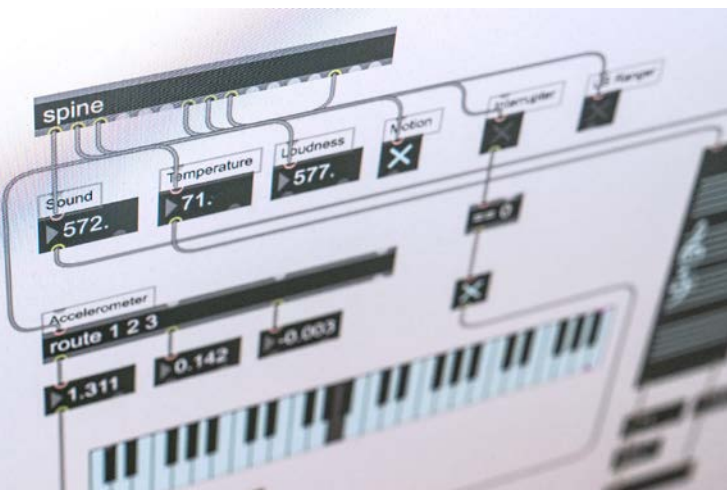


Das Zentrum für Musik- und Film-Informatik

Der Studiengang vertieft eine langjährige Kooperation des Fachbereichs Medienproduktion mit der Hochschule für Musik Detmold. Diese Kooperation ist seit 2013 mit der Gründung des gemeinsamen Forschungsinstituts CeMFI (Center for Music and Film Informatics) auch institutionell verankert. Der Studiengang überträgt die erfolgreiche Kooperation auf die Lehre. Hierfür werden die an den verschiedenen Stellen vorhandenen Expertisen gebündelt: experimentelle Musik, interdisziplinäre künstlerische Projekte, Film- und Musikproduktion, Mensch-Maschine-Interaktion, musikalische Akustik, Musikinformatik, Klang- und Musikgenerierung, Computeranimation, Design und Medieninformatik.

Termine

- ▶ Beginn des Studiums zum Wintersemester
- ▶ Weitere Informationen zum Studiengang und zur Bewerbung sind unter www.cemfi.de/aac zu finden.



Kontakt

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

Campusallee 12
32657 Lemgo
T: +49 (0) 5261 702-0 / F: -1711
www.th-owl.de

Fachbereich Medienproduktion

Campusallee 12
32657 Lemgo
medienproduktion@th-owl.de
www.th-owl.de/mp
www.facebook.com/medienproduktion

Studiengangsleitung

Prof. Dr.-Ing. Aristotelis Hadjakos
a.hadjakos@cemfi.de

Studiendekan

Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock
s.bock@cemfi.de

Dekanatsassistentz

Bianca Büter, B.A.
T: +49 (0) 5261 702-5897 / F: -85897
bianca.bueter@th-owl.de

Studierendensekretariat

Claudia Vogel
T: +49 (0) 5261 702-5335 / F: -85335
claudia.vogel@th-owl.de

 **Detmold**
HOCHSCHULE FÜR MUSIK

 **cemfi**
Detmold University of Music
OWL University of Applied Sciences and Arts

KNOWLEDGE

TH OWL
TECHNISCHE HOCHSCHULE
OSTWESTFALEN-LIPPE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES
AND ARTS

Audiovisual Arts Computing

Masterstudiengang (M. A.)
am Fachbereich Medienproduktion



Stand: 04 / 2019

Der Studiengang

Smartphones, Tablets und Smartwatches sind längst alltäglich geworden. 3D-Tiefenkameras und infrarotbasierte Tracking-Systeme sind für Konsumenten erhältlich, genauso wie Virtual-Reality- und Mixed-Reality-Brillen. Das Potential für innovative Medienformen und einen kreativen Umgang mit den neuen technischen Möglichkeiten ist groß. Beispiele des neuen Medientyps reichen von interaktiven Comics und Hörbüchern über interaktive Installationen für Museen, Messen oder Events bis hin zu künstlerischen Projekten.

