

Studienplan für das Bachelorstudium

Fashion & Technology

an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

Akademischer Grad: Bachelor of Arts, abgekürzt: BA

Der Senat der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz erlässt aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Universitäten und ihre Studien (UG 2002, BGBl. Nr. 120/2002) i.d.g.F. mit Beschluss vom 17.Juni 2015 das vorliegende Curriculum für das Bachelorstudium Fashion & Technology (Nachfolgestudium Mode).

Inhaltsverzeichnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

1.1 Schwerpunktsetzung

1.2 Studienziele

1.3 Qualifikationsprofil

2. Akademischer Grad

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Grundsätzlicher Aufbau

3.2 Studienbereiche

3.3 Modularisierung des Studiums

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

3.5 Exemplarischer Studienverlauf

3.6 Definition der Lehrveranstaltungstypen

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

4.3 Prüfungen

4.4 Bachelorzeugnis

1. Studienziele und Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Fashion & Technology* (abgekürzt *F&T*) an der Kunstuniversität Linz ist ein 7-semesteriges Studium. Es vermittelt Kompetenzen zur Gestaltung, Fertigung und Präsentation im Bereich des zeitgenössischen Mode- und Accessoiresdesigns. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Vermittlung und Integration von innovativen Technologien. Innovative Technologien und zeitgenössisches Modedesign werden dabei stets im Hinblick auf ihre kulturellen und sozialen Implikationen reflektiert.

1.1 Schwerpunktsetzung

Mode und Technologie erfahren derzeit eine rasante gemeinsame Entwicklung.

Neue Technologien verändern die Art und Weise, wie wir Mode entwerfen, produzieren und wahrnehmen werden.

In der Vergangenheit kamen technologische Innovationen in der Mode vor allem in Form von neuen Materialien (Stoffen, Chemiefasern, Lycra etc.) oder in Form von neuen Produktionsmethoden vor. Heute entwickeln sich Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien (3D Druck, etc.) noch wesentlich dynamischer.

Die nun auch für die Mode verfügbaren neuen Technologien werfen brisante gesellschaftliche Fragen hinsichtlich des Körperverständnisses und der Relationen von Körper und Umwelt auf, z.B. in Bezug auf das Verhältnis von Öffentlichkeit und privater Sphäre, Identitätskonstruktionen und -performativitäten, Interaktion und Kommunikation oder Mensch-Maschine-Hybride (Cyborgs): Wie können beispielsweise Privatsphäre und Affekte in Zukunft geschützt werden, wenn das Kleidungsstück ein emotionaler Bildschirm wird? Die Studierenden entwickeln eine kritische Haltung hinsichtlich der Einbindung neuer Technologien in das Medium Mode, um diese verantwortungsbewusst und nachhaltig in ihre kreativen Prozesse einfließen lassen zu können. Sie sind in der Lage theoretische Grundlagen über Phänomene wie Trends, genderspezifische Geschlechtskonstruktionen und deren mögliche Veränderungen zu analysieren. Die StudentInnen reflektieren anhand aktueller Diskurse Fragen nach Identität und Zugehörigkeit, gemeinschaftsbildender und ausgrenzender Haltungen/Wirkungen durch das Phänomen Mode. Die Studierenden sind in der Lage zu reflektieren, wie Mode Vorstellungen von Körpernormen, Geschlechtsidentitäten, kultureller Zugehörigkeit, Gesundheit/Krankheit/Behinderung oder soziale Herkunft konstituiert und perpetuiert. Sie sind sich bewusst, dass über Mode vielfältige Formen der Diskriminierung transportiert werden können. Das Studium zielt daher auf einen kritischen und emanzipatorischen Umgang mit der Produktion und dem Design von Mode.

1.2 Studienziele

Neben Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von Kollektionen und Accessoires im zeitgenössischen Modedesign sowie der Präsentation mittels analogen und digitalen Technologien und Medien ist die Vermittlung von technologischen Innovationen und daraus resultierende gesellschaftliche Fragestellungen ein besonderer Schwerpunkt des Studiums.

