

Modulkatalog des Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung

Inhaltsverzeichnis:

1. Bachelorstudiengang Medienkunst/Mediengestaltung

	Seite
Einführungsmodul/Werkmodule der Professuren	2
Projektmodule der Professuren	27
Freies Projekt	38
BFA Semester-Praktikum	40
Projektmodul zur Vorbereitung der Bachelorarbeit	41
Bachelor-Kolloquium	42
Bachelor-Werkmodul	43
Bakkalaureus-Arbeit des Studiengangs	44

2. Masterstudiengang Medienkunst/Mediengestaltung

Fachmodule der Professuren	45
Projektmodule der Professuren	57
Freies Projekt	68
MFA Semester-Praktikum	70
Master-Kolloquium	71
Magister-Arbeit des Studiengangs	72

BFA – Einführungsmodule

BFA – Einführungsmodul

Modultitel	Einführungsmodul Bachelor
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. Semester
Studiengänge	MK/MG B.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Einführungswoche (Vorträge und Plenum) 3cp, Selbststudium 3cp
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Voraussetzung	Bestandene Eignungsprüfung
Lernziel/ Kompetenzen	Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs. Heranführung zum selbständigen inhaltlichen Arbeiten.
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren wird durch jede Professur des Studiengangs ein Einblick in die Arbeitsmethoden und aktuelle Ergebnisse gegeben. Jede Professur gibt eine Aufgabe aus, zu welcher die Studierenden eine Ausarbeitung und Präsentation vorbereiten.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme an allen Vorstellungen; mindestens 1 Konsultation bei einer Professur; Eigenständige Präsentation und Dokumentation der aktiven Mitarbeit; Bewertung der Durchführung der Aufgabenstellung (in Form einer Präsentation) aus einer Professur bis zum Ende des Semesters.
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Werkmodul

Modultitel	Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I
Modulcode	
Niveaustufe	Einstiegsmodul (Grundjahr und Fachstudium) / Wahlpflichtmodul des BFA-MG andere Studiengänge als MG: Wahlprojektmodul des Fachstudiums
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
	6 Leistungspunkte (LP)
Lernform	Werkmodul: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Grundlegende Kenntnisse im Bereich der elektroakustischen Musik. Dient als Basis für alle weiteren Kurse in diesem Bereich.
Inhalt	Geschichte der elektroakustischen Musik (Musique Concrète, Elektronische Musik, Akusmatische Musik und Klanginstallation); Einführung in die Akustik (Grundlagen der Raumakustik, Instrumenten Akustik, und Psychoakustik); Einführung in die Werkanalyse (Formanalyse) früher und zeitgenössischer Werke elektroakustischer Musik sowie wichtige Beispiele instrumentaler Musik des 20.Jhd); Überblick Kompositionsmethoden des 20.Jhd. sowie Konzepte der Strukturgeneration.
Leistungsnachweis	1. Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) 2. Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) 3. Referat (20%)
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Werkmodul

Modultitel	Elektroakustische Musik und Klanggestaltung II
Modulcode	
Niveaustufe	Vorrangig 2. oder 3. Semester / Wahlpflichtprojekt
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung.
LP/ Workload	6 LP
Lernform	Werkmodul: 2 SWS Vorlesung, 2 SWS Übung
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Sommersemester
Voraussetzung	Erfolgreiche Abschluss „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I“
Lernziel/ Kompetenzen	Der Entwicklung von technischen Fertigkeiten, das musikalische Handwerk und die künstlerische Sensibilität bis zu einem Grad, der Grundlage für die individuelle bzw. gruppen Projektarbeit ist.
Inhalt	Werkanalyse, Harddisk Recording, Klangsynthese, Klangbearbeitung, algorithmische Komposition und Strukturgenierung; Erweiterung von Kenntnissen im Bereich der Akustik (besonders Raumakustik und Psychoakustik)
Leistungsnachweis	1. Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) 2. Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) 3. Referat (20%)
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Werkmodul

Modultitel	Aufnahme- und Tonstudioteknik I
Modulcode	
Niveaustufe	Einführendes Modul. Voraussetzung für Teilnahme an „Tonstudioteknik/Akustik II“; Vorrangig 3. oder 4. Semester
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	3 LP
Lehrform	Werkmodulteil : 2 SWS Fachkurs
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Dies ist ein Theoriekurs. Die Studierenden sollen die Grundlagen der Tonstudioteknik erlernen und in die Lage versetzt werden, die Abschnitte einer Tonstudioproduktion zu überblicken.
Inhalt	Einführung in das professionelle Mischpultsystem, Digitale Schnittsystem (SADIE), analoge und digitale Dynamik- und Effektprozessoren; Grundlagen von Aufnahme, Mischung und Nachbearbeitung im Tonstudio, Grundlagen der Mehrspur-Aufnahmetechnik; Aspekte der Instrumenten- und Raumakustik.
Leistungsnachweis	Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit.
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Werkmodul

Modultitel	Aufnahme- und Tonstudioteknik II
Modulcode	
Niveaustufe	Aufbauendes Modul, Ergänzt „Tonstudioteknik/Akustik I“
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	3 LP
Lehrform	Werkmodulteil : 2 SWS Fachpraktischer Kurs
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Sommersemester
Voraussetzung	Erfolgreicher Abschluss „Tonstudioteknik/Akustik I“
Lernziel/ Kompetenzen	Die Studierenden sollen Erfahrung im praktischen Umgang mit Tonstudioteknik erlernen. Das von der Kurs „ Aufnahme- und Tonstudioteknik I“ erworbene Wissen wird durch die Aufnahme von Konzerte praktisch umgesetzt.
Inhalt	Praktischer Umgang mit dem Mischpult und Schnittsystem, Vertiefung der Theorie der Digitaltechnik. Klangbearbeitung mit Dynamik- und Effektprozessoren; Aufnahme-, Misch- und Nachbearbeitungspraxis, Arbeit mit Mehrspur-Aufnahmetechnik; Instrumenten- und Raumakustik. Selbstständiger technischer Aufbau und Aufnahme von einem Konzert des Instituts für Neue Musik der Hochschule für Musik FRANZ LISZT.
Leistungsnachweis	1. Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (60%) 2. Erfolgreiche Konzert-Aufbau und -Aufnahme (40%)
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Werkmodul

Modultitel	Spezialkurs Computermusik
Modulcode	
Niveaustufe	Aufbauendes Modul, BFA ab 4. Semester
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	6 LP
Lehrform	Werk- bzw. Fachmodul : 2 SWS Vorlesung; 2 SWS Übung
Dauer	1 Semester
Turnus	jedes Semester nach Bedarf; Thema abwechselnd
Voraussetzung	Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I+II“ erfolgreich abgeschlossen und sich bereits ästhetisch mit Elektroakustischer Musik/Computermusik oder Klanginstallation beschäftigt haben, um die Programme entsprechend zielgerichtet explorieren zu können. Solide Kenntnisse im allgemeinen Umgang mit Computern (Mac OS, Windows oder Linux) sollen vorhanden sein. Vorerfahrungen mit anderen Audio-Programmen sind wünschenswert
Lernziel/ Kompetenzen	Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt; im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss. Dazu ist es nötig, auch musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen einzunehmen
Inhalt	Computersoftwares für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition formen die Werke sowohl durch ihre spezifischen Möglichkeiten aber auch durch ihre Beschränkungen und impliziten Denkansätze entscheidend mit. Bevor sich ein(e) KomponistIn für „sein/ihr“ Werkzeug entscheidet, ist also eine Beschäftigung mit unterschiedlichen Alternativen nötig: Von Semester zu Semester sollen verschiedene offene Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a. erlernt werden. Offene Systeme beschränken den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration, sondern sind programmierbar und modular aufgebaut. Für die Ausschöpfung ihrer Möglichkeiten ist ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangetragenener Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik wichtig. Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung sollen erlernt werden.
Leistungsnachweis	1. Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) 2. Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) 3. Referat (20%)
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Einführungsmodul Bachelor
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. Semester
Studiengänge	MKG B.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Einführungswoche (Vorträge und Plenum) 3LP, Selbststudium 3LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Voraussetzung	Bestandene Eignungsprüfung
Lernziel/ Kompetenzen	Überblick und Heranführung an Schwerpunkte in Kunst, Design und Forschung aller Professuren des Studiengangs. Heranführung zum selbständigen inhaltlichen Arbeiten.
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren wird durch jede Professur des Studiengangs ein Einblick in die Arbeitsmethoden und aktuelle Ergebnisse gegeben. Jede Professur gibt eine Aufgabe aus, zu welcher die Studierenden eine Ausarbeitung und Präsentation vorbereiten.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme an allen Vorstellungen; mindestens 1 Konsultation bei einer Professur; Eigenständige Präsentation und Dokumentation der aktiven Mitarbeit; Bewertung der Durchführung der Aufgabenstellung (in Form einer Präsentation) aus einer Professur bis zum Ende des Semesters.
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Audio Baukasten I
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich im Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb aller notwendigen theoretischen sowie praktischen Grundlagen im Bereich der Audiotechnologie. Einüben von diversen Schnitttechniken und Aufnahmetechniken unter Berücksichtigung unterschiedlicher Aufnahmesituationen (Studio oder Außenaufnahmen), selbstverantwortlicher Umgang mit der Technologie eines Produktion,- und Sendestudios. Erwerb der Grundeigenschaften des Klangphänomens und Sensibilisierung auf dessen Manipulation. An Beispielen sollen Schlüsselqualifikationen wie analytisches Hören erlernt und gefestigt werden.
Inhalt	Einführung verschiedener DAW's, Mikrofone, Filter, Kompressoren, PlugIns und Mischpulte, Grundlagen der Audioschnitt- und Aufnahmetechniken. Studioaufnahmen und Mischung kleiner Beispielaufgaben und Diskussion verschiedener Techniken und Technologien. Erster Umgang mit dem Studio M5
Leistungsnachweis	Regelmäßige Teilnahme am Plenum, Kurzreferat, eigene Abschluss-Audioarbeit
Anmerkungen	Begrenzte Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Audio Baukasten II
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 2.-5. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich im Sommer- /evtl. auch im Wintersemester
Voraussetzung	Besuch des Tonstudiotechnik I Kurses an der HfM Franz Liszt, fundiertes theoretisches Wissen im Bereich Audiotechnik/Verarbeitung, eigenes Projekt oder Projektidee zur Verwirklichung im Laufe des Semesters.
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb der theoretischen und praktischen Grundlagen im Bereich der Klangverarbeitung und der anspruchsvolleren Mischtechnologien. Schärfen des Bewusstseins für produktionstechnische Problematiken und deren Lösungsansätze. Transfer technischen Wissens auf eigene kreative Arbeiten. Schulung der Teamfähigkeit und des Kritikvermögens im Diskurs mit Arbeiten anderer Studierender. (*
Inhalt	Auf Grundlage der selbst gewählten DAW arbeiten die Studierenden jede Woche an einem Projekt und diskutieren diese. Auftretende Probleme werden gemeinsam im Studio M5 analysiert und Lösungsvorschläge erarbeitet und umgesetzt. Die Zwischenpräsentationen werden diskutiert und ausgewertet. Noch fehlendes technisches Now how im Bereich Audioverarbeitung und Sounddesign wird anhand der eigenen Arbeit vermittelt.
Leistungsnachweis	Regelmäßige Teilnahme am Plenum, Kurzreferat, eigene Abschluss-Audioarbeit
Anmerkungen	Begrenzte Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	On Air
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich im Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb der journalistischen und technischen Grundlagen für das Medium Radio, Einübung der verschiedenen Arbeitsfelder im Sendebetrieb (CVD, Musikredakteur, Techniker, Autor usw.), Ausbauen von sozialen Kompetenzen, Teamfähigkeit und verantwortlichem Handeln, Entwickeln von Kritikfähigkeit, Erwerb qualifizierter und seriöser Recherchemethoden, Einüben schneller und konzentrierter Arbeitsabläufe zur Gewährleistung eines reibungslosen Sendebetriebs, Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Realisierung einer Magazinsendung, Entfaltung eigener kreativer Ansätze in der Entwicklung neuer Sendeprofile.
Inhalt	Einführung in das journalistische Arbeiten und in die technischen Grundlagen der Radiopraxis: inhaltliche Recherche, Schreiben fürs Hören, Umgang mit der Stimme, journalistische Sendeformen (Reportage, Beitrag, Interview, Magazin, Live-Moderation), Produktionstechnik und Produktionspraxis (Aufnahme- und Schnitttechniken), Live-Moderation. Redaktionelle Konzeption und Umsetzung einer Magazinsendung für das Programm von bauhaus.fm.
Leistungsnachweis	Produktion aller im Werkmodul erarbeiteten Radioformate, Teilnahme an den Redaktionssitzungen und am Plenum, Teamarbeit und Teilnahme an der regelmäßigen Sendung, kreativer eigener Beitrag zur 48 Stunden-Sendung am Semesterende.
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Schreiben fürs Hören
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 1.-5. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	Winter- oder Sommersemester, abwechselnd mit „Funkformen“
Voraussetzung	Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radio-Handwerks
Lernziel/ Kompetenzen	Erlernen und Anwendung der Grundlagen des Schreiben fürs Hören, Einführung in die Geschichte des geschriebenen Wortes im Rundfunk, Sensibilisierung für Schwierigkeiten und Möglichkeiten des Wortes im auditiven Bereich, Ausbildung einer eigenen Kompetenz im Umgang mit dem geschriebenen Wort im Funk, Entwicklung und Festigung des eigenen Stils, Herausbilden von Kritikfähigkeit und eines kompetenten, reflektierten Umgangs mit den eigenen kreativen Arbeitsprozessen.
Inhalt	Über das Anfertigen von Texten für verschiedene Radioformate werden die Studierenden mit der Vielfalt des geschriebenen Wortes im Radio vertraut gemacht und haben die Möglichkeit, eine Form zu wählen, in der sie einen eigenen Stil entwickeln. Die produzierten Texte werden regelmäßig in der Gruppe besprochen, kritisiert und analysiert. Entstandene Texte werden radiophon umgesetzt und im Programm von bauhaus.fm gesendet. Neben den praktischen Übungen wird, anhand von Beispielen, die Entwicklung des künstlerischen Wortes im Hörfunk nachvollzogen. Das Hauptaugenmerk liegt neben der schriftlichen Artikulation auf der Inszenierung des geschriebenen Wortes im Radio. Thematisiert werden die experimentellen Anfänge in der Weimarer Republik, die Impulse des Neuen Hörspiels, das Aufkommen von improvisierten Texten in den Stücken und die Wirkung fiktionaler sowie echter O-Töne.
Leistungsnachweis	Erfüllung der Hausaufgaben (Schreiben von Texten zu den im Modul erarbeiteten Textformen), radiophone Umsetzung von zwei ausgewählten Texten, Kurzreferat, Teilnahme an den Redaktionssitzungen und am Plenum, kreativer Text zu einem Format der Wahl und seine radiophone Umsetzung zum Semesterende.
Anmerkungen	Begrenzte Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Moderation
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 1.-2. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	Mindestens alle 3 Semester
Voraussetzung	Teilnahme an den Modulen des Experimentellen Radios, regelmäßige Beteiligung am wöchentlichen Sendebetrieb
Lernziel/ Kompetenzen	Kennenlernen der eigenen Stimme, Erlangen von Selbstsicherheit beim Sprechen vor dem Mikrofon, Sinn erfassendes Lesen und frei Sprechen lernen, Moderation von Sendungen, Erlernen des notwendigen Vokabulars im Umgang mit Schauspielern und Sprechern, Sensibilisierung auf radiophone Texte, Entwicklung der Persönlichkeit am Mikrofon
Inhalt	Grundlagen der Atem-, und Sprechtechniken, Körpertraining, Analyse unterschiedlicher Stimmen, Sprechen unterschiedlicher Texte für das Mikro (Nachrichten, Sachtexte, Hörspielrollen, Essays usw.), Analyse und Entwerfen von für das Sprechen geeigneter Texte, Schauspiel- bzw. Sprecherführung, Produktion eigener Sprachtakes
Leistungsnachweis	Erfüllung der im Modul gestellten Aufgabenstellungen: Sprechen verschiedener Textformen vor dem Mikrofon inkl. eigener Produktion; Kurzreferat, Teilnahme an den Redaktionssitzungen und am Plenum, eigene Moderation bei bauhaus.fm (Montagssendungen & 48-Stunden-Sendung)
Anmerkungen	Begrenzte Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Funkformen
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Werkmodul/ 1.-2. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	Winter- oder Sommersemester, abwechselnd mit „Schreiben fürs Hören“
Voraussetzung	Erfahrung in Schnitt- und Mischtechniken, Grundlagen des Radio-Handwerks
Lernziel/ Kompetenzen	Entwicklung eines neuen Radioformats und theoretische Auseinandersetzung mit den sich daraus ergebenden Konsequenzen, Erwerb von Kenntnissen über die organisatorische und technische Entwicklung des Rundfunks in Deutschland von den Anfängen bis in die Gegenwart, Kennenlernen der aktuellen Struktur und Entwicklungen in der deutschen und internationalen Rundfunklandschaft, Diskussion über die aktuelle Entwicklung und Erkennen von fehlenden Inhalten, Analyse beispielhafter Nischenradioangebote und Internetradiosender. Verwirklichung einer eigenen (Web)Radio-Idee als Pilotprogramm im Rahmen einer Sendung auf bauhaus.fm. Förderung des Spiels mit Formaten und Möglichkeiten des Radios und der akustischen Welt im Allgemeinen, Förderung der Auseinandersetzung mit politischen Inhalten.
Inhalt	Das Modul gibt einen Überblick über die Gestaltungsprinzipien von Formatradios und befasst sich mit der Frage, in welche Richtung und in welchem Ausmaß der aktuelle Wandel des Hörfunks in Deutschland und weltweit sich entwickeln wird. Im Rahmen des Moduls wird eine eigene (Web)Radio-Idee entwickelt und als Pilotprogramm verwirklicht. Durch die Diskussion der konkreten Auswirkungen, die die Liberalisierung und die daraus entstandene Programmvielfalt auf das Radio als Kommunikationsinstrument haben, sollen die Zukunftsperspektiven des Radios beleuchtet und analysiert werden. Ausgehend von der Erklärung und Definition einzelner traditioneller Radioformate, sollen Ideen und kreative Konzepte zu eigenen, neuen Formaten entwickelt und anhand einer Pilotsendung realisiert werden (Sendung auf bauhaus.fm). Dabei wird der technologischen Entwicklung (Digitalisierung der Radioübertragung, Webradio) des Radios und der damit einhergehenden Ausdehnung des Rezeptionsraums besonders Rechnung getragen. Diskutiert werden soll der globale Radoraum als Transporteur von Inhalten, die tief in andere Kulturen eindringen.
Leistungsnachweis	Regelmäßige Teilnahme am Plenum und den Redaktionssitzungen, Erfüllung der im Rahmen des Moduls gestellten Aufgaben, Entwicklung eines neuen Radioformats, gemeinschaftliche Produktion einer Pilotsendung
Anmerkungen	Begrenzte Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Werkmodul

