

§ C22 Studienfach Mediengestaltung

§ C22.1 Allgemeine Bestimmungen für das Studienfach Mediengestaltung

Das Studienfach Mediengestaltung wird in Kooperation folgender Partnereinrichtungen durchgeführt:

- Kunstuniversität Linz
- Pädagogische Hochschule Oberösterreich
- Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

(1) Gegenstand des Studiums

Da die Studienrichtung Mediengestaltung mehrere Forschungs- und Praxisfelder umfasst, wie z. B. Medienkunstgeschichte, neue Lehr- und Lernkulturen, Medienbildung, Medien- und Kommunikationstheorie, Creative Programming, Sound Studies, Virtualität und Immersion, Gaming sowie Interaktive Kunst, erfolgt die theoretische, methodische und praktische Auseinandersetzung mit analogen und digitalen Medien aus der Perspektive verschiedener Disziplinen.

Die zentralen künstlerischen und wissenschaftlichen Ausgangspunkte bilden kontemporäre kunst-, medien- und bildungsrelevante Diskurse, Forschung und nachhaltige Entwicklung. Die Studierenden erwerben sowohl interdisziplinär vernetzende künstlerische und fachwissenschaftliche Kompetenzen, als auch Forschungs-, Entscheidungs- und Kommunikationsfertigkeiten durch individuelle Vertiefungen und Spezialisierungen in den verschiedenen Schwerpunktbereichen.

Ziel ist es, die eigene künstlerisch-gestalterische und pädagogische Theorie und Praxis als zusammenhängenden und dynamischen Diskurs zu begreifen. Durch die künstlerisch-praktische und wissenschaftlich-reflexive Auseinandersetzung mit Medien qualifizieren sich Studierende für Berufe in schulischen und außerschulischen Bereichen.

(2) Studienbereiche und Lernziele

Das Studium Mediengestaltung gliedert sich in die Bereiche Medienbildung, Medienkunst und Medienkultur. Hier spielt der Prozess, die kreative Auseinandersetzung mit Themen eine ebenso wichtige Rolle, wie das klassische Lernergebnis. Die Studierenden bringen Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten selbstorganisiert hervor und wenden diese situativ und performativ bezogen auf die Handlungserfordernisse beruflicher Praxis an.

Medienbildung

Die Lehrangebote umfassen Fachdidaktik aus der Perspektive der Medienkunst/Gestaltung, pädagogische Praxis, interkulturelle und transgenerationale Medienbildung (Gender, Mehrsprachigkeit, Inklusion), Medienethik und Medienpsychologie.

Die Studierenden initiieren, begleiten, steuern und bewerten mittels adäquater Methoden medienkünstlerische und gestalterische Prozesse und deren Reflexion und bauen damit eine gute Lernkultur auf. Im Zentrum stehen selbstständig erarbeitete fachdidaktische Forschungsfragen für kooperative Lehr- und Lernformen und deren wissenschaftliche Aufarbeitung. Dabei sollen die Dynamiken von Individual- und Gruppenprozessen, Geschlechterdifferenz, Interkulturalität und Mehrsprachigkeit in Lernsituationen erkannt, und individuelle Fähigkeiten in medienkünstlerischen, kulturellen und bildenden Kontexten gefördert werden. Die kommunikativen und vernetzenden Fähigkeiten in schulischen und außerschulischen Handlungsfeldern werden in verschiedenen Anwendungsszenarien erprobt und im Projektmanagement vertieft. Die Studierenden analysieren die veränderten Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen jugendlicher Netzkultur hinsichtlich ihrer Mediennutzung, Medieneffekte und Medienwirkungen und transferieren diese in mediendidaktische Szenarien. Dabei sollen die erworbenen medienkünstlerischen, kulturellen und interdisziplinären Kompetenzen in schulischen und außerschulischen Bereichen angewandt und in Berufsfeldern der Kultur- und Kreativwirtschaft ausgeübt werden.

