

**Studienkennzahl**

066 xxx Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives

*(Stand: CK Beschluss für Stellungnahme)*

# Curriculum

für das Masterstudium  
Immersive Arts and Digital Narratives  
an der Universität Mozarteum Salzburg

## Inhaltsübersicht

§ 1 Allgemeine Bestimmungen .....	3
§ 2 Gegenstand und Ziel des Studiums sowie Qualifikationsprofil .....	3
§ 3 Aufbau und Gliederung des Studiums.....	5
§ 4 Lehrveranstaltungen.....	5
§ 5 Zulassung zum Studium .....	8
§ 6 Studieninhalt und Studienverlauf.....	9
§ 7 Auslandsstudien (Mobilitätsfenster).....	10
§ 8 Masterarbeit.....	11
§ 9 Prüfungsordnung.....	14
§ 10 Akademischer Grad .....	15
§ 11 In-Kraft-Treten.....	15
Anhang 1 Abkürzungsverzeichnis .....	16
Anhang 2 Modulbeschreibungen .....	17
Anhang 3 Modulübersicht .....	28

## § 1 Allgemeine Bestimmungen

- (1) Allen Leistungen, die von den Studierenden zu erbringen sind, werden ECTS- Anrechnungspunkte zugeteilt. Ein ECTS-Anrechnungspunkt entspricht 25 Arbeitsstunden und beschreibt das Arbeitspensum, welches erforderlich ist, um ein erwartetes Lernergebnis zu erreichen. Das Arbeitspensum eines Studienjahres entspricht 1500 Echtstunden und somit einer Zuteilung von 60 ECTS-Anrechnungspunkten.
- (2) Studierende mit Behinderung und/oder chronischer Erkrankung dürfen keinerlei Benachteiligung im Studium erfahren. Es gelten die Grundsätze der UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, das Bundes-Behindertengleichstellungsgesetz sowie das Prinzip des Nachteilsausgleichs.

## § 1 Generell Provisions

- (1) ECTS credit points are allocated to all achievements to be completed by the students. One ECTS credit point corresponds to 25 hours of work and describes the workload required to achieve an expected learning outcome. The workload of one academic year corresponds to 1500 real hours and thus an allocation of 60 ECTS credit points.
- (2) Students with disabilities and/or chronic illnesses must not experience any disadvantages during their studies. The principles of the UN Convention on the Rights of People with Disabilities, the Federal Equality for Persons with Disabilities Act and the principle of compensation for disadvantages apply.

## § 2 Gegenstand und Ziel des Studiums sowie Qualifikationsprofil

- (1) Das Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives dient der Entwicklung einer eigenen künstlerischen Praxis im Bereich des digitalen immersiven Erlebens (im Sinne des Eintauchens in eine künstlerische Arbeit) und des digitalen Erzählens (im Sinne der sich wandelnden Möglichkeiten durch technologische Entwicklungen). Ziel ist es, die Künste – insbesondere die audiovisuellen, bildenden und darstellenden Künste – neu zu erschließen, innovative Ansätze zu entwickeln und künstlerische Projekte prozessorientiert zu realisieren, kritisch zu reflektieren sowie in umfassende Kontexte zu setzen. Die Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien steht dabei im Zentrum und bildet die Grundlage für eine künstlerische Praxis, die ein kritisches und reflektiertes Hinterfragen der digitalen Technologien in den Künsten praktiziert und so einen wesentlichen Beitrag zu ihrer weiteren Ausgestaltung in der Gesellschaft leistet.
- (2) Das Studium orientiert sich am aktuellen Stand der Entwicklung und Erschließung der Künste sowie am Forschungsstand der beteiligten Wissenschaftsdisziplinen – insbesondere im Hinblick auf digitale Technologien. Das beinhaltet zum Beispiel auch Sozial- und Geisteswissenschaften, sowie Naturwissenschaften oder Informatik. Dabei werden technologische und gesellschaftliche Herausforderungen und Transformationsprozesse reflektiert und behandelt.
- (3) Im Studium erweitern die Studierenden ihre künstlerischen, technologischen und forschenden Expertisen. Sie werden befähigt, künstlerische Ausdrucksformen, die sich mit dem technologischen Wandel dynamisch verändern und auch in Wechselwirkung mit analogen Ausdrucksformen treten, zu erproben, zu entwickeln, umzusetzen, zu reflektieren und in den künstlerischen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen.
- (4) Die Studierenden erwerben neben einer Vielzahl technologischer und digitaler Methoden und Praktiken die Fähigkeit, diese in die eigene künstlerische Praxis zu integrieren und mediale, digitale, zeitbasierte, performative, immersive sowie interaktive oder medienübergreifende Projekte zu konzipieren, zu entwickeln, umzusetzen, zu kontextualisieren und zu reflektieren. Kollektives Arbeiten in künstlerischen Teams ist explizit erwünscht.

- (5) Das Studium qualifiziert für berufliche Tätigkeiten, bei denen ein theoretisches und praktisches Verständnis medialer, digitaler, zeitbasierter, performativer, immersiver sowie interaktiver oder medienübergreifender Ausdrucksformen gefragt ist. Darüber hinaus qualifiziert es für Tätigkeiten, die sich mit dem technologischen Wandel dynamisch verändern, sowie für solche, die noch entstehen werden. Die Absolvent\*innen erwerben die Fähigkeit, übergreifende Projekte, die sich mit diesen Ausdrucksformen beschäftigen, zu entwickeln, zu konzeptionieren, zu präsentieren, zu positionieren und in neue Kontexte zu setzen. Neben künstlerischen Methoden erlernen sie eine Vielzahl technologischer Praktiken, Methoden und Techniken (von Bild- und Soundgenerierung, Inszenierung sowie Sensortechnik bis hin zur Programmierung und Arbeit mit künstlicher Intelligenz). Sie können diese in ihren künstlerischen Vorhaben anwenden und verfügen über ein ausgeprägtes Verständnis der Zusammenhänge von Technologie, Kunst, Kultur und ihrer Relevanz in gegenwärtigen und zukünftigen Gesellschaftsbereichen.
- (6) Das Curriculum ist kompetenzorientiert. Nach Abschluss des Masterstudiums Immersive Arts and Digital Narratives sollten Studierende über folgende Kompetenzen verfügen:
- in ihrer künstlerischen Arbeit frei und selbstständig sein,
  - in der Lage sein, sich experimentell und reflektierend mit Konzepten und Methoden aus verschiedenen künstlerischen und wissenschaftlichen Disziplinen auseinanderzusetzen, die sich mit technologischen, digitalen, zeitbasierten, performativen, immersiven sowie interaktiven oder medienübergreifenden Praktiken und Methoden befassen, diese in der künstlerischen Praxis anzuwenden, sowie in aktuelle Diskurse und Dialoge zu bringen,
  - über Zugänge zu Theorien und Methoden verfügen, die sich auf die Entwicklung von Digitalität, Technologie und Medien beziehen, und in der Lage sein, diese in die eigene Praxis zu integrieren und entsprechende Formen zu schaffen, diese zu präsentieren,
  - ein fundiertes Verständnis für digitale Methoden, Werkzeuge und Praktiken sowie deren Kontextualisierung in zeitgenössischen und zukunftsvisionären künstlerischen Ausdrucksformen entwickelt haben,
  - in der Lage sein, Vorhaben im Bereich der digitalen oder immersiven Kunst sowie damit verbundene narrative Formen und künstlerische Projekte zu konzeptionieren, zu organisieren, zu planen und prozessorientiert sowie kooperativ (eigenständig oder im Team) umzusetzen und entsprechende Formen zu schaffen, diese zu präsentieren, zu kommunizieren und zu dokumentieren,
  - über vertieftes Wissen in den Bereichen Medienkunst, Mediengeschichte, digitale Kunst, Creative Technologies und künstliche Intelligenz verfügen und befähigt sein, dieses Wissen in der eigenen künstlerischen Arbeit kritisch anzuwenden,
  - über umfassende Kenntnisse in den Bereichen Dramaturgie, Storytelling, Inszenierung und Realisierung, Raum-, Bild- und Sound- Erzeugung, Komposition und Wirkung sowie Arbeit mit Text und Kontext in verschiedenen medienübergreifenden Formaten verfügen; ein Bewusstsein für Rückkopplung der künstlerischen Praxis auf Strukturen, Systeme und Zusammenhänge entwickelt haben,
  - in der Lage sein, komplexe Relationen zwischen Bild und Repräsentation, Raum und Zeit sowie menschlichen und nichtmenschlichen Akteur\*innen in künstlerischen, gesellschaftlichen und theoretischen Kontexten zu analysieren und zu reflektieren,
  - in der Lage sein, die eigene künstlerische Praxis zu reflektieren, zu kommunizieren und weiterzuentwickeln sowie deren Relevanz vor dem Hintergrund technologischer Herausforderungen und der damit verbundenen sozialen und ökologischen Aspekte zu positionieren,
  - ein kritisches Bewusstsein für Kunst und Digitalität entwickelt haben,
  - in der Lage sein, ethisch zu denken und zu handeln, um eine nachhaltige, inklusive, diverse und demokratische Welt, die sich durch den technologischen Wandel schnell verändert, mitzugestalten,
  - in der Lage sein, neue Perspektiven, Zugänge und Erkenntnisse zu formulieren,
  - durch gezielte Vertiefung im Rahmen der (Freien) Wahlfächer eine Spezialisierung erfahren haben, die auch für die künstlerische und gesamtgesellschaftliche Weiterentwicklung von Interesse sein kann und gleichzeitig ihre individuellen Interessen im Sinne des lebenslangen Lernens über das eigene Fachgebiet hinaus weiterzuentwickeln.

