



Modulhandbuch Master



Studiengang Medienkunst / Mediengestaltung
mit dem Abschluss
»Master of Fine Arts«

Pflicht- und Wahlpflichtmodule 1. – 2. Fachsemester

Master-Projektmodul Elektroakustische Komposition – Klangwerkstatt B

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Masterprojektmodul Klangwerkstatt B	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen. • Konzeption und Realisation einer eigenen künstlerischen 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. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Spezialkurs Computermusik« verbunden.	
Qualifikationsziele	- 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.).	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A. Die Teilnehmer sollen die Kurse „Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I und II“ sowie mindestens zwei Projekte innerhalb „Klangwerkstatt A“ erfolgreich abgeschlossen haben.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Vortrag - Präsentation der eigenen künstlerischen Position (10%) • praktisch, schriftlich - Teilnahme an und schriftliche Protokollierung von gemeinsamen Projektplänen (10%) • mündlich, schriftlich - Analyse eines ausgewählten Werks bzw. Referat zu einem projektbezogenen Thema (10%) • praktisch - selbstständiges Arbeit im Studio (30%) • praktisch, schriftlich - Konzeption und Realisation eines künstlerischen Projekts, Öffentliche Präsentation der künstlerischen Arbeit, Schriftliche Dokumentation der künstlerischen Arbeit mit Bezug zum technischen und künstlerischen Inhalt (40%) 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Vortrag • Protokoll • Analyse • Studioarbeit • Konzeption, Realisierung, Präsentation, Dokumentation einer künstlerischen Arbeit 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Studioarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultationen: 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Experimentelles Radio – Radio Aktion

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Radio Aktion	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge«	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A. Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis, Erfahrung in der Organisation von Events	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation • Erstellen aller notwendigen Planungsunterlagen • aktive und verantwortliche Partizipation 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation • Dokumentation, Planungsunterlagen 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Ate- lierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Experimentelles Radio – Experimentelle Radiokunst

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Experimentelle Radiokunst	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge«	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A. Einschlägige technische und inhaltliche Erfahrung in der Arbeit mit Sound sowie Radiopraxis, Erfahrung in der Organisation von Events	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Exposé, Recherche/Skripte, Disposition, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation • Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Raum-Zeitliche Prozesse

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Raum-Zeitliche Prozesse	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historie des Differenzbildes, des Trackings, der Überwachung, der medialen Tools der Datengenerierung und Interaktion • Behandlung des sozialen Impakts von Datenerhebung (Unschärfe, Generalisierung, aktive und passive Datengenerierung, technische Grenzen, Perspektiven) • Verarbeitung von Datenströmen in Bild und Ton • Gestaltung des Virtuellen, Generierung von neu codierten Umgebungen, Schaffung von Realitäten • Entwurf von Anwendungen im künstlerischen und sozio-politischen Kontext • Entwurf einer Interaktionsform innerhalb der erzeugten Umgebung • Recherche und Vorstellung des kunsthistorischen Kontextes 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Virtuelle Interaktion« verschränkt.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A. erfolgreicher Abschluss oder Belegung des Fachmoduls „raumbasierte Interaktion“, Grundkenntnisse Programmierung (Fachmodul)	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation, Präsentation und Dokumentation eines Projektes (70%) 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenearbeit • Konzept • Abschlusspräsentation • Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 330 Stunden Selbststudium: 120 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Science & Art

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Science & Art	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche technischer und künstlerischer Vorläufer (Historische Apparate, wissenschaftliche Modelle, Landart, Bioart) • Recherche von Modellen wissenschaftlicher Hypothesenbildung • Recherche und Entwicklung künstlerischer Verfahren unter Hervorhebung ihres Potentials für Realitätsbildung • Entwicklung von neuartigen Lebensformen und Anwendungen • 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 Technology u.ä. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist mit dem Fachmodul »Raumbasierte Interaktion« verschränkt.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beteiligung am Projektplenum incl. Kurzreferat (15%) • schriftliche Ausarbeitung eines Konzeptpapiers (15%) • Aufbau einer Installation, Präsentation und Dokumentation eines Projektes (70%) 	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenarbeit • Konzept • Abschlusspräsentation • Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	<p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Projektarbeit (Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit): 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden</p>	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Interface Design – Interaktion und Experimentelle Interfaces