Medienkunst

Die Lehrangebote umfassen medienkünstlerische Grundlagen, Media Art, Sound Studies, Creative Programming, Erzähltechniken/New Storytelling, Präsentations- und Ausstellungskompetenzen (Design/ Konzeption/Vermittlung) und Gaming. Mit unterschiedlichen Medien werden künstlerische Prozesse und Arbeitsweisen evoziert und artikuliert, sodass sich mittels ästhetischer, gesellschaftlicher und wissenschaftlicher Reflexion kulturelle Bedeutungszusammenhänge erschließen.

Die Studierenden analysieren, reflektieren und wenden die medienimmanenten Eigenschaften materieller und immaterieller (digitaler) Technologien für die eigenständige künstlerisch-gestalterische Arbeit an. Mit dem Computer als Medium und den darin angelegten spezifischen Qualitäten und Möglichkeiten werden neue künstlerische Handlungsfelder kooperativer und vernetzter Arbeitsweisen erkundet. Die Studierenden lernen das Wissen über Techniken und Ästhetiken populärer Medienkulturen in künstlerische und kulturelle Praxen umzusetzen.

Medienkultur

Die Lehrangebote umfassen Grundlagen künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeitens und Forschens, internationale Medientheorien, Medienkunstgeschichte, Medienökonomie, Netzkultur und Mediensoziologie.

Die Studierenden erarbeiten, reflektieren und kontextualisieren die historischen und methodischen Kenntnisse über die künstlerische Auseinandersetzung mit technischen Medien, insbesondere mit maschinengestützter und maschinenmanipulierter Bild- und Tonbearbeitung in den entsprechenden Diskursen. Dabei steht die Auseinandersetzung mit Theorien, Ansätzen und Methoden der Medien- und Kommunikationsforschung in empirisch-forschungsorientierten Projekten im Vordergrund. Die Prozesse des Mediengebrauchs und -handelns werden in ihren jeweiligen sozialen Kontexten als auch die Medienangebote selbst in ihren gesellschaftlichen und historischen Erscheinungsformen analysiert. Dabei werden besonders die elektronischen Netzwerke nach ihren demokratischen, partizipativen Zusammenhängen und künstlerischen sowie sozio-kulturellen Potenzialen untersucht.

(3) Studienvoraussetzungen

Die Zulassung setzt neben der allgemeinen Universitätsreife die Beherrschung der deutschen Sprache (mindestens Niveau B2 – gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen GER 2001) und die Ablegung einer Zulassungsprüfung zur Feststellung der künstlerischen Reife voraus. Die Zulassungsprüfung ist in der Prüfungsordnung geregelt. Die Studieneingangs- und Orientierungsphase wird durch die künstlerische Zulassungsprüfung gemäß § 66 UG ersetzt.

Die künstlerische Zulassungsprüfung zum Bachelorstudium Mediengestaltung besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlegen von künstlerischen Arbeiten
2. praktische Klausurarbeit
3. Gespräch mit der Prüfungskommission und Präsentation der vorgelegten Arbeiten

(4) Bachelorarbeit

Die Bachelorarbeit (3 ECTS) ist eine eigenständige Arbeit, die nach den Methoden künstlerischer/wissenschaftlicher Praxis innerhalb folgender Lehrveranstaltungen verfasst werden kann:

- MG B 1.3 Medienbildung;
- MG B 2.1 Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie;
- MG B 3.3 Playful Media; MG B 5.2 New Media Art;
- MG B 5.3 New Media – Technik, Kunst, Kultur;
- MG B 5.4 Fachdidaktik;
- MG B 6.1 Medienkünstlerisches Projekt I-IV;
- MG B 6.3 Medientheorie / Medienphilosophie;
- MG B 7.3 Mediendidaktik.

