



Zeitbasierte und Interaktive Medien ist ein Vollzeit-Bachelorstudium für vielseitig interessierte Studierende und künftige MedienkünstlerInnen, die ...

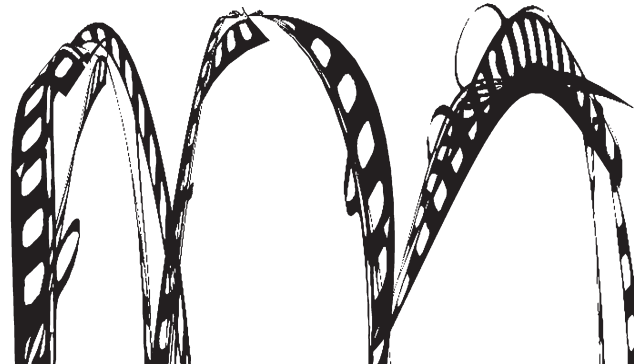
- sich intensiv und umfassend mit digitalen Medien beschäftigen wollen,
- in kreativer Form ihr Denken und Fühlen mit audiovisuellen Mitteln ausdrücken möchten,
- Spaß haben am Experimentieren und eigene neue Wege suchen,
- gerne eine Kamera, elektronische Bauteile, ein Mikrofon und einen Lötkolben in die Hand nehmen,
- Software nicht nur benutzen, sondern auch programmieren wollen,
- sich für zeitgenössische Kunst interessieren, lesen, Ausstellungen besuchen und ins Kino gehen,
- ihre Projekte in Teams umsetzen und nicht schnell aufgeben.

Das künstlerische Bachelorstudium Zeitbasierte und Interaktive Medien bietet umfassende und professionelle Zugänge zu Theorie, Technik und Gestaltung der digitalen Medien und vereint die sich ergänzenden Schwerpunkte zeitbasierte Medien und interaktive Medien.

Time-based and Interactive Media is a full-time Bachelor degree programme for students with a wide range of interests and future media artists who ...

- *want to engage intensively and comprehensively with digital media,*
- *want to express their thoughts and feelings creatively by drawing on audiovisual techniques,*
- *love to experiment and find their own novel approaches,*
- *like to handle cameras, electronic components, microphones or soldering irons,*
- *do not to just want to use but also to be able to programme software,*
- *are interested in contemporary art and like reading, exhibitions and the cinema,*
- *are willing to realise projects in teams and enjoy challenges.*

The artistic Bachelor programme "Time-based and Interactive Media" offers a comprehensive and professional introduction and access to the theory, techniques and design of digital media and thus combines the complementary focuses of time-based media and interactive media.





Studienübersicht

1. Semester - Studieneingangsphase

Einführung

30 ECTS

Im Einführungsmodul erhalten die Studierenden einen ersten Überblick und eine Einführung in alle relevanten Bereiche des Studiums.

- **Zeitbasierte Medien:** Zeitbasierte Kunst, Video- und Audiotechnik
- **Interaktive Medien:** Interaktive Kunst, Programmieren
- **Bild:** 2D-Grafik und digitale Fotografie, 2D-Animation
- **Medientheorien**
- **Kreativitätstechniken und Narration:** von der Idee zum Konzept

2. bis 6. Semester

Grundlagen

36 ECTS

- **Video:** Kamera, Licht, Montagedramaturgie, Videoinstallation
- **Audio:** Audiogestaltung, Aufnahmetechnik
- **Erzählformen und -techniken**
- **Interaktive Medien / Interfaces:** Mensch-Maschine Interaktion, Interfacetechnologien, Interface Labor, Realtime Processing
- **Digital Publishing:** Typografie und Layout, E-Portfolio
- **Projekt- und Qualitätsmanagement**

Projekte

48 ECTS

... sind die zentrale Komponente des Studiums.

Die Projekte starten im dritten Semester, wobei der zeitliche Umfang bis zum sechsten Semester zunimmt. Ziel ist, den Studierenden die künstlerisch-praktische, sowie theoretische und technische Arbeit in größeren und auf Teamwork basierenden Arbeitssituationen zu ermöglichen. Das Projekt im sechsten Semester ist zugleich die Bachelorarbeit.

Vertiefung und Erweiterung

24 ECTS

Dieses Modul umfasst aufbauende und vertiefende Lehrveranstaltungen aus den Kernbereichen des Studiums und Lehrveranstaltungen, die über die Inhalte und Methoden des Grundlagenmoduls hinausführen und diese erweitern. Die Lehrveranstaltungen sind frei wählbar und dienen der Spezialisierung.

Theorie

18 ECTS

In diesem Modul können Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Medien- und Kunsttheorien, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften und Gender Studies gewählt werden.

Professionalisierung

6 ECTS

Lehrveranstaltungen in diesem Modul stärken die sozialen Kompetenzen der Studierenden und bieten Praxisorientierung für die Tätigkeit im kreativen Bereich.

Freie Wahlfächer

18 ECTS

Freie Wahlfächer können aus dem Angebot aller anerkannten inländischen und ausländischen Universitäten und Hochschulen gewählt werden.

Berufliche Perspektiven

Zentrales Anliegen dieser Studienrichtung 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.

Zentrale Aufgaben sind dabei z. B. Konzeption, Entwurf, Gestaltung und Produktion von Videos und interaktiven Anwendungen. Durch die breite Ausrichtung des Studiums wird auch die Fähigkeit zur Entwicklung neuer und selbst-konzipierter Berufsfelder unterstützt.

Für eine gezielte Professionalisierung in den angeführten Arbeits- und Berufsfeldern ist eine Vertiefung durch ein weiterführendes Masterstudium empfehlenswert.

Die Zulassungsprüfung besteht aus folgenden Teilen:

- Vorlage von Arbeitsproben
- praktische Aufgaben
- kommissionelles Gespräch.

Interesse an (Medien-)Kunst, Kenntnisse eines professionellen Bildbearbeitungs- und Vektorgrafikprogramms sowie Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.

Skills profile and career options

It is the central intention of this programme to foster the development of an independent artistic position that enables graduates to establish themselves in the field of media art and to gain professional access to the creative industries.

In this respect, key tasks include concept development, drafting, design and production of e.g. videos and interactive applications for museums, events, corporate communication, advertising, ... The wide scope of the curriculum moreover supports the ability to develop new and self-defined professional activities.

To enhance in-depth professionalisation in the above-mentioned work and activity areas, it is recommended to further expand the thus acquired range of skills by attending an advanced Master programme.

The admission examination comprises the following elements:

- submission of work samples
- practical tasks
- interview with the jury (board of examiners).

Interest in (media) art, skill in working with a professional image processing and vector graphics programme as well as knowledge of the English language are expected as a matter of course.