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentelle Interfaces • Interaktive Rauminstallationen • Experimentelle Auseinandersetzung mit räumlicher Interaktion (z.B. mobile Anwendungen oder Augmented Reality Interfaces) • Aktuelle technische und künstlerische Entwicklungen im Bereich ubiquitärer und vernetzter Technologien • Prototyping von Applikationen und (High-Fidelity Prototypes und funktionale Click-Dummies) • Künstlerische Reflexion zum Einsatz ubiquitärer Technologien (soziale Akzeptanz, Datenschutz, Social Media, ...) • User- und Task-Centered Design, Design-Methoden • Künstlerische und gestalterische Methoden der Forschung 	
Inhaltliche Verschränkungen	<p>Das Projektmodul ist mit den Fachmodulen »Virtuelle Interfaces« und »Elektronische Interfaces« inhaltlich verbunden. Im Fachmodul werden weitere Voraussetzungen für einen qualitätsvollen Produktentwurf gelegt.</p> <p>Das Projektmodul ist mit den Angeboten im Studiengang »Media Architecture« der Fakultät Architektur und Urbanistik inhaltlich verbunden.</p>	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zum selbständigen Entwerfen und Erstellen von interaktiven Anwendungen und Installationen • Befähigung zur interdisziplinären Zusammenarbeit • Experimenteller Umgang mit innovativen interaktiven Anwendungen • Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten im Sinne einer künstlerischen Forschung • Befähigung zur Reflexion im künstlerisch-/gestalterisch-/technologischen Diskurs 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenteilnahme incl. 15min. Kurzreferat • mind. 3 Konsultationen • Präsentation und Dokumentation einer individuellen gestalterischen oder künstlerischen Arbeit mit interaktiven Medien. 	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktive Plenenarbeit • Abschlusspräsentation und Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	jedes Semester	
Arbeitsaufwand	<p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p>	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Master-Projektmodul Medien-Ereignisse – Medienereignisse und ihre Gestaltung

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Medienereignisse und ihre Gestaltung	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist mit den Fachmodul »Individual Digital Producing« inhaltlich verbunden.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	
	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	Abschluss B.f.A. / B.F.A.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Leistung der Beiträge • übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts, bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens 	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption, Umsetzung, Präsentation • Teilaufgaben im Gesamtkonzept • Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	<p>Plenum (Vorlesung/Kolloquium/Referate/Workshops/Übungen etc.): 60 Stunden, Atelierarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p>	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Spezialkurs Computermusik

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Computermusik	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Semestergebundene thematische Spezialisierung im Spektrum von Aktivitäten elektroakustischer Komposition, darunter akusmatische Konzerte, Installationen, Live-Elektronik und Performances, sowie Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen 	
Lehrformen	Vorlesung, Übung, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/ Hausarbeit in der Professur Elektroakustische Komposition 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	4.-7. Semester	

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Einführung in Max/MSP/ SuperCollider

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Max/ MSP/Super-Collider	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Computersoftware für die Bereiche Klangsynthese und Klangtransformation sowie algorithmische Komposition • Erlernen unterschiedlicher offener Systeme wie Max/MSP, SuperCollider, CSound u.a., die den Anwender nicht auf eine festgelegte Konfiguration beschränken, sondern programmierbar und modular aufgebaut sind. • Erkennen der Potentiale durch ein Wechselspiel zwischen der Umsetzung von außen herangetragenem Ideen und dem empirischen Explorieren der Programmästhetik • Grundlagen im Bereich der Musikinformatik und digitalen Signalverarbeitung 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Einnahme musik-informatische und wissenschaftliche Sichtweisen 	
Lehrformen	Vorlesung, Übung, Selbststudium	
Voraussetzung	Fachmodule Orientierungsphase Fachmodul Elektroakustische Musik und Klanggestaltung I	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition 	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/ Hausarbeit in der Professur Elektroakustische Komposition 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester und Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 30 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden/ 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	4.-7. Semester	

