



JOBCHANCEN STUDIUM KOMPAKT Ausgewählte Berufsbilder

nach einem Studium
an einer Kunstuniversität



© SIDA PRODUCTIONS - STOCK.ADOBE.COM



© PRESSMASTER - FOTOLIA



© AMS/CHLOE POTTER



© GURUXOY - STOCK.ADOBE.COM



© AMS / DAS MEDIENSTUDIO



© ANDRYS LUKOWSKI - STOCK.ADOBE.COM

Impressum

Medieninhaber: Arbeitsmarktservice Österreich,
Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation (ABI)
Treustraße 35-43, 1203 Wien

Auflage: 1. Auflage, Juni 2023

Redaktion: Arbeitsmarktservice Österreich,
Abt. Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation (ABI)

Grafik: Viqar Ali, Werbekunst, 3430 Tulln

Fotos: Dreamstime.com | Fotolia | Pixabay.com | stock.adobe.com |
BML Fotoservice | AMS: Chloe Potter | DoRo Filmproduktion |
Reinhard Mayr/Das Medienstudio

Haftungsausschluss: Das Arbeitsmarktservice Österreich/Abteilung für Arbeitsmarktforschung und Berufsinformation sowie alle Mitwirkenden an der Publikation haben deren Inhalte sorgfältig

recherchiert und erstellt. Fehler können dennoch nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Die Genannten übernehmen daher keine Haftung für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte, insbesondere übernehmen sie keinerlei Haftung für eventuelle unmittelbare und mittelbare Schäden, die durch die direkte oder indirekte Nutzung der angebotenen Inhalte entstehen. Es können aus der Broschüre keinerlei Rechtsansprüche abgeleitet werden. Das Arbeitsmarktservice Österreich übernimmt keine Haftung für Webseiten, die durch Verlinkung aufgerufen werden. Links der Bundesministerien: vorbehaltlich Änderungen seitens der Bundesministerien. Satzfehler vorbehalten. Korrekturhinweise senden Sie bitte an die Redaktion.



Ausgewählte Berufsbilder nach einem Studium an einer Kunstuniversität

4 KUNST (ÜBERBLICK)

7 BILDENDE KUNST

8 Einblicke in Berufsbilder der bildenden Künste

8 Malerei

9 Skulptur & Raum

11 DARSTELLEND KUNST

12 Einblicke in das Berufsbild der darstellenden Künste

12 Film- und Fernsehspiel

14 Medienkunst/Kunst in elektronischen Medien

15 Tonmeisterin/Tonmeister

17 ANGEWANDTE KUNST

18 Einblicke in das Berufsbild Sportwissenschaften

19 Industriedesign

20 Baukunst/Architektur

22 STUDIENANGEBOTE

24 STUDIENBEITRAG UND FÖRDERUNG

25 WICHTIGE INTERNET-QUELLEN ZU STUDIUM UND BERUF





Kunst (Überblick)

Allgemein werden die Gattungen der Kunst unterschiedlich eingeteilt und immer wieder neu geordnet. Klassischerweise erfolgt die Einteilung nach dem jeweiligen Ausdrucksmedium in die Bildende Kunst, die Darstellende Kunst, die Literatur und die Musik.

Die Bildende Kunst gliedert sich wiederum in die freie Kunst und die angewandte Kunst, die Übergänge sind aber fließend. Zur freien Kunst zählen z.B. Malerei, Bildhauerei und künstlerische Fotografie. Zur Angewandten Kunst gehören z.B. Textilkunst, Bühnenbild und Industriedesign. Während die freie Kunst nicht zweckgebunden ist, weisen die »Produkte« der angewandten Kunst einen Gebrauchswert aus. Speziell designte Objekte bzw. Produkte werden später sogar als Serienproduktion gefertigt. Das Kunsthandwerk zählt ebenso zur Angewandten Kunst, aber nur, wenn der Gebrauchswert eines Objektes höher ist als der künstlerische Wert. Zum Kunsthandwerk zählen z.B. Kunstschlosserei, Metalldesign (Ziselierarbeiten und Gravur), Glasbläserei, Vergolden und Staffieren.