Modultitel	Radio Kolloquium
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Für Absolventen im Bachelor
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Plenum
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester und Sommersemester
Voraussetzung	Abschlussarbeit im Bereich Experimentelles Radio
Lernziel/ Kompetenzen	Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit sowie mit denen der anderen Absolventen, Unterstützung bei der Fertigstellung der eigenen Abschlussarbeit, Schulung einer Dialogkultur, Übung in der Präsentation eigener künstlerischen Arbeiten
Inhalt	Im Kolloquium werden die Abschlussarbeiten der Absolventen von den Betreuern und Mitstudenten regelmäßig besprochen, Zeitpläne erstellt, Ideen geschärft, inhaltliche Fragen diskutiert und die noch fehlenden Kenntnisse aufgeholt. Ausarbeitung professioneller Darbietungsformen für die eigene Abschlusspräsentation.
Leistungsnachweis	Abschlussprüfung
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Werkmodul

Modultitel	Grundlagen digitaler Kunst I
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 1.-5. Semester
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Das Verständnis von Syntax und Funktion von aktuellen, für Künstler und Designer grundlegenden Auszeichnungs-, Script- und textbasierten, objektorientierten Programmiersprachen sowie von grafischen, datenstrom-orientierten Programmierumgebungen. Der sichere Umgang mit mindestens einem der vorgestellten Werkzeuge und die Kompetenz, das richtige Werkzeug für eine gegebene Aufgabe auszuwählen. Die künstlerische Auseinandersetzung mit den ästhetischen Implikationen der Werkzeuge, deren Einordnung in die Medienkunstgeschichte und der bewusste Einsatz in der eigenen Praxis
Inhalt	Vorstellung von aktuellen Programmierumgebungen und deren Einsatzgebiete. Übung und Vertiefung von Codekompetenz anhand konkreter Problemstellungen sowohl als Einzelaufgabe wie in der Gruppe. Anleitung zur selbstständigen Vertiefung und Basiswissen zur Interaktion mit einer digitalen Community. Reflexion der künstlerischen Praxis des Programmierens - Formalisierung von Ideen, der Code als Kunst. Schnittstellen zu den Lehrinhalten der Professur Interface Design, um die Softwarekompetenzen zu vermitteln. Signalverarbeitung von Interfaces und Eingabegeräten. Steuerung von Ausgabegeräten.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung, Abgabe von Dokumentation der Ergebnisse
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Werkmodul

Modultitel	Grundlagen digitaler Kunst II
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 1.-5. Semester
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum SS
Voraussetzung	Erfolgreicher Abschluss von Grundlagen digitaler Kunst I
Lernziel/ Kompetenzen	Kenntnis über künstlerische Arbeitsmethoden und Strategien zur Umsetzung eines Konzepts in eine konkrete Arbeit. Kunst- und Mediengeschichtliches Hintergrundwissen zur Positionierung der eigenen Arbeit.
Inhalt	Im Rahmen eines wechselnden thematischen Kontextes werden gemeinsam Inhalte erarbeitet und dabei benötigte Codekompetenzen vertieft. Es wird Anleitung gegeben, welche zur selbstständigen Fortführung der Arbeit befähigt. Im Diskurs und durch Referate werden Inhalte strukturiert und für die eigene künstlerische Arbeit ausgewertet. Transfer von der Recherche und Absorbierung von Wissen hin zum eigenem Standpunkt, Konzept und künstlerischer Produktion.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung, Abgabe von Dokumentation der Ergebnisse
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Werkmodul

Modultitel	Modell und Funktion
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 1.-5. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel / Kompetenzen	Sicherer Umgang mit Material und Werkzeug zur effektiven und zielgenauen Umsetzung gestalterischer Ideen. Materialgerechte Handhabung und Verarbeitung. Kontrolle über den Entwurfprozess von der Idee über Skizzen, Modelle, Studien, zum endgültigen gestalteten Gegenstand. Reflexion von Material in seiner Werk bestimmenden Bedeutung, von Techniken als Sinn gebendes Regelwerk einer Idee.
Inhalt	Überblick über Möglichkeiten zum schnellen Vormodellbau zur räumlichen Überprüfung von zweidimensionalen Skizzen. Anhand des Modells Evaluierung und Diskussion des Vorentwurfs. Planung und fachgerechte Umsetzung eines gestalterischen Vorhabens unter Anwendung von Material und Werkzeug. Professionelle, funktionale Ergebnisse. Form und Funktions-Relation.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Werkmodul

Modultitel	Vom Kopf in die Welt – Konzept, Kommunikation und Wirkung
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 1.-5. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Erlernen und Reflektieren von Methoden zur Vermittlung von künstlerischen Vorhaben, Konzepten, Gedanken, Ideen et al. Welche Möglichkeiten der Kommunikation gibt es, welche sind für welches Vorhaben zielführend? Erkennen und Definieren von Kommunikationszielen und Erlangung der Kompetenz diese zu erreichen. Das finden individueller Antworten auf die Fragen: Wie vermittele ich meine Ideen? Wie wirkt das Werk?
Inhalt	Überblick über Möglichkeiten der Darstellung und der visuellen Kommunikation. Erproben und Reflektieren der Wirkung analoger und digitaler bildgebender Verfahren anhand von konkreten Aufgaben. Umgang mit aktuellen digitalen und analogen Werkzeugen und Darstellungsmethoden. Planung und fachgerechte Umsetzung eines künstlerisch/gestalterischen Vorhabens.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung
Anmerkungen	

Interface Design

Werkmodul

Modultitel	Technische Grundlagen Interface Design 1 / Webtechnologien
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 1. – 4. Semester
Studiengänge	MG B.F.A., VK
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Kurs 2LP, Workshop 2LP, Selbststudium 2LP
Dauer	1 Semester / Kurs und Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch der Vorlesung von Prof. Stein (MS) –„Webtechnologien“ erwartet.
Lernziel/ Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis von vernetzten Medien. Einblick in die Anwendung von Scriptsprachen. Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von statischen und dynamischen Webseiten.
Inhalt	Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Server, HTML, PHP, MySQL, Scriptsprachen, Web 2.0, ...) Aktuelle technologische Entwicklungen
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben, Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation
Anmerkungen	

Interface Design

Werkmodule

Modultitel	Technische Grundlagen Interface Design 2 / Mobile Medien
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 2. – 5. Semester
Studiengänge	MG B.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Kurs 2LP, Workshop 2LP, Selbststudium 2LP
Dauer	1 Semester / Kurs und Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	Werkmodul Webtechnologien
Lernziel/ Kompetenzen	Erweitertes Verständnis von vernetzten Medien. Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen. Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Applikationen auf Mobilgeräten.
Inhalt	Grundlagen der Programmierung von mobilen Endgeräten (Java, Python, ...) Aktuelle Mobiltechnologien
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben, Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation
Anmerkungen	

Medien-Ereignisse/Bauhaus Film-Institut

Werkmodul

Modultitel	Basic Training
Modulcode	
Niveaustufe	BFA (1.-5. Semester)
Studiengänge	BFA: MG, MK, VK, PD, FK
LP/ Workload	6 LP, 180 h studentische Arbeitszeit
Lernform	Werkmodul: Vorlesung, Übung oder Workshop-Units in Kombination mit gestalterischer Einzel- oder Gruppenarbeit und Selbststudium
Dauer	1 Semester
Turnus	Semesterweise
Voraussetzung	
Lernziel/ Kompetenzen	Den Studierenden werden grundlegende gestalterische Methoden nahe gebracht, sowie die technischen, gestalterischen und ästhetischen Vorgaben der ereignisorientierten Medien erläutert. Ziel ist es, den Studierenden eine Grundausstattung von gestalterischen Werkzeugen und Methoden zu vermitteln, mit denen sie im weiteren Verlauf des Studiums arbeiten und argumentieren können.
Inhalt	Anhand eines konkreten Beispiels, z.B. eines Live-Programms oder eines Animationsfilms erarbeiten die Studierenden ein eigenständiges Gestaltungsprojekt. Dabei werden die historischen, politisch-gesellschaftlichen, technischen und ästhetischen Aspekte der Gestaltung vermittelt und reflektiert.
Leistungsnachweis	Bewertet werden die gestalterische Leistung der Beiträge, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des künstlerischen Vorhabens. In einzelnen Fällen kann die Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden.
Anmerkungen	

Medien-Ereignisse/Bauhaus Film-Institut

Werkmodul

Modultitel	Video Tools
Modulcode	
Niveaustufe	BFA (1.-5. Semester)
Studiengänge	BFA: MKG, MK, VK, PD, FK
LP/ Workload	6 LP, 180 h studentische Arbeitszeit
Lehrform	Werkmodul: Vorlesung, Übung oder Workshop-Units in Kombination mit gestalterischer Einzel- oder Gruppenarbeit und Selbststudium
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	
Lernziel/ Kompetenzen	Technische und gestalterische Grundlagen des Mediums Video. Praktische Erfahrung im Umgang mit relevanten digitalen Werkzeugen. Reflexion der historischen, politisch-gesellschaftlichen, technischen, gestalterischen und ästhetischen Aspekte des Mediums.
Inhalt	Anhand konkreter Vorhaben erlernen die Studierenden den gestalterischen Umgang mit verschiedenen Video- und Studio-Tools.
Leistungsnachweis	Bewertet werden die gestalterische Leistung der Beiträge, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Gestaltungsvorhabens. In einzelnen Fällen wird die Prüfung begleitet durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Werkmodul