Die Studierenden erlangen einerseits technologische und künstlerische Fähigkeiten in grundlegenden Bereichen und haben nach einer Orientierungsphase die Möglichkeit, einen selbst gewählten Schwerpunkt zu setzen. Einen wichtigen Aspekt dabei bilden die Kooperationen mit Partnern aus Industrie und Handwerk sowie Kunst und Wissenschaft quer durch die einzelnen Studienbereiche. Diese Kooperationen sind so gewählt, dass sie den Fertigungsprozess entlang der textilen Wertschöpfungskette von der Faser über die textile Fläche bis hin zum Objekt und dessen Präsentation veranschaulichen.

Weiters soll die Fähigkeit, soziale Prozesse analytisch und kreativ zu beobachten und zu rezipieren durch das Studium gefördert werden. Kategorien und Grenzüberschreitungen in den Feldern Materialität und Performativität, Digitalisierung und Ästhetik sollen kulturphilosophisch und gender/querspezifisch verstanden werden und die Möglichkeit bieten, Visionen zu entwickeln, die gesellschaftliche und kulturelle Veränderungen bewirken. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem Thema Mode wird dadurch gefördert.

1.3 Qualifikationsprofil

Das Bachelor-Studium *Fashion & Technology* vermittelt Kompetenzen in handwerklich traditionellen und innovativen Technologien, um inhaltliche und formale Positionen durch das Medium Mode zu formulieren.

Neben einer breit gefächerten, klassischen Ausbildung im Bereich Modedesign bietet das Studium, nicht zuletzt durch seine KooperationspartnerInnen, die Möglichkeit interdisziplinär mit Feldern wie Textiltechnologie, Mechatronik/Wearables oder Medienkunst zu experimentieren und Überschneidungen auszuloten.

Die im Laufe des Studiums erworbenen Kompetenzen ermöglichen den AbsolventInnen den Berufseinstieg in Bereiche der Kreativwirtschaft u.a. als Mode- oder ProduktdesignerIn, StylistIn, KostümbildnerIn sowie in neu entstehende Berufsfelder zwischen Mode, Forschung und Technologie.

Das Studium bildet die Grundlage zur Vertiefung der erworbenen Kenntnisse im Rahmen eines weiterführenden Masterstudiums.

2. Akademischer Grad

AbsolventInnen des Bachelorstudiums *Fashion & Technology* ist der akademische Grad „Bachelor of Arts“ – abgekürzt „BA“ – zu verleihen, welcher im Falle seiner Führung dem Namen nachzustellen ist.

3. Aufbau und Verlauf des Studiums

3.1 Studienstruktur

Das Bachelorstudium *Fashion & Technology* beginnt in der Regel mit dem Wintersemester und umfasst insgesamt 7 Semester mit 210 ECTS.

Die durchschnittliche Studienleistung beträgt pro Semester 30 ECTS.

Die 210 ECTS gliedern sich in folgende Studienbereiche:

Projekte	84 ECTS
Textile Technologien	32 ECTS
Digitale Kompetenzen / Professionalisierung	28 ECTS
Praxiserfahrung	30 ECTS
Theorie	18 ECTS
Freie Wahlfächer	18 ECTS
Gesamt	210 ECTS

3.2 Studienbereiche

Projekte

Der Studienbereich dient der Konzeption und Visualisierung eigenständiger künstlerischer bzw. gestalterischer Projekte. Inhaltliche Schwerpunkte der Projekte sind von den Studierenden unter Berücksichtigung kulturtheoretischer (Gender, Rassismus, soziale Herkunft, Vorstellungen von Körper, Behinderung, Cyborgs etc.) Fragestellungen zu wählen.

Nach einer Einführungsphase können Studierende durch die Wahl eines Mentors oder einer Mentorin einen selbst gewählten Schwerpunkt im Bereich Technologie setzen.

So werden künstlerische Visionen, projektorientiertes Denken und Reflexion mit einer individuellen Spezialisierung verbunden.

Darüber hinaus können projektorientierte Lehrveranstaltungen aus dem Angebot der Kunstuniversität im Ausmaß von 18 ECTS gewählt werden.

Textile Technologien

Dieser Studienbereich vermittelt Grundlagen und erweitertes Basiswissen in Materialkunde, textilen Techniken sowie faser- und textiltechnologischen Innovationen. Hier werden die Konzeptionen in konkrete Produkte umgesetzt.