JÜNGERE BEREICHE DER KUNST

Zu den jüngeren künstlerischen Bereichen gehört die Medienkunst und die prozessorientierten künstlerischen Ausdrucksformen. Die Medienkunst umfasst z.B. Fotografie, Film, Video und Tonkunst. Der Computer wird dabei als Werkzeug eingesetzt, weshalb diese Art der Kunst auch als »Digitale Kunst« bezeichnet

wird. Zu den prozessorientierten Ausdrucksformen zählen z.B. Konzeptkunst, Aktionskunst, Happening und Performance. Bei der Konzeptkunst steht das Konzept vor der Ausführung eines Kunstwerks. Der Idee kommt mehr Bedeutung zu als der Ausführung, die nicht einmal vom Künstler von der Künstlerin selbst erfolgen muss.

Allerdings sind all diese hier genannten Bereiche nicht immer klar voneinander zu trennen. So beinhalten z.B. dreidimensionale Arbeiten (Objekte und Installationen) gemischte Inhalte. Auch das Schauspiel ist einerseits Teil der darstellenden Kunst und zugleich der Literatur. Die Oper weist schauspielerische Aspekte auf und ist zugleich Teil der Musik, insbesondere des Liedes. Die Musik kann darstellende Aspekte aufweisen, etwa in einer Fernsehshow. Musik kann aber auch »für sich alleine« stehen, was z.B. in einer Hörsendung deutlich wird.

Ein künstlerisches Studium kannst Du an einer Kunstuniversität absolvieren:

- [Universität für angewandte Kunst Wien](#)
- [Kunstuniversität Linz](#)
- [Kunstuniversität Graz](#)
- [Universität für Musik und darstellende Kunst Wien](#)
- [Universität Mozarteum Salzburg](#)
- [Akademie der bildenden Künste Wien](#)

VORAUSSETZUNG FÜR DIE AUFNAHME IN DAS STUDIUM

Die allgemeine Voraussetzung für die Zulassung zu einem Studium ist die Hochschulreife (Maturazeugnis) oder die studienrichtungsbezogene

Studienberechtigungsprüfung. Der Nachweis der Hochschulreife ist aber nicht in jedem Fall zwingend erforderlich. Jedoch ist für ein künstlerisches Studium eine Zulassungsprüfung vorgesehen. Nähere Infos erfährst Du im Büro der Studiengangsleitung.

DER ERSTE SCHRITT IN DEIN STUDIUM

Der erste Schritt in Dein Studium ist die fristgerechte Online-Voranmeldung. Du benötigst auch einen amtlichen Lichtbildausweis und zwei Passfotos. Eines davon ist für Deinen Studierendenausweis, der ebenso ein amtlicher, österreichischer Lichtbildausweis ist; entsprechend gelten die Regeln für das (digitale) Foto.

Außerdem wird die Abgabe einer Arbeitsmappe gefordert. Je nach Studienrichtung können z.B. Zeichnungen, Fotografien, Malereien, Illustrationen oder dreidimensionale Objekte abgegeben werden. Wenn Dein Kunstwerk sehr groß ist, kannst Du es mittels Fotos dokumentieren. Achte bitte darauf, alle vorgelegten Arbeitsproben zu benennen und genau zu kennzeichnen (Name, Technik, Größe und Entstehungsjahr). Auf den Websites der Universitäten findest Du auch Hinweise zum Zulassungsverfahren.



ZULASSUNGSPRÜFUNG

Für die Zulassung zu einem künstlerischen Studium musst Du entsprechende Fähigkeiten nachweisen. Angenommen, Du möchtest Schauspiel studieren. Dann musst Du im Rahmen einer Zulassungsprüfung Deine Eignung zur Schauspielkunst nachweisen. Die Zulassungsprüfung besteht üblicherweise aus mehreren Teilen. Der erste Teil besteht aus dem Vorspielen von selbst erarbeiteten szenischen Studien. Dazu musst Du vier Vorsprechtexpte vorbereiten. Der zweite Teil besteht, je nach Studium, z.B. aus einer spontan zu lösenden Improvisations- und/oder Performanceaufgabe und einigen spontan zu lösenden Ensembleaufgaben.