## § 2 Subject, Aims of the Study Programme and Qualification Profile

- (1) The master programme Immersive Arts and Digital Narratives serves to develop students' own artistic practice in the field of immersive experience (in the sense of immersion in an artistic work) and digital storytelling (in the sense of changing possibilities through technological developments). The aim is to reopen the arts – especially the audiovisual, visual and performing arts – to develop innovative approaches and realize artistic projects in a process-oriented manner, to reflect critically on them and place them in comprehensive contexts. The focus is on exploring digital media and technologies, which form the basis for an artistic practice that critically and reflectively questions digital technologies in the arts, thereby making a significant contribution to their further development in society.
- (2) The programme is based on the current state of development and exploration of the arts and those of research in the relevant academic disciplines, particularly regarding digital technologies. This includes, for example, social sciences and humanities, as well as natural sciences and computer sciences. Technological and social challenges and processes of transformation are reflected upon and incorporated.
- (3) During their studies, students expand their artistic, technological and research expertise. They are enabled to explore, develop, implement and reflect on artistic forms of expression that change dynamically with technological change and interact with analogue forms of expression, and to contribute these to artistic, scientific and social discourse.
- (4) In addition to a wide range of technological and digital methods and practices, students acquire the ability to integrate these into their own artistic practice and to conceptualize, develop, implement, contextualize and reflect on media, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media projects. Collective work in artistic teams is explicitly encouraged.
- (5) The programme qualifies graduates for professional activities that require a theoretical and practical understanding of media, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media forms of expression. It also qualifies graduates for activities that are changing dynamically as a result of technological change, as well as for those that are yet to emerge. Graduates acquire the ability to develop, conceptualize, present, position and place interdisciplinary projects dealing with these forms of expression and place them in new contexts. In addition to artistic methods, they master a wide range of technological practices, methods and techniques (from image and sound generation, staging and sensor technology to programming and working with artificial intelligence). They can apply these in their artistic projects and have a strong understanding of the connections between technology, art, culture and their relevance in current and future areas of society.
- (6) The Curriculum is competency oriented. Upon completion of the master programme Immersive Arts and Digital Narratives students should have the following competences:
  - be free and independent in their artistic work,
  - be able to engage experimentally and reflectively with concepts and methods from various artistic and scientific disciplines that deal with technological, digital, time-based, performative, immersive, interactive or cross-media practices and methods as well as the associated theories, apply these in artistic practice, and bring them into current discourses and dialogues,
  - have access to theories and methods relating to the development of digitality, technology and media, and be able to integrate these into their own practice and create appropriate forms for presenting them,
  - have developed a sound understanding of digital methods, tools and practices and their contextualization in contemporary and future-oriented forms of artistic expression,
  - be able to conceptualize, organize, plan and implement projects in the field of digital or immersive art and related narrative forms and artistic projects in a process-oriented and cooperative manner (independently or in a team) and create appropriate forms, present, communicate and document them,

- have in-depth knowledge of media art, media history, digital art, creative technologies and artificial intelligence, and be able to apply this knowledge critically in their own artistic work,
- have comprehensive knowledge of dramaturgy, storytelling, staging and realization, space, image and sound creation, composition and effect, as well as working with text and context in various cross-media formats; have developed an awareness of the feedback between artistic practice and structures, systems and contexts,
- be able to analyze and reflect on complex relationships between image and representation, space and time, and human and non-human actors in artistic, social and theoretical contexts,
- be able to reflect on, communicate and further develop their own artistic practice and position its relevance against the backdrop of technological challenges and the associated social and ecological aspects,
- have developed a critical awareness of art and digitality,
- be able to think and act ethically in order to help shape a sustainable, inclusive, diverse and democratic world that is rapidly changing as a result of technological change,
- be able to formulate new perspectives, approaches and insights,
- have gained specialized knowledge through targeted study in (free) elective subjects that may also be of interest for their artistic and social development, while at the same time
- further developing their individual interests in the spirit of lifelong learning beyond their own field of study through focused specialisation within the scope of the (free) elective subjects.

### § 3 Aufbau und Gliederung des Studiums

- (1) Der viersemestrige Studium ist modular aufgebaut. Ein Modul ist die Zusammenfassung von Lehr- und Lerninhalten zu thematisch und didaktisch sinnvollen Einheiten des Studiums. Die Bezeichnungen und inhaltlichen Umschreibungen (Studienziele) der einzelnen Module sowie die Zahl der für jedes Modul zu erreichenden ECTS-Anrechnungspunkte und die Art der Leistungsbeurteilung sind im Curriculum festgelegt. Die Modulbeschreibungen verweisen auf die entsprechenden Lernergebnisse und Kompetenzen.
- (2) Der Gesamtumfang des Masterstudiums beträgt 120 ECTS-Anrechnungspunkte. Das entspricht einer vorgesehenen Studiendauer von 4 Semestern.
- (3) Das Masterstudium ist ein Präsenzstudium und kann nicht – auch nicht in Teilen – als Fernstudium angeboten werden. Die Unterrichtssprache ist Englisch.

### § 3 Structure and Course Structure

- (1) The four-semester master study programme has a modular structure. A module is the summary of teaching and learning content into thematically and didactically meaningful units of the course. The names and content descriptions (study objectives) of the individual modules as well as the number of ECTS credit points to be achieved for each module and the type of performance assessment are set out in the curriculum. The module descriptions refer to the corresponding learning outcomes and competencies.
- (2) The total scope of the master study programme is 120 ECTS credit points. This corresponds to a planned study period of 4 semesters.
- (3) The master study programme is a face-to-face course study programme and cannot – not even in part – be offered as a distance learning course. English is the language of instruction.

### § 4 Lehrveranstaltungen

- (1) Lehrveranstaltungstypen

1. Eine **Exkursion (EX)** dient dem Besuch einer außeruniversitären Einrichtung zur Einführung bzw. Vertiefung in ein Fach oder Teilbereiche eines Faches und dessen Methoden (Ausstellung, Aufführung etc.)  
Prüfung: unterrichtsimmanent
2. **Künstlerischer Einzelunterricht (KE)** dient dem Erwerb bzw. der Vertiefung künstlerischer oder künstlerisch-praktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten und der Entfaltung der individuellen künstlerischen Anlagen eines\*r einzelnen Studierenden.  
Prüfung: unterrichtsimmanent
3. **Künstlerischer Gruppenunterricht (KG)** ist die künstlerisch-praktische Arbeit mit mehreren Studierenden.  
Prüfung: unterrichtsimmanent
4. Ein **Projekt (PT)** verbindet verschiedene Fachgebiete und/oder verschiedene Arbeitsweisen (z.B. wissenschaftlich und künstlerisch).  
Prüfung: unterrichtsimmanent
5. Ein **Proseminar (PS)** vermittelt Grundkenntnisse des wissenschaftlichen und künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeitens und führt in Fachliteratur ein. Inhalte und Problemstellungen eines Faches werden in exemplarischer Form durch Referate, Diskussionen und wissenschaftliche Arbeiten behandelt.  
Prüfung: Mitarbeit, Verfassen einer schriftlichen Arbeit oder vergleichbare Prüfungsmodalitäten.
6. Ein **Seminar (SE)** dient der wissenschaftlichen und künstlerisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Inhalten und Methoden eines Faches oder eines Teilgebietes eines Faches durch Referate, Teilnahme an Diskussionen, schriftliche und sonstige zu erbringende Arbeiten.  
Prüfung: Mitarbeit, Verfassen einer schriftlichen Arbeit oder vergleichbare Prüfungsmodalitäten.
7. In einer **Übung (UE)** werden praktische Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben bzw. vertieft. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen bzw. künstlerischen Inhalten wird gefördert.  
Prüfung: unterrichtsimmanent
8. Eine **Vorlesung (VO)** dient der Einführung und Vertiefung in ein Fach oder in Teilbereiche eines Faches und dessen Methoden.  
Prüfung: mündlich oder schriftlich (auch in Kombination möglich) am Ende der Lehrveranstaltung.
9. Eine **Vorlesung mit Übung (VU)** verbindet die theoretische Einführung in ein Teilgebiet mit der Vermittlung praktischer Fähigkeiten.  
Prüfung: vgl. Prüfungsmodalitäten für VO und UE

Folgende Lehrveranstaltungen sind prüfungsimmanent: EX, KE, KG, PT, PS, SE, UE, VU. Bei Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter (prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen) erfolgt die Beurteilung nicht nur auf Grund eines einzigen Prüfungsaktes am Ende der Lehrveranstaltung, sondern auch auf Grund von regelmäßigen schriftlichen, mündlichen oder künstlerischen Beiträgen der Teilnehmenden. Art und Ausmaß der zu erbringenden Beiträge werden von der Lehrveranstaltungsleitung festgelegt. Zur Beurteilung von Lehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter ist, außer in Härtefällen, eine zumindest 80%ige Anwesenheit erforderlich (Ausnahme Orchester/Bläserphilharmonie). Als Härtefälle gelten insbesondere Krankheit, Betreuung von Kindern und pflegebedürftigen Angehörigen.

Folgende Lehrveranstaltungen sind nicht prüfungsimmanent: VO. Bei Lehrveranstaltungen mit nicht immanentem Prüfungscharakter besteht keine Anwesenheitspflicht (diese wird jedoch empfohlen). Die Beurteilung erfolgt auf Grund eines einzigen Prüfungsaktes am Ende der Lehrveranstaltung. Es müssen drei Prüfungstermine angeboten werden.

Nähere Bestimmungen zur Durchführung und Anmeldung von Lehrveranstaltungen werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage zu verlautbaren.

(2) Teilnehmendenzahl

Im Hinblick auf die Konzeption des Studiums ist die Zahl der Teilnehmenden für die einzelnen Lehrveranstaltungstypen beschränkt. Die Anzahl der möglichen Teilnehmenden wird in MOZonline verlaublich. Bei Überschreitung der Teilnehmendenzahl werden jene Studierenden bevorzugt behandelt, für die diese Lehrveranstaltung ein Pflichtfach des Curriculums ist. Studierende werden abhängig vom Studienfortschritt in Lehrveranstaltungen aufgenommen. Bei gleichem Studienfortschritt entscheiden in folgender Reihenfolge:

- Vermerkte Warteplätze aus dem Vorjahr
- Die höhere Anzahl positiv absolvierter Prüfungen
- Die höhere Anzahl der absolvierten Semester
- Das Los.