Masterfachmodul Elektroakustische Komposition – Aufnahme- und Tonstudioteknik II

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Aufnahme- und Tonstudioteknik I und II	Medienkunst / Mediengestaltung B.F.A.
Inhalte	<p>Technischen Grundlagen der Musikproduktion, Kenntnisse in Mikrofonierung, Signalübertragung, analoger/digitaler Tonstudioteknik und grundlegende Kenntnisse in Raum- und Instrumentenakustik</p> <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Aufnahme- und Tonstudioteknik II</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • theoretische und praktische Grundlagen wie Anwendungen der Tonstudioteknik • Fähigkeit, den Prozess einer Tonstudioproduktion zu erörtern und in einer Konzertaufnahme anzuwenden 	
Lehrformen	Vorlesung / Übung / Selbststudium	
Voraussetzung	<p>Fachmodule Orientierungsphase</p> <p>Voraussetzung für Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik II ist die erfolgreich erbrachte Teilmodulleistung Aufnahme- und Tonstudioteknik I</p>	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für das Verständnis der fachspezifischen Inhalte und Arbeitsmethoden im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die beide Modulteilprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus</p> <p>Modulteilprüfung I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (40%) • Teilnahme an Übungsstunden und erfolgreicher Abschluss von Hausaufgaben (40%) <p>Modulteilprüfung II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referat (20%) in der Professur Elektroakustische Komposition • Teilnahme an Vorlesungen und erfolgreiche Teilnahme an einer Klausur nach Ende der Veranstaltungszeit (60%) • Erfolgreiche Konzertaufnahme, incl. Aufbau (40%) 	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausurergebnis/Hausaufgabenabgabe/Referat/Hausarbeit/Konzertaufnahme im Lehrgebiet Elektroakustische Komposition 	
Häufigkeit des Moduls	jedes Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Vorlesung: 60 Stunden, Übungen: 30 Stunden, Konzertaufnahme 20 Stunden, Selbststudium: 70 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden / 6 LP.	
Dauer des Moduls	1 Semester	
Niveaustufe	2. bis 3. Semester	

Masterfachmodul Experimentelles Radio – Baukasten III

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Baukasten III	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Umgang mit neuen technischen Verfahren der Soundvermittlung wie Ambisonics oder Klang im VR werden vertieft 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • 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 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Kurzreferat • eigene Abschluss-Audioarbeit 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung: 30 Stunden, Input/ Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium 120 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Experimentelles Radio – Klangräume und Raumklänge

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Klangräume und Raumklänge	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • „Audiobaukasten I“, „Schreiben fürs Hören“ oder „On Air“ 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Kurzreferat • eigene Abschluss-Audioarbeit 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Redaktionssitzung: 30 Stunden, Input/ Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Gestaltung Medialer Umgebungen - Raumbasierte Interaktion

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme am Plenum • künstlerische Prüfung 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum: 30 Stunden, Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Gestaltung Medialer Umgebungen – Virtueller Raum

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Virtueller Raum	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme am Plenum • künstlerische Prüfung 	
Häufigkeit des Moduls	Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum: 30 Stunden, Workshop/Übungen: 30 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Interface Design – Elektronische Interfaces

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Elektronische Interfaces	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Elektronik • Physical Computing • Programmiergrundlagen (C/Arduino, Javascript/node.js, PD ...) • Aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen • Individuelle technische Betreuung von interaktiven Projekten mit Sensoren, Aktoren und Mikrochip-Computern – Lernen am Experiment 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb von Kompetenzen zum Verständnis von Elektronik, interaktiven Medien und Schaltungen • Kompetenzen zur Anwendung von Programmiersprachen • Planen und Erstellen von interaktiven Schaltungen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Hardware-Prototypen • Kenntnis technischer Möglichkeiten und Funktionsweisen physischer Interfaces 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Plenum / Workshop / Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Interface Design – Virtuelle Interfaces

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Virtuelle Interfaces	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Gestaltung interaktiver Interfaces • Technische Grundlagen webbasierter und mobiler Interfaces • Webbasierte Programmierung (JavaScript) • Experimentelle Auseinandersetzung mit räumlicher Interaktion (z.B. mobile Anwendungen oder Augmented Reality Interfaces) 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit den Projektmodulen verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Verständnis von interaktiven Medien und Interaktionen • Kompetenzen in der Anwendung von Programmiersprachen • Befähigung zum selbständigen Planen und Erstellen von Anwendungen • Konzeption und prototypische Erstellung von Applikationen • Einübung von Transferwissen 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • aktive Teilnahme • erfolgreiches Lösen von Übungsaufgaben • Abgabe einer individuellen Anwendung und einer Dokumentation 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Plenum / Workshop / Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterfachmodul Medien-Ereignisse – Individual Digital Producing

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Individual Digital Producing	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Anhand konkreter Vorhaben gestalten die Studierenden ihre Beiträge (Buch/Regie/Bild/Ton/Schnitt) für Web, TV, Kino, DVD etc. 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul ist mit dem gleichnamigen Masterprojekt verbunden.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Produktion, Kamera, Schnitt, Storytelling, Vertriebsformen, Reflexionskompetenz, journalistische Formen und Formate 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Leistung der Beiträge • übernommene Teilaufgabe innerhalb des Gesamtprojekts bzw. • dokumentarische Begleitung und Aufarbeitung des Vorhabens • in einzelnen Fällen kann die gestalterische Prüfung durch mündliche und/oder schriftliche Prüfungsanteile begleitet werden 	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Plenum/ Workshop/ Übung: 60 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Masterkolloquium: Theorie und Praxis