Bitte beachte auch, dass es für jeden der einzelnen Schritte (bzw. der geforderten Unterlagen und Prüfungen) im Ablauf des Zulassungsverfahrens eine gesetzlich vorgegebene Frist gibt.

Nähere Infos erfährst Du im Büro der Studiengangsleitung. Hier die Infos zur Zulassung an der Universität [Mozarteum](#), der [Kunstuni Graz](#) sowie der [Universität für Musik und darstellende Kunst Wien](#).

INSKRPTION

Nach der bestandenen Zulassungsprüfung geht es ans Inskribieren. Die Inskription ist die Meldung zum tatsächlichen Antritt des Studiums. Zur Inskription musst Du persönlich erscheinen, um Dich einschreiben zu lassen. Nimm bitte Deinen Ausweis (z.B. Führerschein oder Pass) und alle gewünschten Unterlagen (Zeugnis oder Bestätigungen) im Original mit. Spätestens zu diesem Zeitpunkt benötigst Du einen amtlichen Lichtbildausweis und zwei Passfotos. Eines davon ist für Deinen Studierendenausweis, der

ebenso ein amtlicher, österreichischer Lichtbildausweis ist; entsprechend gelten die Regeln für das (digitale) Foto. Die Zulassung ist der formale Beginn eines Studiums (Immatrikulation bzw. [Inskription](#)). Du erhältst eine Matrikelnummer und bist damit an allen Rechten und Pflichten gebunden.

ÖH-BEITRAG

Bei der Inskription musst Du den ÖH-Beitrag von 21,20 Euro einzahlen. Dadurch bist Du automatisch haftpflicht- und unfallversichert. Der ÖH-Beitrag ist Dein Mitgliedsbeitrag bei der [Österreichischen Hochschüler*innenschaft \(ÖH\)](#) und ermöglicht dieser auch, Dich in bestimmten Belangen zu vertreten.

FRISTEN BEACHTEN

Das Zulassungsverfahren gliedert sich in mehrere Schritte. Bitte beachte auch, dass es für jeden der einzelnen Schritte im Ablauf des Zulassungsverfahrens eine gesetzlich vorgegebene Frist gibt. Auf den Websites der Universitäten findest Du auch Hinweise zum Zulassungsverfahren.

Auch bei der Einzahlung der Studiengebühr gilt es, die vorgegebene Frist zu beachten. Falls eine Studiengebühr eingehoben wird, beträgt diese für Österreicher*innen und EU-Bürger*innen 363,36 Euro pro Semester (Stand: 2023). Informationen zur Studienbeihilfe und zu möglichen Förderungen findest Du auf www.stipendium.at. Die Universitäten unterstützen Studierende, die ein Auslandssemester absolvieren möchten.





© PHOTOMAN - FOTOLIA

Bildende Kunst

Die freie Bildende Kunst ist immer eine visuelle Kunst. Das beruht darauf, dass gebildete Objekte, wie Fotos, Zeichnungen, Gemälde und Skulpturen zuerst und meistens ausschließlich visuell, also mit den Augen, wahrgenommen werden. Das ist auch ein Unterschied zur darstellenden Kunst, welche mehrere Sinne zugleich anspricht. Ein künstlerisches Studium vermittelt Dir wissenschaftliche Kenntnisse und praktische Fertigkeiten. Praktische Fächer sind z.B. Malen, künstlerisches Fotografieren, experimentelles Gestalten, Entwicklung von Wahrnehmungsfähigkeiten, Baupraxis sowie verschiedene Projektarbeiten.

