

Magisterstudium Kunstinformatik

Prüfungsfächer

Im Rahmen des viersemestrigen Magisterstudiums sind 67 Semesterstunden zu absolvieren und eine Magisterarbeit zu verfassen. Das Studium besteht aus fünf Prüfungsfächern:

- Mathematik und Technische Informatik (14.0 Sst)
- Visuelle Kunstinformatik (16.0 Sst)
- Akustische Kunstinformatik (18.0 Sst)
- Angewandte Kunstinformatik (19.0 Sst)
- Magisterarbeit

Lehrveranstaltungen, die bereits in jenem Studium, auf das das Magisterstudium Kunstinformatik aufbaut, (als Pflichtlehrveranstaltungen, Wahllehrveranstaltungen oder freies Wahlfach) absolviert wurden, können nicht nochmals in einem der Prüfungsfächer des Magisterstudiums Kunstinformatik absolviert werden.

Magisterarbeit

Das Thema der Magisterarbeit ist einem der Prüfungsfächer auf Vorschlag der/des Studierenden oder der Betreuerin/des Betreuers zu entnehmen. Die Aufgabenstellung ist so zu wählen, dass für eine Studentin/einen Studenten die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist.

Prüfungsordnung

Gesamtbeurteilung

Die Gesamtbeurteilung des Magisterstudiums ergibt sich aus den Beurteilungen der Prüfungsfächer Mathematik und Technische Informatik, Visuelle Kunstinformatik, Akustische Kunstinformatik, Angewandte Kunstinformatik sowie aus der Beurteilung der Magisterarbeit. Die einem Prüfungsfach angehörenden Lehrveranstaltungen sind in Form von einzelnen Lehrveranstaltungsprüfungen zu absolvieren. Die Gesamtnote eines Prüfungsfaches ergibt sich als Mittel über die Beurteilungen der einzelnen Lehrveranstaltungen gewichtet mit der Anzahl der Semesterstunden. Wurde die Prüfung über eine Lehrveranstaltung gemäß § 59 UniStG anerkannt, so gilt in jedem Fall die in diesem Studienplan festgelegte Semesterstundenanzahl. Die Gesamtbeurteilung hat "bestanden" zu lauten, wenn jedes Prüfungsfach positiv beurteilt wurde, andernfalls hat sie "nicht bestanden" zu lauten. Die Gesamtbeurteilung hat "mit Auszeichnung bestanden" zu lauten, wenn in keinem Prüfungsfach eine schlechtere Beurteilung als "gut" und in mindestens der Hälfte der Prüfungsfächer die Beurteilung "sehr gut" erteilt wurde.

Präambel

Kunstinformatik kann als der technische Aspekt der Computerkunst angesehen werden. Der Begriff Computerkunst ist relativ neu, der Terminus wird zwar benutzt ist aber kunsthistorisch betrachtet wenig geeignet um eine Kunstgattung zu beschreiben. Computerkunst wird der Medienkunst zugeschrieben, wobei auch diese Bezeichnung von Kunsthistorikern noch diskutiert wird. Ungeachtet der Terminologie hat sich die Medienkunst ihren Rang in der Kunstwelt erobert und zählt zu den etablierten Kunstrichtungen der Gegenwart. Stärkster Vertreter dieser Richtung ist die Videokunst, welche durch die Digitalisierung ihrer Werkzeuge aber immer schwerer von der Computerkunst differenziert werden kann. Die Computerkunst selbst gewinnt mehr und mehr an Beachtung, steht aber noch am Anfang ihrer Entwicklung und macht deshalb nur einen sehr kleinen Teil innerhalb der Medienkunst aus.

Computerkunst (welche oft synonym mit digitaler Kunst verwendet wird) kann sich primär mit dem Computer selbst auseinandersetzen und diesen als Medium benutzen oder der Computer dient als Werkzeug, wie bei den Gattungen digitale Malerei, 3D-Kunst, Fotomanipulation, mathematische Kunst, Netzkunst, interaktive Kunst, digitale Musik, Multimedia-Kunst und Mischformen aus den genannten Bereichen. Von allen diesen Richtungen wird der Netzkunst derzeit die meiste Aufmerksamkeit geschenkt.