(5) Vergabe von Plätzen bei Lehrveranstaltungen mit limitierter Anzahl von Teilnehmerinnen und Teilnehmern

Die Höchstzahl an Teilnehmerinnen und Teilnehmern ist im Bachelorstudium Lehramt Studienfach Mediengestaltung folgendermaßen beschränkt:

Exkursion (EX)	15
Interdisziplinäres Projekt (IP)	20
Künstlerischen Einzelunterricht (KE)	15

(6) Zulassungsvoraussetzungen für Prüfungen

Für die Zulassung zu folgenden Prüfungen sind als Voraussetzung festgelegt:

Modul/ Lehrveranstaltung	Voraussetzung
MG B 4.1 SE Cultural Media und Gender Studies	MG B 2.1 Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie
MG B 4.4 PS Pädagogische Praxis und Recherche	MG B 1.2 Wissenschaftliches Arbeiten
MG B 5.4 PS Fachdidaktik	MG B 1.3 Medienbildung
MG B 6.3 PS Medientheorie / Medienphilosophie	MG B 1.1 Einführung in die Medientheorie MG B 2.1 Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie
MG B 6.5 PS Medienpädagogik I	MG B 4.3 Multimediale Kunst und Wissensräume
Bachelorarbeit	MG B 6.3 Medientheorie / Medienphilosophie MG B 6.4 Medienkünstlerische Positionen MG B 5.5 Fachdidaktik MG B 6.1 Medienkünstlerisches Projekt

§ C22.2 Modulübersicht

Im Folgenden sind die Module und Lehrveranstaltungen des Bachelorstudiums Lehramt Studienfach Mediengestaltung aufgelistet. Die Zuordnung zur Semesterfolge ist eine Empfehlung und stellt sicher, dass die Abfolge der Lehrveranstaltungen optimal auf das Vorwissen aufbaut und der Jahresarbeitsaufwand sich über die Studienjahre gleichmäßig verteilt. Module und Lehrveranstaltungen können auch in anderer Reihenfolge absolviert werden, sofern keine Voraussetzungen festgelegt sind.

Die detaillierten Beschreibungen der Module inklusive der zu vermittelnden Kenntnisse, Methoden und Fertigkeiten finden sich im Abschnitt Modulbeschreibungen.

Bachelorstudium Lehramt Studienfach Mediengestaltung													
Modul	Lehrveranstaltung	SSSt.	Typ	ECTS	Semester mit ECTS								
					I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
Pflichtmodule													
Modul MG B 1: Einführungsmodul MG I													
MG B 1.1	Einführung in die Medientheorie	2	VU	2	2								
MG B 1.2	Wissenschaftliches Arbeiten	2	PS	2	2								
MG B 1.3	Medienbildung	2	VU	2	2								
MG B 1.4	Kommunikationsdesign	2	GK	2	2								
MG B 1.5	Medienlabor	2	GK	2	2								
MG B 1.6	Creative Programming	2	GK	2	2								
Zwischensumme Modul MG B 1		12		12	12								
Modul MG B 2: Einführungsmodul MG II													
MG B 2.1	Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie	2	PS	2		2							
MG B 2.2	Pädagogische Praxis	2	IP	2		2							
MG B 2.3	Sound Studies	2	GK	2		2							
MG B 2.4	Video	2	GK	2		2							
Zwischensumme Modul MG B 2		8		8		8							
Modul MG B 3: Fachmodul MG I													
MG B 3.1	Cinemathek	2	UV	2			2						
MG B 3.2	Erzähltheorie	2	UV	2			2						
MG B 3.3	Playful Media	2	IP	2			2						
MG B 3.4	Transgenerationales Lernen	2	IP	2			2						
MG B 3.5	Web Design / Application Design	2	UV	2			2						
MG B 3.6	Künstlerische Fotografie	2	UV	2			2						
MG B 3.7	Sound Studies II	2	UV	2			2						
Zwischensumme Modul MG B 3		14		14			14						
Modul MG B 4: Fachmodul MG II													
MG B 4.1	Cultural Media und Gender Studies	2	SE	2			2						
MG B 4.2	Medienlabor II	3	UV	3			3						
MG B 4.3	Multimediale Kunst und Wissensräume	2	IP	2			2						
MG B 4.4	Pädagogische Praxis und Recherche	2	PS	2			2						
Zwischensumme Modul MG B 4		9		9			9						