## § 4 Courses

(1) Course types

1. An **excursion (EX)** serves to visit a non-university institution to introduce or deepen the knowledge of a subject or sub-areas of a subject and its methods (exhibition, performance, etc.)  
Examination: part of the lesson
2. **Individual artistic lessons (KE)** serve to acquire or deepen artistic skills or artistic-practical abilities and skills and the development of the artistic potential.  
Examination: part of the lesson
3. **Artistic group lessons (KG)** are artistic-practical work with several students.  
Examination: part of the lesson
4. A **project (PT)** combines different subject areas and/or different working methods (e.g. scientific and artistic).  
Examination: part of the lesson
5. A **proseminar (PS)** imparts basic knowledge of scientific and artistic-scientific work and introduces specialist literature. Contents and problems of a subject are treated in exemplary form through presentations, discussions and scientific papers.  
Examination: Participation, writing a written paper or comparable examination
6. Practical skills and abilities are acquired or deepened in an **exercise (UE)**. The discussion of scientific or artistic content is encouraged.  
Examination: part of the lesson
7. A **seminar (SE)** serves the scientific and artistic-scientific examination of the content and methods of a subject or a sub-area of a subject through presentations, participation in discussions, written and other work to be completed.  
Examination: Participation, writing a written paper or comparable examination modalities.
8. A **lecture (VO)** serves to introduce and deepen your knowledge of a subject or sub-areas of a subject and its methods.  
Examination: oral or written (also possible in combination) at the end of the course.
9. A **lecture with exercises (VU)** combines the theoretical introduction to a sub-area with the teaching of practical skills.  
Examination: see examination modalities for VO and UE

The following course types are subject to immanent assessment: EX, KE, KG, PT, PS, SE, UE, VU. For courses with an ongoing examination character (courses with an immanent examination), the assessment is not only based on a single examination act at the end of the course, but also on the basis of regular written, oral or artistic contributions from the participants. The type and extent of the

contributions to be made are determined by the course leader. In order to assess courses with an imminent examination character, at least 80% attendance is required, except in cases of hardship (with the exception of the attendance of orchestra/wind philharmonic orchestra). Hardship cases include illness, caring for children and relatives in need of care.

The following courses do not require imminent assessment: VO. Attendance is not required for courses that do not involve continuous examinations (however, regular attendance is recommended). The assessment takes place on the basis of a single examination act at the end of the course. Three exam dates must be offered.

Further regulations on the implementation and registration of courses are determined by the guidelines of the Curricular Commission. The guidelines must be announced on the homepage of the university.

## (2) Number of Participants

With regard to the design of the programme, the number of participants is limited for each course type. The maximum number of participants is announced in MOZonline. If the number of participants exceeds the limit, students for whom the course is a compulsory subject in the curriculum will be given priority. Students are admitted to courses depending on their academic progress. If the academic progress is the same, the following criteria are applied in the given order:

- waiting list from the previous year,
- a higher number of successfully completed exams,
- a higher number of completed semesters,
- a lottery.

## § 5 Zulassung zum Studium

- (1) Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives ist der Abschluss eines fachlich in Frage kommenden Bachelorstudiums in einem künstlerischen, pädagogischen oder wissenschaftlichen Fach oder eines anderen fachlich in Frage kommenden Studiums mindestens desselben hochschulischen Bildungsniveaus an einer anerkannten inländischen oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung.
- (2) Für interne und externe Bewerber\*innen ist die Aufnahme in das Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives nur nach Erfüllung der qualitativen Zulassungsbedingungen sowie nach Maßgabe der vorhandenen Studienplätze möglich. Die Bewerber\*innen haben im Rahmen dieser Überprüfung auch das künstlerische/technologische/wissenschaftliche (reflektierende) Potential zur Bewältigung des Masterstudiums nachzuweisen.
- (3) Als fachlich infrage kommende Studien gelten insbesondere solche, die einen deutlichen Schwerpunkt in medienkünstlerischen Bereichen aufweisen oder in denen Kompetenzen im Bereich digitaler Technologien und digitaler künstlerischer Praxis nachgewiesen wurden.
- (4) Auch Bewerber\*innen mit einem abgeschlossenen Studium ohne expliziten medien-spezifischen Schwerpunkt können zum Studium zugelassen werden, sofern sie durch ihre künstlerische Praxis fundierte Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien, Medienkunst oder verwandten Bereichen nachweisen können. Dieser Nachweis ist im Rahmen der Zulassungsprüfung durch Vorlage entsprechender Arbeitsproben zu erbringen.
- (5) Zum Ausgleich wesentlicher fachlicher Unterschiede können Ergänzungsprüfungen vorgeschrieben werden, die bis zum Ende des zweiten Semesters des Masterstudiums abzulegen sind. Das Rektorat kann festlegen, welche dieser Ergänzungsprüfungen Voraussetzung für die Ablegung von im Curriculum des Masterstudiums vorgesehenen Prüfungen sind.

- (6) Darüber hinaus sind für interne und externe Bewerber\*innen folgende qualitative Zulassungsvoraussetzungen zu erfüllen:
  - Ablegung einer Zulassungsprüfung zur Feststellung der künstlerischen, konzeptuellen und technologischen Eignung,
  - Nachweis von Kenntnissen und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien, Medienkunst oder verwandten Bereichen (sofern kein fachlich in Frage kommendes Studium vorliegt).
- (7) Die Zulassungsprüfung ist in der Prüfungsordnung (§ 9) geregelt.
- (8) Zudem ist für Bewerber\*innen deren Erstsprache nicht Englisch ist, der Nachweis von Englischkenntnissen zu erbringen (siehe § 9 Prüfungsordnung).

## § 5 Admission to Study Programme

- (1) The prerequisite for admission to the master programme Immersive Arts and Digital Narrative is the completion of a relevant bachelor degree in an artistic, educational or scientific subject or another relevant subject-related degree programme with at least the same higher education level at a recognised domestic or foreign post-secondary educational institution.
- (2) For internal and external applicants, admission to the master programme Immersive Arts and Digital Narratives is only possible after meeting the qualitative admission requirements and depends on the available study places. As part of an entrance exam, applicants must demonstrate the artistic/technological potential to complete the respective master programme.
- (3) Relevant degrees include, in particular, those with a clear focus on media arts or in which central competencies in the field of digital technologies and digital artistic practice have been demonstrated.
- (4) Applicants who have completed a degree without an explicit media-specific focus may also be admitted to the programme if they can demonstrate sound knowledge and skills in the use of digital technologies, media art or related fields through their artistic practice. This must be demonstrated by submitting relevant work samples as part of the entrance examination.
- (5) To compensate for significant differences, supplementary examinations may be prescribed, which must be taken by the end of the second semester of the master programme. The Rectorate can determine which of these supplementary examinations are prerequisites for taking examinations provided for in the master programme curriculum.
- (6) In addition, the following qualitative admission requirements must be met for internal and external applicants:
  - Taking an entrance examination to determine artistic/technological/scientific suitability,
  - proof of knowledge and skills in dealing with digital technologies, media art or related fields (unless there is a relevant degree)
- (7) The entrance examination is regulated in the examination regulations (§ 9).
- (8) In addition, applicants whose first language is not English must provide proof of English language skills (see § 9 Examination Regulations).

## § 6 Studieninhalt und Studienverlauf

- (1) Die Lehrveranstaltungen des Masterstudiums sind jeweils in Modulen zusammengefasst.
- (2) Die Zuordnung zur Semesterfolge ist eine Empfehlung und stellt sicher, dass die Abfolge der Lehrveranstaltungen optimal auf entsprechendem Vorwissen aufbaut und der Jahresaufwand 60 ECTS-Anrechnungspunkte nicht überschreitet.

- (3) Freie Wahlmodule und Wahlmodule werden als solche gekennzeichnet.
- (4) Der Modulabschluss erfolgt, sofern nicht anders festgelegt, durch entsprechende Semesterabschlüsse der einzelnen Lehrveranstaltungen. Die Beschreibung der jeweiligen Modulabschlüsse ist in den Modulbeschreibungen (Anhang 2) festgelegt.
- (5) Die Übersicht über den Studieninhalt und den Studienverlauf ist in der Modulübersicht (Anhang 3) dargestellt.

## § 6 Study Content and Course of Study Programme

- (1) The courses of the master programme are each summarized in modules.
- (2) The assignment to the semester sequence is a recommendation and ensures that the sequence of courses optimally builds on appropriate prior knowledge and that the annual effort does not exceed 60 ECTS credit points.
- (3) Free elective modules and elective modules are marked as such.
- (4) Unless otherwise specified, the module is completed through the corresponding semester completion of the individual courses. The description of the respective module qualifications is set out in the module descriptions (Appendix 2).
- (5) The overview of the course content and the course of the study programme is shown in the module overview (Appendix 3).

## § 7 Auslandsstudien (Mobilitätsfenster)

- (1) Studierenden des Masterstudiums wird empfohlen, ein Auslandssemester zu absolvieren. Dafür kommen insbesondere die Semester 2 und 3 des Studiums in Frage.
- (2) Neben den fachwissenschaftlichen/fachlichen Kompetenzen können durch einen Studienaufenthalt im Ausland folgende Qualifikationen erworben werden:
  - Erwerb und Vertiefung von fachspezifischen Fremdsprachekenntnissen.
  - Erwerb und Vertiefung von allgemeinen Sprachkompetenzen (Sprachverständnis, Konversation, etc.).
  - Erwerb und Vertiefung von organisatorischen Kompetenzen durch eigenständige Planung des Studienalltags in internationalen Verwaltungs- und Hochschulstrukturen.
  - Kennenlernen und Studieren in internationalen Studiensystemen sowie Erweiterung der eigenen Fachperspektive.
  - Erwerb und Vertiefung von interkulturellen Kompetenzen.
- (3) Die Anerkennung von im Auslandsstudium absolvierten Prüfungen als Pflichtfach, Wahlfach bzw. Freies Wahlfach erfolgt durch den\*die Studiendirektor\*in. Die für die Beurteilung notwendigen Unterlagen sind von dem\*der Antragsteller\*in unmittelbar nach dem Auslandsaufenthalt vorzulegen.