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Masterkolloquium Theorie und Praxis	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt und Entwicklungen im Rahmen der individuellen Schwerpunktsetzung des Mastermoduls theoriegeleitet diskutiert • 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 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Masterkolloquium stellt die Verbindung zwischen Theoretischem und Praktischem dar. In das Kolloquium gehen die Diskussionen und Resultate der Projektarbeit ein; es bündelt die Diskussion und setzt Akzente für den Entwurf und dessen theoretische Reflexion.	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eine kritischreflexive Grundhaltung gegenüber praktischen Erfordernissen und künstlerischen wie gestalterischem Anspruch zu entwickeln • Fähigkeit zur Präsentation, zum Austausch und zur kritischen Diskussion der Masterprojekte • Fähigkeit zur adäquaten Selbstdarstellung und Perspektivwechsel, Disziplinariät und Interdisziplinarität 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	• Abschluss B.f.A. / B.F.A.	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem Referat (15 Min) und der aktiven Teilnahme.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Projektarbeit/Atelierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 90 Stunden, Selbststudium: 60 Stunden, Konsultation (Gruppen- und Einzelkonsultation): 30 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Mastermodul

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Mastermodul	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Nachweis zur Koordination und Moderation interdisziplinärer Aspekte der Thesis durch externe Partner aus Forschung und Industrie • Recherche, Analyse des Kontextes und Präzisierung der Zielsetzung • Entwickeln eines innovativen Konzeptes und dessen künstlerische bzw. Gestalterische Umsetzung • Präsentation der Ergebnisse, der Einordnung in die übergeordneten fachlichen Zusammenhänge und Anbindung an die individuelle künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung • Dokumentation 	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständige kreative interdisziplinäre Bearbeitung eines Themas avancierter Komplexität der Medienkunst/ Mediengestaltung mit ihren Methoden innerhalb einer vorgegebenen Frist und dessen theoretische Reflexion • Fähigkeit zur Einordnung der Ergebnisse in den fachlichen, gegebenenfalls interdisziplinären Zusammenhang wie in seine/ ihre eigene fortgeschrittene künstlerische bzw. gestalterische Entwicklung sowie deren diskursive Verteilung • avancierte Beschaffung, Verbreitung und Verarbeitung von Informationen • Schaffung und Umsetzung avancierter Fiktionen • Entwicklung neuer Öffentlichkeit, kommunikativer Räume und zwischenmenschlicher Beziehungsgefüge unter besonderer Berücksichtigung von Alltagskultur • Nachweis der vertieften Beherrschung praktischer Vorgehensweisen künstlerischer bzw. gestalterischer, technischer und organisatorischer Art in der Verbindung von auditiven, visuellen, ereignishaften oder konzeptuellen Fragestellungen • Vertiefte Problemlösungskompetenzen aktueller inhaltlicher und methodischer Fragen der künstlerischen Gestaltung von Medien unter Berücksichtigung neuartiger bzw. herausragender Entwicklungen der beruflichen Praxis 	
Lehrformen	1 SWS	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. • Erfolgreicher Abschluss der in der Studienordnung des Studiengangs mit dem Abschluss „MFA in Media Art and Design“ vorgesehenen Module 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen MfA-Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Masterarbeit (künstlerische oder gestalterische praktische Arbeit und Dokumentation, theoretischer Teil, mündliche Präsentation).	
	Das Ergebnis der Prüfung ist von allen Prüfern und Beisitzern zu bewerten und zu einem Gesamtergebnis zusammenzufassen.	
	Abgabe der Masterarbeit	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 30 LP erworben werden, davon sind 24 LP praktische Anteile und 6 LP theoretische Anteile.	
Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr angeboten.	
Arbeitsaufwand	Atelierarbeit/Werkstattarbeit: 440 Stunden, Selbststudium: 340 Stunden, Einzelkonsultation: 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 900 Stunden.	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Wahlpflichtmodule
aus dem Lehrgebiet der Freien Kunst,
1. bis 2. Fachsemester