Modul MG B 5: Pädagogisch-praktisches Modul MG I + II										
MG B 5.1 Kommunikationsdesign II	2	UV	2					2		
MG B 5.2 New Media Art	2	IP	2					2		
MG B 5.3 New Media – Technik, Kunst, Kultur	3	IP	3					3		
MG B 5.4 Fachdidaktik (Teil der PPS)	3	PS	3					3		
MG B 5.5 Fachdidaktik (Teil der PPS)	3	VO	3							3
Zwischensumme Modul MG B 5	13		13					10		3

Modul MG B 6: Projektmodul MG I+II										
MG B 6.1 Medienkünstlerisches Projekt I	3	KE	3							3
MG B 6.2 Medienkünstlerisches Projekt II	4	KE	4							4
MG B 6.3 Medientheorie / Medienphilosophie	2	PS	2							2
MG B 6.4 Medienkünstlerische Positionen	2	IP	2							2
MG B 6.5 Medienpädagogik I	2	PS	2							2
MG B 6.6 Medienpädagogik II	2	VO	2							2
Zwischensumme Modul MG B 6	15		15							15

Modul MG B 7: Vertiefungsmodul MG I +II										
MG B 7.1 Medienkünstlerisches Projekt III	4	KE	4							4
MG B 7.2 DIY / Hackerspace Culture	2	IP	2							2
MG B 7.3 Mediendidaktik	2	VU	2							2
MG B 7.4 Sustainable Media / Media Ecology	4	IP	4							4
MG B 7.5 Medienkünstlerisches Projekt IV	5	KE	5							5
Zwischensumme Modul MG B 7	17		17							8 9

Modul MG B 8: Wahlpflichtmodul										
Lehrveranstaltungen nach Wahl im Ausmaß von 6 ECTS	6		6		3		3			
Zwischensumme Modul MG B 8	6		6		3		3			

Summe Pflichtmodule	94		94	12	11	14	12	10	15	11 9
----------------------------	-----------	--	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-------------

MG B BA Bachelorarbeit			3							3
Summen gesamt	94		97	12	11	14	12	10	12	11 12

§ C22.3 Modulbeschreibungen

Modulbezeichnung	Modul 1: Einführungsmodul Mediengestaltung I
Modulcode	MG B 1
Arbeitsaufwand gesamt	12 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - können einen Überblick über die Geschichte der Medien von der Erfindung der Schrift (Graffiti / Höhlenzeichnungen) bis zum Internet wiedergeben. - erarbeiten mittels Recherche und Gegenüberstellung von multimodalen Informations- und Wissensressourcen, Grundbegriffe der Kommunikations- und Zeichentheorie sowie verschiedene Medienbegriffe. - können einen Überblick über die grundlegenden Begriffe und Konzepte der aktuell wichtigsten Theorien der Medien wiedergeben. Das Spektrum reicht von der Kritischen Theorie über technikorientierte Ansätze, Gender und Medien bis hin zum Poststrukturalismus. Anhand von medialen Beispielen werden die Logik, das strukturierende Potenzial, der Modellcharakter und der Anwendungsbereich der jeweiligen Theorie diskutiert. - wenden künstlerische und wissenschaftliche Methoden wie Recherche, Archiv, Erhebung, Interpretation und Deutung, Modellbildung, Experiment, Eingriff, Reflexion und Diskussion anhand einer selbst definierten Problemstellung, Forschungsfrage an. - befassen sich mit Quellen und deren Eignung für das wissenschaftliche Arbeiten und zur theoretischen und künstlerischen Forschung. - kennen und verwenden Methoden zur Erschließung von Texten und können eigene Texte sowie Texte Anderer reflektieren und diskutieren und wissen welche Zitierweisen es gibt. - erkennen, verstehen, bewerten und schätzen die Potenziale digitaler Medien für künstlerisch-gestalterische, schülerzentrierte, individualisierte sowie handlungsorientierte Lernprozesse ein. - erarbeiten experimentelle Beispiele aus Kunst, Alltagskultur und Wissenschaft und transferieren diese in medien-, bildungsspezifische Szenarien. - erhalten ein solides Grundverständnis in grafischen Grundlagen, in Typografie und Schrift. - lernen emanzipiert und spielerisch den Umgang mit Werkzeugen, einer reflektierten Wahrnehmung sowie einem gestalterischen Selbstbewusstsein. - analysieren und bewerten die technischen Eigenschaften und Spezifika von digitalen Bild- und Tonmedien und prüfen ihre Möglichkeit/Verfügbarkeit und Anwendbarkeit für künstlerisch/gestalterische Prozesse. - analysieren und erforschen aufkommende Technologien und nutzen diese für künstlerische Prozesse. - erproben die richtige Handhabung von Geräten, Programmen und Werkzeugen in den neuen Medien. - entwickeln und veröffentlichen mit einfachen Programmiersprachen und Werkzeugen Animationen, interaktive Geschichten und Spiele im Internet. - erhalten ein solides Grundverständnis für Programmierung, sie können Dokumentation verstehen und verwenden, sowie eigene Funktionen und Techniken anwenden.
Modulinhalt	<p>Das Einführungsmodul beinhaltet die theoretischen und praktischen Grundlagen der Mediengestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technische und ästhetische Grundlagen digitaler (Bewegt)Bild- und Tonmedien sowie Creative Programming/Gaming.