## § 7 Study Abroad (Window of Mobility)

- (1) Master degree students are recommended to complete a semester abroad. Semesters 2 and 3 of the master programme are particularly suitable for this.
- (2) In addition to the specialist scientific/professional skills, the following qualifications can be acquired by studying abroad:

- Acquiring and deepening subject-specific foreign language skills.
  - Acquiring and deepening general language skills (language comprehension, conversation, etc.).
  - Acquiring and deepening organizational skills through independent planning of everyday study life in international administrative and university structures.
  - Getting to know and studying in international study systems and expanding your own subject perspective.
  - Acquiring and deepening intercultural skills.
- (3) The recognition of examinations taken while studying abroad as a compulsory subject, elective subject or free elective subject is carried out by the director of studies. The applicants must submit the documents required for the assessment immediately after the stay abroad.

## § 8 Masterarbeit

- (1) Wissenschaftliche Masterarbeiten sind eigenständige schriftliche Arbeiten. Sie dienen dem Nachweis der Befähigung wissenschaftliche Themen unter Bezugnahme auf am Berufsfeld orientierte Schwerpunkte inhaltlich und methodisch nach den aktuellen wissenschaftlichen Standards zu bearbeiten.
- (2) Künstlerische Masterarbeiten sind künstlerische Arbeiten, die dem Nachweis der Befähigung dienen, im Hinblick auf das Studienziel des Studiums selbstständig und wissenschaftlich fundiert künstlerisch arbeiten zu können.
- (3) Im Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives ist eine wissenschaftliche oder eine künstlerisch schriftliche Masterarbeit zu erstellen. Die oder der Studierende ist berechtigt, das Thema vorzuschlagen oder aus einer Anzahl von Vorschlägen der zur Verfügung stehenden Betreuer\*innen auszuwählen.
- (4) Die Aufgabenstellung der Masterarbeit ist so zu wählen, dass für Studierende die Bearbeitung innerhalb von sechs Monaten möglich und zumutbar ist.
- (5) Lehrenden ist für die Beurteilung von Masterarbeiten ein Zeitraum von sechs Wochen einzuräumen.
- (6) Nähere Bestimmungen über Art, Umfang und Abfassung der Masterarbeit werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage der Universität zu verlautbaren.

## § 8 Master Thesis

- (1) Scientific master theses are independent written works. They serve to demonstrate the ability to address academic topics with reference to professionally oriented focal points, both in terms of content and methodology, according to current academic standards.
- (2) Artistic master theses are artistic works that serve to demonstrate the ability to work independently and scientifically in an artistic manner with regard to the study objective of the course.
- (3) In the master programme Immersive Arts and Digital Narratives a scientific or an artistic written master thesis must be submitted. The student is entitled to suggest the topic or to choose from a number of suggestions from the available supervisors.
- (4) The task of the master thesis must be chosen in such a way that it is possible and reasonable for students to complete it within six months.
- (5) Lecturers must be given a period of six weeks to assess master theses.

- (6) More detailed provisions regarding the type, scope and writing of the master thesis are determined by the guidelines of the Curricular Commission. The guidelines must be announced on the homepage of the university.

## § 9 Prüfungsordnung

- (1) Für interne und externe Bewerber\*innen zum Masterstudium Immersive Arts and Digital Narratives sind folgende qualitativen Zulassungsvoraussetzungen zu erfüllen: Ablegung einer Zulassungsprüfung zur Feststellung der künstlerischen, der technologischen und der wissenschaftlichen (reflektierenden) Eignung.
- (2) Die Bewerber\*innen haben im Rahmen der Zulassungsprüfung das künstlerische, technologische und wissenschaftliche (reflektierende) Potential zur Bewältigung des Masterstudiums nachzuweisen. Die Bewerbung erfolgt mit einem eigenständigen Projekt/Konzept/einer eigenständigen Praxis, welche vor der Prüfungskommission präsentiert und diskutiert wird.
- (3) Nähere Bestimmungen über Art und Umfang sowie die Durchführung der Zulassungsprüfung werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage der Universität zu verlautbaren.
- (4) Für Bewerber\*innen deren Erstsprache nicht Englisch ist, muss zur Aufnahme des Masterstudiums Immersive Arts and Digital Narratives jedenfalls der Nachweis von Englischkenntnissen vor der Zulassung erbracht werden. Nähere Bestimmungen über Art, Umfang und Durchführung der Englischnachweise werden auf der Homepage der Universität verlautbart.
- (5) Voraussetzungen für die Teilnahme an Lehrveranstaltungen: Sind für die Zulassung von Modulen oder einzelnen Lehrveranstaltungen Voraussetzungen erforderlich, so werden diese in den Modulbeschreibungen festgelegt. Aufbauende Lehrveranstaltungen sind in der tabellarischen Auflistung durch Nummerierungen ausgewiesen. Nähere Bestimmungen zur Durchführung und Anmeldung von Lehrveranstaltungen werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage zu verlautbaren.
- (6) Mögliche Prüfungsformen für die Abschlüsse von Lehrveranstaltungen bzw. von Modulen:
- künstlerische Prüfung (kP)
  - Lehrprobe (Lp)
  - mündliche Prüfung (mP)
  - Portfolioprüfung (PO)
  - praktische Prüfung (pP)
  - schriftliche Arbeit (sA)
  - schriftliche Prüfung (sP)
  - Teilprüfung/Semesterabschlussprüfung (Tp)
- (7) Die Prüfungsformen aller Lehrveranstaltungen sowie die Fristen zur Abgabe schriftlicher Arbeiten im Rahmen von Lehrveranstaltungen sind von der jeweiligen Lehrveranstaltungsleitung zu Beginn jedes Semesters bekannt zu geben. Prüfungen über Lehrveranstaltungen sind bis zum Ende des Semesters in dem die Lehrveranstaltung inskribiert ist abzulegen. Allfällige schriftliche Arbeiten im Zusammenhang mit der Lehrveranstaltung sind demgemäß bis zu diesem Zeitpunkt einzureichen (Ausnahmen siehe Satzung/Studienrechtliche Bestimmungen).

- (8) Der Masterabschluss besteht aus folgenden Teilen:
1. Positiver Abschluss der Lehrveranstaltungen und Prüfungen aller Module. Die detaillierte Beschreibung der jeweiligen Modulabschlüsse ist in den Modulbeschreibungen (Anhang 2) festgelegt.
  2. Erstellung einer wissenschaftlichen oder einer künstlerischen Masterarbeit (§ 8).
  3. Kommissionelles Kolloquium über die Masterarbeit.
  4. Kommissionelle Modulabschlussprüfung Projektpräsentation nach vier Semestern (= Masterprüfung). Voraussetzung für das Antreten zur Kommissionellen Modulabschlussprüfung Projektpräsentation ist der Nachweis der positiven Absolvierung aller vorgeschriebenen Lehrveranstaltungen und Projekte sowie der Masterarbeit samt Kolloquium.
- (9) Nähere Bestimmungen über Art, Umfang und Durchführung der Masterarbeit sowie über die Durchführung des Kommissionellen Kolloquiums und der Kommissionelle Modulabschlussprüfung Projektpräsentation werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage der Universität zu verlautbaren.
- (10) Im Masterzeugnis scheinen auf:
- Das Thema und die Benotung der Masterarbeit.
  - Die Benotungen des Kommissionellen Kolloquiums über die Masterarbeit.
  - Die Benotung der Kommissionelle Modulabschlussprüfung Projektpräsentation (= Masterprüfung).
  - Die Benotung der einzelnen Modulgruppen, jeweils errechnet aus dem Durchschnitt der Lehrveranstaltungsnoten.

## § 9 Examination Regulations

- (1) Internal and external applicants for the master programme Immersive Arts and Digital Narratives must meet the following qualitative admission requirements: Passing an entrance examination to determine artistic, technological and scientific (reflective) aptitude.
- (2) As part of the admission examination, applicants must demonstrate the artistic, technological and scientific (reflective) potential to complete the master programme. The application must include an independent project/concept/independent practical work, which will be presented and discussed with the examination board.
- (3) More detailed provisions regarding the type and scope as well as the conduct of the entrance examination are determined by the guidelines of the Curricular Commission. The guidelines must be announced on the homepage of the university.
- (4) For applicants whose first language is not English, proof of English language skills must be provided before admission in order to take up the master programme Immersive Arts and Digital Narratives. More detailed provisions on the type, scope and implementation of the English language certificates will be published on the homepage of the university.
- (5) Requirements for participation in courses: If requirements are required for the admission of modules or individual courses, these are specified in the module descriptions. Advanced courses are numbered in the tabular list. Further regulations on the implementation and registration of courses are determined by the guidelines of the Curricular Commission. The guidelines must be announced on the homepage of the university.