Im Studiengang „Audiovisual Arts Computing“ lernen Sie neue Entwicklungen kennen und erwerben spezialisierte Informatik-Kenntnisse (z.B. in den Bereichen Computergrafik, Animation, Musikgenerierung, Klangsynthese und Interface Design). Sie setzen sich mit der Nutzung neuer Technologien im künstlerischen Kontext auseinander und vertiefen Ihre eigenen künstlerischen Fähigkeiten. Sie entwickeln Ihre Innovationsfähigkeit auf verschiedenen Gebieten und verbessern Ihre Teamfähigkeit. Zeitaktuelle Themen wie auch globale Entwicklungen können in Fächern wie Kunst und Technik, Dramaturgie, Visualisierung und Sonifikation sowie in den vorgesehenen Projekten thematisiert werden.

Allgemeine Informationen

Im Wintersemester 2017 startete der innovative neue Masterstudiengang „Audiovisual Arts Computing“. Ausgerichtet wird er vom Fachbereich Medienproduktion der Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe in Kooperation mit der Hochschule für Musik Detmold und dem Zentrum für Musik- und Film-informatik (CeMFI). Studierende mit Bachelorabschluss in den Bereichen Informatik, audiovisuelle Künste, Medien- oder Musikproduktion setzen sich mit der Nutzung von Technologie im künstlerischen Kontext auseinander und lernen, neue mediale Darstellungsformen zu entwickeln. Der Studiengang setzt sowohl künstlerische als auch technische Grundkenntnisse voraus.



Studienverlauf

1. Semester

Theorie und Ästhetik audiovisueller Künste

Werkanalyse: Elektronische Musik

- ▶ Animation & Motion Graphics
- ▶ Dramaturgie
- ▶ Kunst und Technik: Theorien, Positionen, Perspektiven
- ▶ Wahlpflichtfächer

2. Semester

AV Computing

- ▶ Music and Graphics Computing: Synthesis and Analysis
- ▶ Wahlpflichtfächer
- ▶ Projektorganisation
- ▶ Forschungs- und Entwicklungsprojekt

3. Semester

- ▶ Interaktive audiovisuelle Systeme
- ▶ Wahlpflichtfächer
- ▶ Schlüsselkompetenzen
- ▶ Freies künstlerisches Projekt

4. Semester

Abschlussarbeit

Kolloquium

Das Angebot an Wahlpflichtfächern umfasst u.a.

- ▶ Interactive Algorithmic Sound and Music
- ▶ Entwurf und Konstruktion virtueller Welten
- ▶ Mobile Media Development
- ▶ Screendesign
- ▶ Sounddesign
- ▶ Visualisierung und Sonifikation
- ▶ Instrumentalunterricht und musikalische Fächer

Mögliche Tätigkeitsfelder

- ▶ Entwicklung von Applikationen und Interfaces für Kunst- und Musikschaaffende im professionellen wie auch nichtprofessionellen Einsatz
- ▶ Entwicklung von Grundlagentechnologien und Frameworks für interaktive Kunst und Medien
- ▶ Gemeinsame künstlerische Projekte mit Komponisten, Musikern, Medien- oder Videokünstlern
- ▶ Raumgreifende interaktive Installationen für Messen, Kulturinstitutionen, Museen und Events
- ▶ Immersive Medien im öffentlichen Raum
- ▶ Visualisierung und Sonifikation großer Datenmengen
- ▶ Entwurf von Szenarien und Klangwelten für crossmediale und transmediale Erzählformen
- ▶ Interaktive Medien (Gaming, Infotainment, Web)

Abschluss und Voraussetzungen

Der Master richtet sich an Bachelorabsolventen/-innen mit einem Abschluss im Bereich der Informatik, der audiovisuellen Künste und der Medien- und Musikproduktion. Voraussetzung für die Aufnahme des Studiums ist eine Eignungsprüfung. Nach erfolgreicher Absolvierung des viersemestrigen Studiums erhalten die Studierenden ein Masterzeugnis der Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe. Studierende, die eine Spezialisierung im Bereich Musik wählen, erhalten Instrumentalunterricht und weiteren Unterricht aus dem Fächerangebot der Hochschule für Musik Detmold, sofern sie durch eine zusätzliche Prüfung ihre musikalische Eignung nachgewiesen haben.