	<ul style="list-style-type: none"> - Medientheoretische und gestalterische Grundlagen - Mediendidaktischen Grundlagen in medienkünstlerischen/-gestalterischen Lehr- und Lernprozessen
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 1.1 VU Einführung in die Medientheorie (2 ECTS)</p> <p>MG B 1.2 PS Wissenschaftliches Arbeiten (2 ECTS)</p> <p>MG B 1.3 VU Medienbildung (2 ECTS)</p> <p>MG B 1.4 GK Kommunikationsdesign (2 ECTS)</p> <p>MG B 1.5 GK Medienlabor (2 ECTS)</p> <p>MG B 1.6 GK Creative Programming (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 2: Einführungsmodul MG II
Modulcode	MG B 2
Arbeitsaufwand gesamt	8 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - erarbeiten und diskutieren anhand historischer und zeitgenössischer medienwissenschaftlicher Positionen und Fallbeispiele in medienkultureller, sozioökonomischer und politischer Dimension, wie Medien und ihre Praktiken mit dem menschlichen Kommunizieren und Verhalten wechselwirken. - wenden kommunikative und vernetzende Fähigkeiten in schulischen und außerschulischen Handlungsfeldern und im Projektmanagement an. - erarbeiten und begreifen künstlerisch-gestalterische und pädagogische Theorie und Praxis als zusammenhängenden und dynamischen Diskurs. - wenden gezielt Werkzeuge und Konzepte aus den Bereichen Tontechnik, Akustik und Sound-/Klanggestaltung an und setzen diese in Bezug zu Theorie und Forschung in Sound Studies bzw. anderer mit Sound interagierender Mediengestaltungs- und Medienbereiche. - erwerben grundlegende technische und gestalterische Kenntnisse mit Kamera, Ton und Licht. Sie können Bewegtbildproduktionen reflektieren und vermitteln. - verstehen Filmcodes und Montagetechniken.
Modulinhalt	<p>Das Einführungsmodul beinhaltet die theoretischen und praktischen Grundlagen der Mediengestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technische und ästhetische Grundlagen digitaler (Bewegt)Bild- und Tonmedien - Medientheoretische und gestalterische Grundlagen - Mediendidaktische Grundlagen in medienkünstlerischen/-gestalterischen Lehr- und Lernprozessen
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 2.1 PS Medien und Gesellschaft / Mediensoziologie (2 ECTS) (DI)</p> <p>MG B 2.2 IP Pädagogische Praxis (2 ECTS)</p> <p>MG B 2.3 GK Sound Studies (2 ECTS)</p> <p>MG B 2.4 GK Video (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 3: Fachmodul MG I
Modulcode	MG B 3
Arbeitsaufwand gesamt	14 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - erwerben grundlegende Fähigkeiten in der Filmanalyse und im Diskurs über Medienproduktionen und -kunst. Dabei werden formale und inhaltliche Elemente unter Berücksichtigung von Produktion und Rezeption, die im Rahmen diskursiver, kultureller und gesellschaftlicher Kontexte gesehen werden, analysiert. - erarbeiten und diskutieren künstlerische, kulturelle, narrative und interaktive Erzähltechniken und -praktiken in den unterschiedlichen Medien. - können verschiedene Methoden der Erzähltheorie anwenden und Geschichten in verschiedene Medienformate übertragen. - lernen anhand von Strategien, Elementen und Konzepten aus der Game-Logik, die Möglichkeiten partizipativer Kreativitätsstrategien im Rahmen konkreter spielerischer Anwendungsszenarien umzusetzen. - experimentieren mit elektronischen Bauteilen und erarbeiten multisensorische Interfaces, die einen Einblick in die Entwicklungen und Phänomene ortsbezogener Medien geben sollen. - wenden kommunikative und vernetzende Fähigkeiten in schulischen und außerschulischen Handlungsfeldern und im Projektmanagement an. - können Vermittlungsprojekte selbständig planen, organisieren, umsetzen, dokumentieren und präsentieren. - erlernen die Grundlagen statischer und dynamischer Gestaltung und deren zugrunde liegenden Beschreibungssprachen im Zusammenhang mit Server- und Clientspezifischen Entwicklungen. - entwickeln