Modultitel	Multiple Choice
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul/1. - 5. Semester
Studiengänge	BFA Media Art and Design, BA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterisch Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Werkmodul – <u>Plenum</u> (2 Std. / Woche, 2LP): Laborsituation, angeleitete Übungen in der Gruppe, Besprechung der Arbeitsergebnisse – <u>Intensiv-Workshop / Exkursion</u> (2x 1 Tag / Semester, 2LP) – <u>Selbststudium</u> : individuelle Bearbeitung von Hausaufgaben (ca. 4 Std. / Woche, 2LP) – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (1-2x im Semester/Studierende/r)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzerwartungen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Kunstgeschichtliches Wissen</u> über Entstehungskontext, Ökonomie, Aussage und Ästhetik des Multiples und – <u>dessen praktische künstlerische Anwendung</u> / Kompetenzen in Entwurf und Produktion von Multiples – <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten für die Produktion künstlerischer Multiples inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – Entwurf und Produktion von Multiples im Rahmen praktischer Übungen Umfang: insgesamt ca. 70% / Plenum: ca. 70% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – Theorie: Vermittlung und Diskussion von maßgeblichen Kunst-/ Kulturwiss. Positionen zu Multiples, Fokus: Das Multiples als künstlerische Strategie ökonomischer Subversion und Effizienz (siehe oben) Umfang: insgesamt ca. 15% / Plenum: ca. 10% – Evaluation von kanonischen Beispielen künstlerischer Multiples Umfang: insgesamt ca. 15% / Plenum: ca. 10%
Leistungsnachweis	Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben (Multiples), Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs (Multiple). Dokumentation.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Werkmodul

Modultitel	Home Work
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul/1. - 5. Semester
Studiengänge	BFA Media Art and Design, BA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Werkmodul – <u>Plenum</u> (2 Std. / Woche, 2LP): Laborsituation, angeleitete Übungen in d Gruppe, Besprechung der Arbeitsergebnisse – <u>Intensiv-Workshop / Exkursion</u> (2x 1 Tag / Semester, 2LP) – <u>Selbststudium</u> : individuelle Bearbeitung von Hausaufgaben (ca. 4 Std. / Woche, 2LP) – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (1-2x im Semester/Studierende/r)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten</u> im Kontext der „Heimarbeit“/„Cottage Industry“; Wissen um deren spezifischen Medien und Fachsprache – <u>Theoretisches Wissen und dessen praktische Anwendung</u> über Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Arbeitsplätzen (Raum) Arbeitsatmosphäre und Arbeitserträgen (Inhalt und Ästhetik von Produkten/Dienstleistungen etc.) – <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – Themen/Produktionsformate: „Heimarbeit“ („Cottage Industry“ und „Home Office“), „Küche“ (Labor), „Heimwerken“. <u>Experimentelle Untersuchung</u> einer Vielzahl von Produktionsformaten/-bedingungen <u>im Rahmen praktischer Übungen</u> Umfang: insgesamt ca. 60% / Plenum: ca. 60% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zu Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – <u>Theorie</u>: Kunst-/ kultur-/ sozialwiss./ architekturtheoret. / philos. Aussagen zu Arbeitsplätzen/-atmosphäre/ Produktionsbedingungen/Arbeitserträgen (siehe oben) Umfang: insgesamt ca. 20% / Plenum: ca. 15% – <u>Evaluation von Beispielen</u> für erfolgreiche unternehmerische Entwürfe von Heimarbeitsplätzen und „Geschäften“: Einrichtung und Unterhalt, Ästhetik/ Öffentlichkeitswirksamkeit Umfang: insgesamt ca. 20% / Plenum: ca. 15%
Leistungsnachweis	Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben, Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Werkmodul

Modultitel	Inventory & Display
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul/3. - 5. Semester
Studiengänge	BFA Media Art and Design, BA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Werkmodul – <u>Plenum</u> (2 Std. / Woche, 2LP): Laborsituation, angeleitete Übungen in der Gruppe, Besprechung der Arbeitsergebnisse – <u>Intensiv-Workshop / Exkursion</u> (2x 1 Tag / Semester, 2LP) – <u>Selbststudium</u> : individuelle Bearbeitung von Hausaufgaben (ca. 4 Std. / Woche, 2LP) – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (1-2x im Semester/Studierende/r)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel /Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Fähigkeit zur Identifikation von künstlerischen Arbeitsgebieten</u> im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen. Wissen um deren spezifischen Medien und Fachsprache – <u>Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung</u> über (wiss.) Klassifizierungssystematiken, Ästhetik von Ordnungs- und Repräsentationssystemen und Aufgaben & Struktur relevanter Institutionen – <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Aneignung von verschiedenen grundlegenden handwerklichen Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Erlangen einer Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – Themen/Produktionsformate: „(Persönliche) Archive“, „Inventare“, „Enzyklopädien“, „(Meta-)Museen“, „Sammlungen“, „Wunderkammern“, „Boites-en-valises“, u.ä. Experimentelle Untersuchung von Sammlungs-/Inventarisierungs-/Ausstellungspraktiken im Rahmen praktischer Übungen: Entwurf von Enzyklopädien, Inventaren, Boites-en-valises (Koffermuseen) Umfang: insgesamt ca. 65% / Plenum: ca. 65% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – Theorie: Kunst-/ kultur-/ sozialwiss./ architekturtheoret./ philos./ museologische Aussagen zu Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme und relevanter Institutionen (siehe oben) Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum: ca. 15% – Sammlung und künstlerisch-gestalterische Aufbereitung von relevanten Gegenständen für das Ampersand Atelier Archiv der Professur Umfang: insgesamt ca. 15% / Plenum: ca. 15%
Leistungsnachweis	Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung der Übungs- & Hausaufgaben, Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Projektmodul

Modultitel	Klangwerkstatt A
Modulcode	
Niveaustufe	Wahlpflichtmodul des BFA-MG andere Studiengänge als MG: Wahlprojektmodul des Fachstudiums;
Studiengänge	BFA Medienkunst/Mediengestaltung; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	18
Lehrform	Projekt: 18 SWS / 540 h
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester nach Bedarf und Möglichkeiten
Voraussetzung	Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I bzw. II“ erfolgreich abgeschlossen haben und sich bereits ästhetisch mit Elektroakustischer Musik/Computermusik oder Klanginstallation beschäftigt haben. Vorerfahrungen im allgemeinen Umgang mit Computern (Mac OS, Windows oder Linux) sowie mit Audio-Programmen sind notwendig.
Lernziel/ Kompetenzen	Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten im elektronischen Studio in Zusammenhang mit eigenem künstlerischen Vorhaben; Vertiefung und Kontextualisierung des eigenen künstlerischen Ansatzes und Ausbildung künstlerischer Kompetenzen; vertiefte Kenntnis künstlerischer Arbeitsweisen; vertiefte Kenntnis verschiedener Klangbearbeitungs- und Beschallungstechniken bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik.
Inhalt	Konzeption und Realisation eigener künstlerischer Arbeit im Bereich der elektroakustischen Musik (z.B. Akusmatische Werke, Klanginstallationen im öffentlichen Raum, begehbare Umgebungen, Internet-Projekte, multimediale Arbeiten mit Schwerpunkt Klang, usw.); Der enge Zusammenhang zwischen den eingesetzten Techniken im elektronischen Studio und dem künstlerischen Werk wird in Vordiskussionen betont werden. Planung und Durchführung einer öffentlichen Präsentation der Arbeit; Erweiterung von Kenntnissen in spezieller Ton- und Beschallungstechnik bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik anhand ausgewählter Beispiele und durch eigenes künstlerisches Experimentieren; analytische und ästhetische Auseinandersetzung mit elektroakustischen und multimedialen Werken; Kontextualisierung der eigenen künstlerischen Position.
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung (10%) - Vortrag - Präsentation der eigenen künstlerischen Position Prüfungsleistung (10%) - praktisch, schriftlich - Teilnahme an und schriftliche Protokollierung von gemeinsamen Projektplänen Prüfungsleistung (10%) - mündlich, schriftlich - Analyse eines ausgewählten Werks bzw. Referat zu einem projektbezogenen Thema Prüfungsleistung (30%) - praktisch - selbständiges Arbeit im Studio Prüfungsleistung (40%) - praktisch, schriftlich - Konzeption und Realisation eines künstlerischen Projekts; Öffentliche Präsentation der künstlerischen Arbeit; Prüfungsvorleistung: Schriftliche Dokumentation der künstlerischen Arbeit - mit Bezug zum technischen und künstlerischen Inhalt.
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Künstlerische Radiopraxis
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 2. – 5. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP / 4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Kolloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester
Voraussetzung	Werkmodule „Audio-Baukasten I“, oder („On Air“ oder „Schreiben fürs Hören“ bei paralleler Belegung der Radio Ateliers
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb und Einübung des technischen und inhaltlichen Handwerks für das Medium Radio mit dem Fokus auf die radiokünstlerische und experimentelle Praxis. Erwerb der Schlüsselqualifikationen zur Konzeption und Realisation neuartiger Sendeabläufe und Sendeformate, sowie neuartiger Distributionsweisen von Radio, gezielte Auseinandersetzung mit dem Musikeinsatz/der Musikwahl, Förderung kreativer neuer Ideen zur Hörergewinnung und Vermarktung des eigenen Programms. Förderung der Teamarbeit, des fokussierten und verantwortlichen Arbeitens im Sendebetrieb, der interdisziplinären und interkulturellen Arbeit.
Inhalt	Das Entwickeln und Umsetzen experimenteller Radiopraxis unter Einbezug neuer Technologien wie Streaming; interaktive Radiomodelle, die durch Internetradio und mobile Endgeräte möglich geworden sind. Recherche über bereits existierende interessante Ansätze im Bereich des Experimentellen Radios und Austausch mit deren Produzenten und Machern. Entwickeln bewusster auf die jugendliche Zielgruppe ausgerichteter Musikkonzepte, Jingles und Inhalte. Umsetzung und Realisation neuartiger Sendeformate und ihre Integration in ein regelmäßiges Programm; Umsetzung und Experimentieren mit den neuen Konzepten im Rahmen der wöchentlichen Sendung und Blocksendezeit. Vernetzung mit anderen experimentellen und studentischen Radiostationen weltweit.
Leistungsnachweis	Erfüllung der verschiedenen Aufgabenstellungen, die im Rahmen des Projekts verlangt werden, wie z.B. Kurzreferate zu theoretischen Inhalten, Exposés und Ideenskizzen, Sendemanuskripte- und Abläufe, Audiobeiträge und Interviews Ggf. mit % Angabe und Art der Qualifikation differenzieren Regelmäßige Anwesenheit im Plenum und Teilnahme an dem Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen. Entwickeln einer oder mehrerer kreativer Konzepte und Audioarbeiten. Abschlusspräsentation und Veröffentlichung.

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Radiokunst
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 2. – 5. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lernform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP / 4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Kolloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1-2 Semester
Turnus	Sommersemester (bei 2 Semestern Winter- und Sommersemester)
Voraussetzung	Erfahrungen in den Grundlagen der Radiopraxis, Audiobaukasten I
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb der Fähigkeiten zur Produktion einer radiokünstlerischen Arbeit des großen Formats (Adaption, Hörspiel, Feature, Klangkunst usw.), Aneignung aller dafür nötigen Etappen vom Exposé bis zur fertigen Realisierung der künstlerischen Arbeit, Schulung des Gehörs und des Kritikvermögens bezüglich auditiver Produktionstechniken, Analyse und Einüben des radiokünstlerischen Handwerks, Übung im selbständigen Einteilen der Zeit und Erstellen von Arbeitsplänen, Einführung in die Geschichte sowie in aktuelle Strömungen der Radiokunst und Hören repräsentativer Werke, Entwickeln eines eigenen künstlerischen Ausdrucks im Audiobereich.
Inhalt	Einführung in die unterschiedlichen Formate der Radiokunst: Hörspiel, Feature, Ars Acustica, Kurzformate, Krimis oder Hörbücher anhand von ausgewählten Beispielen sowie im Dialog mit Gästen aus der Radiolandschaft, Analyse von spezifischen Formaten wie z.B. O-Ton- Hörspiel oder Klangcollage und von besonderen radiokünstlerischen Techniken und Verfahren, Entwickeln einer eigenen radiokünstlerischen Idee, Erstellen eines Exposés, des Skriptes und der Disposition für die Schauspieler und Studiobelegung, Erlernen der Regietätigkeit bei Sprachaufnahmen, Einführung in die Aufgabengebiete des Regieassistenten, Regisseurs und Toningenieurs, Teamwork im Studio, Produktion der Audioarbeit (Schnitt, Mischverfahren, Musikeinsatz, gegebenenfalls Musikaufnahmen und Postproduktion), Präsentation der Werke und Dokumentation in einem künstlerischen Zusammenhang.
Leistungsnachweis	Künstlerische Prüfung: Präsentation und Dokumentation des eigenen Werks, Erfüllung aller dafür notwendigen Arbeitsschritte (Exposé, Skript usw.) Anwesenheit und Lektüre/Hören aller relevanten Texte/Stücke.