- (6) Possible forms of examination for the completion of courses or modules:
- artistic exam (kP)
  - teaching sample (Lp)
  - oral exam (mP)
  - portfolio review (PO)
  - practical exam (pP)
  - written work (sA)
  - written exam (sP)
  - partial exam/final semester exam (Tp)
- (7) The forms of examination for all courses as well as the deadlines for submitting written work within courses must be announced by the teacher in charge of the respective course at the beginning of each semester. Examinations for courses must be taken by the end of the semester in which the course is enrolled. Any written work in connection with the course must therefore be submitted by this point (for exceptions, see statutes/study regulations).
- (8) The completion of the master programme Immersive Arts and Digital Narratives consists of the following parts:
1. Positive completion of the courses and examinations of all modules. The detailed description of the respective module qualifications is set out in the module descriptions (Appendix 2).
  2. Completion of a scientific or an artistic master thesis (§ 8).
  3. Commissioned colloquium on the master thesis.
  4. Commissioned final module examination project presentation after four terms (= MA examination).  
Prerequisite for the Commissioned final module examination project presentation is the proof of successful completion of all required courses and projects as well as the Master thesis including the colloquium
- (9) More detailed provisions regarding the type, scope and writing of the master thesis as well as the implementation of the commissioned colloquium and the commissioned final module examination project presentation are determined by the guidelines of the curriculum commission. The guidelines must be announced on the homepage of the university.
- (10) The certificate for the master programme shows:
- The topic and grade of the master thesis.
  - The grade of the commissioned colloquium on the master thesis.
  - The grade of the commissioned final module examination project presentation.
  - The grade of the individual module groups, each calculated from the average of the course grades.

## § 10 Akademischer Grad

Absolvent\*innen des Masterstudiums wird der Grad „Master of Arts“, abgekürzt „MA“ verliehen.

## § 10 Academic Degree

Graduates of the master study programme are awarded the degree “Master of Arts”, abbreviated “MA”.

## § 11 In-Kraft-Treten

Das Curriculum tritt mit 01.10.2025 in Kraft.

## § 11 Effective Date

The curriculum comes into effect on 1<sup>st</sup> October 2025.

## Anhang 1 / Appendix 1 Abkürzungsverzeichnis / list of abbreviations

A	Art der Abschlussprüfung / type of final exam
AP	Anrechnungspunkt/Anrechnungspunkte / credit point(s)
BA	Bachelor / bachelor
ECTS	European Credit Transfer System
ECTS-AP	ECTS-Anrechnungspunkt/ECTS-Anrechnungspunkte / ECTS credit point(s)
EX	Exkursion / excursion
FWF	Freies Wahlfach/Freie Wahlfächer / free eligible subject(s)
KE	Künstlerischer Einzelunterricht / individual artistic lessons
KG	Künstlerischer Gruppenunterricht / artistic group lessons
kP	künstlerische Prüfung / artistic exam
LV (LVen)	Lehrveranstaltung/Lehrveranstaltungen / course(s)
MA	Master / master
mP	mündliche Prüfung / oral exam
PF	Pflichtfach / mandatory subject
pP	praktische Prüfung / practical exam
PS	Proseminar / proseminar
PT	Projekt / project
sA	schriftliche Arbeit / written work
sP	schriftliche Prüfung / written exam
SE	Seminar / seminar
Sem	Semester / semester
SWS	Semesterwochenstunde/Semesterwochenstunden / lesson hours per week per term
Tp	Teilprüfung/Semesterabschlussprüfung / partial exam/final semester exam
UE	Übung / exercise
UG	Universitätsgesetz / university act
VO	Vorlesung / lecture
VU	Vorlesung-Übung lecture with exercise
WF	Wahlfach/Wahlfächer / eligible subject(s)

## Anhang 2 Modulbeschreibungen / Appendix 2 Module descriptions

### Anhang 2 Modulbeschreibungen Master Immersive Arts and Digital Narratives

#### Modulgruppe 1:

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1.1</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 1.1
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	24 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	4 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	PT Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1-2 (je 2 SWS / 12 ECTS-AP) PT Artistic practice Immersive Arts MA 1-2 (each 2 SWS / 12 ECTS-AP)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1-2:</b> Die Studierenden entwickeln, konzipieren und realisieren eine eigenständige künstlerische Praxis bzw. ein künstlerisches Projekt, indem sie die Möglichkeiten immersiver und digitaler Künste und narrativer Formen ausloten.</p> <p>Sie haben sich experimentell und reflektierend mit technologischen sowie digitalen Konzepten und Methoden und Praktiken in den Künsten auseinandergesetzt und integrieren diese Praktiken in ihre eigene künstlerische Arbeit. Sie können mediale, digitale, zeitbasierte, performative, immersive sowie interaktive oder medienübergreifende künstlerische Projekte konzeptionieren, organisieren, planen und prozessorientiert sowie kooperativ (eigenständig oder im Team) umsetzen. Zudem schaffen sie entsprechende Formen, diese zu präsentieren, zu kommunizieren und zu dokumentieren.</p> <p>Insbesondere sind sie dazu in der Lage, die eigene künstlerische Praxis zu kommunizieren, weiterzuentwickeln und deren Relevanz vor dem Hintergrund der technologischen Herausforderungen unserer Zeit sowie der damit verbundenen sozialen, ökologischen und technologischen Aspekte zu reflektieren. Dabei werden Transformationsprozesse, gesellschaftliche Fragestellungen, Teilhabe, Aspekte der Nachhaltigkeit, sowie kritische Reflexion als zentrale Themen verstanden und künstlerisch und reflektierend bearbeitet.</p> <p><b>Artistic practice Immersive Arts MA 1-2:</b> Students develop, design and realize an independent artistic practice or artistic project by exploring the possibilities of immersive and digital arts and narrative forms.</p> <p>They have experimented with and reflected on technological and digital concepts, methods and practices in the arts and integrate these practices into their own artistic work. They are able to conceptualize, organize, plan and implement media-based, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media artistic projects in a process-oriented and cooperative manner (independently or in a team). In addition, they create appropriate forms for presenting, communicating, and documenting these projects.</p> <p>They are able to communicate and further develop their own artistic practice and reflect on its relevance against the backdrop of the technological challenges of our time and the associated social, ecological, and technological aspects. In doing so, transformation processes, social issues, participation, aspects of sustainability and critical reflection are understood as central themes and addressed artistically and reflectively.</p>
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	PT Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1-4 kann nur aufbauend belegt werden.

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1.2</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 1.2
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	26 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	4 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	PT Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 3-4 (je 2 SWS / 12 ECTS-AP) PT Artistic practice Immersive Arts MA 3-4 (each 2 SWS / 12 ECTS-AP)  kP Modulabschlussprüfung Projektpräsentation Immersive Arts MA (2 ECTS-AP) kP Final commission module exam Project presentation Imm. Arts MA (2 ECTS-AP)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 3-4:</b> Die Studierenden entwickeln, konzipieren und realisieren eine eigenständige künstlerische Praxis bzw. ein künstlerisches Projekt, indem sie die Möglichkeiten immersiver und digitaler Künste und narrativer Formen ausloten.</p> <p>Sie haben sich experimentell und reflektierend mit technologischen sowie digitalen Konzepten und Methoden und Praktiken in den Künsten auseinandergesetzt und integrieren diese Praktiken in ihre eigene künstlerische Arbeit. Sie können mediale, digitale, zeitbasierte, performative, immersive sowie interaktive oder medienübergreifende künstlerische Projekte konzeptionieren, organisieren, planen und prozessorientiert sowie kooperativ (eigenständig oder im Team) umsetzen. Zudem schaffen sie entsprechende Formen, diese zu präsentieren, zu kommunizieren und zu dokumentieren.</p> <p>Insbesondere sind sie dazu in der Lage, die eigene künstlerische Praxis zu kommunizieren, weiterzuentwickeln und deren Relevanz vor dem Hintergrund der technologischen Herausforderungen unserer Zeit sowie der damit verbundenen sozialen, ökologischen und technologischen Aspekte zu reflektieren. Dabei werden Transformationsprozesse, gesellschaftliche Fragestellungen, Teilhabe, Aspekte der Nachhaltigkeit, sowie kritische Reflexion als zentrale Themen verstanden und künstlerisch und reflektierend bearbeitet.</p> <p><b>Artistic practice Immersive Arts MA 3-4:</b> Students develop, design and realize an independent artistic practice or artistic project by exploring the possibilities of immersive and digital arts and narrative forms.</p> <p>They have experimented with and reflected on technological and digital concepts, methods and practices in the arts and integrate these practices into their own artistic work. They are able to conceptualize, organize, plan and implement media-based, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media artistic projects in a process-oriented and cooperative manner (independently or in a team). In addition, they create appropriate forms for presenting, communicating, and documenting these projects.</p> <p>They are able to communicate and further develop their own artistic practice and reflect on its relevance against the backdrop of the technological challenges of our time and the associated social, ecological, and technological aspects.</p> <p>In doing so, transformation processes, social issues, participation, aspects of sustainability and critical reflection are understood as central themes and addressed artistically and reflectively.</p>
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen Künstlerische Prüfung Projektpräsentation  Kommissionelle Modulabschlussprüfung Projektpräsentation. Nähere Bestimmungen über Art und Umfang sowie über die Durchführung der Kommissionellen Modulabschlussprüfung Projektpräsentation nach 4 Semestern (= Masterprüfung)

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1.2</b>
	werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Durchführungsrichtlinien sind auf der Homepage der Universität zu verlautbaren.
<b>Besondere Hinweise</b>	PT Künstlerische Praxis/Projekt Open Arts MA 1-4 kann nur aufbauend belegt werden.