Digitale Kompetenzen / Professionalisierung

Der Studienbereich legt den Schwerpunkt verstärkt auf in die Mode integrierte Technologien (Wearables, 3D-Design) und den interdisziplinären Diskurs auf gesellschaftliche Fragestellungen.

Zusätzlich werden inhaltliche Aspekte der Professionalisierung wie Marketing, Präsentationstechniken anhand neuer digitaler Möglichkeiten, Business Strategies und Fragen zur Nachhaltigkeit vermittelt.

Eine Reihe von Exkursionen führen zu Designstudios, Produktionsbetrieben und Fachmessen.

Praxiserfahrung

Die Studierenden absolvieren ein Praktikum, das entweder bei einer nationalen oder internationalen DesignerIn oder StylistIn, bei einer einschlägigen Forschungseinrichtung, einem Unternehmen im Bereich des zeitgenössischen Modedesigns oder bei einem Betrieb mit besonderem technologischen Know-How stattfindet. Idealerweise bietet das Praktikum bereits eine Vertiefung für den selbstgewählten Schwerpunkt der praktischen Bachelorarbeit. Die Dauer des Praktikums im Ausmaß von 30 ECTS-Punkten kann bei Bedarf auf zwei Institutionen aufgeteilt werden.

Als Nachweis dient eine Bestätigung der Institution bei der das Praktikum absolviert wurde. Zusätzlich haben Studierende darüber einen schriftlicher Erfahrungsbericht zu verfassen.

Theorie

Im Studienbereich Theorie können neben Lehrveranstaltungen fachspezifischer Theorien wie Modetheorie oder Modegeschichte auch Lehrveranstaltungen der Kunstuniversität Linz aus den Bereichen Kunsttheorie, Kunstgeschichte, Kulturwissenschaften, Medientheorie, Gender Studies etc. gewählt werden.

wissenschaftliche Arbeiten« zu absolvieren.

Freie Wahlfächer

Die freien Wahlfächer sind aus dem Lehrangebot der Kunstuniversität Linz oder anerkannter in- und ausländischer tertiärer Bildungseinrichtungen frei wählbar.

3.3 Modularisierung des Studiums

Die verschiedenen Studienbereiche werden in Module zusammengefasst.
(siehe 3.5 exemplarischer Studienverlauf).

In den LABORMODULEN entwickeln die Studierenden eigene gestalterische Projekte. Konzeption und Präsentation steht im Vordergrund. Während des Studiums erlangen die LABORMODULE und die eigenständige Vertiefung in selbst gewählte Schwerpunkte immer größere Bedeutung.

In den KOMPETENZMODULEN werden die Lehrveranstaltungen der Studienbereiche *Digitale Kompetenzen / Professionalisierung* und *Textile Technologien* zusammengefasst. Hier wird ein breites Spektrum an Technologien vermittelt, um eigene Projekte visualisieren und umsetzen zu können. Dazu zählen Lehrveranstaltungen aus dem Bereichen analoge und digitale Gestaltung, textiltechnologische Verfahren (manuelles oder computerbasiertes Schnittzeichnen, Nähen, Strickdesign, Textildesign) und Grundkenntnisse der Mechatronik (Wearables). Darüber hinaus lernen Studierende die Positionierung der eigenen Arbeit unter künstlerischen und ökonomischen Gesichtspunkten zu reflektieren.

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

STUDIENPHASE 1: Orientierung

Das erste Studienjahr dient zur der Orientierung.

In den KOMPETENZMODULEN erlangen die Studierenden Grundlagen in technologischen Fähigkeiten (Textiltechnologie und Mechatronik/Wearables), Einblicke in die nationale und internationale Modeszene und Basiskenntnisse analoger und digitaler Darstellungsmethoden.

Parallel dazu bieten die LABORMODULE den Rahmen für erste, gestalterische Projekte mit selbst gewählten, thematischen Schwerpunkten.

KOMPETENZMODUL I und II sowie LABORMODUL I und II gelten als Einführungsmodule und sind vor allen anderen Modulen zu absolvieren.

STUDIENPHASE 2: Vertiefung

Im KOMPETENZMODUL III werden die Kenntnisse der Studienphase 1 vertieft. Interdisziplinäres Denken und Arbeiten werden unter anderem durch Lehrangebote der Kooperationspartner angeregt.