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Radio Installation
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 3. – 5. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design/ BA Medienkultur / Europäische Medienkultur Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität, wie insbesondere Studierende des MFA-Programms „Kunst im öffentlichen Raum“
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lernform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP / 4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Kolloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1-2 Semester
Turnus	alle 3-4 Semester, anstelle von Radiokunst/Radiopraxis
Voraussetzung	Radiokunst/Radiopraxis und Baukasten I & II oder ähnliche Grundlagen
Lernziel/ Kompetenzen	Einführung in die Psychoakustik, Beschäftigung mit dem Verhalten von Klang im Raum, Auseinandersetzung mit der Gattung Klanginstallation, Klangskulptur, mit interaktiven Radioprojekten und anderen Formen der öffentlichen Aufführung von Radiokunst usw., Schulung des Gehörs für Raumqualität und Erwerb der notwendigen Techniken für Mehrkanal-Produktionen, Erwerb der Schlüsselqualifikation für interdisziplinäres Arbeiten und Entwicklung der eigenen künstlerischen audio-visuellen Arbeit, Konzeption und Organisation einer Ausstellung zur Präsentation der Installationen.
Inhalt	Radiokunst im öffentlichen Raum: Entwickeln einer künstlerischen audio-visuellen Arbeit für einen spezifischen Raum. Beschäftigung mit aktuellen Strömungen der Klanginstallation und experimentellen Klangkunst, Sensibilisierung des Gehörs auf die Verteilung von Klang im Raum, Höranalyse an ausgewählten Beispielen, historischer Überblick, Erwerb der technischen Grundlagen der Mehrkanalproduktionen (Stereo, 5.1, Kunstkopf, 4/8 Kanal-Stücke, Wellenfeldsynthese usw.) sowie für Live-Übertragung via Kabel oder Internet, akustische Analyse des Ausstellungs- bzw. Aufführungsraums, Entwicklung und Konzeption eines an den Raum und an die jeweilige Hörsituation angepassten audiovisuellen Werkes mit der dazu benötigten künstlerischen Umsetzung der visuellen und auditiven Elemente. Technische Planung, Probe und Präsentation der Arbeit in einer Ausstellung oder im Rahmen einer Performance. Dokumentation der interdisziplinären Arbeit auf entsprechend dafür konzipierten Medien.
Leistungsnachweis	Künstlerische Prüfung; Ideenexposé, Konzeptentwurf, technische Planung, Präsentation der eigenen Arbeit im Rahmen einer Ausstellung, eines Events und einer Dokumentation (DVD, Katalog)

Gestaltung Medialer Umgebungen

Projektmodul

Modultitel	Einführung in die Gestaltung Medialer Umgebungen (Wahrnehmen/Gestalten/Organisieren)
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul 2.-5. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design, gestalterische Studiengänge der BUW
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung (3 LP/ 4 SWS), Konsultationen (3 LP/ 4 SWS), Input- orientierte Veranstaltungen wie Workshops/ Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP/ 4 SWS); Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (6 LP/ 4 SWS); Der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*.
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Sommersemester
Voraussetzung	erfolgreicher Abschluss des Werkmoduls „Grundlagen digitaler Kunst“
Lernziel/ Kompetenzen	Ausbildung der Kompetenz zur Freilegung/Entdeckung des individuellen kreative Potenzials (in kollektiven Arbeitsbesprechungen), Schärfung der sinnlichen Fähigkeiten und der Erlebnisfähigkeit, Sammeln bzw. Auswählen von Daten/Information als Grundlage einer digitalen Verarbeitung (Beschaffung von thematisch angemessenem Bild- und Tonmaterial), Interpretationsfähigkeit audio-visueller Artefakte; Erwerb und Erarbeitung von Katalogisierungs- und Organisationskategorien für audio-visuelle Artefakte oder Datenmaterial, Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Kontext und der Konzeption eines Handlungsraums; Konzeption eines künstlerisch/gestalterischen Statements, Arbeit aus der eigenen und aus der Konsumenten- /Benutzerperspektive;
Inhalt	Anhand einer thematischen Vorgabe werden die grundlegenden Arbeitsprozesse des medialen Gestaltens eingeübt. Methoden der Materialsammlung werden eingeübt und diskutiert, mit historischen und aktuellen Beispielen unterlegt der Medienkunst/der Gestaltung; Experimente in ästhetischen, audio-visuellen Prozessen (Methoden des Feedback, des Austauschs, der Vernetzung). Erarbeitung Methoden der Repräsentation, Performance, Installation; Vermittlung und Betrachtung grundlegender Werke der künstlerischen medialen Gestaltung.
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung: <ol style="list-style-type: none"> 1. mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) 2. schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) 3. Aufbau einer Installation bzw. Präsentation eines Projektes (70%)
Anmerkungen	*Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Gestaltung Medialer Umgebungen

Projektmodul

Modultitel	Vom Statement zur Interaktion
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul 3.-5. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung (3 LP/ 4 SWS), Konsultationen (3 LP/ 4 SWS), Input- orientierte Veranstaltungen wie Workshops/ Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP/ 4 SWS); Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (6 LP/ 4 SWS); Der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*.
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb und Einübung von Schlüsselkompetenzen in der audio-visuellen Darstellung; Erwerb von Kenntnissen und Regelwerken des Bildlichen auch in zeitlichen Abfolgen; Erwerb von Kenntnissen formaler Grundlagen, Bild-und Tongebender Apparate und Algorithmen in Kunst und Gestaltung. Kompetenz-Erwerb und Einübung von Wirkungsweisen und Bedingtheiten medialer Anordnungen in verschiedenen Kontexten; Entwickeln von ästhetischen Kriterien an sozio-kulturellen Wirkungsweisen von künstlerisch/gestalterischen Artefakten.
Inhalt	Im Modul können neuartige mediale Formate und Kommunikationsformen in ihrer künstlerisch/gestalterischen Ausdrucksweise und Ausdruckskraft experimentell erprobt und evaluiert werden. Aufbauend auf <ol style="list-style-type: none"> 1. Recherche technischer und (medien-) künstlerischer Vorläufer und ihrer Wirkungsgeschichte 2. Analyse des Erfassungsraumes/Kontexts 3. Konzeption einer medialen Strategie 4. Heranführen des Benutzers an die Anwendung (Displays, Intro, Navigation, Partizipation etc.) 5. Bedingungen des Wirkungskontexts (Raum, Physik, sozio-politische Bedingungen) 6. Ausgestaltung der Anwendung/der Installation Ästhetik als Qualität des Wahrzunehmenden, „Sprache des Visuellen“, Konzeption einer Arbeit, Bewertung aus der eigenen und aus der Konsumenten-/Benutzerperspektive, Diskussion von ästhetischen Maßstäben als Ergebnis gesellschaftlicher Gegebenheiten und Prozesse.
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung: 1.mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) 2.schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) 3.Aufbau einer Installation und. Präsentation eines Projektes (70%)
Anmerkungen	*Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Interface Design

Projektmodul

Modultitel	Interface Design 1 / Interaktive Bildmedien
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. – 4. Semester
Studiengänge	MG B.F.A., VK
LP/ Workload	12 + 6 LP / 540 h
Lehrform	Plenum 6LP, Workshop 6LP, Selbststudium 6LP
Dauer	1 Semester / Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 1 / Webtechnologien erwartet.
Lernziel/ Kompetenzen	Grundlagen der Gestaltung. Grundlagen der Gestaltung für interaktive Screenbasierte Medien. Befähigung zum selbständigen Entwurf und zur Umsetzung von Webanwendungen. Ist sehr ähnlich zu Werkmodul, kann das differenziert werden?
Inhalt	Praktische Grundlagen Webtechnologien (Protokolle, Server, HTML, PHP, MySQL, Scriptsprachen, Web 2.0, ...) Aktuelle technologische Entwicklungen
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen. Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum. Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien.
Anmerkungen	

Interface Design

Projektmodul

Modultitel	Interface Design 2 / Interaktion mit mobilen Medien
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 2. – 5. Semester
Studiengänge	MG B.F.A.
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Plenum 6LP, Workshop 6LP, Selbststudium 6LP
Dauer	1 Semester / Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	Erfolgreicher Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 1 / Webtechnologien. Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 2 / Mobile Medien erwartet.
Lernziel/ Kompetenzen	Erweitertes Verständnis von vernetzten Medien. Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen. Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Applikationen auf Mobilgeräten. Kaum Unterscheidung zu Werkmodulen möglich. „erweitert“ sollte ja vermieden werden, ggf. mehr spezifizieren.
Inhalt	Grundlagen der Programmierung von mobilen Endgeräten (Java, Python, ...) Aktuelle Mobiltechnologien
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen. Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum. Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit mobilen Medien.
Anmerkungen	Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Bachelorarbeit besucht werden.

Medien-Ereignisse/Bauhaus Film-Institut

Projektmodul

Modultitel	Ereignisorientiertes Arbeiten
Modulcode	
Niveaustufe	BFA (3.-5. Semester)
Studiengänge	BFA: MKG, MK, VK, PD, FK
LP/ Workload	18 LP, 540 h studentische Arbeitszeit
Lehrform	Projektmodul: 10% Plenum, 10% Einzelkonsultationen, 50 % Studioarbeit, 20% Input-Veranstaltungen, 10 % Prüfungsvorbereitung
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich
Voraussetzung	2 Werkmodule „Basic Training“, 1 Werkmodul „ Video Tools“
Lernziel/ Kompetenzen	Allgemeine Kompetenz in den Bereichen der Recherche, Produktionsplanung, Eventmanagement, Ereignisdramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Sensibilisierung zur relevanten Themenfindung; Entwicklung angemessener Aktionsformen und deren gestalterische Realisierung; Coaching von beteiligten Dritten; Entwicklung von Strategien öffentlicher Wirksamkeit
Inhalt	Es werden Ereignisse entwickelt und gestaltet, die als Kunstaktion, Event, Sendung oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und medial begleitet werden.
Leistungsnachweis	Bewertet werden die gestalterische Leistung der Beiträge, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Gestaltungsvorhabens.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Projektmodul

Modultitel	Organizational Ventures I
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 2. – 5. Semester
Studiengänge	BFA Media Art and Design, BA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt. – <u>Plenum</u> (wöchentlich 4-6 Std.): Vorstellung und Besprechung von Referenzprojekten, Referate, Gruppenkritik – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis (ca. 18 Std./Woche), Vorbereitung der Plenen und Exkursionen – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (2-3x im Semester/Studierende/r) – <u>Exkursionen, Gastvorträge</u> : (unregelmäßig, mind. 2x/Semester)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Einführungsmodul</u> in die Themenfelder, Methodik, Ausdrucksformen (Medien) und Kontextualisierung der Moden & öffentlichen Erscheinungsbilder – <u>Verständnis der Herkunft und Bedeutung</u> grundlegender Begriffe der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik, z.B. „Inventar“, „Archiv“, „Enzyklopädie“, „Wunderkammer“, „Museum“, „Depot“, aber auch „Körperschaft“, „Verein“, „Unternehmen“, etc. – <u>Kenntnis maßgeblicher Beispiele</u> der historischen und zeitgenössischen künstlerischen Auseinandersetzung mit o.g. Begriffen/Themenfeldern in neuen und traditionellen Medien. Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“ – <u>Grundkenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit</u> mit „unternehmerischen“ und ausstellungsorientierten Konzepten: <u>Aneignung und Variation</u> künstlerisch-gestalterischer Vorbilder – grundlegende Kenntnisse und Anwendbarkeit des dafür notwendigen künstlerischen Handwerkszeugs – Entwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten sowohl zur individuellen als auch kollektiven Arbeit an einem größeren Projektvorhaben
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit</u> (s.o.) Umfang: Workload: ca. 10% / Plenum: ca. 30% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte (siehe oben). Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 30% – Atelierarbeit: Erstellung einer persönlichen Referenzbibliothek per Field Notebooks und Look-Books, <u>experimentelle Studien in kleinerem Umfang</u> (Hausaufgaben), gemeinsame oder individuelle Arbeit an einem <u>größeren Projektvorhaben</u>. Besprechung der (Zwischen-) Ergebnisse im Plenum. Umfang: insgesamt: ca. 80% / Plenum: ca. 35%
Leistungsnachweise	Aktive (mündliche) Teilnahme. Referat. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Projektmodul

Modultitel	Organizational Ventures II
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 3. – 5. Semester
Studiengänge	BFA Media Art and Design, BA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt. – <u>Plenum</u> (wöchentlich 4-6 Std.): Vorstellung und Besprechung von Referenzprojekten, Referate, Gruppenkritik – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis (ca. 18 Std./Woche), Vorbereitung der Plenen und Exkursionen – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (2-3x im Semester/Studierende/r) – <u>Exkursionen, Gastvorträge</u> : (unregelmäßig, mind. 2x/Semester)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	Projektmodul Organizational Ventures I
Lernziel/ Kompetenzen	– Vertiefung der Studieninhalte aus dem Projektmodul „Organizational Ventures I“ („OV I“) – Fähigkeit zur <u>komparativen Beurteilung</u> historischer und zeitgenössischer künstlerischer Auseinandersetzungen mit relevanten Begriffen/Themenfeldern (siehe „OV I“) in neuen und traditionellen Medien. Schwerpunkte: „Installation“ und „performative Praktiken“ – <u>Befähigung zur selbständigen kritisch-analytischen Auseinandersetzung</u> mit der Geschichte und Praxis einzelner Diskursgegenstände der Ordnungs-, Organisationskultur und Systematik (vgl. „OV I“) – <u>Fortgeschrittene Kenntnisse in der praktischen künstlerischen Arbeit</u> mit „unternehmerische und ausstellungsorientierten Konzepten: Fähigkeit zur Entwicklung eigenständiger Positionen und Ausdrucksformen. – <u>Weiterentwicklung organisatorischer und kommunikativer Fähigkeiten</u> in der Projektarbeit, insbesondere auch in der Ausstellungsorganisation und -projektleitung, Zusammenarbeit mit externen Partnern/Ausstellungs- und Präsentationskontexten
Inhalt	– Vorstellung und Diskussion historischer und zeitgenössischer Beispiele künstlerischer Arbeit (s.o.). Umfang: Workload: ca. 5% / Plenum: ca. 15% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – Beispiele der Organisationskultur und deren (Entstehungs-)Kontexte (siehe oben). Umfang: insgesamt: ca. 5% / Plenum: ca. 15% – Atelierarbeit: Gemeinsame und individuelle Umsetzung eines <u>großen Projektvorhabens</u> . Schwerpunkte <u>insbesondere auf der Vernetzung verschiedener Inhalte, Medien und Formate</u> Zu einer Gesamtkomposition (Installation, Performance oder Unternehmung in Gruppenarbeit Dazu gehören Arbeits- und Aufgabenverteilung, Entwicklung räumlicher und kommunikativer Infrastrukturen, Formatentwicklung, Finanzierung und Logistik (Planung von Produktionsabläufen und -zeiträumen) Besprechung der (Zwischen-)Ergebnisse im Plenum Umfang: insgesamt: ca. 90% / Plenum: ca. 65%
Leistungsnachw	Aktive (mündliche) Teilnahme. Referat. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen (Gruppen-)Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen
 Professuren der Mediensysteme
 Professuren der Medienkultur