**Modulgruppe 2:**

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Digitales Forum / Exkursion Immersive Arts MA 2.1</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 2.1
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	8 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	6 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	KG Digitales Forum Immersive Arts MA 1-2 (je 2 SWS / 3 ECTS-AP) EX Exkursion Immersive Arts MA 1 (2 SWS / 2 ECTS-AP)  KG Digital forum Immersive Arts MA 1-2 (each 2 SWS / 3 ECTS-AP) EX Excursion Immersive Arts MA 1 (2 SWS / 2 ECTS-AP)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Digitales Forum Immersive Arts MA 1-2:</b> Das jahrgangsübergreifende Digitale Forum ermöglicht im kollektiven Austausch Ein- und Ausblicke, die für die individuelle oder kooperierende künstlerische Praxis von zentraler Bedeutung sind. Künstlerische und technologische Praktiken und Methoden werden aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, diskutiert und reflektiert. Die Studierenden erweitern ihre künstlerischen, technologischen und forschenden Expertisen. Sie werden befähigt, künstlerische Ausdrucksformen, die sich dynamisch mit dem technologischen Wandel verändern und auch in Wechselwirkung mit analogen Ausdrucksformen treten, zu erproben, zu entwickeln, umzusetzen, zu reflektieren und in den künstlerischen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Darüber hinaus nutzen sie dieses Forum, um weitere Vorhaben initialisieren.</p> <p><b>Digital forum Immersive Arts MA 1-2:</b> The intergenerational Digital Forum facilitates collective exchange, insights and perspectives that are of central importance for individual or collaborative artistic practice. Artistic and technological practices and methods are examined, discussed and reflected upon from different perspectives. Students expand their artistic, technological and research expertise. They are empowered to explore, develop, implement and reflect on artistic forms of expression that change dynamically with technological change and interact with analogue forms of expression, and to contribute these to artistic, scientific and social discourse. In addition, they use this forum to initiate further projects.</p> <p><b>Exkursion Immersive Arts MA 1 :</b> Besuch, Analyse und Reflexion von Orten außerhalb der Universität. Neben Ausstellungen, Veranstaltungen, Festivals, Institutionen und Organisationen, werden auch andere Räume des künstlerischen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Lebens besucht. Die Studierenden kommen mit aktuellen Entwicklungen vor Ort in Austausch und Dialog. Die Studierenden erwerben durch die Exkursionen ein Verständnis von technologischen, medialen, digitalen, zeitbasierten, performativen, immersiven sowie interaktiven oder medienübergreifenden Praktiken und Methoden in zeitgenössischen Kunstformen und deren Kontextualisierung.</p> <p><b>Excursion Immersive Arts MA 1 :</b> Visit, analysis and reflection on locations outside the university. In addition to exhibitions, events, festivals, institutions and organizations, other spaces of artistic, scientific and social life will also be visited. Students will engage in exchange and dialogue with current developments on site. Through the</p>

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Digitales Forum / Exkursion Immersive Arts MA 2.1</b>
	excursions, students gain an understanding of technological, media, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media practices and methods in contemporary art forms and their contextualization.
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Keine

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Digitales Forum / Exkursion Immersive Arts MA 2.2</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Open Arts 2.2
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	8 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	6 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	<p>KG Digitales Forum Immersive Arts MA 3-4 (je 2 SWS / 3 ECTS-AP)  EX Exkursion Immersive Arts MA 2 (2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>KG Digital forum Immersive Arts MA 3-4 (each 2 SWS / 3 ECTS-AP)  EX Excursion Immersive Arts MA 2 (2 SWS / 2 ECTS-AP)</p>
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Digitales Forum Immersive Arts MA 3-4:</b> Das jahrgangsübergreifende Digitale Forum ermöglicht im kollektiven Austausch Ein- und Ausblicke, die für die individuelle oder kooperierende künstlerische Praxis von zentraler Bedeutung sind. Künstlerische und technologische Praktiken und Methoden werden aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, diskutiert und reflektiert. Die Studierenden erweitern ihre künstlerischen, technologischen und forschenden Expertisen. Sie werden befähigt, künstlerische Ausdrucksformen, die sich dynamisch mit dem technologischen Wandel verändern und auch in Wechselwirkung mit analogen Ausdrucksformen treten, zu erproben, zu entwickeln, umzusetzen, zu reflektieren und in den künstlerischen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskurs einzubringen. Darüber hinaus nutzen sie dieses Forum, um weitere Vorhaben initialisieren.</p> <p><b>Digital forum Immersive Arts MA 3-4:</b> The intergenerational Digital Forum facilitates collective exchange, insights and perspectives that are of central importance for individual or collaborative artistic practice. Artistic and technological practices and methods are examined, discussed and reflected upon from different perspectives. Students expand their artistic, technological and research expertise. They are empowered to explore, develop, implement and reflect on artistic forms of expression that change dynamically with technological change and interact with analogue forms of expression, and to contribute these to artistic, scientific and social discourse. In addition, they use this forum to initiate further projects.</p> <p><b>Exkursion Immersive Arts MA 2 :</b> Besuch, Analyse und Reflexion von Orten außerhalb der Universität. Neben Ausstellungen, Veranstaltungen, Festivals, Institutionen und Organisationen, werden auch andere Räume des künstlerischen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Lebens besucht. Die Studierenden kommen mit aktuellen Entwicklungen vor Ort in Austausch und Dialog. Die Studierenden erwerben durch die Exkursionen ein Verständnis von technologischen, medialen, digitalen, zeitbasierten, performativen, immersiven sowie interaktiven oder medienübergreifenden Praktiken und Methoden in zeitgenössischen Kunstformen und deren Kontextualisierung.</p> <p><b>Excursion Immersive Arts MA 2 :</b> Visit, analysis and reflection on locations outside the university. In addition to exhibitions, events, festivals, institutions and organizations, other spaces of artistic, scientific and social life will also be visited. Students will</p>

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Digitales Forum / Exkursion Immersive Arts MA 2.2</b>
	engage in exchange and dialogue with current developments on site. Through the excursions, students gain an understanding of technological, media, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media practices and methods in contemporary art forms and their contextualization.
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Keine

**Modulgruppe 3:**

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Think Lab Immersive Arts MA 3.1</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 3.1
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	10 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	10 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	<p>VO Medientheorie und Mediengeschichte Immersive Arts MA 1-2 (je 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>VO Ethik und Ästhetik des Digitalen Immersive Arts MA 1-2 (je 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>VU Artificial intelligence and creative technologies Immersive Arts MA (2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>VO Theory and history of media Immersive Arts MA 1-2 (each 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>VO Ethics and aesthetics of digitality Immersive Arts MA 1-2 (each 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>VU Artificial intelligence and creative technologies Immersive Arts MA (2 SWS / 2 ECTS-AP)</p>
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Medientheorie und Mediengeschichte Immersive Arts MA 1-2:</b> Die Studierenden erwerben umfassende Kenntnisse in den Bereichen Medienkunst, Mediengeschichte und digitale Kunst. Sie setzen sich reflektierend mit Konzepten und Methoden aus verschiedenen künstlerischen und wissenschaftlichen Disziplinen auseinander, die sich mit technologischen, medialen, digitalen, zeitbasierten, performativen, immersiven sowie interaktiven oder medienübergreifenden Praktiken und Methoden beschäftigen. Sie entwickeln ein Verständnis für digitale Methoden und Praktiken sowie deren historische Entwicklungslinien und Kontextualisierung in zeitgenössischen und zukunftsvisionären Kunstformen. Sie werden befähigt, neue künstlerische Ausdrucksformen, die sich durch den technologischen Wandel dynamisch verändern, zu reflektieren. Zudem entwickeln sie ein kritisches Bewusstsein für Kunst und Digitalität.</p> <p><b>Theory and history of media Immersive Arts MA 1-2:</b> Students acquire comprehensive knowledge in the fields of media art, media history and digital art. They reflectively engage with concepts and methods from various artistic and scientific disciplines that deal with technological, media, digital, time-based, performative, immersive and interactive or cross-media practices and methods. They develop an understanding of digital methods and practices, as well as their historical development and contextualization in contemporary and future-oriented art forms. They are enabled to reflect on new forms of artistic expression that are dynamically changing as a result of technological change. In addition, they develop a critical awareness of art and digitality.</p>

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Think Lab Immersive Arts MA 3.1</b>
	<p><b>Ethik und Ästhetik des Digitalen Immersive Arts MA 1-2:</b> In einer sich durch den technologischen Wandel schnell verändernden Welt ist ethisches Denken und Handeln von zentraler Bedeutung, um eine demokratische, nachhaltige, inklusive und diverse Welt mitzugestalten. Die Studierenden erwerben umfassende Kenntnisse über ethische und ästhetische Aspekte sowie deren Zusammenhänge im Kontext digitaler Methoden und Praktiken und deren Einbettung in zeitgenössische und zukunftsvisionäre Kunstformen. Dadurch entwickeln sie ein kritisches Bewusstsein für Kunst und Digitalität.</p> <p><b>Ethics and aesthetics of digitality Immersive Arts MA 1-2:</b> In a world that is rapidly changing as a result of technological change, ethical thinking and action are of central importance in shaping a democratic, sustainable, inclusive and diverse world. Students acquire comprehensive knowledge of ethical and aesthetic aspects and their interrelationships in the context of digital methods and practices and their embedding in contemporary and future-oriented art forms. This enables them to develop a critical awareness of art and digitality.</p> <p><b>Artificial Intelligence and creative technologies Immersive Arts MA:</b> Die Studierenden erwerben ein grundlegendes Verständnis für Creative Technologies und künstliche Intelligenz als zentrale Werkzeuge und Denkmodelle der zeitgenössischen digitalen Kunstpraxis. Sie lernen, wie diese Technologien kreative Prozesse unterstützen, erweitern und herausfordern. Im Zentrum stehen sowohl die technologischen Grundlagen als auch die praktischen Anwendungen an der Schnittstelle von Kunst, Design, Medien und Technologie. Die Studierenden setzen sich kritisch und experimentell mit aktuellen Methoden, Werkzeugen und Diskursen auseinander. Auf diese Weise entwickeln sie Ansätze, um digitale Technologien reflektiert in die eigene künstlerische Praxis zu integrieren. Dadurch gewinnen sie ein Verständnis für digitale Methoden und Praktiken sowie deren Kontextualisierung in zeitgenössischen und zukunftsvisionären Kunstformen.</p> <p><b>Artificial intelligence and creative technologies Immersive Arts MA:</b> Students acquire a fundamental understanding of creative technologies and artificial intelligence as central tools and models of thinking in contemporary digital art practice. They learn how these technologies support, expand and challenge creative processes. The focus is on both the technological foundations and practical applications at the interface of art, design, media and technology. Students engage critically and experimentally with current methods, tools and discourses. In this way, they develop approaches for integrating digital technologies into their own artistic practice in a reflective manner. This gives them an understanding of digital methods and practices and how they are contextualized in contemporary and visionary art forms.</p>
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Keine