Grundsätzlich unterteilt sich die Bildende Kunst in die zwei Hauptbereiche »Freie Kunst« und »Angewandte Kunst«. Die Grenzen sind allerdings sehr fließend und nicht immer klar voneinander getrennt. Hier sind einige Beispiele für künstlerische Fächer:

Freie Kunst (zweckfreie Kunst)

- Malerei
- Zeichnung
- Künstlerische Fotografie
- Grafik
- Bildhauerei

Angewandte Kunst (Gebrauchskunst)

- Baukunst/Architektur
- Bühnengestaltung
- Industriedesign
- Textildesign

PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN

Du hast eine Leidenschaft für Kunst und interessierst Dich für Formen, Farben und Materialien, wie Stein, Holz, Metall oder Textil? Du möchtest selbst gestalterisch aktiv sein, Dich künstlerisch weiterentwickeln und Dich dabei auch kunstwissenschaftlich bilden? Dann kann ein künstlerisches Studium für Dich das Richtige sein. Für Dein konkretes Betätigungsfeld (z.B. Fotografie) benötigst Du spezielle Qualifikationen, welche Dir das Studium vermittelt. In jedem Fall benötigst Du:

- Sinn für Ästhetik
- Kreativität und Fantasie
- Handwerkliches Geschick
- Künstlerische Begabung
- Reflexions- und Kommunikationsfähigkeit
- Analytische Fähigkeiten



EINBLICKE IN BERUFSBILDER DER BILDENDEN KÜNSTE

Bildende Künstlerinnen bzw. Künstler stellen Werke her, die vorwiegend visuell wahrgenommen werden. Beispiele sind Miniaturplastiken und Gemälde sowie raumfüllende plastische Werke, Installationen oder Fotografien und viele weitere Objekte. Sie drücken ihre künstlerischen Ideen und Vorstellungen in den Kunstwerken aus. Daher wird zum Teil auch die Produktfotografie als visuelle Kunst bezeichnet (je nach Intention der Schaffenden und der Wahrnehmung der Betrachtenden). Künstlerinnen bzw. Künstler setzen handwerkliche und technische Methoden ein. Sie können professionell mit Materialien, Werkzeugen und der »Sprache« der Bildenden Kunst umgehen. Sie müssen aber auch das »System Kunst« samt seinen Mechanismen verstehen.

Die Arbeit erfolgt entweder freischaffend oder auf Auftragsbasis. Als Portraitmaler*in oder Karikaturist*in sind sie z.B. im Rahmen von Events, Feiern, Messen, im Freizeittourismus oder in einem begehbaren Atelier tätig. Es gibt die verschiedensten Bereiche, in denen Künstlerinnen bzw. Künstler tätig sind und ihre Kreativität und ihre Fähigkeiten einsetzen.

IM BERUF FÜHRST DU UNTERSCHIEDLICHE TÄTIGKEITEN DURCH

Die Aufgaben und Tätigkeiten in den verschiedensten Disziplinen sind sehr unterschiedlich. Das Studium »Bildende Kunst« an den Universitäten bietet Fächer zur Vertiefung, wie z.B. »Malerei und Animationsfilm«, »Ortsbezogene Kunst (Landschaftskunst)«, »Experimentelle Gestaltung« oder »Kunstwissenschaften«. Die verschiedenen Tätigkeitsfelder sind mit

unterschiedlichen Arbeitsweisen verbunden. Wichtige Informationen findest Du im Curriculum, das ist der Studienplan, in welchem der Aufbau des Studiums näher beschrieben ist.



MALEREI

Die Malerei ist eine der ältesten Formen der künstlerischen Gestaltung. Als Kunstmalerin/ Kunstmaler stellst Du bildliche oder ornamentale Kunstwerke her. Du setzt dabei verschiedenste gestalterische Mittel (Techniken und Materialien) ein. Diese Mittel fügst Du so zusammen, dass sie gemeinsam eine Komposition bilden, die auch als Bildsprache bezeichnet werden kann. Zu den verschiedenen Formen der Bildsprache gehören unter anderem die Perspektive, Licht und Schatten, Farbigkeit und Farbwirkung sowie formale Mittel (Punkt, Linie, Fläche, Körper, Raum).