Modultitel	Projekt X (Freies Projekt)
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul / 3.-5. Semester / Wahlpflichtmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	18 LP / 540h
Lernform	<p>freies Projekt der künstlerischen Gestaltung Lernformen je nach Vorhaben gemäß Ziel- und Leistungsvereinbarung; mindestens jedoch zwei Lehrveranstaltungen; Grundsätzlich: Plenum , Konsultationen, Input-orientierte Veranstaltungen (z.B. Workshops, Colloquium, Präsenzübungen, begleitendes Seminar) und Atelierarbeit (z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ); Selbststudium im Gesamtumfang von ca. 12 LP</p>
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	<p>a) Erfolgreiches Absolvieren der Module des 1. und 2. Semesters entsprechend der Studienordnung für den Studiengang mit dem Abschluss „Bachelor of Fine Arts in Media Art and Design“: 5 Werkmodule aus drei verschiedenen Professuren der Mediengestaltung 1 wissenschaftliches Modul 1 Projektmodul der künstlerischen Gestaltung aus den Professuren der Mediengestaltung b) Ziel und Leistungsvereinbarung mit mindestens einer Professur der Mediengestaltung</p>
Lernziel/ Kompetenzen	<p>Erwerb und Einübung von Schlüsselkompetenzen in der künstlerischen und kulturellen Medienverwendung; in der Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen, in der Schaffung und Umsetzung von Fiktionen, in der Entwicklung neuer Öffentlichkeiten, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur. In diesem Zusammenhang die vertiefende Einübung praktischer Vorgehensweisen der künstlerischen Gestaltung, technischer und organisatorischer Art z.B. in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen. Individuelle Vertiefung in Problemlösungen, auch der Konzeption und der Selbstorganisation mediengestalterischen Handelns, in aktuelle, im Besonderen auch interdisziplinäre, Fragen der Medienkunst/ Mediengestaltung;</p>
Inhalt	<p>Der Inhalt richtet sich nach dem jeweiligen Vorhaben, entsprechend der zwischen Studierenden und Lehrenden getroffenen Ziel - und Leistungsvereinbarung; Vertiefende Fragen der Selbstorganisation;</p>

Leistungsnachweis	Die Prüfungsleistungen und Prüfungsvorleistungen richten sich nach dem jeweiligen Vorhaben, entsprechend der zwischen Studierenden und Lehrenden getroffenen Ziel und Leistungsvereinbarung auf der Grundlage der Prüfungsordnung des Studiengangs; grundsätzlich: künstlerische Prüfung;
Anmerkungen	<p>Im Rahmen des Projekts X können Studierende ein freies Projekt bei einer Professur der Mediengestaltung, in Zusammenarbeit mehrerer Professuren des Studiengangs oder in Kooperation mit anderen Professuren der Fakultät oder der Universität realisieren.</p> <p>Ein „Freies Projekts“ bedarf der Zustimmung einer Professur der Mediengestaltung (Moden und öffentliche Erscheinungsbilder, Multimediales Erzählen, Medien-Ereignisse, Interface -Design, Gestaltung medialer Umgebungen, Experimentelles Radio, Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung etc.). Der Antrag hat die Inhalte zu benennen. Das jeweils federführende Lehrgebiet gewährleistet die fachliche Begleitung, bestimmt die Prüfungs- und Prüfungsvorleistungen.</p>

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung medialer Umgebungen
 Interface -Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	BFA Semester-Praktikum
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	3. - 5. Semester / Wahlmodul
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	30 LP / 900 h
Lernform	Praktikum/Praktikumsvorbereitung wie z.B. Sprachkurse (18 LP) Konsultationen/Kolloquium (6 LP) und Selbststudium zur Prüfungsvorbereitung (6 LP / 2 SWS)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	a) Erfolgreiches Absolvieren der Module des 1. und 2. Semesters entsprechend der Studienordnung für den Studiengang mit dem Abschluss „Bachelor of Fine Arts in Media Art and Design“: 5 Werkmodule aus drei verschiedenen Professuren der Mediengestaltung 1 wissenschaftliches Modul 1 Projektmodul der künstlerischen Gestaltung aus den Professuren der Mediengestaltung b) fachliche Begleitung durch eine Professur der Mediengestaltung
Lernziel/ Kompetenzen	Berufspraktische Erfahrungen in möglichst mehreren Fächern der Mediengestaltung, die außerhalb der Universität im In- oder Ausland erworben werden. Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Dokumentation und Präsentation berufspraktischer Erfahrungen
Inhalt	Berufspraktische Erfahrung in möglichst mehreren Fächern der Mediengestaltung; Fragen der Dokumentation berufspraktischer künstlerischer bzw. gestalterischer Erfahrungen; Fragen der Präsentation berufspraktischer Erfahrungen; gegebenenfalls: Vorbereitung eines Kurzvortrags in einem künstlerischen bzw. gestalterischen Kolloquium und der dafür nötigen theoretischen Reflexion
Leistungsnachweis	Mündliche Prüfung Prüfungsvoraussetzungen: 1. Dokumentation der berufspraktischen Erfahrungen 2. Präsentation der berufspraktischen Erfahrungen
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung medialer Umgebungen
 Interface -Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Projektmodul zur Vorbereitung der Bachelorarbeit
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 5. Semester
Studiengänge	MG B.F.A.
LP/ Workload	12 + 6 LP / 540 h
Lehrform	Plenum 6LP, Selbststudium 6LP, Kolloquium 6LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	Alle notwendigen Module der Semester 1-4 wurden erfolgreich bestanden.
Lernziel/ Kompetenzen	Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zum selbständigen Arbeiten im Team.
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren wird die Mitarbeit an einer Bachelorarbeit angeboten. Diese Arbeiten werden in kleinen Gruppen umgesetzt und von dem verantwortlichen Studenten der die Bachelorarbeit anfertigt inhaltlich geleitet. Fachlich wird die Arbeit von einer Professur betreut. Notwendige Grundlagen und aktuelle Tendenzen werden im Bachelor-Kolloquium vorgestellt. Alternativ kann das Kolloquium auch als individuelles Vorbereitungsprojekt verwendet werden (mit oder ohne Teamarbeit).
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen. Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum. Präsentation und Dokumentation der Mitarbeit (Eigenanteil) an einer Bachelorarbeit.
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Bachelor-Kolloquium
Modulcode	
Niveaustufe	Abschlusskolloquium 6. Semester
Studiengänge	MKG B.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Kolloquium 6LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	Alle notwendigen Module der Semester 1-4 wurden erfolgreich bestanden.
Lernziel/ Kompetenzen	Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.
Anmerkungen	Das Kolloquium kann innerhalb einer einzelnen Professur angeboten werden oder mehrere fachlich nahe Professuren schließen sich bei Bedarf zusammen.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Bachelor-Werkmodul
Modulcode	
Niveaustufe	Werkmodul 6. Semester
Studiengänge	MKG B.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Werkmodul 6LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.
Lernziel/ Kompetenzen	Bewältigung der technisch/praktischen Anforderung Vorbereitend und im Verlaufe der Bachelorarbeit im Bereich der betreuenden Professur;
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden Techniken und Praktiken, die zur Absolvierung der jeweiligen Bachelor-Arbeit notwendig sind, vermittelt und vertieft.
Leistungsnachweis	Dokumentation der erarbeiteten Arbeitsziele
Anmerkungen	Das Werkmodul kann innerhalb einer einzelnen Professur angeboten werden oder von mehreren fachlich nahen Professuren gemeinsam.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Bakkalaureus -Arbeit des Studiengangs Bachelor of Fine Arts in Media Art and Design
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Pflichtmodul / 6. Semester
Studiengänge	BFA in Media Art and Design
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lernform	Bachelorarbeit (18 LP) Kolloquium (6 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich
Voraussetzung	Erfolgreicher Abschluss der in der Studienordnung des Studiengangs mit dem Abschluss „BFA in Media Art and Design“ vorgesehenen Module, mit der Maßgabe, dass bei jedem/jeder Prüfer/in mindestens eine Lehrveranstaltung besucht sein sollte.
Lernziel/ Kompetenzen	<p>Der/die Studierende soll zeigen, dass er/sie innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema der Mediengestaltung mit ihren Methoden selbständig und unter Beratung kreativ bearbeiten und theoretisch reflektieren kann. Er/sie soll ferner zeigen, dass er/sie in der Lage ist, seine/ihre Ergebnisse in den fachlichen Zusammenhang wie in seine/ihre eigene künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung einzuordnen und mündlich zu diskutieren.</p> <p>Im allgemeinen können die Lernziele wie folgt beschrieben werden: Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen, Schaffung und Umsetzung von Fiktionen, die Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung der Alltagskultur. In diesem Zusammenhang der Nachweis der Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen.</p>
Inhalt	Entsprechend Themenausgabe nach Anhörung des/der Studierenden Mündliche Darstellung künstlerischer bzw. gestalterischer Arbeiten Kritische theoretische Reflexion einer künstlerischen bzw. gestalterischen Arbeit
Leistungsnachweis	Abschlussprüfung entsprechend der Prüfungsordnung des Studiengangs BFA in Media Art and Design: Präsentation der Bakkalaureus -Arbeit und mündliche Verteidigung

Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung Master of Fine Art

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Fachmodul

Modultitel	Spezialkurs Computermusik
Modulcode	
Niveaustufe	MFA
Studiengänge	MFA Medienkunst/Mediengestaltung / Hochschule für Musik BFA/MFA mit Schwerpunkt Komposition; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	6 LP
Lehrform	Fachmodul : 2 SWS Vorlesung; 2 SWS Übung
Dauer	1 Semester
Turnus	jedes Semester nach Bedarf; Thema abwechselnd
Voraussetzung	Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I+II“ erfolgreich abgeschlossen und sich bereits ästhetisch mit Elektroakustischer Musik/Computermusik oder Klanginstallation beschäftigt haben, um die Programme entsprechend zielgerichtet explorieren zu können. Solide Kenntnisse im allgemeinen Umgang mit Computern (Mac OS, Windows oder Linux) sollen vorhanden sein. Vorerfahrungen mit anderen Audio-Programmen sind wünschenswert
Lernziel/ Kompetenzen	Die Studierenden sollen den Computer als ein Instrument begreifen, das wie jedes andere Instrument einen intensiven Aneignungsprozess voraussetzt; im Gegensatz zu instrumentaler Musik jedoch nicht als gegeben angenommen werden darf, sondern erst aktiv durch den Composer-Performer gestaltet werden muss. Dazu ist es nötig, auch musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen einzunehmen
Inhalt	Computersoftware für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition formen die Werke sowohl durch ihre spezifischen Möglichkeiten aber auch durch ihre Beschränkungen und impliziten Denkansätze entscheidend mit. Bevor sich ein(e) KomponistIn für „sein/ihr“ Werkzeug entscheidet, ist also eine Beschäftigung mit unterschiedlichen Alternativen nötig: Von Semester zu Semester sollen verschiedene offene Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a. erlernt werden. Offene Systeme beschränken den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration, sondern sind programmierbar und modular aufgebaut. Für die Ausschöpfung ihrer Möglichkeiten ist ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangetragenem Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik wichtig. Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung sollen erlernt werden.
Leistungsnachweis	1. Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) 2. Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) 3. Referat (20%)
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Fachmodul

Modultitel	Baukasten III
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Fachmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design/ Künstlerische bzw. gestalterische Masterstudiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Wintersemester
Voraussetzung	Besuch des Tonstudioteknik I - Kurses an der HfM Franz Liszt, fundiertes theoretisches Wissen im Bereich Audiotechnik/ Verarbeitung. eigenes Projekt/ Projektidee zur Verwirklichung im Laufe des Semesters
Lernziel/ Kompetenzen	Transfer der bisherigen Kenntnisse in Audioproduktion auf spezifische künstlerische Fragestellungen, Erwerb des Umgangs mit Klang im Raum und Vertiefung der Fähigkeiten im reduzierten Hören von Klangobjekten und Klangbewegungen, Einüben eines schnellen und professionellen Umgangs mit Audioeffekten und Werkzeugen der Klangverarbeitung, Interdisziplinäre Anwendung von auditiven Kenntnissen z.B. im Bereich Film, Klanginstallation usw. Hier identisch zu Audio Baukasten II, bitte andere Lernziele angeben.
Inhalt	Im Kolloquium oder Projektmodul aufkommende Probleme in Hinblick auf die technische Realisierung der eigenen kreativen Arbeiten im Bereich Radio Aktion/Radio Kunst werden hier diskutiert, ev. Lücken aufgehoben und vertiefte Kenntnisse im Bereich Klangverarbeitung und Sounddesign gewonnen. Umgang mit Techniken der Mehrkanalproduktion werden vermittelt, sowie Verfahren der Live-Übertragung und interaktiver Soundmodelle.
Leistungsnachweis	Regelmäßige Teilnahme am Plenum, Kurzreferat, eigene Abschluss-Audioarbeit
Anmerkungen	Begrenze Teilnehmerzahl

Experimentelles Radio

Fachmodul

Modultitel	Klangräume und Raumklänge
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Fachmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design/ Künstlerische bzw. gestalterische Masterstudiengänge der Universität
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Redaktionssitzung (1LP / 2 SWS), Input/Workshop/Übungen (4 LP / 2 SWS), Selbststudium (1 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Wintersemester
Voraussetzung	„Audiobaukasten I“, „Schreiben fürs Hören“ oder „On Air“
Lernziel/ Kompetenzen	Förderung des interdisziplinären Arbeitens mit Raum und Klang unter Einbezug neuester (interaktiver) Technologien. Der gesamte Produktionsprozess – Konzeption, Produktion und öffentliche Präsentation – soll im Kontext dynamischer Wechselbeziehung zwischen verschiedenen Disziplinen stattfinden und so die Kreation von neuen Produktionen ermöglichen.
Inhalt	Vertiefendes Modul, bei dem die Wechselbeziehungen zwischen dem künstlerischen Schaffensprozess und der Anwendung neuer Technologien im Fokus stehen. Ausgehend vom Gesamtspektrum akustischer Experimente sollen eigene innovative experimentelle Konzepte entwickelt und kritisch auf Intentionen und Wirkungsabsichten analysiert werden.
Leistungsnachweis	Kurzreferat, regelmäßige Teilnahme am Plenum, eigene Abschlussarbeit
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Fachmodul