Im LABORMODUL III konkretisieren die Studierenden ihre individuelle künstlerische Vision. Die künstlerischen Projekte nehmen an Komplexität zu.

Es wird empfohlen, das 4. Semester für das im Studienplan vorgesehene Praktikum zu nutzen. Idealerweise bildet das Praktikum bereits eine Vorbereitung auf die Thematik der Bachelorarbeit.

STUDIENPHASE 3: Positionierung

In den LABORMODULEN V und VI konzipieren und realisieren Studierende ihre praktische Bachelorarbeit.

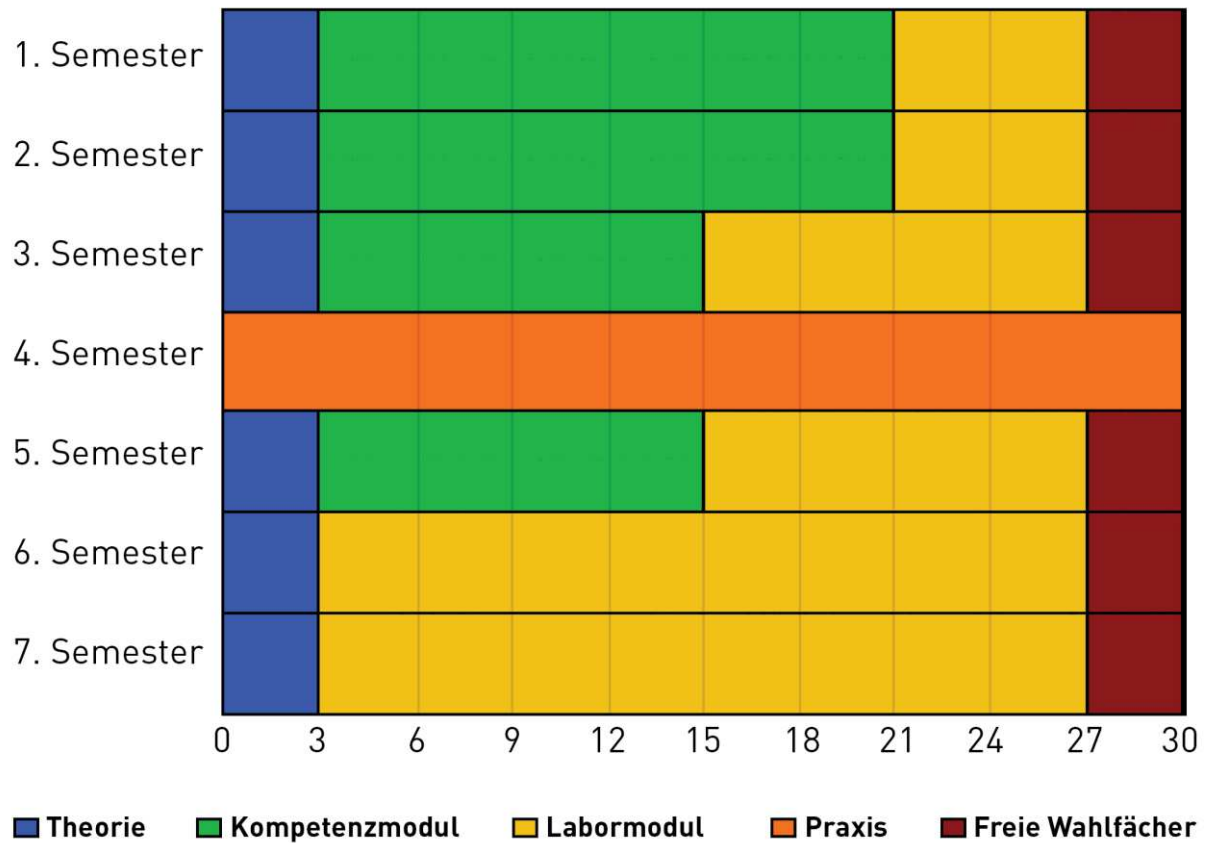
Sie vertiefen ihre Auseinandersetzung und ihren Reflexionsprozess zum Phänomen „Mode und Technologie“. Durch eine individuelle Zusammenstellung des Lehrangebots setzen Studierende einen Schwerpunkt im Bereich der bisher erlernten Technologien und erhalten so die Möglichkeit, sich weiter zu spezialisieren bzw. verschiedene Technologien miteinander zu verknüpfen, zu forschen und zu experimentieren. Ein begleitendes Lehrangebot fachspezifischer Theorien stellt die Synthese von praktischer und theoretischer Bachelorarbeit sicher.