Vor Beginn Deiner Arbeit machst Du Dir einen Plan, was Dein Kunstwerk ausdrücken soll und welche Materialien und Werkzeuge Du dafür benötigst. Für Skizzen und Grafiken verwendest Du Bleistift, Farbstift, Kohle oder Tusche. Für Dein Kunstwerk verwendest z.B. Ölfarben, Temperafarben, Acryl- oder Aquarellfarben. Techniken zum Farbauftrag sind z.B. Airbrush, Impasto, Allaprima, Pastell- oder

Wachsmalerei. Klassischerweise verwendest Du für die Malerei und auch Grafiken einen zweidimensionalen Bildträger.

Du kannst Deine Werke bei Ausstellungen, in Galerien oder über den Kunsthandel zum Verkauf anbieten oder Dich auf Bühnenmalerei oder die Restaurierung von Bildwerken spezialisieren.



SKULPTUR & RAUM

In diesem Bereich befasst Du Dich mit den vielfältigen Möglichkeiten der Skulptur in Zusammenhang mit dem Material, dem Kontext der Interaktion mit der Gesellschaft oder im Zusammenhang mit der Umgebung. Die Beschäftigung mit dem Material ist dabei ein wichtiger Ausgangspunkt. Im Studio bearbeitest Du z.B. Holz, Metall und Abguss-Stoffe. Du nutzt Deine Materialkenntnisse und setzt Werkzeugtechniken, wie z.B. dreheln und schmieden ein. Das erfordert oft körperliche Anstrengung. Du setzt damit zugleich eine Art Gegengewicht zur zunehmend digital beeinflussten Welt. Deine Werke stellst Du in Ausstellungsräumen und bei Veranstaltungen aus. Du kannst dazu auch soziale Räume im Internet nutzen und Deine Kunstwerke z.B. über einem Social Media Blog bekanntmachen.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Bildende Künstler*innen sind üblicherweise freiberuflich tätig. Aufträge werden auch in Bezug auf Bühnenmalerei, Bühnenplastik oder die Restaurierung von Bildwerken vergeben, so z.B. von folgenden Einrichtungen:

- Theater
- Dekorationsbau-Firmen
- Museen
- Kulturbetriebe
- Kunsthandel
- Design-Büros
- Werbeagenturen

Der Beruf umfasst aber nicht nur das Schaffen von Kunstwerken. Wichtig sind daher auch Kenntnisse über aktuelle rechtliche und technische Belange (3D-Druck, Möbel aus Recycling-Kunststoff) sowie die Nutzung von Software für künstlerische und organisatorische Zwecke. Künstlerische Aufgaben bestehen zum Teil auch in sozialpädagogischen Institutionen, etwa in Kinder- und Altersheimen oder im psychiatrischen Umfeld.

BERUFSEINSTIEG

Der Großteil der Künstler*innen arbeitet im Bereich der Angewandten Kunst (z.B. Werbung, Medien), denn der heimische Kunstmarkt für Gegenwartskunst ist sehr klein. Sie sind meistens freischaffend tätig und stehen oft unter Konkurrenz- und Leistungsdruck. Allerdings bieten die modernen Studiengänge auch Rahmenprogramme und vermitteln Kontakte mit etablierten Künstler*innen. Zudem bieten elektronische Medien an sich schon »Räume« und Möglichkeiten, einen Bekanntheitsgrad (über

die Grenzen hinweg) ohne hohen finanziellen Aufwand zu erreichen. Social-Media-Kanäle bieten die Möglichkeit, von jedem Ort aus und zeitlich uneingeschränkt, den Kontakt zu Interessierten Personen und Kunstagent*innen zu pflegen.

