

§ 2 Qualifikationsprofil

Das Masterstudium Sound Design bietet ein auf den vier Qualifikationen „Produktsounddesign“, „Akustisches Datendisplay“, „Sound für Bewegtbild“ sowie „Sound und Interfaces“ fokussierendes Studium. Die Tätigkeitsfelder umfassen Gebiete wie (Post)Produktion in Video- und Gamedesign, Apps für mobile Geräte (Smartphones, Tablets etc.), Sonic Interaction Design, Sonifikation, Produktsounddesign (Fahrzeug-technik, Accessibility etc.), Corporate Sound Design und Audio Branding.

Die nachfolgende Beschreibung ist ergebnisorientiert und benennt konkrete Tätigkeiten bzw. Kenntnisse, die eine durchschnittlich begabte und motivierte Person nach Abschluss dieses Studiums in der Praxis auszuführen bzw. anzuwenden befähigt ist.

Wissenschaftlich-technische, musikalisch-künstlerische Kenntnisse und Fähigkeiten

Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums haben grundlegendes fachspezifisches Wissen in den Bereichen Audiotechnik, Akustik und Aufnahmetechnik, Signalverarbeitung und Sprachkommunikation, Aufbereitungs- und Repräsentationstechniken für akustische Information sowie Computermusik und Multimedia erworben und zur Anwendung gebracht. Dadurch sind sie in der Lage, komplexe wissenschaftliche Methoden anzuwenden und für informationstechnische Anwendungen und Dienstleistungen in den oben genannten Schwerpunkten innovative Lösungen zu finden.

Nach dem Masterstudium sind Absolventinnen und Absolventen in der Lage, Besonderheiten, Grenzen, Terminologien und Lehrmeinungen des Fachgebiets zu definieren und zu interpretieren. Sie können wissenschaftlich fundierte Entscheidungen auch auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen fällen. Im künstlerischen Umfeld sind Absolventinnen und Absolventen als Mittler/-innen im Spannungsfeld zwischen Technik und Kunst fähig, in beiden Sphären kompetent zu urteilen und zu handeln.

Erschließung von Wissen

Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums können im Bereich der Informationstechnik mit Schwerpunkt Sound Design nicht nur wissenschaftliche und technische Aufgaben und Probleme analysieren und modellieren, sondern ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zur Problemlösung auch in neuen und unvertrauten Fragestellungen anwenden und mit komplexen Situationen umgehen.

Durch die Aneignung der Fähigkeiten zum selbstgesteuerten Wissenserwerb sind Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums in der Lage, sich an die veränderlichen Bedingungen und Anforderungen in Wissenschaft, Technik und Kunst anzupassen und im Sinne des lebenslangen Lernens die eigenen Kompetenzfelder ständig zu erweitern.

Schlüsselqualifikationen, soziale und kommunikative Kompetenzen

Absolventinnen und Absolventen des Masterstudiums haben gelernt, sich in so verschiedenen gesellschaftlichen Kontexten wie der Kunst und der Technik sicher zu bewegen. Als Voraussetzung dafür haben sie die Fähigkeit zu kritischem und analytischem Denken in verschiedenen Systemen entwickelt. Geprägt durch vielfältige Erfahrungen in interdisziplinären Gruppen zeichnen sich die Absolventinnen und Absolventen durch Teamfähigkeit und die Fähigkeit zur zielgruppengerechten Kommunikation an der Schnittstelle von Wissenschaft und Kunst aus. Aus dem Bewusstsein hinsichtlich der Vielfältigkeit möglicher Standpunkte sind sie fähig, die Bewertung des eigenen Tuns in verschiedenen gesellschaftlichen Kontexten vorzunehmen.