Modultitel	Radio Kolloquium
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Für Absolventen im und Master
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Plenum
Dauer	1 Semester
Turnus	Wintersemester und Sommersemester
Voraussetzung	Abschlussarbeit im Bereich Experimentelles Radio
Lernziel/ Kompetenzen	Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Arbeit sowie mit denen der anderen Absolventen, Unterstützung bei der Fertigstellung der eigenen Abschlussarbeit, Schulung einer Dialogkultur, Übung in der Präsentation eigener künstlerischen Arbeiten
Inhalt	Im Kolloquium werden die Abschlussarbeiten der Absolventen von den Betreuern und Mitstudenten regelmäßig besprochen, Zeitpläne erstellt, Ideen geschärft, inhaltliche Fragen diskutiert und die noch fehlenden Kenntnisse aufgeholt. Ausarbeitung professioneller Darbietungsformen für die eigene Abschlusspräsentation.
Leistungsnachweis	Abschlussprüfung
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Fachmodul

Modultitel	Raumbasierte Interaktion
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul 1.-4. Semester/
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Eigenständige Anwendung von Methoden der raumbasierten Interaktion und deren Einordnung in den Kontext der Medienkunst. Verständnis von aktuellen Verfahren der Computer Vision zur Erkennung und Positionierung von Bewegung und der Objektverfolgung
Inhalt	Erarbeitung von sicherem Umgang mit grundlegenden Eigenschaften des Bewegtbildes als Sehsinn der Maschine. Übersicht über aktuelle Verfahren der Computer Vision zur Erkennung und Positionierung von Bewegung und der Objektverfolgung. Anwendung von Modellen zur Verarbeitung und Visualisierung der gewonnenen Daten. Diskussion und Evaluation der formal-ästhetischen Qualitäten und der Tiefenschärfe des künstlerischen Standpunkts.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Fachmodul

Modultitel	virtueller Raum
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachkurs (4 SWS) oder Blockveranstaltung (4 SWS)
Dauer	1 Semester/ Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Grundlagenwissen um mit dreidimensionalen Bildgebenden Verfahren im virtuellen Raum sicher umgehen zu können. Übersicht über aktuelle Softwarelösungen zur Visualisierung, Manipulation und Animation von virtuellen Räumen und/oder Gegenständen. Sicherer Umgang und Vertiefung von Kompetenzen in mindestens einer Softwareumgebung. Bewusstsein für und Diskurs-Kompetenz um formal-ästhetische Aspekte digitaler dreidimensionaler Bildwelten und deren geschichtlicher, sozialer und künstlerischer Kontext.
Inhalt	Einführung in die Grundlagen des digitalen virtuellen Raumes. Anleitung zum selbstständigen Arbeiten mit aktuellen 3D Grafikprogrammen. Modellierung, Texturierung, Animation und Rendering in nicht-Echtzeit Umgebungen und/oder vertiefte Arbeit mit Echtzeit-Umgebungen (z.B. Game Engines) und der Interaktion mit/in diesen. Gemeinsame Auseinandersetzung mit den formal-ästhetischen Aspekten des virtuellen Raumes.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme, Künstlerische Prüfung
Anmerkungen	

Interface Design

Fachmodul

Modultitel	Technische Grundlagen Interface Design 3 / Grundlagen der Elektronik
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul 1. – 2. Semester
Studiengänge	MG M.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Kurs 2LP, Workshop 2LP, Selbststudium 2LP
Dauer	1 Semester / Kurs und Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	
Lernziel/ Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis der Elektronik. Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen. Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von interaktiven Schaltungen.
Inhalt	Grundlagen der Elektronik Physical Computing (Arduino und weitere) Programmiergrundlagen (PD, Processing, Java, Python, ...) Aktuelle technologische Entwicklungen
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben, Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation
Anmerkungen	

Interface Design

Fachmodul

Modultitel	Technische Grundlagen Interface Design 4 / Sensoren und Aktoren
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul 2. – 3. Semester
Studiengänge	MG M.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Workshop 4LP, Selbststudium 2LP
Dauer	1 Semester / Kurs und Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	
Lernziel/ Kompetenzen	Erweitertes Verständnis von interaktiven Medien und Schaltungen. Einblick in die Anwendung von Programmiersprachen. Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Hardware Applikationen. Einübung von Transferwissen.
Inhalt	Individuelle technische Betreuung von interaktiven Projekten mit Sensoren, Aktoren und Einplatinen Computern. Lernen am konkreten Beispiel.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben, Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation
Anmerkungen	

Medien-Ereignisse/Bauhaus Film-Institut

Fachmodul

Modultitel	Individual Digital Producing
Modulcode	
Niveaustufe	MFA (1.-3. Semester)
Studiengänge	MFA: MKG, MK, Public Art
LP/ Workload	6 LP, 180 h studentische Arbeitszeit
Lehrform	Fachmodul: Vorlesung, Übung oder Workshop-Units in Kombination mit gestalterischer Einzel- oder Gruppenarbeit und Selbststudium
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Jahr
Voraussetzung	Nachweis von Kenntnissen im Umgang mit digitalen Medien
Lernziel/ Kompetenzen	Produktion, Kamera, Schnitt, Storytelling, Vertriebsformen, Reflexionskompetenz, journalistische Formen und Formate
Inhalt	Anhand konkreter Vorhaben gestalten die Studierenden ihre Beiträge (Buch/Regie/Bild/Ton/Schnitt) für Web, TV, Kino, DVD etc.
Leistungsnachweis	Bewertet werden die gestalterische Leistung der Beiträge, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens. In einzelnen Fällen kann die gestalterische Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Fachmodul

Modultitel	Inventory & Display
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul/1. - 3. Semester
Studiengänge	MFA Media Art and Design, MA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachmodul – <u>Plenum</u> (2 Std. / Woche, 2LP): Laborsituation, experimentelle Gruppenarbeit, Besprechung der Arbeitsergebnisse – <u>Intensiv-Workshop / Exkursion</u> (2x 1 Tag / Semester, 2LP) – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis, Bearbeitung von (selbst gestellten) Aufgaben (ca. 4 Std. / Woche, 2LP) – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (1-2x im Semester/Studierende/r)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Entwicklung eigenständiger künstlerischer Positionen</u> im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystemen – <u>Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung</u> über komplexe Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen (wiss. Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme und darauf aufbauenden Weltanschauungsmodellen (epistemologische und künstlerische „Institutionenkritik“) – <u>Anwendbarkeit künstlerisch-gestalterischen Wissens</u> in einer konkreten Auftragsproduktion in einem relevanten (Museums-)Kontext im Hinblick auf eine zukünftige freiberufliche/angestellte Berufspraxis – <u>Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten</u> im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Fachwissenschaftlern und Mitarbeitern relevanter Institutionen (Museen, Archive, Sammlungen) – <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Themen/Produktionsformate</u>: „(Persönliche) Archive“, „Inventare“, „Enzyklopädien“, „(Meta-)Museen“, „Sammlungen“, „Wunderkammern“, „Boites-en-valises“, u.ä. <u>Experimentelle Untersuchung von Sammlungs-/Inventarisierungs-/Ausstellungspraktiken im Rahmen praktischer Übungen</u>: Entwurf und Gestaltung von Exponaten Vitrinen, Inventarisierungssystemen, entsprechenden Visualisierungen komplexer wiss. Sachverhalte, Museographie Umfang: insgesamt: ca. 50% / Plenum: ca. 60% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – <u>Recherche und in-situ Arbeit</u> in Institutionen (Archive, Museen, Sammlungen) Umfang: insgesamt: ca. 15 % / Plenum ca. 0%

	<p>– <u>Theorie</u>: Kunst-/kultur- /sozialwiss./architekturtheoret./philos./museologische Aussagen zu Wechselwirkungen zwischen Klassifizierungs-systematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme, Weltanschauungsmodelle (siehe oben) Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum: ca. 15%</p> <p>– Sammlung und künstlerisch-gestalterische Aufbereitung von relevanter Gegenständen für das Ampersand Atelier Archiv der Professur Umfang: insgesamt: ca. 15% / Plenum: ca. 20%</p>
Leistungsnachweis	Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung von Hausaufgaben / Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Fachmodul

Modultitel	Wunderwirtschaft
Modulcode	
Niveaustufe	Fachmodul/1. - 3. Semester
Studiengänge	MFA Media Art and Design, MA Medienkultur, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Fachmodul – <u>Plenum</u> (2 Std. / Woche, 2LP): Laborsituation, experimentelle Gruppenarbeit, Besprechung der Arbeitsergebnisse – <u>Intensiv-Workshop / Exkursion</u> (2x 1 Tag / Semester, 2LP) – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis, Bearbeitung von (selbst gestellten) Aufgaben (ca. 4 Std. / Woche, 2LP) – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (1-2x im Semester/Studierende/r)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	keine, empfohlen: gleichzeitige Teilnahme am gleichnamigen Projektmo
Lernziel/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Detaillierte Kenntnisse in einem stärker eingegrenzten Teilbereich</u> (vgl. Projektmodul „Wunderwirtschaft“) der Arbeits-/Unternehmenskultur: ökonomische und soziale Kontexte, rechtliche Grundlagen, Ästhetik, (Ideen-)Geschichte, Diskursanalyse – <u>Anwendungskompetenz</u> dieses Wissens in der praktischen künstlerischen Arbeit für die Realisierung partieller gestalterischer Elemente einer „unternehmerischen“ Künstleridentität – <u>Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten</u> im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Mitarbeitern / Verantwortlichen von Unternehmen Einzelhandel und anderen Geschäftsformen – <u>Befähigung zur selbständigen Arbeit</u>: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Themen/Produktionsformate</u>: <u>Experimentelle Untersuchung</u> von Unternehmens-/Geschäftspraktiken <u>in Rahmen praktischer Übungen</u>: Entwurf und Gestaltung von <u>partiellen Elementen</u> einer Identität als „Künstler-Unternehmer“ (s.o.) Umfang: insgesamt ca. 60% / Plenum: ca. 60% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zu Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – <u>Recherche und in-situ Arbeit</u> in Unternehmen/Geschäften/etc. Umfang: insgesamt: ca. 20 % / Plenum: ca. 15% – <u>Theorie</u>: Kunst-/kultur-/sozialwiss./philos. Aussagen zu stärker eingegrenzten Bereichen der Arbeits-/Unternehmenskulturen Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum: ca. 15%
Leistungsnachweis	Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit kleineren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

Projektmodul

Modultitel	Klangwerkstatt B
Modulcode	
Niveaustufe	Wahlpflichtmodul des MFA-MKG andere Studiengänge als MG: Wahlprojektmodul des Fachstudiums;
Studiengänge	MFA Medienkunst/Mediengestaltung; alle anderen Studiengänge der Universität entspr. der jeweiligen Studien- und Prüfungsordnung
LP/ Workload	18
Lehrform	Projekt: 18 SWS / 540 h
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester nach Bedarf und Möglichkeiten
Voraussetzung	Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I und II“ sowie mindestens zwei Projekte innerhalb „Klangwerkstatt A“ erfolgreich abgeschlossen haben.
Lernziel/ Kompetenzen	Der Studierende entwickelt seine technischen Fertigkeiten, das musikalische Handwerk, die künstlerische Sensibilität und die intellektuelle Begabung bis zu einem Grad, der Grundlage für die professionelle künstlerische Präsentation in eigenen Kompositionen unterschiedlicher Realisationsformen bzw. Genres ist (Akusmatik, Klanginstallation, Live-Elektronik usw.).
Inhalt	Konzeption und Realisation eigener künstlerischer Arbeit im Bereich der elektroakustischen Musik (z.B. Akusmatische Werke, Klanginstallationen im öffentlichen Raum, begehbare Umgebungen, Internet-Projekte, multimediale Arbeiten mit Schwerpunkt Klang, usw.); Der enge Zusammenhang zwischen den eingesetzten Techniken im elektronischen Studio und dem künstlerischen Werk wird in Vordiskussionen betont werden. Planung und Durchführung einer öffentlichen Präsentation der Arbeit; Erweiterung von Kenntnissen in spezieller Ton- und Beschallungstechnik bzw. interaktive und live Aspekte der elektroakustischen Musik anhand ausgewählter Beispiele und durch eigenes künstlerisches Experimentieren; analytische und ästhetische Auseinandersetzung mit elektroakustischen und multimedialen Werken; Kontextualisierung der eigenen künstlerischen Position.
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung (10%) - Vortrag - Präsentation der eigenen künstlerischen Position Prüfungsleistung (10%) - praktisch, schriftlich - Teilnahme an und schriftliche Protokollierung von gemeinsamen Projektplänen Prüfungsleistung (10%) - mündlich, schriftlich - Analyse eines ausgewählten Werks bzw. Referat zu einem projektbezogenen Thema Prüfungsleistung (30%) - praktisch - selbstständiges Arbeit im Studio Prüfungsleistung (40%) - praktisch, schriftlich - Konzeption und Realisation eines künstlerischen Projekts; Öffentliche Präsentation der künstlerischen Arbeit; Prüfungsvorleistung: Schriftliche Dokumentation der künstlerischen Arbeit - mit Bezug zum technischen und künstlerischen Inhalt.
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Radio Aktion
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design/ Künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität, wie insbesondere Studierende des MFA-Programms „Kunst im öffentlichen Raum“
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP /4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1-2 Semester
Turnus	1 mal jährlich zum Wintersemester oder Sommersemester
Voraussetzung	Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis, Erfahrung in der Organisation von Events
Lernziel/ Kompetenzen	Vertiefung der erworbenen Kenntnisse in Radiopraxis und Radiokunst, Ausbilden der künstlerischen Persönlichkeit, Entwickeln neuer kreativer Ansätze und Ideen mit Mitteln des Experimentellen Radios, interdisziplinärer Transfer und Zusammenarbeit mit anderen künstlerischen Bereichen (Bildende Kunst, Webdesign, Theater, usw.), Erwerb und Übung der nötigen Fertigkeiten zum professionellen Umsetzen einer Audioperformance/Ausstellung/eines Live-Events. Verantwortliches, zuverlässiges und kollegiales Verhalten, Übung des Eintritts ins Berufsleben.
Inhalt	Formen der Radio Aktion wie z.B. Live-Hörspiele, Radio Installationen, Festival-Radios, Radio-Events im Stadtraum, in denen das Radio den gewohnten Rahmen der Sendung verlässt und den öffentlichen Raum betritt. Fokus liegt auf der professionellen Umsetzung eines solchen Events, gegebenenfalls in Kooperation mit öffentlich rechtlichen Sendern, Museen und anderen Institutionen. Durchführung aller dazu nötigen Schritte von der Ideenentwicklung bis zur Umsetzung in einem finanziell realistischen und technisch realisierbaren Rahmen: Sponsoring, Ortsbesichtigung, Organisation mit technischem Auf- und Abbau, Sicherung der rechtlichen Situation, Teamführung, Gestaltung der Werbung, Presstexte, Kataloge, Raumgestaltung, Umsetzung und anschließende öffentliche Aufführung, sowie Dokumentation der Arbeit. Selbstständige künstlerische Arbeit im Team und in den Studios des Experimentellen Radios.
Leistungsnachweis	Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung, Abgabe einer Dokumentation, Erstellen aller notwendigen Planungsunterlagen, aktive und verantwortliche Partizipation
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Experimentelle Radiokunst
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design/
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP / 4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1-2 Semester
Turnus	Wintersemester und/oder Sommersemester
Voraussetzung	Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis
Lernziel/ Kompetenzen	Vertiefung der vorhandenen Fertigkeiten in Radiokunst hinsichtlich einer professionellen Herangehensweise, selbständige Entwicklung und Produktion experimenteller Radio- bzw. Audioarbeiten unter Berücksichtigung neuartiger Entwicklungen in der Berufspraxis, Erlangen von Routine in den Arbeitsabläufen der Radiopraxis (CVD, (Musik)-Redaktion, Regie, Aufnahmetechnik, Schnitt und Mischung, sowie Autorentätigkeiten), interdisziplinäres Arbeiten mit anderen Studiengängen wie MK/MS/G/A, Ausblick auf zukünftige Berufsfelder.
Inhalt	Vertiefung der bereits erlangten Fertigkeiten in Radiokunst und Radiopraxis in Hinblick auf den Einstieg ins Berufsleben, Fokus auf Innovation: Entwicklung neuer Konzepte und Modelle für die zukünftige internationale Radio- und Medienlandschaft unter Einbezug neuer technischer Verbreitungsmöglichkeiten, Entwickeln von innovativen Programmprofilen, selbständiges Arbeiten im Radiokunstabereich (Hörspiel, Feature usw.), Einüben der programmgestalterischen Mittel für den Ernstfall, Präsentationsstrategien der eigenen Arbeit mit Hinblick auf Preise und Wettbewerbe, Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit, Workshops und Praktika in öffentlich Rechtlichen Sendern, in privaten Studios und ähnlichen Berufsbranchen, Exkursionen und Besuche repräsentativer Festivals.
Leistungsnachweis	Künstlerische Prüfung: Exposé, Recherche/Skripte, Disposition, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Präsentation der künstlerischen Arbeit und Dokumentation.
Anmerkungen	