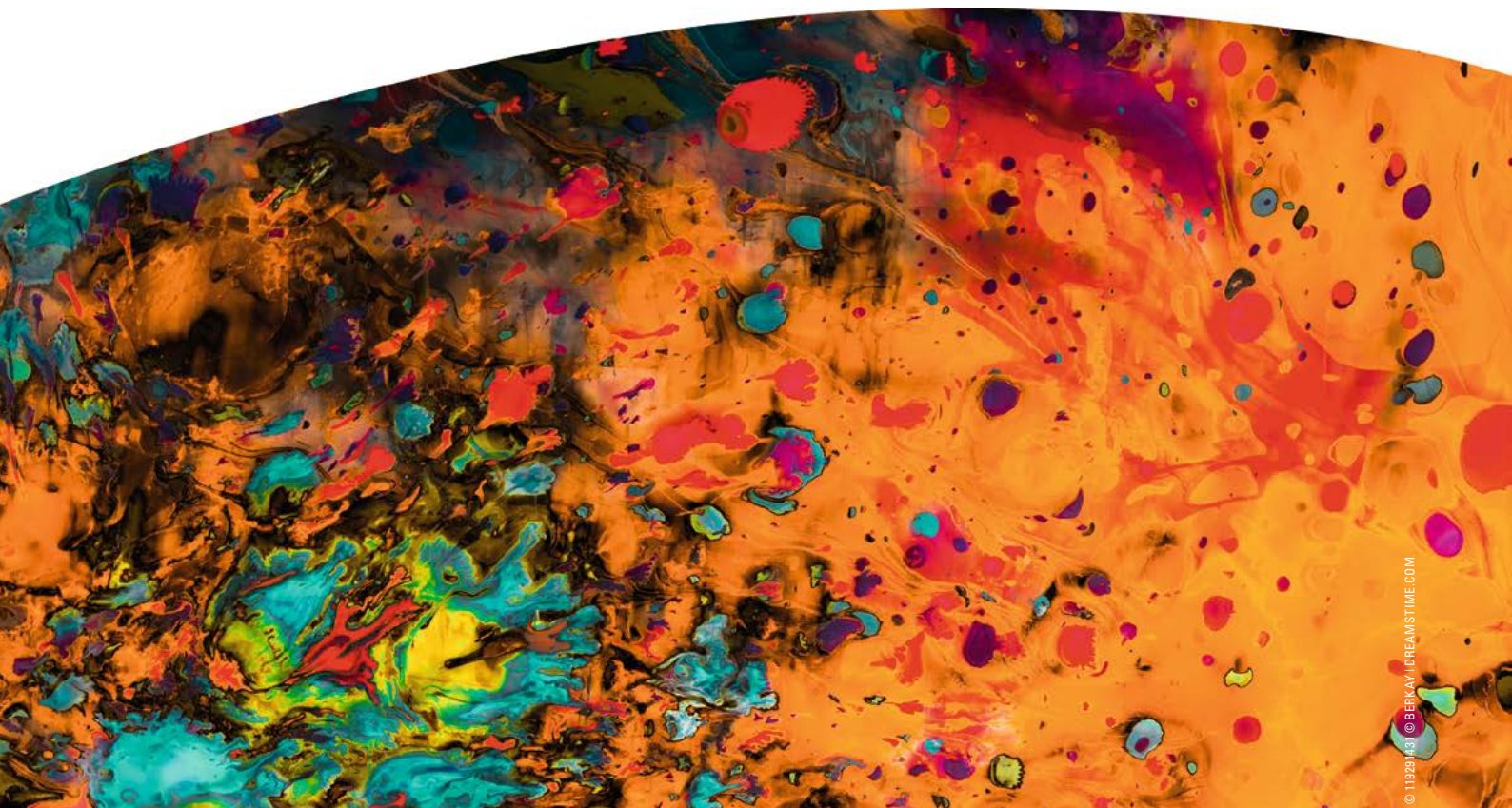
Als nützlich erweisen sich oft Qualifikationen im administrativ-organisatorischen Bereich. Dazu gehört auch das Management von langfristigen Projekten oder der Bereich Eventmanagement.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Bildende Künstler*innen sind üblicherweise freiberuflich tätig. Stellenangebote richten sich oft an Absolvent*innen, die auch den Bereich

Grafik abdecken. Gefundene Inserate lauten z.B. »Theatermaler:in/Bühnenplastiker:in« sowie »Grafik-Designer*in mit Schwerpunkt Motion-Design und Animation« (Malerei und Animationsfilm ist eines der zentralen künstlerischen Fächer im Studium »Bildende Kunst« an der [Universität für angewandte Kunst Wien](#)). Das Studium Bildende Kunst mit Schwerpunkt Malerei & Grafik bietet die [Kunstuniversität Linz](#).

Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: jobs.ams.at. Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Bildhauer*«, »Bühnenmaler*« oder einfach nur »Kunst*« in das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.



© 119291431 © BERKAY / DREAMSTIME.COM



Darstellende Kunst

*Ein künstlerisches Studium vermittelt Dir wissenschaftliche Kenntnisse und praktische Fertigkeiten. Darstellende Künstler*innen führen dem Publikum spezielle Darstellungen oder Darbietungen vor.*

Die Darstellende Kunst spricht daher immer mehrere Sinne zugleich an (hören, sehen, riechen). Das ist ein Unterschied zur bildenden Kunst, die auch als visuelle Kunst bezeichnet wird, da z.B. Bilder und Skulpturen vorwiegend mit den Augen wahrgenommen werden. Im Studium hast Du auch praktische Fächer, wie z.B. Sprecherziehung, Bewegungstraining, Gesangsstunden sowie Trainings und Workshops. Zu den Studienfächern der Darstellenden Kunst gehören z.B.:

- Schauspiel
- Gesang
- Bühnentanz
- Musiktheater, Oper
- Film und Fernsehen
- Medienkunst (Digitale Kunst, Ton- und Klangkunst)
- Konzeptkunst

PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN

Du verfügst über die Fähigkeit, außerhalb der gewöhnlichen Bahnen zu denken, Probleme zu erfassen und originelle Lösungen zu finden? Du möchtest lernen, verschiedene Artikulationsmittel zu beherrschen, wie z.B. Sprache, Mimik und Gestik? Je nach Betätigungsfeld (Film, Fernsehen, Hörfunk, Musik- oder Sprechtheater) benötigst Du spezielle Qualifikationen, welche Dir das Studium vermittelt. In jedem Fall benötigst Du:

- Körperbewusstsein
- Kreativität und Fantasie
- Bereitschaft zur Arbeit an Abenden und Wochenenden
- Künstlerische Begabung
- Fähigkeit zur Teamarbeit
- Sehr gutes Merkvermögen (Drehbuch lesen, Rollenstudium)

EINBLICKE IN DAS BERUFSBILD DER DARSTELLENDE KÜNSTE

Der Bereich der darstellenden Künste ist sehr vielfältig und anspruchsvoll. Du nutzt Deinen Bewegungs-, Sprech- und Stimmapparat sowie Deine optische Erscheinung als künstlerisches Ausdrucksmittel. Du kannst aber auch in einer Sprechrolle tätig sein, etwa bei einer Filmsynchronisation, im Rundfunk oder bei Literaturlesungen. Die verschiedenen Tätigkeitsfelder sind mit unterschiedlichen Arbeitsweisen verbunden. Das ergibt sich einerseits aus der Rolle (darstellende Figur oder Sprechrolle), andererseits aus der Verschiedenheit der Arbeitsabläufe im Theater, bei einem Radiosender oder beim Filmbetrieb. Wichtige Informationen findest Du im Curriculum, das ist der Studienplan, in welchem das Studium näher beschrieben ist.

IM BERUF FÜHRST DU UNTERSCHIEDLICHE TÄTIGKEITEN DURCH

Je nachdem, in welchem konkreten Bereich der darstellenden Kunst Du tätig bist, hast Du verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Für alle Darsteller*innen gilt: Es ist erforderlich, dem Publikum den jeweiligen Charakter der Film-, Fernseh- oder Theaterfigur glaubhaft zu vermitteln. Dabei kann es sich um einen fiktiven oder historischen Charakter handeln, den Du darstellen sollst. Um Deine Rolle möglichst glaubhaft darzustellen, setzt Du Dein gesamtes Spektrum an persönlichem Ausdrucksvermögen ein. Dazu gehören Körpersprache, Stimme, Gestik und Mimik.

