

Studienplan für das Bachelorstudium

Fashion & Technology

an der Kunstuniversität Linz

Akademischer Grad: Bachelor of Arts, abgekürzt: BA

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 15.3.2006

Der Senat der Kunstuniversität Linz erlässt aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Universitäten und ihre Studien (UG 2002, BGBl. Nr. 120/2002) i.d.g.F. das vorliegende Curriculum für das Bachelorstudium Fashion & Technology.

Veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 20.4.2006,
geändert mit Beschluss des Senats am 23.11.2006,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 7.3.2007,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 5.3.2008,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 2.12.2009,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 3.3.2010,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 7.3.2012,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 11.6.2014,
geändert mit Beschluss der Curriculakommission am 06.06.2018.

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 Studienstruktur

3.2 Studienbereiche

3.3 Modularisierung des Studiums

3.4 Studienübersicht und Lernziele des Studiums

3.5 Exemplarischer Studienverlauf nach ECTS-Punkten

3.6 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. Dadurch verändert sich die Art und Weise wie Mode derzeit entworfen, produziert und wahrgenommen wird.

In der Vergangenheit basierten technologische Innovationen in der Mode vor allem auf neuen Materialien oder Produktionsmethoden. Heute stehen die Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien für Design- und Produktionsprozesse sowie Präsentationsstrategien nicht nur nebeneinander, sondern sie beeinflussen und bedingen sich gegenseitig.

Dadurch entsteht Potenzial für eine tiefgreifende Verschmelzung von Technologie und Mode, bei der unter anderem folgende neue Technologiebereiche von Bedeutung sein werden:

Fasertechnologie, Smart Textiles, Wearables, additive Produktionsverfahren, Automationstechnologie, Digitalisierungstechnologie, digitale Kommunikationsstrategien. Das Studium spannt einen Bogen zwischen diesen und traditionellen Verfahren und Technologien. Die Studierenden entwickeln eine kritische Haltung hinsichtlich der Einbindung neuer Technologien, um diese verantwortungsbewusst und nachhaltig in ihre kreativen Prozesse einfließen zu lassen.

Die nun für die Mode verfügbaren neuen Technologien werfen auch brisante gesellschaftliche Fragen hinsichtlich des Körperverständnisses sowie der Relation von Körper und medialisierter Umwelt auf (z. B. Verhältnis von Öffentlichkeit und privater Sphäre, Körperoptimierungen, ökologische Implikationen etc.).

Die damit verbundene Diskussion über alternative ästhetische Konzepte mit der Zielsetzung, neue innovative Lösungen zu entwickeln, ist ein zentraler Aspekt des Studiums.

Der bewusste Umgang mit Formen der sozialen Differenzierung schafft Freiräume für emanzipatorische Zielsetzungen. Das Studium zielt daher auf einen kritischen Umgang mit dem Design, der Produktion und der gesellschaftlichen Relevanz von Mode ab.

1.2 Studienziele

Neben Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von Kollektionen und Accessoires im zeitgenössischen Modedesign sind die Vermittlung eines Verständnisses für ästhetische und technologische Innovationen und die Diskussion der daraus resultierenden Fragestellungen besondere Schwerpunkte des Studiums.

Weiters wird die Fähigkeit, Designprozesse analytisch und kritisch zu rezipieren, durch die Anwendung unterschiedlicher Designmethoden gefördert. Grenzüberschreitungen in den Feldern Materialität und Performativität, Digitalisierung und Ästhetik sollen theoretisch verstanden werden und Möglichkeiten bieten, Visionen zu entwickeln, die gesellschaftliche und

kulturelle Veränderungen anstreben. Eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem Thema Mode wird dadurch gefördert.

Die Studierenden werden an neue Designmethoden und neue Präsentationsformen mittels analogen und digitalen Technologien und Medien herangeführt, welche die Beziehung zwischen Körper und Raum kritisch beleuchten.

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

Nachhaltiges Denken und Handeln ist integrativer Bestandteil aller Studienabschnitte.

1.3 Qualifikationsprofil

Das Bachelorstudium *Fashion & Technology* vermittelt Kompetenzen in handwerklich traditionellen und innovativen Technologien, um inhaltliche und ästhetische Positionen durch die Mode zu formulieren.