ComputerkünstlerInnen, die sich primär dem Medium Computer zuwendet, können als ProgrammierkünstlerInnen angesehen werden, während ComputerkünstlerInnen, die den Computer als Werkzeug benutzen, als AnwendungskünstlerInnen bezeichnet werden können. Das Ziel, das es zu erreichen gilt, ist in beiden Fällen Kunst. Technisch gesehen handelt es sich bei ProgrammierkünstlerInnen um SoftwareentwicklerInnen und bei AnwendungskünstlerInnen um SoftwareanwenderInnen. Die Magisterstudien aus Informatik richten sich weitgehend an SoftwareentwicklerInnen, mit dem Ziel, diese mit den Fähigkeiten auszustatten, die notwendig sind, um Software zu erstellen, die die Bedürfnisse der SoftwareanwenderInnen befriedigt. Dieses Ziel entspricht aber in keiner Weise jenem der ProgrammierkünstlerInnen, deren Ziel nicht die Schaffung von Software, sondern die von Kunst ist. Unter diesem Aspekt ist das Studium Kunstinformatik zu verstehen.

Qualifikationsprofil der AbsolventInnen

Kunst ist eine der ältesten Wissenschaften überhaupt und so durchläuft auch ein Künstler/eine Künstlerin eine akademische Ausbildung. Als Voraussetzung für die künstlerische Ausbildung steht im traditionellen Sinn neben der künstlerischen Begabung auch die technische Kompetenz. Strebt man die Ausbildung zum Computerkünstler/zur Computerkünstlerin an, stellt sich also auch die Frage nach der geeigneten technischen Ausbildung. Das Studium Kunstinformatik soll werdenden ComputerkünstlerInnen die Technik zur Ausübung ihres Handwerks vermitteln. Darunter fällt in erster Linie die Erarbeitung eines individuellen Programmierstils unter Ausreizung aller technischer Möglichkeiten, aber auch die Fähigkeit die Rahmenbedingungen für die künstlerische Arbeit selbständig herstellen zu können. Ein Kunstinformatiker/eine Kunstinformatikerin soll in der Lage sein effiziente Funktionen und Methoden implementieren zu können, welche später in einer schaffenden Phase intuitiv einsetzbar sind.

Das Magisterstudium Kunstinformatik, welches optimal auf das Bakkalaureatstudium Software & Information Engineering abgestimmt ist und auf dessen Lehrinhalte aufbaut, vermittelt zum einen vertiefende Kenntnisse aus den Bereichen Mathematik und technische Informatik und zum anderen grundlegende und erweiterte Kenntnisse aus der Medieninformatik. AbsolventInnen beherrschen den wissenschaftlichen, technischen und künstlerischen Umgang mit akustischen und visuellen Daten sowohl theoretisch als auch praktisch.

Studienvoraussetzungen

Das Magisterstudium Kunstinformatik ist nicht nur für AbsolventInnen eines Bakkalaureats-, Magister- oder Diplomstudiums aus Informatik, sondern im Speziellen auch für AbsolventInnen eines Bakkalaureats-, Magister- oder Diplomstudiums aus Mathematik oder Elektrotechnik geeignet.

Zuordnung der Lehrveranstaltungen

Diese Studienkennzahlen werden im Folgenden verwendet:

641	Bakkalaureatstudium Publizistik und Kommunikationswissenschaft an der Fakultät für Sozialwissenschaften an der Universität Wien
316	Studienrichtung Musikwissenschaft an der Philologisch - Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien
670	Studienrichtung Tonmeister am Institut für Komposition und Elektroakustik an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien
503	Studienrichtung Komposition und Musiktheorie (Schwerpunkt: Elektroakustische Komposition) am Institut für Komposition und Elektroakustik an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien
532	Bakkalaureatstudium Medieninformatik an der Fakultät für technische Naturwissenschaften und Informatik an der Technischen Universität Wien
935	Magisterstudium Medieninformatik an der Fakultät für technische Naturwissenschaften und Informatik an der Technischen Universität Wien
881	Diplomstudium Informatik an der Fakultät für technische Naturwissenschaften und Informatik an der Technischen Universität Wien

ECTS Punkte

Die Zuordnung von ECTS (European Credit Transfer System) Punkten zu Lehrveranstaltungen ist für dieses Magisterstudium in folgender Weise geregelt:

	Sst	ECTS
Lehrveranstaltungen aus 641 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	4.0	8.0
Lehrveranstaltungen aus 316 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	4.0	8.0
Lehrveranstaltungen aus 670 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	6.0	6.0
Lehrveranstaltungen aus 503 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	8.0	14.0
Lehrveranstaltungen aus 935 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	9.0	16.5
Pflichtlehrveranstaltungen aus 532 entsprechend der dort gültigen ECTS-Bestimmungen	8.0	12.0
Wahlllehrveranstaltungen aus 532 (1.0 Sst = 1.0 ECTS)	4.0	4.0
Lehrveranstaltungen des Faches Mathematik und Technische Informatik (1.0 Sst = 1.5 ECTS)	14.0	21.0
Wahlfachpraktikum	10.0	14.5
Magisterarbeit		30.0
Gesamtes Magisterstudium	67.0	134.0