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Think Lab Immersive Arts MA 3.2</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 3.2
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	12 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	6 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	SE Seminar Immersive Arts MA 1-3 (je 2 SWS / 3 ECTS-AP)

Modulbezeichnung	Modul Think Lab Immersive Arts MA 3.2
	SE Seminar Immersive Arts MA 1-3 (each 2 SWS / 3 ECTS-AP)
Lernergebnisse / Kompetenzen	<p><b>Seminar Immersive Arts MA 1:</b> Im Seminar Immersive Arts MA 1 (Storys/Strukturen/Systeme) erwerben die Studierenden umfassende Kenntnisse in den Bereichen Dramaturgie (linear oder non-linear, ludologisch), Storytelling, Komposition und Inszenierung, auch in Wechselwirkung mit Text und Kontext, in verschiedenen medienübergreifenden Formaten. Sie erproben und experimentieren mit diesen. Dabei entwickeln sie ein ausgeprägtes Bewusstsein für die Rückkopplung und Wechselwirkung künstlerischer Praxis mit Strukturen, Systemen und (gesellschaftlichen) Zusammenhängen. Die Studierenden lernen, diese Methoden und Praktiken in die eigene Arbeit zu integrieren, entsprechende Formen zu schaffen und diese zu präsentieren, zu kommunizieren und zu dokumentieren. Sie lernen, Vorhaben im Bereich der immersiven und digitalen Kunst sowie damit verbundene narrative Formen zu organisieren, zu planen und prozessual, kooperativ oder kollaborativ umzusetzen.</p> <p><b>Seminar Immersive Arts MA 1:</b> In the Seminar Immersive Arts MA 1 (Stories/ structures/systems students acquire comprehensive knowledge in the areas of dramaturgy (linear or non-linear, ludological), storytelling, composition and staging, also in interaction with text and context, in various cross-media formats. They try these out and experiment with them. In doing so, they develop a keen awareness of the feedback and interaction between artistic practice and structures, systems and (social) contexts. Students learn to integrate these methods and practices into their own work, to create appropriate forms and to present, communicate and document them. They learn to organize and plan projects in the field of immersive and digital art and related narrative forms, and to implement them in a process-oriented, cooperative or collaborative manner.</p> <p><b>Seminar Immersive Arts MA 2:</b> Im Seminar Immersive Arts MA 2 (Bild/Raum/Zeit) erwerben die Studierenden die Fähigkeit, komplexe Zusammenhänge zwischen Bild, Raum und Zeit in künstlerischen, gesellschaftlichen und theoretischen Kontexten zu analysieren, zu reflektieren und in künstlerische Prozesse zu integrieren. Sie sind in der Lage, medienübergreifende und raumbezogene künstlerische Strategien kritisch zu reflektieren und in eigenen Projekten anzuwenden. Sie setzen sich mit den komplexen Relationen zwischen Bild und Repräsentation, Raum und Zeit sowie menschlichen und nichtmenschlichen Akteur*innen in künstlerischen, gesellschaftlichen und theoretischen Kontexten auseinander. Neben Komposition und Bildkomposition sowie Bildgenerierung und Repräsentation stehen dabei auch (Bild-)Inszenierung und Konzeptionierung im realen und virtuellen Raum und Zeit im Fokus.</p> <p><b>Seminar Immersive Arts MA 2:</b> In the seminar Immersive Arts MA 2 (Image/ space/time students acquire the ability to analyse and reflect on complex relationships between image, space and time in artistic, social and theoretical contexts and to integrate them into artistic processes. They are able to critically reflect on cross-media and space-related artistic strategies and apply them in their own projects. They explore the complex relationships between image and representation, space and time, and human and non-human actors in artistic, social and theoretical contexts. In addition to composition and image composition, image generation and representation, the focus is also on (image) staging and conceptualisation in real and virtual space and time.</p> <p><b>Seminar Immersive Arts MA 3:</b> Im Seminar Immersive Arts MA 3 (Text/Kontext) steht die Textarbeit an verschiedenen Punkten des künstlerischen Prozesses im Mittelpunkt: von Textgrundlagen über Text in der künstlerischen Arbeit und innerhalb digitaler Methoden bis hin zu deren Kontextualisierung. Die Studierenden setzen sich</p>

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Think Lab Immersive Arts MA 3.2</b>
	<p>mit Methoden in Verbindung mit Text(en), Textur(en) und Kontext(en) auseinander. Dies umfasst die Bereiche Recherche, Konzeption und Text in digitalen Prozessen (Text zu Bild, Text zu Sound) sowie die Kontextualisierung eigener und anderer Werke. Die Studierenden lernen, ihre künstlerische Praxis zu reflektieren, zu kommunizieren, weiterzuentwickeln und vor dem Hintergrund technologischer – und damit verbundener sozialer und ökologischer – Herausforderungen zu positionieren. Die Studierenden entwickeln ein kritisches Bewusstsein für Kunst und Digitalität.</p> <p><b>Seminar Immersive Arts MA 3:</b> The seminar Immersive Arts MA 3 (Text/context) focuses on text work at various points in the artistic process: from the basics of text to text in artistic work and within digital methods, to its contextualization. Students explore methods related to text(s), texture(s) and context(s). This includes research, conception and text in digital processes (text to image, text to sound) as well as the contextualization of their own and other works. Students learn to reflect on, communicate and further develop their artistic practice and to position it against the backdrop of technological – and associated social and ecological – challenges. Students develop a critical awareness of art and digitality.</p>
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Keine

**Modulgruppe 4:**

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Immersive and Digital Arts Lab Immersive Arts MA 4.1</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 4.1
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	6 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	6 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	<p>UE Workshop Digitale Kunst und Narrative MA 1-3 (je 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p> <p>UE Workshop Digital arts and narratives MA 1-3 (each 2 SWS / 2 ECTS-AP)</p>
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Workshop Digitale Kunst und Narrative MA 1-3:</b> Die Studierenden erwerben eine Vielzahl technischer, digitaler und narrativer Methoden und Praktiken und experimentieren mit diesen. Sie lernen, diese in die eigene künstlerische Praxis zu integrieren, wodurch sie in die Lage versetzt werden, Konzepte medienübergreifender Vorhaben zu entwickeln und umzusetzen. Der Fokus liegt dabei auf verschiedenen Möglichkeiten der Bilderzeugung, des Worldbuilding bis hin zur audiovisuellen, zeitbasierten und interaktiven Komposition. Dabei setzen sie sich unter anderem mit den Möglichkeiten von Virtual und Augmented Reality, Authoring-Tools, Real-Time-Rendering-Umgebungen, Visual-Programming-Frameworks sowie den Bereichen Film und Fotografie inklusive Bildbearbeitung und -manipulation und der Einbeziehung von Künstlicher Intelligenz auf allen Ebenen auseinander.</p> <p><b>Workshop digital arts and narratives MA 1-3:</b> Students acquire a wide range of technical and digital methods and practices as well as storytelling methods and experiment with them. They learn to integrate these into their own artistic practice, enabling them to develop and implement media and digital concepts. They focus primarily on various possibilities for image creation or worldbuilding, including visual, time-based and interactive composition. In doing so, they explore the possibilities of</p>

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Immersive and Digital Arts Lab Immersive Arts MA 4.1</b>
	virtual and augmented reality, Unity, Unreal Engine, Blender, TouchDesigner as well as the fields of film and photography, including image editing and manipulation and the integration of artificial intelligence at all levels.
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Der Workshop Digitale Kunst und Narrative MA 4 kann als Freies Wahlfach vertieft werden.

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Immersive and Digital Arts Lab Immersive Arts MA 4.2</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 4.2
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	6 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	6 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	UE Workshop Immersive und interaktive Kunst MA 1-3 (je 2 SWS / 2 ECTS-AP)  UE Workshop Immersive and interactive arts MA 1-3 (each 2 SWS / 2 ECTS-AP)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<b>Workshop Immersive und interaktive Kunst 1-3:</b> Die Studierenden erwerben eine Vielzahl technischer, immersiver und interaktiver Methoden und Praktiken, mit denen sie experimentieren. Sie lernen, diese in die eigene künstlerische Praxis zu integrieren, um so Konzepte medienübergreifender Vorhaben zu entwickeln und umzusetzen. Dabei beschäftigen sie sich vor allem mit den verschiedenen Möglichkeiten der Interaktion und Immersion bis hin zur räumlichen Inszenierung unter Einbeziehung realer und virtueller Räume sowie menschlicher und nichtmenschlicher Akteure. Sie setzen sich unter anderem mit den Möglichkeiten von Sensorik, Robotik, Sound, Physical Computing und allen Facetten der immersiven und interaktiven Kunst auseinander.  <b>Workshop Immersive and interactive arts MA 1-3:</b> Students acquire a wide range of technical, digital and narrative methods and practices and experiment with them. They learn to integrate these into their own artistic practice, enabling them to develop and implement concepts for cross-media projects. The focus is on various possibilities for image creation, worldbuilding and audiovisual, time-based and interactive composition. They explore the possibilities of virtual and augmented reality, authoring tools, real-time rendering environments, visual programming frameworks, film and photography, including image editing and manipulation, and the integration of artificial intelligence at all levels.
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Der Workshop Immersive und interaktive Kunst MA 4 kann als Freies Wahlfach vertieft werden.