Neben einer breit gefächerten klassischen Ausbildung im Bereich Modedesign bietet das Studium nicht zuletzt durch seine Kooperationspartner/innen die Option, interdisziplinär in Feldern wie Textiltechnologie, Mechatronik/Wearables oder Medienkunst zu experimentieren und Überschneidungen für innovative Designprozesse zu nutzen.

Der interdisziplinäre Ansatz und die zeitgenössischen Entwurfsstrategien fördern die Arbeit im Team und bilden demnach auch einen wesentlichen Aspekt des Studiums.

Die im Laufe des Studiums erworbenen Kompetenzen ermöglichen den Absolventinnen und Absolventen den Berufseinstieg in Bereiche der Kreativwirtschaft u.a. als Mode- oder Produktdesigner/in, als Mitglied eines kreativen Netzwerkes oder Designteams, Modedesigner/in an der Schnittstelle zur Technik, 3D-Modedesigner/in, 3D-Strickdesigner/in, Designforschungsassistent/in, Stylist/in, Kostümbildner/in 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 und Absolventen 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 umfasst die Konzeption und Visualisierung eigenständiger künstlerischer bzw. gestalterischer Projekte. Inhaltliche Schwerpunkte können von den Studierenden unter Berücksichtigung soziokultureller Problemstellungen sowie im Bewusstsein der Differenzkategorien Alter, Behinderung, Ethnizität, Gender, Klasse etc. gewählt werden.

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 ein breites Spektrum von Technologien, die in den Textil- und Modebereich integrierbar sind und fokussiert die damit verbundenen interdisziplinären Diskurse im Hinblick auf zu berücksichtigende Konsequenzen und Potenziale.

Zusätzlich werden inhaltliche Aspekte der Professionalisierung wie Marketing und Präsentationstechniken anhand neuer digitaler Möglichkeiten sowie Businessstrategien vermittelt und Fragen zur Nachhaltigkeit gestellt.
Eine Reihe von Exkursionen führen zu Designstudios, Produktionsbetrieben und Fachmessen.

Praxiserfahrung

Die Studierenden absolvieren ein Praktikum, das entweder bei nationalen oder internationalen Designer/innen oder Stylist/innen, bei einer einschlägigen Forschungseinrichtung, einem Unternehmen im Bereich des zeitgenössischen Modedesigns oder bei einem Betrieb mit besonderem technologischem Know-how stattfindet. Idealerweise bietet das Praktikum bereits eine Vertiefung für den selbst gewählten 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 schriftlichen Erfahrungsbericht zu verfassen.

Theorie

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

In den ersten drei Semestern des Bachelorstudiums ist eine Lehrveranstaltung „Einführung in das 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 stehen im Vordergrund. Während des Studiums erlangen die LABORMODULE und die eigenständige Vertiefung in selbst gewählte Schwerpunkte immer größere Bedeutung. Dazu erhöht sich auch der Grad der theoretischen Reflexion der gestalterischen Projekte.

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 den 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 der Orientierung.

In den KOMPETENZMODULEN erlangen die Studierenden grundlegende technologische 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 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 abzuschließen.

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 bietet das Praktikum bereits eine Vorbereitung auf die Thematik der Bachelorarbeit.

STUDIENPHASE 3: Positionierung

Im LABORMODUL IV vertiefen die Studierenden ihre Auseinandersetzung und ihren Reflexionsprozess zum Phänomen „Mode und Technologie“ in Verbindung mit der Entwicklung ihrer gestalterischen Projekte.

Im KOMPETENZMODUL IV setzen sie einen Schwerpunkt im Bereich der bisher erlernten Technologien und erhalten so die Möglichkeit, sich zu spezialisieren bzw. verschiedene Technologien miteinander zu verknüpfen, zu forschen und zu experimentieren.

Die KOMPETENZMODULE V-VI dienen der individuellen Vertiefung und dem Erwerb von Fähigkeiten, die zur Realisierung der praktischen Bachelorarbeit nötig sind.

Die KOMPETENZMODULE V-VI umfassen insgesamt 20 ECTS.