Lehrveranstaltungskatalog

Mathematik und Technische Informatik

Sst	ECTS	Typ	LVA	Kennzahl
2.0	3.0	VO	Graphentheorie und Kombinatorik	881
1.0	1.5	UE	Lineare Algebra	881
1.0	1.5	UE	Graphentheorie und Kombinatorik	881
3.0	4.5	VO	Elektrotechnische Grundlagen der Informatik	881
1.0	1.5	UE	Elektrotechnische Grundlagen der Informatik	881
4.0	6.0	VU	Rechnerstrukturen	881
2.0	3.0	LU	Rechnerarchitekturen	881

Visuelle Kunstinformatik

Sst	ECTS	Typ	LVA	Kennzahl
2.0	4.0	VU	Elektronische Medien 1 [iG 5.10.2 (I)]	641 (1)
2.0	4.0	VU	Elektronische Medien 2 [iG 5.10.2 (II)]	641 (1)
2.0	3.0	VO	Computergrafik 1	532
2.0	3.0	LU	Computergrafik 1	532
2.0	3.0	VO	Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung	532
2.0	3.0	LU	Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung	532
1.0	2.0	VO	Videoverarbeitung	935
1.0	2.0	LU	Videoverarbeitung	935
2.0	4.0	SE	Seminar aus Medieninformatik	935

Akustische Kunstinformatik

Sst	ECTS	Typ	LVA	Kennzahl
2.0	4.0	UE	Übung zum Tonsatz 1	316 (2)
2.0	4.0	UE	Übung zum Tonsatz 2	316 (2)
2.0	2.0	VS	Einf. i. d. Musiktheorie i. Bezug a. d. elektroakustische Musik 2	670 (3)
2.0	2.0	VS	Music Processing 3	670
2.0	2.0	VS	Music Processing 4	670
2.0	2.0	VS	Technik der elektroakustischen Musik 2	503
2.0	2.0	VS	Technik der elektroakustischen Musik 3	503
1.0	4.0	EK	Praktikum Studioteknik 2	503
1.0	4.0	EK	Praktikum Studioteknik 3	503
2.0	2.0	SU	Live Elektronik 1	503

Angewandte Kunstinformatik

Sst	ECTS	Typ	LVA	Kennzahl
2.0	2.0	PS	Computer und Kunst	532
2.0	2.0	VU	Elektro-akustische Musik	532
2.0	3.0	VO	Vernetztes Lernen	935
1.0	1.5	UE	Vernetztes Lernen	935
10.0	14.5	PR	Wahlfachpraktikum	881
2.0	4.0	SE	Seminar für DiplomandInnen	935

Hinweise zur Anrechnung von (1)

Studienplan Publizistik 1993, §1.2.e und §2.e: 5.10.2 Elektronische Medien

Studienplan Publizistik 2003, Wahlfächer: Praxisfeld der gesellsch. Kommunikation I+II:

Arbeitstechniken Praxisfeld I+II je 2.0 UE (AT)

Übung zum Praxisfeld I+II je 2 x 2.0 UE (UE)

Praxisfelder: Hörfunkjournalismus (HF), Fernsehjournalismus(TV)

Übergangsbestimmung Anrechnung:

AT-HF, AT-TV: iG 5.10.2 (I), ECTS 4.0

UE-HF, UE-TV: iG 5.10.2 (II), ECTS 4.0

Hinweise zur Anrechnung von (2)

Studienplan Musikwissenschaft alt, Pflichtfächer im 1. Abschnitt G121:

Übungen zum Tonsatz I+II 2 x 2.0 UE

Studienplan Musikwissenschaft 2002, §10 (6a): Tonsatz UE 4.0

Übergangsbestimmung Anrechnung: G 121 Übungen zum Tonsatz I - IV: §10 (6a)

ECTS-Berechnung: 1 Sst. UE entspricht 2 ECTS

Hinweise zur Lehrveranstaltungsbezeichnung von (3)

Studienplan Tonmeister: 2.0 VO Musiktheorie der Elektroakustischen Musik 1+2 vormals:

2.0 VS Einführung in die Musiktheorie in Bezug auf die elektroakustische Musik 1+2