Experimentelles Radio

Projektmodul

Modultitel	Experimentelle Radiokunst
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul/ 1.-3. Semester/Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design/
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung: Plenum (3 LP / 4 SWS), Konsultationen (3 LP / 4 SWS), Input-orientierte Veranstaltungen wie Workshops/Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP / 4 SWS), Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP / 4 SWS); der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*
Dauer	1-2 Semester
Turnus	Wintersemester und/oder Sommersemester
Voraussetzung	Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis
Lernziel/ Kompetenzen	Vertiefung der vorhandenen Fertigkeiten in Radiokunst hinsichtlich einer professionellen Herangehensweise, selbständige Entwicklung und Produktion experimenteller Radio- bzw. Audioarbeiten unter Berücksichtigung neuartiger Entwicklungen in der Berufspraxis, Erlangen von Routine in den Arbeitsabläufen der Radiopraxis (CVD, (Musik)-Redaktion, Regie, Aufnahmetechnik, Schnitt und Mischung, sowie Autorentätigkeiten), interdisziplinäres Arbeiten mit anderen Studiengängen wie MK/MS/G/A, Ausblick auf zukünftige Berufsfelder.
Inhalt	Vertiefung der bereits erlangten Fertigkeiten in Radiokunst und Radiopraxis in Hinblick auf den Einstieg ins Berufsleben, Fokus auf Innovation: Entwicklung neuer Konzepte und Modelle für die zukünftige internationale Radio- und Medienlandschaft unter Einbezug neuer technischer Verbreitungsmöglichkeiten, Entwickeln von innovativen Programmprofilen, selbständiges Arbeiten im Radio-kunstabereich (Hörspiel, Feature usw.), Einüben der programmgestalterischen Mittel für den Ernstfall, Präsentationsstrategien der eigenen Arbeit mit Hinblick auf Preise und Wettbewerbe, Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit, Workshops und Praktika in öffentlich Rechtlichen Sendern, in privaten Studios und ähnlichen Berufsbranchen, Exkursionen und Besuche repräsentativer Festivals.
Leistungsnachweis	Künstlerische Prüfung: Exposé, Recherche/Skripte, Disposition, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Präsentation der künstlerischen Arbeit und Dokumentation.
Anmerkungen	

Gestaltung Medialer Umgebungen

Projektmodul

Modultitel	„Raum-Zeitliche Prozesse“
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul 1.-3. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung (3 LP/ 4 SWS), Konsultationen (3 LP/ 4 SWS), Input- orientierte Veranstaltungen wie Workshops/ Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP/ 4 SWS); Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (18 LP/ 4 SWS); Der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*.
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Sommersemester
Voraussetzung	erfolgreicher Abschluss oder Belegung des Fachmoduls „raumbasierte Interaktion“, Grundkenntnisse Programmierung (Werkmodul
Lernziel/ Kompetenzen	Kompetenz in der Schaffung und Umsetzung von sozialen und künstlerischen Fiktionen, in der komplexen Situationen, Entwicklung kommunikativer Räume und Gestaltung zwischenmenschlicher Kommunikationsmuster, Schaffung neuer Öffentlichkeiten unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur; Erwerb und Einüben der Kompetenz zur Entwicklung eines medialen Werkzeuges, das auf Bewegungserhebungen beruht (audio-visuelle Datenverarbeitung); Erwerb und Einüben der Fähigkeit eine komplexe interaktive Installation zu planen einschließlich ihrer Details der Soft- und Hardware; Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Kontextualisierung der eigenen Arbeit in einen kunsthistorischen oder allgemein künstlerischen oder kulturellen Kontext als zeitgemäße Antwort auf die aktuelle Situation.
Inhalt	Im Modul sollen anhand von Sensorien Methoden der Interaktion mit dem Raum in eine sinnvolle raum-zeitliche Anordnung gebracht werden. Die Rolle des Besuchers/Passanten/Interagierenden ist als Zentrum der Gestaltung zu erfassen und mittels Verfahren der Repräsentation bzw. intelligenten Umgebungselementen in ein künstlerisches/gestalterisches Vorhaben zu integrieren. <ol style="list-style-type: none"> 1. Historie des Differenzbildes, des Trackings, der Überwachung, der medialen Tools der Datengenerierung und- Interaktion; 2. Behandlung des sozialen Impakts von Datenerhebung (Unschärfe, Generalisierung, aktive und passive Datengenerierung, technische Grenzen, Perspektiven); 3. Verarbeitung von Datenströmen in Bild und Ton; 4. Gestaltung des Virtuellen, Generierung von neu codierten Umgebungen, Schaffung von Realitäten; 5. Entwurf von Anwendungen im künstlerischen und sozio-politischen Kontext 6. Entwurf einer Interaktionsform innerhalb der erzeugten Umgebung Recherche und Vorstellung des kunsthistorischen Kontextes.
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung: 1.mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) 2.schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) 3.Aufbau einer Installation und. Präsentation eines Projektes (70%)
Anmerkungen	*Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Gestaltung Medialer Umgebungen

Projektmodul

Modultitel	Projekt „Science & Art“
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul 1.-3. Semester/ Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	24 LP / 720 h
Lehrform	Projekt der künstlerischen Gestaltung (3 LP/ 4 SWS), Konsultationen (3 LP/ 4 SWS), Input- orientierte Veranstaltungen wie Workshops/ Fachkurse oder Gastvorlesungen, Exkursionen, Colloquium/Seminar, Übungen mit Lehrgesprächen (6 LP/ 4 SWS); Atelierarbeit z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ (12 LP/ 4 SWS); Der Gesamtumfang des Selbststudiums im Modul umfasst 18 LP*.
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich zum Wintersemester
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb und Einübung von Kompetenzen in Methoden interdisziplinären Schaffens; Erwerb und Einübung der Kompetenz zum interdisziplinären Dialog; Recherche, Beschaffung und Verarbeitung von Informationen, insbesondere in den Wissenschaften; Entwicklung von Visionen von Gesellschaft unter veränderten, innovativen Bedingungen; Entwicklung von Modellen von Lebensqualität (Nachhaltigkeit/Ökologie) und gesellschaftlichen Zusammenlebens im Zusammenhang mit technischen Innovationen; vertiefende Einübung von Problemlösungskompetenzen aktueller technologischer Aufgabenstellungen aus ethischer und künstlerischer Sicht; Kontextualisierung der eigenen Arbeit sowohl in einem kunsthistorischen Kontext als auch im wissenschaftlichen Bezugsraum.
Inhalt	Im Modul werden Anwendungen geschaffen, die sowohl neue Anwendungsszenarien für Technologie entwickeln wie auch Werke, die sich mit ethischen und gesellschaftspolitischen Fragen von Techniken- und Naturverständnis befassen. Wissenschaftliche Methoden werden künstlerisch gedeutet wie auch künstlerische Methoden aus wissenschaftlicher Perspektive betrachtet. <ol style="list-style-type: none"> 1. Recherche technischer und künstlerischer Vorläufer (Historische Apparate, wissenschaftliche Modelle, Landart, Bioart) 2. Recherche von Modellen wissenschaftlicher Hypothesenbildung 3. Recherche und Entwicklung künstlerischer Verfahren unter Hervorhebung ihres Potentials für Realitätsbildung 4. Entwicklung von neuartigen Lebensformen und Anwendungen; 5. Erarbeitung und Freilegung von moralischen Implikationen neuer Technologien, „Folgeabschätzung“ aus sozialer, künstlerischer und emotionaler Sicht. Vermittlung eines Überblicks über Vertreter von Science & Art, Bioart , Art 6 Technology u.ä.,
Leistungsnachweis	Prüfungsleistung: 1.mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) 2.schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) 3.Aufbau einer Installation und. Präsentation eines Projektes (70%)
Anmerkungen	*Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Interface Design

Projektmodul

Modultitel	Interface Design 3 / Interaktive Medien im urbanen und architektonischen Raum
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. – 3. Semester
Studiengänge	MG M.F.A., MArch M.Sc.
LP/ Workload	12 + 6 LP / 540 h
Lehrform	Plenum 6LP, Workshop 6LP, Selbststudium 6LP
Dauer	1 Semester / Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	Ergänzend oder als Vorbereitung wird der Besuch des Werkmoduls Technische Grundlagen Interface Design 3 / Grundlagen der Elektronik erwartet.
Lernziel/ Kompetenzen	Ubiquitous Computing Tangible Interfaces Embedded Computing Aktuelle gestalterische und künstlerische Entwicklungen. Befähigung zum selbständigen Entwerfen und Erstellen von interaktiven Anwendungen und Installationen.
Inhalt	Künstlerische und gestalterische Methoden der Forschung
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen. Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum. Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien.
Anmerkungen	Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Masterarbeit besucht werden.

Interface Design

Projektmodul

Modultitel	Interface Design 4 / Interaktion und Experimentelle Interfaces
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 2. – 3. Semester
Studiengänge	MG M.F.A., MArch M.Sc.
LP/ Workload	12 + 6 LP / 540 h
Lehrform	Plenum 6LP, Workshop 6LP, Selbststudium 6LP
Dauer	1 Semester / Workshop als Blockveranstaltung
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	
Lernziel/ Kompetenzen	Experimentelle Interfaces Interaktive Rauminstallationen User-Centered Design / Individual Approach Befähigung zum selbständigen Entwerfen und Erstellen von interaktiven Anwendungen und Installationen.
Inhalt	Künstlerische und gestalterische Methoden der Forschung.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und mindestens 3 Konsultationen. Eigenständiger 15-minütiger Vortrag im Plenum. Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien.
Anmerkungen	Dieses Modul kann auch zur Vorbereitung der Masterarbeit besucht werden.