einfache interaktive Web-Applikationen mittels objektorientierter Programmierschnittstellen. - gestalten mit analogen und digitalen Bildmedien. - erhalten eine Einführung in die Entwicklung und Vergrößerung von Fotonegativen in der Dunkelkammer und lernen die Fototechnik (Kamera, Licht) kennen. - erhalten durch die theoretisch-kulturwissenschaftliche Auseinandersetzung einen Einblick in bedeutsame Begriffe und Konzepte der Sound Studies, Soundart und Medienkunst. - setzen technisch-praktisches Wissen in medienkünstlerische/-gestalterischen Projekten ein und verstehen Bedeutungszusammenhänge von Klang und Klangbearbeitung.
Modulinhalt	In den Fachmodulen werden weiterführende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse der Studienbereiche gefördert. Das Modul verbindet theoretische, künstlerisch-gestalterische und/oder fachdidaktische Inhalte.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 3.1 UV Cinemathek (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.2 UV Erzähltheorie (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.3 IP Playful Media (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.4 IP Transgenerationales Lernen (2 ECTS) (DI)</p> <p>MG B 3.5 UV Web Design / Application Design (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.6 UV Künstlerische Fotografie (2 ECTS)</p> <p>MG B 3.7 UV Sound Studies II (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 4: Fachmodul MG II
Modulcode	MG B 4
Arbeitsaufwand gesamt	9 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - fördern die Dynamiken von Individual- und Gruppenprozessen, Geschlechterdifferenz, Interkulturalität und Mehrsprachigkeit in Lernsituationen und erkennen und fördern individuelle Fähigkeiten in medienkünstlerischen, -kulturellen und -bildenden Kontexten. - konzipieren und präsentieren eigenverantwortlich medienkünstlerische/-gestalterische Projekte und stellen ihre eigene subjektive Perspektive in einen diskursiv und kontextuell verfassten Bedeutungszusammenhang. - explorieren die verschiedenen Medien und Möglichkeiten generativer Kunst und setzen diese in Projekten um. - gestalten, produzieren und kuratieren mit digitalen Medien interaktive, vernetzte, performative, multimediale und narrative Installationen, Projekte und Präsentationen in realen und virtuellen Räumen. - reflektieren Lerntheorien und Modelle des didaktischen Designs aus medienkünstlerischer/-gestalterischer Perspektive und setzen diese in kreative Lehr- und Lernprozesse um.
Modulinhalt	In den Fachmodulen werden weiterführende Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnissen der Studienbereiche gefördert. Das Modul verbindet theoretische, künstlerisch-gestalterische und/oder fachdidaktische Inhalte.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 4.1 SE Cultural Media und Gender Studies (2 ECTS)</p> <p>MG B 4.2 UV Medienlabor II (3 ECTS)</p> <p>MG B 4.3 IP Multimediale Kunst und Wissensräume (2 ECTS)</p> <p>MG B 4.4 PS Pädagogische Praxis und Recherche (2 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 5: Pädagogisch-praktisches Modul MG I + II
Modulcode	MG B 5
Arbeitsaufwand gesamt	13 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlernen die Grundlagen visueller Kommunikation und Semiotik und wenden diese an. - erweitern ihre Erfahrungen in der Erstellung von typografischen Layouts, Konzepten, Recherche und Bilderzeugung. - entwickeln eine experimentelle, eigenständige gestalterische Position audiovisueller Informationen im dreidimensionalen Raum. - erarbeiten einen Überblick über die geschichtliche Entwicklung der medienkünstlerischen Strömungen und künstlerischen Praktiken im Zusammenspiel von Kunst und Technologie. - lernen die Möglichkeiten und Potentiale der Medienkunst für die Entwicklung von Medien- und Gestaltungskompetenz über den engeren künstlerischen Bereich hinaus zu entfalten.