LABORMODUL VII ist der Finalisierung der theoretischen Bachelorarbeit und der visuellen Dokumentation der praktischen Bachelorarbeit sowie der Entwicklung von Strategien in Bezug auf Produktion und Marketing gewidmet.

Den Abschluss des LABORMODULS VII bildet die kommissionelle Bachelorprüfung.

Die Projekte des gesamten Bachelorstudiums sind in einem Portfolio darzustellen.

3.5 Exemplarischer Studienverlaufsplan nach ECTS-Punkten



3.6 Lehrveranstaltungstypen

In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerischer Projektunterricht (KP)
Vorlesung (VO)
Übung (UE)
Vorlesung und Übung (VU)
Seminar (SE)
Workshop (WS)
Exkursion (EX)
Kolloquium (KO)
Praktikum (PR)

Künstlerischer Projektunterricht (KP)

Der Künstlerische Projektunterricht wird für Studierende mehrerer Jahrgänge als gemeinsamer Unterricht angeboten. Jede/r Studierende erarbeitet entsprechend ihrem/seinem Ausbildungsstand ein künstlerisches Projekt und wird dabei von künstlerisch Lehrenden beraten und betreut.

Künstlerische Projekte sind umfangreiche und eigenständige künstlerische Arbeiten, die die Studierenden alleine oder in Teamarbeit umsetzen und abschließend öffentlich präsentieren. Sie werden dabei konzeptionell, gestalterisch, technisch und/oder theoretisch betreut.

Vorlesung (VO)

Die Vorlesung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden der Analyse des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. Die Vermittlung der Lehrinhalte erfolgt in der Regel in Vortragsform, ihre Überprüfung in Form einer Klausur.

Übung (UE)

Übungen dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung erlernter Wissensinhalte anhand praktischer Beispiele. Eine Übung bezieht sich entweder auf theoretische Inhalte des Lehrstoffes oder auf die konkrete Projektarbeit und setzt eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Vorlesung und Übung (VU)

Die Vorlesung und Übung dient der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Die Vorlesung gibt Einblick in den Forschungsstand, die Gegenstände, Problemstellungen und/oder Methoden des jeweiligen wissenschaftlichen/künstlerischen Fachs. In der Übung werden die erworbenen Kenntnisse von den Studierenden diskutiert, überprüft und/oder praktisch vertieft. Vorlesungen und Übungen sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Faches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Seminar (SE)

Seminare stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung.

Durch den künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Dialog werden die Artikulationsfähigkeiten der Studierenden gesteigert und eigenständige Positionen der Teilnehmenden erarbeitet.

Seminare dienen der Reflexion und kritischen Diskussion spezieller fachlicher und wissenschaftlicher Fragestellungen.

Sie basieren maßgeblich auf der Lektüre von Texten, der Auseinandersetzung mit Theorien und der Analyse von künstlerischen/kulturellen Produkten und Werken sowie von theoretischen Ansätzen. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Diskussionsbeiträge, Statements o.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Zusätzlich üben die Studierenden mittels schriftlicher Seminararbeiten die selbstständige Auseinandersetzung mit künstlerischen bzw. wissenschaftlichen Fragestellungen und vertiefen dadurch fachspezifische Kenntnisse.

Workshop (WS)

Der Workshop ist eine Lehrveranstaltung, in der ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technische Fertigkeiten im Hinblick auf die wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden. Die TeilnehmerInnenanzahl kann nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse bzw technischer, infrastruktureller Gegebenheiten beschränkt werden.

Workshops sind produktionsorientierte Kompaktlehrveranstaltungen, die speziellen Aspekten des aktuellen Projektthemas gewidmet sind.

Exkursion (EX)

Exkursionen dienen der Anschauung von Produktionen, Werken, Ausstellungen, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘ sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen und/oder technischen Bedingungen.