Medien-Ereignisse/Bauhaus Film-Institut

Projektmodul

Modultitel	Medien-Ereignisse und ihre Gestaltung
Modulcode	
Niveaustufe	MFA (1.-3. Semester)
Studiengänge	MFA: MG, MK, Public Art
LP/ Workload	18 LP, 540 h studentische Arbeitszeit
Lehrform	Projektmodul: 10% Plenum, 10% Einzelkonsultationen, 60% Inszenierungspraxis, 10% Input-Veranstaltungen, 10% Prüfungsvorbereitung
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich
Voraussetzung	Nachweise erfolgreicher Projekte aus relevanten Bereichen
Lernziel/ Kompetenzen	Allgemeine Kompetenz in den Bereichen der Recherche, Produktionsplanung, Produktionsmanagement, Ereignisdramaturgie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Spezifische Kompetenzen in der künstlerisch-gestalterischen Umsetzung, Themenfindung, journalistisch-dokumentarische Arbeitsweisen und Methoden, Reflexion aktueller Interventionen, kritische Medienkompetenz.
Inhalt	Entwicklung und Gestaltung von Ereignissen, die als PR- oder Kunstaktion, Event, Festival oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und begleitet werden. Dafür werden einerseits performativ-inszenatorische Ansätze genutzt, um künstlerische oder gesellschaftliche Fragen öffentlich zu machen. Andererseits bietet sich eine Fülle medialer Formen und Formate an, die es in Wort und Bild, als Ausstellung oder TV-Sendung, Dokumentation oder Kunstwerk zu nutzen gilt. Sowohl das Performative als auch das Publizistische werden erprobt und anhand konkreter Projekte weiterentwickelt.
Leistungsnachweis	Bewertet werden die gestalterische Leistung der Beiträge, die übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. die dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens.
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Projektmodul

Modultitel	Professional Practice
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. – 3. Semester
Studiengänge	M.F.A. Media Art and Design, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt / Kolloquium – <u>Plenum</u> (wöchentlich 4 Std.): Vorstellung und Besprechung der individuellen künstlerischen Arbeit der TeilnehmerInnen, Gastvorträge – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis (ca. 20 Std./Woche), Vorbereitung der Plenen – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (2-3x im Semester/Studierende/r) – <u>Exkursionen, Gastvorträge, Atelierbesuche</u> : (unregelmäßig, mind. 2x/Semester)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum SS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	<u>Professionalisierung</u> : Entwicklung notwendiger Voraussetzungen für eine künstlerische Karriere – „Artist Statement“: Kursschwerpunkt ist das Erlangen von Kompetenz im Verfassen einer überzeugenden Selbstdarstellung / -präsentation – Festlegung von Karrierezielen und Formulierung konkreter Arbeits-/Aktionspläne – Souveränität im Umgang mit den Institutionen des Kunstbetriebs wie Galerien, Kunstvereine, Museen, Sammler und ihrer inhaltlichen Profilierung/ Differenzierung, ökonomischen Bedingungen
Inhalt	– Präsentation, Diskussion und Evaluation der individuellen Portfolios Lehrform: Plenum, Einzelgespräche (Konsultation) Umfang: insgesamt: ca. 20% / Plenum ca. 30% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – Verfassen einer künstlerischen Selbstdarstellung („Artist Statement“ Lehrform: Selbststudium, Plenum, Gastvorträge (Künstlervorträge im Rahmen der „Nähkästchen“-Vorlesungsreihe der Professur) Umfang: insgesamt: ca. 50 % / Plenum: ca. 30% – Formulierung und Diskussion von Karriere-Zielen und der individuellen Karriereplanung Lehrform: Plenum, Gastvorträge (Professionals, z.B. Künstler, Galeristen, Kunstvereine & Museumsmitarbeiter, Journalisten/Kritiker) Umfang: insgesamt: ca. 25% / Plenum: ca. 20% – Dialog: Besuch des Plenums / Begutachtung der Arbeit der Studierenden durch Professionals, z.B. Künstler, Galeristen, Kunstvereins- & Museumsmitarbeiter, Journalisten/Kritiker Umfang: insgesamt ca. 5% / Plenum: ca. 10%
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme am Plenum. Professionelles Arbeitsdossier. Schriftliches Artist Statement. Teilnahme an gemeinsamen Atelierbesuchen
Anmerkungen	

Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

Projektmodul

Modultitel	Wunderwirtschaft
Modulcode	
Niveaustufe	Projektmodul 1. – 3. Semester
Studiengänge	M.F.A. Media Art and Design, künstlerische bzw. gestalterische Studiengänge der Universität (PD/VK/G etc.) entsprechend der jeweiligen Prüfungsordnungen
LP/ Workload	18 LP / 540 h
Lehrform	Projekt. – <u>Plenum</u> (wöchentlich 4-6 Std.): Vorstellung und Besprechung von Referenzprojekten, Referate, Gruppenkritik – <u>Selbststudium</u> : individuelle Atelierpraxis (ca. 18 Std./Woche), Vorbereitung der Plenen und Exkursionen – <u>Konsultationen</u> : Einzelgespräche (2-3x im Semester/Studierende/r) – <u>Exkursionen, Gastvorträge</u> : (unregelmäßig, mind. 2x/Semester)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jährlich zum WS
Voraussetzung	keine
Lernziel/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Befähigung zur Analyse komplexer Zusammenhänge und Wechselwirkungen</u> zwischen ökonomischen und kulturellen Systemen, spezifischen Unternehmens- und individuellen Arbeitskulturen (z.B. Einzelhandel, freie Berufe) im Hinblick auf deren funktional-symbolische öffentliche Erscheinungsbilder ("Corporate Identities") – <u>Übertragung des gewonnenen Wissens in eine innovative künstlerisch-gestalterische Praxis</u> durch Appropriation, Dekonstruktion, Abstraktion, Be-/Verarbeitung, Synthese – <u>konzeptionelle Entwicklung und technische Umsetzung</u> eines eigenständigen und umfangreichen künstlerischen Werks größeren Umfangs im Hinblick auf spezifische (universitätsexterne) Ausstellungskontexte (Kunstvereine, Museen, Galerien) und deren Produktionsbedingungen, Vermittlungs- bzw. Vermarktungskonzepte.
Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> – <u>Geschichte und Praxis der Unternehmenskulturen</u> bzw. deren öffentlicher Erscheinungsbilder / Corporate Identities: Beschäftigungsfelder und deren wesentliche Codes, Designformen, Inhalte. Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15% (der Umfang beschreibt den Workload der Studierenden im Verhältnis zur Gewichtung im Plenum, 5-10% des Plenums sind für Organisatorisches vorgesehen) – <u>Strategien künstlerischer Beschäftigung</u> mit den Schnittmengen, Parallelen und Überschneidungen zwischen künstlerischer Arbeit und Unternehmenskultur. Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15% – <u>Diskursgegenstände und Ausdrucksformen künstlerischer Praxis</u>: öffentliche Identitäten, Arbeit (Arbeitsumfelder), Dienstleistungen; Extrapolationen der Grundmotive "Austausch" und "Transaktion". Umfang: insgesamt: ca. 10% / Plenum: ca. 15% – freie individuelle und/oder kollektive Projektarbeit, Besprechung im Plenum Umfang: insgesamt: ca. 70% / Plenum: ca. 50%
Leistungsnachweis	Referat. Aktive (mündliche) Teilnahme. Field Notebook. Einzelkonsultationen. Anfertigung/Installation/Endpräsentation einer künstlerischen Arbeit größeren Umfangs. Dokumentation.
Anmerkungen	Die Angaben beschreiben einen Korridor. Die Werte variieren je nach konkreter Aufgabe und Verfahrensweise des Projekts.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen
 Professuren der Mediensysteme
 Professuren der Medienkultur

Modultitel	Projekt X (Freies Projekt)
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Projektmodul / 2.-3. Semester / Wahlpflichtmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	18 LP / 540h
Lernform	freies Projekt der künstlerischen Gestaltung Lernformen je nach Vorhaben gemäß Ziel- und Leistungsvereinbarung; mindestens jedoch zwei Lehrveranstaltungen; Grundsätzlich: Plenum , Konsultationen, Input-orientierte Veranstaltungen (z.B. Workshops, Colloquium, Präsenzbungen, begleitendes Seminar) und Atelierarbeit (z.B. in Pools, am Set, im Studio, in Situ); Selbststudium im Gesamtumfang von ca. 12 LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	a) Erfolgreiches Absolvieren der Module des 1. Semesters entsprechend der Studienordnung für den Studiengang mit dem Abschluss „Master of Fine Arts in Media Art and Design“: 1 Fachmodul und ein Modul der Freien Belegleistung im Umfang von 6 LP 1 Projektmodul der künstlerischen Gestaltung aus den Professuren der Mediengestaltung b) Ziel und Leistungsvereinbarung mit mindestens einer Professur der Mediengestaltung
Lernziel/ Kompetenzen	Erwerb und Einübung vertiefender, im Besonderen interdisziplinärer, Kompetenzen in der avancierten künstlerischen und kulturellen Medienverwendung; in der avancierten Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen, in der Schaffung und Umsetzung avancierter Fiktionen, in der Entwicklung neuer Öffentlichkeit, avanciert er kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur. In diesem Zusammenhang die vertiefende Einübung praktischer Vorgehensweisen der künstlerischen Gestaltung, technischer und organisatorischer Art z.B. in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen. Individuelle Vertiefung in Problemlösungen, auch der Konzeption und der Selbst-organisation mediengestalterischen Handelns, in aktuelle, im Besondere n auch interdisziplinäre, innovative, berufsorientierte und avancierte Fragen der Mediengestaltung;
Inhalt	Der Inhalt richtet sich nach dem jeweiligen Vorhaben, entsprechend der zwischen Studierenden und Lehrenden getroffenen Ziel - und Leistungsvereinbarung; Vertiefende Fragen der Selbstorganisation;

Leistungsnachweis	Die Prüfungsleistungen und Prüfungsvorleistungen richten sich nach dem jeweiligen Vorhaben, entsprechend der zwischen Studierenden und Lehrenden getroffenen Ziel - und Leistungsvereinbarung auf der Grundlage der Prüfungs-ordnung des Studiengangs; grundsätzlich: künstlerische Prüfung.
Anmerkungen	Im Rahmen des Projekts X können Studierende ein freies Projekt bei einer Professur der Mediengestaltung, in Zusammenarbeit mehrerer Professuren des Studiengangs oder in Kooperation mit anderen Professuren der Fakultät. Ein „Freies Projekts“ bedarf der Zustimmung einer Professur der Mediengestaltung (Moden und öffentliche Erscheinungsbilder, Multimediales Erzählen, Medien-Ereignisse, Interface -Design, Gestaltung medialer Umgebungen, Experimentelles Radio, Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung etc.). Der Antrag hat die Inhalte zu benennen. Das jeweils federführende Lehrgebiet gewährleistet die fachliche Begleitung, bestimmt die Prüfungs – und Prüfungs-vorleistungen und fertigt die Unterlagen für das Diploma - Supplement aus.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung medialer Umgebungen
 Interface -Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	MFA Semester-Praktikum
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	3. - 5. Semester / Wahlmodul
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	30 LP / 900 h
Lernform	Praktikum/Praktikumsvorbereitung wie z.B. Sprachkurse (18 LP) Konsultationen/Kolloquium (6 LP) und Selbststudium zur Prüfungsvorbereitung (6 LP / 2 SWS)
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	a) Erfolgreiches Absolvieren der Module des 1. Semesters entsprechend der Studienordnung für den Studiengang mit dem Abschluss „Master of Fine Arts in Media Art and Design“: 1 Fachmodul aus der Mediengestaltung und ein Modul als freie Begeleistung (6 LP) 1 Projektmodul der künstlerischen Gestaltung aus der Mediengestaltung b) fachliche Begleitung durch eine Professur der Mediengestaltung
Lernziel/ Kompetenzen	Avancierte berufspraktische Erfahrungen in möglichst mehreren Fächern der Mediengestaltung, die außerhalb der Universität im In- oder Ausland erworben werden. Erwerb und Einübung der Kompetenz zur Dokumentation und Präsentation berufspraktischer Erfahrungen
Inhalt	Avancierte berufspraktische Erfahrung in möglichst mehreren Fächern der Mediengestaltung; Fragen der avancierten Dokumentation berufspraktischer künstlerischer bzw. gestalterischer Erfahrungen; Fragen der avancierten Präsentation berufspraktischer Erfahrungen;
Leistungsnachweis	Mündliche Prüfung Prüfungsvoraussetzungen: 1. Dokumentation der berufspraktischen Erfahrungen 2. Präsentation der berufspraktischen Erfahrungen
Anmerkungen	

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Television
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Master-Kolloquium
Modulcode	
Niveaustufe	Abschlusskolloquium 6. Semester
Studiengänge	MKG M.F.A.
LP/ Workload	6 LP / 180 h
Lehrform	Kolloquium 6LP
Dauer	1 Semester
Turnus	Jedes Semester
Voraussetzung	Alle notwendigen Module der Semester 1-3 wurden erfolgreich bestanden.
Lernziel/ Kompetenzen	Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.
Inhalt	Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.
Leistungsnachweis	Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.
Anmerkungen	Das Kolloquium kann innerhalb einer einzelnen Professur angeboten werden oder mehrere fachlich nahe Professuren schließen sich bei Bedarf zusammen.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
 Experimentelles Radio
 Gestaltung Medialer Umgebungen
 Interface-Design
 Medien-Ereignisse
 Experimentelle Televisionen
 Moden und öffentliche Erscheinungsbilder
 Multimediales Erzählen

Modultitel	Magister -Arbeit des Studiengangs Master of Fine Arts in Media Art and Design
Modulcode	N.N.
Niveaustufe	Pflichtmodul / 4. Semester
Studiengänge	MFA in Media Art and Design
LP/ Workload	24 LP / 720 h
Lernform	Masterarbeit (24 LP)
Dauer	1 Semester
Turnus	jährlich
Voraussetzung	Erfolgreicher Abschluss der in der Studienordnung des Studiengangs mit dem Abschluss „MFA in Media Art and Design“ vorgesehenen Module des 1. - 3. Semesters, mit der Maßgabe, dass bei jedem/jeder Prüfer/in mindestens eine Lehrveranstaltung besucht sein sollte.
Lernziel/ Kompetenzen	<p>Der/die Studierende soll zeigen, dass er/sie innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Thema avancierter Komplexität der Mediengestaltung mit ihren Methoden selbständig und unter Beratung kreativ, gegebenenfalls interdisziplinär, bearbeiten und theoretisch reflektieren kann. Er/sie soll ferner zeigen, dass er/sie in der Lage ist, die Ergebnisse in den fachlichen, gegebenenfalls interdisziplinären, Zusammenhang wie in seine/ihre eigene fortgeschrittene künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung einzuordnen und mündlich zu diskutieren. Im allgemeinen können die Lernziele wie folgt beschrieben werden:</p> <p>Avancierte Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen, Schaffung und Umsetzung avancierter Fiktionen, die avancierte Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur. In diesem Zusammenhang der Nachweis der vertieften Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiver, visueller, ereignishafter und konzeptueller Fragestellungen. Vertiefte Problemlösungskompetenzen aktueller inhaltlicher und methodischer Fragen der künstlerischen Gestaltung von Medien unter Berücksichtigung neuartiger bzw. herausragender Entwicklungen der beruflichen Praxis;.</p>
Inhalt	Entsprechend Themenausgabe nach Anhörung des/der Studierenden;
Leistungsnachweis	Abschlussprüfung entsprechend der Prüfungsordnung des Studiengangs mit dem Abschluss „MFA in Media Art and Design“: Präsentation der Magister-Arbeit und mündliche Verteidigung)
Anmerkungen	