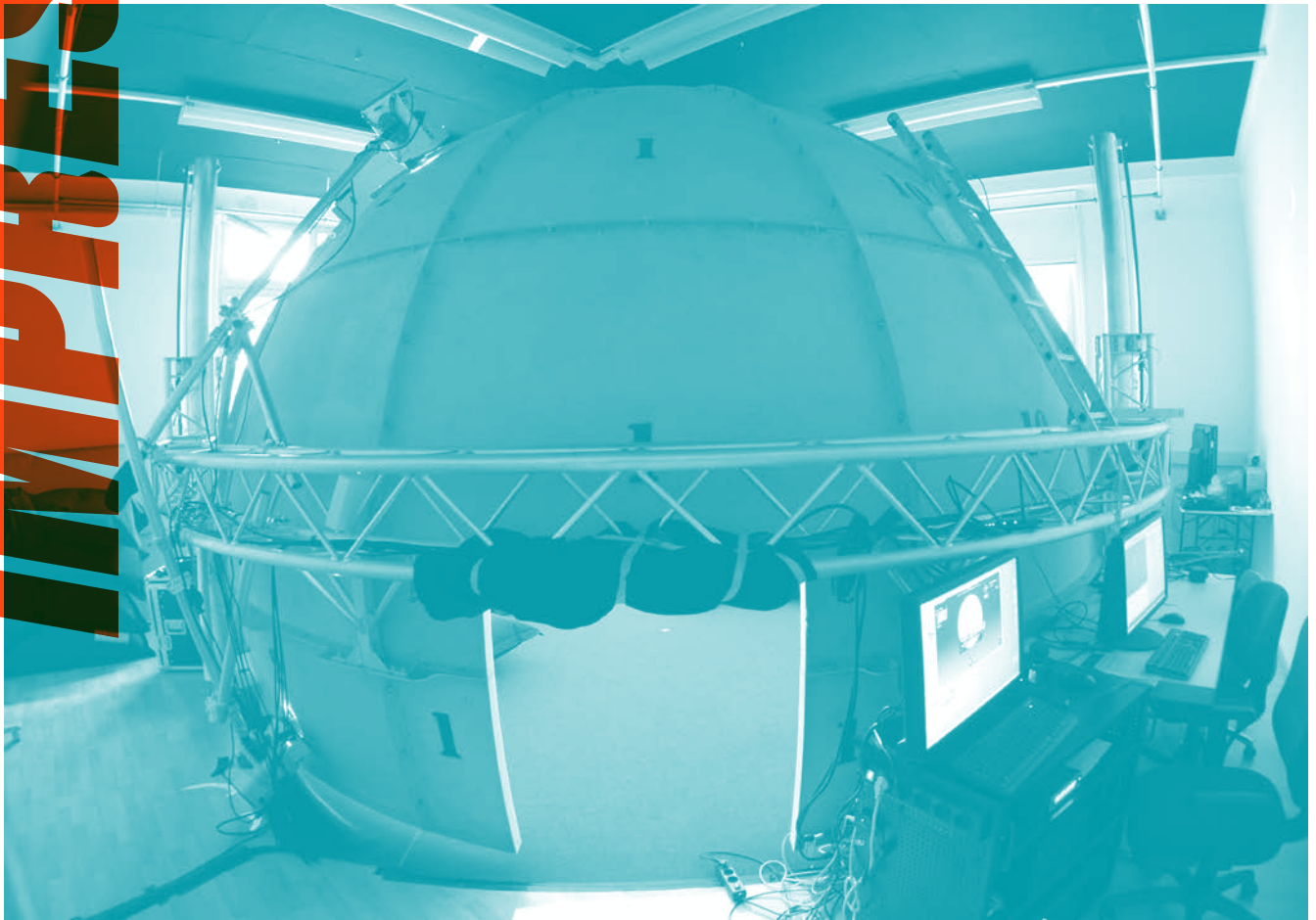
Peter Moosgaard  
Paguridae Guggenheimeri (Guggenheimkrebse), 2012  
Hybridinstallation

**Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich**

Universität für angewandte Kunst Wien  
Abteilung DIGITALE KUNST  
Leitung: Univ.-Prof. Mag.<sup>a</sup> art. Ruth Schnell  
Expositur Hintere Zollamtsstraße 17  
1030 Wien

**Abbildungsrechte** S. 3 Klemens Wihlidal; S. 4 – 7:  
Birgit and Peter Kainz; S. 8: Abt. DIGITALE KUNST  
**Gestaltung** Johannes Lang

© 2018 Herausgeber – Alle Rechte vorbehalten



Fullidome  
2017