Kolloquium (KO)

Das Kolloquium dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch sowie dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema oder Problem. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, die Kritik und Analyse der Gegenstände, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

Praktikum (PR)

Praktika dienen der Praxisnähe während des Studiums und dem Sammeln vor-beruflicher Erfahrungen.

4. Prüfungsordnung

4.1 Zulassung zum Studium

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die positive Absolvierung der Zulassungsprüfung an der Kunstuniversität Linz. In der Zulassungsprüfung wird die künstlerische Eignung der Bewerber und Bewerberinnen für das Bachelorstudium Fashion & Technology an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung festgestellt.

Die Zulassungsprüfung dient dem Nachweis der künstlerischen Eignung und besteht aus folgenden Teilprüfungen:

1. Vorlage von Arbeitsproben eigener künstlerischer/gestalterischer Arbeiten der Bewerberin/des Bewerbers (z. B. Entwürfe, Fotos, Dokumentationen von Arbeitsprozessen oder Prototypen, Videoarbeiten, Collagen, Texte). Die Arbeitsproben sind im Voraus zum angegebenen Termin mit Lebenslauf und Zeugnissen abzugeben. Wird die 1. Teilprüfung von der Kommission positiv bewertet, erfolgt die Zulassung zur Klausurarbeit.
2. Klausurarbeit, in der einschlägige künstlerische Aufgabenstellungen bearbeitet werden.
3. Bewerbungsgespräch mit der Zulassungskommission. Auf Grundlage der abgegebenen Mappe sowie der erstellten Klausurarbeit führt die Kommission mit der Bewerberin/dem Bewerber ein Gespräch.

Die Zulassungsprüfung ist bestanden, wenn alle Prüfungsteile positiv beurteilt wurden.

Kenntnisse in textilen Technologien wie Nähen oder Schnitterstellung sind für das Studium ebenso erforderlich wie die Kenntnis der englischen Sprache. Bewerberinnen und Bewerber, deren diesbezügliche Kenntnisse bei Studienantritt in den oben angeführten Bereichen unzureichend sind, müssen diese Kenntnisse spätestens bis zum Beginn des dritten Semesters selbstständig erwerben.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

4.2 Kenntnis der deutschen Sprache

Personen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.

Es ist möglich, dass Lehrveranstaltungen und die dazu gehörigen Prüfungen in Englisch abgehalten werden, ohne dass eine entsprechende Parallellehrveranstaltung in Deutsch angeboten wird.

4.3 Prüfungen

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher und/oder in praktischer Form erfolgen.

Die Prüferin/der Prüfer hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten am Anfang des Semesters im digitalen Studienverzeichnis (ufg-online) bekannt zu geben.

Die erfolgreiche Prüfung wird durch einen Leistungsnachweis bescheinigt.

Die Module werden entweder durch Einzelprüfungen oder durch kommissionelle Prüfungen / Modulprüfungen abgeschlossen.

4.4 Bachelorzeugnis

Im PROJEKTMODUL V und VI wird die praktische Bachelorarbeit erstellt.

Im PROJEKTMODUL VII werden sowohl die schriftliche Bachelorarbeit als auch eine visuelle Dokumentation der praktischen Bachelorarbeit erstellt.

Das Projektmodul wird mit der Bachelorarbeit abgeschlossen, welche durch eine kommissionelle Prüfung beurteilt wird. 10 Tage vor der Bachelorprüfung müssen alle erforderlichen Zeugnisse (mit Ausnahme des PROJEKTMODULS VII) vorliegen.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. Der künstlerischen Arbeit der Projektmodule V und VI. Falls die Projektarbeit in Teamarbeit erstellt wird, müssen die Arbeitsanteile der einzelnen Mitglieder klar ersichtlich sein.
2. Der Vorlage eines Portfolios über die Projektarbeiten des bisherigen Studiums
3. Dem schriftlichen Teil zur Projektarbeit. Dieser beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer theoretischen Auseinandersetzung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlicher Methode. Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen.
4. Einer mündlichen Präsentation/ Prüfung des Projektes vor einer Kommission, der der schriftliche Teil zur Projektarbeit vorliegt.

Wenn die Prüfungsteile 1 bis 3 erfüllt wurden, kann die Studentin/ der Student zur mündlichen Präsentation / Prüfung antreten. Für alle vier Prüfungsteile vergibt die Kommission eine Gesamtnote.