In den LABORMODULEN V-VI realisieren die Studierenden ihre praktische und bildnerisch gestalterische Arbeit sowie die schriftliche Bachelorarbeit.

Ein begleitendes Lehrangebot themenspezifischer Wissensvermittlung stellt die Synthese von praktischer und schriftlicher Bachelorarbeit sicher.

Zudem entwickeln die Studierenden Strategien in Bezug auf die Präsentation ihrer Bachelorarbeit.

Die Labormodule V und VI umfassen jeweils 14 ECTS.

Die Lehrveranstaltungen des LABORMODULS V und VI werden mit „mit Erfolg teilgenommen“/ „ohne Erfolg teilgenommen“ benotet und abgeschlossen.

1. Semester	THEORIEMODUL 9 ECTS	KOMPETENZMODUL I Textile Technologien 9 ECTS Digitale Kompetenzen 9 ECTS		LABOR-MODUL I 6 ECTS	FREIE WAHLFÄCHER 9 ECTS	
2. Semester		KOMPETENZMODUL II Textile Technologien 9 ECTS Digitale Kompetenzen 9 ECTS		LABOR-MODUL II 6 ECTS		
3. Semester		KOMPETENZMODUL II Textile Tech. 7 ECTS	Digitale K. 5 ECTS	LABORMODUL III 12 ECTS		
4. Semester	PRAXIS 30 ECTS					
5. Semester	THEORIEMODUL 9 ECTS	KOMPETENZMODUL IV Textile Tech. 7 ECTS Digitale K. 5 ECTS		LABORMODUL IV 12 ECTS	FREIE WAHLFÄCHER 9 ECTS	
6. Semester		KOMPETENZMODUL V 10 ECTS		LABORMODUL V 14 ECTS		
7. Semester		KOMPETENZMODUL VI 10 ECTS		LABORMODUL VI 14 ECTS		
					0	30 ECTS

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, welche 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 erfordern eine aktive Beteiligung der Studierenden.

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 spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technische Fertigkeiten im Hinblick auf die wissenschaftliche oder künstlerische Umsetzung vermittelt werden. Die Anzahl der Teilnehmer/innen kann nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse bzw. technischer und 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/innen 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 führt die Kommission mit dem/der Bewerber/in 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. Bewerber/innen, 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.

Der/die Prüfer/in hat die Lehrinhalte und Prüfungsmodalitäten vor Beginn 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

10 Tage vor dem Termin der kommissionellen Bachelorprüfung müssen alle Lehrveranstaltungen abgeschlossen sein, bevor die Studierenden sich für die Prüfung anmelden können.

Die kommissionelle Prüfung schließt das Modul „Labormodul VI inkl. kommissioneller Prüfung BA Arbeit“ ab.

Die Benotung des gesamten Moduls „Labormodul VI inkl. kommissioneller Prüfung BA Arbeit“ erfolgt über die kommissionelle Prüfung, und wird als einziges Modul am Zeugnis ausgewiesen, womit sie sogleich als die Abschlussnote des Bachelorstudiums gilt. Die Benotung der Bachelorprüfung errechnet sich anteilig aus der Note der schriftlichen Bachelorarbeit, der praktischen Bachelorarbeit und der Note der kommissionellen mündlichen Präsentation.

Studienabschließende Prüfung: An die Stelle der Beurteilung „sehr gut“ hat die Beurteilung „mit Auszeichnung bestanden“ zu treten.

Die Bachelorprüfung besteht aus folgenden Teilen:

1. Der künstlerischen/ praktischen Arbeit des LABORMODULS V. 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 der Projektarbeit (= theoretische Bachelorarbeit). Dieser beinhaltet die Dokumentation der Projektarbeit mit einer theoretischen Auseinandersetzung eines Aspekts oder der Aufarbeitung des inhaltlichen Umfelds der Arbeit mit wissenschaftlichen Methoden. Bei Teamprojekten muss jedes Teammitglied eine eigenständige schriftliche Arbeit vorlegen.
4. Einer mündlichen Präsentation des Projektes verbunden mit einer kommissionellen Prüfung. Die Präsentation erfolgt vor der Prüfungskommission, welcher der schriftliche Teil der Projektarbeit vorliegt.

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