Master-Projektmodul Kunst und soziale Praxis – Professional Practice

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Projektmodul Professional Practice	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation, Diskussion und Evaluation der individuellen Portfolios • Verfassen einer künstlerischen Selbstdarstellung („Artist Statement“) • Künstlervorträge im Rahmen der „Nähkästchen“-Vorlesungsreihe der Professur • Formulierung und Diskussion von Karriere-Zielen und der individuellen Karriereplanung 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Projektmodul ist für die Masterarbeit von inhaltlicher Bedeutung und verschränkt mit dem Fachmodul »Baukasten III« oder »Klangräume und Raumklänge«	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Professionalisierung: Entwicklung notwendiger Voraussetzungen für eine künstlerisch Karriere • „Artist Statement“: Kursschwerpunkt ist das Erlangen von Kompetenz im Verfassen einer überzeugenden Selbstdarstellung / -präsentation • Festlegung von Karrierezielen und Formulierung konkreter Arbeits-/Aktionspläne 	
Lehrformen	18 SWS Projektmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen M.F.A.-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der künstlerischen Arbeit mit Verteidigung • Abgabe einer Dokumentation • Erstellen aller notwendigen Planungsunterlagen • aktive und verantwortliche Partizipation 	
Leistungspunkte und Noten	<p>Durch das Modul können 18 LP erworben werden. Die Modulnote ergibt sich aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzept, Umsetzung, Präsentation, Professionelles Arbeitsdossier • schriftliche Dokumentation • aktive Teilnahme am Plenum 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	<p>Plenum (Vorlesung/Kolloquien/Referate/Übungen etc.): 60 Stunden, Ate- lierarbeit/Werkstattarbeit/Poolarbeit: 330 Stunden, Selbststudium: 120 Stunden, Gruppen- und Einzelkonsultation: 30 Stunden</p> <p>Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 540 Stunden</p>	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Fachmodul Kunst und sozialer Raum – Inventory and Display

Modulkürzel	Modulname	Studiengang
	Fachmodul Inventory and Display	Medienkunst / Mediengestaltung M.F.A. / M.f.A. - deutsch / englisch
Inhalte	<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 und Gestaltung von Exponaten Vitrinen, Inventarisierungssystemen, entsprechenden Visualisierungen komplexer wiss. Sachverhalte, Museographie 	
Inhaltliche Verschränkungen	Das Fachmodul wird in jedem Semester angeboten und ist inhaltlich mit dem Masterprojektmodul verbunden im Sinne einer berufsqualifizierenden Bildung	
Qualifikationsziele	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung eigenständiger künstlerischer Positionen im Kontext von Sammlungs-, Inventarisierungs- und systematischen Ausstellungssystem • Theoretisches Wissen und dessen praktische künstlerische Anwendung über komplexe Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen (wiss. Klassifizierungssystematiken, der Ästhetik ihrer Ordnungs- und Repräsentationssysteme und darauf aufbauenden Weltanschauungsmodellen (epistemologische und künstlerische „Institutionenkritik“) • Anwendbarkeit künstlerisch-gestalterischen Wissens in einer konkreten Auftragsproduktion in einem relevanten (Museums-)Kontext im Hinblick auf eine zukünftige freiberufliche/angestellte Berufspraxis • Entwicklung kommunikativer Fähigkeiten im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Fachwissenschaftlern und Mitarbeitern relevanter Institutionen (Museen, Archive, Sammlungen) • Befähigung zur selbständigen Arbeit: Perfektionierung bestehender handwerklicher Fähigkeiten zur Umsetzung künstlerischer Arbeiten inkl. Nachweis für die Nutzungserlaubnis der an der Professur verfügbaren Werkzeuge/Arbeitsmittel/Ateliers 	
Lehrformen	6 SWS Fachmodul	
Voraussetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Abschluss B.f.A. / B.F.A. 	
Verwendbarkeit	Das Modul schafft die Voraussetzungen für den erfolgreichen M.F.A.-Abschluss Media Art and Design.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus Dokumentation und Präsentation der Arbeitsergebnisse in digitaler und analoger Form.	
	Teilnahme am Modul, Referat und Abgabe einer schriftlichen Hausarbeit (20/40/40) + Note	
	Prüfungsvorleistung ist der regelmäßige Besuch des Seminars im Umfang von 30 Stunden.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 LP erworben werden. Die Note ergibt sich aus: <ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Teilnahme am Plenum • Field Notebook • Einzelkonsultation • Hausaufgaben • Eigenständige künstlerische Leistung 	
Häufigkeit des Moduls	Wintersemester oder Sommersemester	
Arbeitsaufwand	Plenum: 60 Stunden, Selbststudium, Einzelkonsultation 120 Stunden	
	Der Gesamtarbeitsaufwand beträgt 180 Stunden	
Dauer des Moduls	1 Semester	

Pflicht- und Wahlpflichtmodule bei einem sechs- bzw. siebensemestrigen Bachelorabschluss 1. und 2. Brückensemester

Bei einem sechs- bzw. siebensemestrigen Bachelorabschluss können im ersten und zweiten Brückensemester Projektmodule, Fachmodule und Wissenschaftsmodule aus den Modulkatalogen der Bachelorstudiengänge Medienkunst/Mediengestaltung, Visuelle Kommunikation und Produktdesign gewählt werden.