	<ul style="list-style-type: none"> - lernen die Zusammenhänge von soziokulturellen, technischen und ästhetischen Entwicklungen, die zur Computerisierung der Gesellschaft und in weiterer Folge zur Digitalisierung fast aller Lebensbereiche beigetragen haben kennen. - analysieren die kommunikations- und informationstheoretischen Grundlagen analoger und digitaler Medien und hinterfragen diese nach ihren Effekten, Interaktions-, Produktions- und Gestaltungspotentialen. - erkennen selbstständig fachdidaktische Forschungsfragen für informelle, formelle und kooperative Lehr- und Lernformen und setzen deren wissenschaftliche Aufarbeitung um.
Modulinhalt	Im Zentrum steht die inner- und außerschulische pädagogische Praxis. Auf der Basis von bisher erworbenen fachdidaktischen, fachwissenschaftlichen und fachpraktischen Kompetenzen werden Praktika realisiert. Diese werden in den Phasen der Entwicklung, Durchführung und Evaluierung fachdidaktisch und bildungswissenschaftlich begleitet. Die Kopplung an ein Vertiefungsmodul intensiviert die Entwicklungs- und Reflexionsprozesse. Das Modul dient der Erprobung projektorientierten pädagogischen Handelns.
Lehrveranstaltungen	MG B 5.1 UV Kommunikationsdesign II (2 ECTS) MG B 5.2 IP New Media Art (2 ECTS) MG B 5.3 IP New Media – Technik, Kunst, Kultur (3 ECTS) MG B 5.4 PS Fachdidaktik (3 ECTS) (DI) MG B 5.5 VO Fachdidaktik (3 ECTS) (DI)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 6: Projektmodul MG I+II
Modulcode	MG B 6
Arbeitsaufwand gesamt	15 ECTS
Learning Outcomes	Die Studierenden <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln in Einzel- und Teamarbeit Projekte und positionieren diese in realen und virtuellen Ausstellungs- und Präsentationskontexten. - setzen sich mit zentralen Fragestellungen der Medientheorie auseinander und erforschen die Gründe für die Entwicklung und Durchsetzung neuer Medien. - verstehen ihre Bedeutung für Gesellschaft, Kultur und Wissenschaft sowie die Konsequenzen für unsere Lebenswirklichkeit. - reflektieren die Positionen aktueller Medienkunst hinsichtlich ihrer Produktionsweisen, Methoden, Strategien und Interaktionsformen und als Gegenstand der Auseinandersetzung machen sie diese für eigene Konzepte und Projekte nutzbar. - erkennen die sozialen Zusammenhänge von Technik, Produktions- und Rezeptionsbedingungen und gesellschaftlichen Funktionen eines Mediums und transferieren diese in neue Wissens-, Bedeutungs- und Bildungskontexte.
Modulinhalt	Projektmodule dienen der Durchführung von Projekten. Sie beinhalten Recherche, Kontextualisierung, Planung, Präsentation und Dokumentation.