**Modulgruppe 5:**

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Freie Wahlfächer Immersive Arts MA 5</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 5
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Freie Wahlfächer Immersive Arts MA 5</b>
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	12 ECTS-AP
<b>Semesterwochenstunden</b>	(12 SWS)
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	Beliebig, kein Künstlerischer Einzelunterricht/KE. Free eligible subjects (no one-to-one lessons)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p>Das Modul <b>Freie Wahlfächer</b> dient insbesondere der Vertiefung spezifischer Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, dem Erwerb zusätzlicher Kompetenzen sowie der Profilbildung für den künftigen Arbeitsbereich.</p> <p>Freie Wahlfächer sind zusätzlich zu den Pflichtfächern und Wahlfächern zu wählen und können aus dem Lehrveranstaltungsangebot an der Universität Mozarteum Salzburg, dem Institut für Coaching und Career der Universität Mozarteum Salzburg, dem Angebot an der Paris Lodron Universität Salzburg und der interuniversitären Einrichtung Wissenschaft &amp; Kunst sowie aus dem Angebot an anderen anerkannten in- und ausländischen postsekundären Bildungseinrichtungen gewählt werden. Im Bereich der Freien Wahlfächer besteht kein Anrecht auf zusätzlichen Künstlerischen Einzelunterricht, Künstlerischer Einzelunterricht aus anderen Studien kann nicht anerkannt werden.</p> <p>Es wird empfohlen, zur Vertiefung zumindest eine Lehrveranstaltung zu Genderfragen, dem Thema Nachhaltigkeit und weiteren Querschnittskompetenzen zu wählen. Empfohlen werden auch Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Medien- und Kulturwissenschaft, Geschichte, Politikwissenschaft, Design, Informatik u.a.</p> <p>The module <b>Free eligible subjects (FWF)</b> serves in particular to deepen personal interests, skills and abilities, to acquire additional skills and to build a profile for the future area of work.</p> <p>Free elective subjects are to be chosen in addition to the compulsory subjects and elective subjects and can be chosen from the courses offered at the Mozarteum University Salzburg, the Institute for Coaching and Career of the Mozarteum University Salzburg, the offers at the Paris Lodron University Salzburg and the Inter-University Organization Arts and Knowledges as well as from the offer other recognized domestic and foreign post-secondary educational institutions can be chosen. In the area of free elective subjects, there is no entitlement to additional individual artistic lessons; individual artistic lessons from other studies cannot be recognized.</p> <p>It is recommended to choose at least one course from the areas of gender studies, sustainability or other cross-sectional competencies. Courses in the fields of media and cultural studies, history, political science, design, computer science, etc. are also recommended.</p>
<b>Prüfungsart</b>	Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen
<b>Besondere Hinweise</b>	Keine

#### Modulgruppe 6:

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Masterarbeit MA 6</b>
<b>Modulnummer</b>	MA Immersive Arts 6
<b>Modulzuordnung</b>	Modul für MA Immersive Arts
<b>Arbeitsaufwand gesamt</b>	13 ECTS-AP

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>Modul Masterarbeit MA 6</b>
<b>Semesterwochenstunden</b>	2 SWS
<b>Lehrveranstaltungen / Lehrveranstaltungstypen</b>	SE Seminar Masterarbeit MA (2 SWS / 3 ECTS-AP) sA Masterarbeit MA (7 ECTS-AP) mP Kolloquium Masterarbeit MA (3 ECTS-AP)  SE Seminar master thesis MA (2 SWS / 3 ECTS-AP) sA Master thesis MA (7 ECTS-AP) mP Colloquium master thesis MA (3 ECTS-AP)
<b>Lernergebnisse / Kompetenzen</b>	<p><b>Seminar Masterarbeit MA:</b> Betreuung und Anleitung beim Erstellen der Masterarbeit. Unterstützung bei der Auswahl des Themas, Konzepterstellung und Literaturrecherche sowie Besprechung der Korrekturvorschläge. Die Kompetenzen in der Abfassung wissenschaftlicher und künstlerisch schriftlicher Arbeiten werden vertieft. Die Lehrveranstaltung kann in der Gruppe und/oder als Einzelbetreuung abgehalten werden.</p> <p><b>Seminar master thesis MA:</b> Supervision and guidance in writing the master thesis. Support in the selection of the topic, concept creation and literature research as well as discussion of correction suggestions. The skills in writing scientific and artistic written works are deepened. The course can be held in a group and/or as individual supervision.</p> <p><b>Masterarbeit MA:</b> Die Erstellung einer wissenschaftlichen Masterarbeit befähigt Studierende wissenschaftliche Themen unter Bezugnahme auf am Berufsfeld orientierte Schwerpunkte inhaltlich und methodisch nach den aktuellen wissenschaftlichen Standards zu bearbeiten. Die Erstellung einer künstlerischen Masterarbeit befähigt Studierende im Hinblick auf das Studienziel des Studiums selbstständig und wissenschaftlich fundiert künstlerisch arbeiten zu können.</p> <p><b>Master thesis MA:</b> The creation of a scientific master thesis enables students to work on scientific topics with reference to professional field-oriented focal points in terms of content and methodology according to current scientific standards. The creation of an artistic master thesis enables students to work independently and scientifically in an artistic manner with regard to the study objective of the programme.</p> <p><b>Kolloquium Masterarbeit MA:</b> Das Kommissionelle Kolloquium über die Masterarbeit ist ein mündliches Prüfungsgespräch in dem die jeweilige Masterarbeit verteidigt wird (Defensio).</p> <p><b>Colloquium master thesis MA:</b> The commissional module exam colloquium on the master thesis is an oral examination in which the respective master thesis is defended (defensio).</p>
<b>Prüfungsart</b>	Tp Teilprüfungen/Semesterabschlussprüfungen sA Schriftliche Arbeit/Masterarbeit mP Mündliche Prüfung/Kommissionelles Kolloquium über die Masterarbeit
<b>Besondere Hinweise</b>	Nähere Bestimmungen über Art und Umfang sowie über die Durchführung der Masterarbeit und des Kommissionellen Kolloquiums über die Masterarbeit werden durch Richtlinien der Curricularkommission festgelegt. Die Richtlinien sind auf der Homepage der Universität zu verlautbaren. Es wird dringend empfohlen, die Masterarbeit bereits ab dem zweiten Semester zu verfassen sowie die verlängerten Abgabefristen (aufgrund der durchzuführenden Plagiatsprüfung) zu beachten.

## Anhang 3 Modulübersicht Deutsch / Module overview English

MASTER Immersive Arts and Digital Narratives										
Semester mit ECTS-Anrechnungspunkten Semesters with ECTS credit points (EC)										
Nr.	Lehrveranstaltungen / Modulgruppen Courses / Module groups	Typ	SWS	1	2	3	4	Σ	Σ	Art Form
								SWS	EC	
<b>1</b>	<b>Artistic practice Immersive Arts MA / Künstlerische Praxis Immersive Arts MA</b>									
	<i>Artistic practice Immersive Arts MA 1-4 / Künstlerische Praxis Immersive Arts MA 1-4</i>	PT	2	12	12	12	12	8	48	Tp
	<i>Commissional module exam artistic practice Immersive Arts MA / Kommissionelle Modulabschlussprüfung Künstlerische Praxis Immersive Arts MA</i>						2		2	kP
<b>2</b>	<b>Digital forum / Excursion Immersive Arts MA / Digitales Forum / Exkursion Immersive Arts MA</b>									
	<i>Digital forum Immersive Arts MA 1-4 / Digitales Forum Immersive Arts MA 1-4</i>	KG	2	3	3	3	3	8	12	Tp
	<i>Exkursion Immersive Arts MA 1-2 / Excursion Immersive Arts MA 1-2</i>	EX	2		2	2		4	4	Tp
<b>3</b>	<b>Thinklab Immersive Arts MA / Thinklab Immersive Arts MA</b>									
*	<i>Theory and history of media Imm. Arts MA 1-2 / Medientheorie und Mediengeschichte Immersive Arts MA 1-2</i>	VO	2	2		2		4	4	Tp
	<i>Ethics and aesthetics of digitality Immersive Arts MA /Ethik und Ästhetik des Digitalen Immersive Arts MA</i>	VO	2		2			2	2	Tp
	<i>Artificial intelligence and creative technologies Immersive Arts MA / Artificial intelligence and creative technologies Immersive Arts MA</i>	VU	2	2				2	2	Tp
**	<i>Seminar Immersive Arts MA 1-3 / Seminar Immersive Arts MA 1-3</i>	SE	2	3	3	3		6	9	Tp
<b>4</b>	<b>Immersive and Digital Arts Lab Imm. Arts MA / Immersive and Digital Arts Lab Imm. Arts MA</b>									
***	<i>Workshop Digital Arts and Narratives 1-3 / Workshop Digitale Kunst und Narrative 1-3</i>	UE	2	2	2	2		6	6	Tp
***	<i>Workshop Immersive and Interactive Arts 1-3 / Workshop Immersive und Interaktive Kunst 1-3</i>	UE	2	2	2	2		6	6	Tp
<b>5</b>	<b>Free Electives Immersive Arts MA / Freie Wahlfächer Immersive Arts MA</b>									
	LVen zur Wahl (kein KE)		(12)	4	4	4		(12)	12	Tp
<b>6</b>	<b>Master thesis Immersive Arts MA / Masterarbeit Immersive Arts MA</b>									
	<i>Seminar master thesis MA / Seminar Masterarbeit MA</i>	SE	2				3	2	3	Tp
	<i>Master thesis MA / Masterarbeit MA</i>						7		7	sA
	<i>Comm. module exam coll. master thesis MA / Kommissionelle Modulabschlussprüfung Kolloquium Masterarbeit MA</i>						3		3	kP
	<b>SUMME ECTS-AP pro Semester Total sum of ECTS credit points per semester</b>			30	30	30	30	(60)	120	

\*VO Theory 1-2 wird gemeinsam abgehalten (immer 1 und 2 im WS)

\*\*SE 1+3 wird gemeinsam abgehalten (immer 1 und 3 im WS, 2 findet extra im SS statt), die Seminare 1-3 sind alternierend:

\*\*\*UE Digital Workshop 1-3 (und 4 als FWF, 2 Stufen gemeinsam) = VR, AR, Unity, Unreal, Film, Blender, KI, etc...

\*\*\*UE Immersive Workshop 1-3 (und 4 als FWF, 2 Stufen gemeinsam) = Sensorik, Robotik, Sound, physical computing