Lehrveranstaltungen	MG B 6.1 KE Medienkünstlerisches Projekt I (3 ECTS) MG B 6.2 KE Medienkünstlerisches Projekt II (4 ECTS) MG B 6.3 PS Medientheorie / Medienphilosophie (2 ECTS) MG B 6.4 IP Medienkünstlerische Positionen (2 ECTS) MG B 6.5 PS Medienpädagogik I (2 ECTS) MG B 6.6 VO Medienpädagogik II (2 ECTS)
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 7: Vertiefungsmodul MG I +II
Modulcode	MG B 7
Arbeitsaufwand gesamt	17 ECTS
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln in Einzel- und Teamarbeit Projekte und positionieren diese in realen und virtuellen Ausstellungs- und Präsentationskontexten. - lernen die historischen Wurzeln und deren weitreichende Implikationen, von den Anfängen der MIT-Hacker-Kultur, bis hin zu den gegenwärtigen Strömungen der DIY-, Maker- und FabLab-Kultur kennen. - wenden die erworbenen Kenntnisse in vernetzten und realen Arbeitsumgebungen an und entwickeln gleichzeitig ein Verständnis für kooperative Formen der Zusammenarbeit in zukünftigen Design- und Produktionsprozessen. - analysieren und transferieren die veränderten Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen jugendlicher Netzkultur hinsichtlich ihrer Mediennutzung, Medieneffekte und Medienwirkungen. - untersuchen die Transformation der Lehrinhalte, die didaktischen und heuristischen Werkzeuge, die institutionellen Kontexte und die Sozialisation von Menschen in der digitalen Kultur. - transferieren inhaltlich-thematische Schwerpunkte durch Anwendung von transdisziplinären und -medialen Arbeits- und Forschungsverfahren in zielgruppenorientiertes, gegenstandsadäquates didaktisches Handeln. - analysieren gegenwärtigen Kommunikations- und Informationsmedien nach ihrer materiellen und immateriellen Beschaffenheit sowie ihre Einflüsse auf unsere Ökosysteme. - erarbeiten in interdisziplinären Lehr- und Lernsettings konkrete Anwendungsszenarien eines ressourcenschonenden Umgangs mit Energie und Umwelt.
Modulinhalt	Vertiefungsmodule ermöglichen die intensiverte Auseinandersetzung mit gewählten Studienbereichen.
Lehrveranstaltungen	<p>MG B 7.1 KE Medienkünstlerisches Projekt III (4 ECTS)</p> <p>MG B 7.2 IP DIY / Hackerspace Culture (2 ECTS)</p> <p>MG B 7.3 VU Mediendidaktik (2 ECTS)</p> <p>MG B 7.4 IP Sustainable Media / Media Ecology (4 ECTS)</p> <p>MG B 7.5 KE Medienkünstlerisches Projekt IV (5 ECTS)</p>
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp

Modulbezeichnung	Modul 8: Wahlpflichtmodul
Modulcode	MG B 8
Arbeitsaufwand gesamt	6 ECTS
Learning Outcomes	Das Modul dient insbesondere der Vertiefung persönlicher Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, dem Erwerb zusätzlicher Kompetenzen sowie der Profilbildung für den künftigen Arbeitsbereich.
Modulinhalt	Je nach gewählten Lehrveranstaltungen
Lehrveranstaltungen	Nach Wahl der Studierenden
Prüfungsart	Modulteilprüfungen/ Lehrveranstaltungsorientierter Prüfungstyp