Die Kunst des Film- und Fernsehspiels unterscheidet sich von der lebendigen Aufführung im Theater dadurch, dass für einen Film immer nur einzelne Szenen geprobt

und gedreht werden. Die Einheit des fertigen Filmes ergibt sich aus dem Schnitt. Die Arbeitsweise (Spieltechnik), der Filmschauspieler*innen ist unterschiedlich zu jener der Theaterschauspieler*innen.



FILM- UND FERNSEHSCHAUSPIEL

Als Schauspielerin/Schauspieler beim Film oder Fernsehen musst Du Dich bei Nahaufnahmen millimetergenau an die Anweisungen des Kamerateams halten. Die Kameraleiterin/der Kameraleiter gibt die exakten Anweisungen vor. Diese Präzisionsarbeit existiert im Theater nicht in diesem Ausmaß. Im traditionellen Theaterbereich startet der Arbeitstag mit Proben, die oft mehrere Stunden dauern. Zuvor musst Du Dich theoretisch mit dem Theaterstück

auseinandersetzen. Anschließend beginnst Du mit den Leseproben. Diese haben anfangs den Charakter des Ausprobierens, Das Ziel ist es, eine passende Interpretation der jeweiligen Rolle zu finden. Dann folgen die Spiel-, Bühnen- und Kostümprobe. Dabei studierst Du auch bestimmte Bewegungen und Artikulationen ein. Das Ausprobieren und das Einstudieren fließen meistens ineinander. Wenn sich schließlich die Termine für Generalprobe und Premiere nähern, wird große Disziplin verlangt.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Die Zahl der fixen Anstellungsmöglichkeiten ist sehr begrenzt, viele darstellende Künstler*innen sind freiberuflich und projektbezogen tätig:

- Theater, Kabarett, Opernhäuser
- Werbeagenturen
- Film-, Fernseh- und Rundfunkgesellschaften
- Landesbühnen und Theatergruppen
- Eventagenturen: Moderation von Großveranstaltungen
- Synchronsprechen: Zeichentrickfilme
- Sprechrolle: Hörfunk, Dokumentationen

BERUFSEINSTIEG

Die Bewerbung für die Aufnahme in ein Theaterensemble findet in Form von Castings statt. Allerdings sind die Auswahlkriterien nicht transparent und objektivierbar und ein kurzes Vorspielen sagt nicht unbedingt alles über die künstlerischen und mentalen Qualitäten einer Person aus. Etwa 50 Prozent der Schauspieler*innen arbeiten mit Stückverträgen, die sich üblicherweise über einen Zeitraum von einigen Monaten erstrecken. Hinzu kommt, dass viele große Theaterhäuser begonnen haben, die Zahl

ihrer fix engagierten Künstler*innen zu verringern, um Personalkosten zu kürzen. Du kannst später auch eine Agentur gründen und andere Künstler*innen als Coach begleiten.

BERUFSEINSTIEG

Viele Schauspieler*innen arbeiten mit Stückverträgen, die sich über einen Zeitraum von einigen Monaten erstrecken. Die meisten sind als freischaffende Künstler*innen tätig. Sie können auch eine Agentur gründen und andere Künstler*innen als Coach begleiten.

Die Bewerbung für die Aufnahme im Theaterensemble findet in Form von Castings statt. Allerdings sind die Auswahlkriterien nicht transparent und objektivierbar und ein kurzes Vorspielen sagt womöglich nichts über die außerkünstlerischen und mentalen Qualitäten der Künstler*innen aus. Insgesamt herrscht starker Konkurrenzdruck unter den Schauspielkolleg*innen. Um sich beruflich zu etablieren, ist eine hohe Professionalität erforderlich. Die Kunst dabei ist es, sich von anderen Schauspieler*innen zu unterscheiden und trotzdem Stimme und den Körper so einsetzen zu können um möglichst unterschiedliche Rollen zu bedienen.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Stellen werden bei Schauspieleragenturen und auf Karriereplattformen wie absolventen.at und karriere.at veröffentlicht. Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: jobs.ams.at. Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Schauspiel*«, »Sprecher*« oder »Darsteller*« in das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.





MEDIENKUNST/KUNST IN ELEKTRONISCHEN MEDIEN

Als Medienkünstlerin/Medienkünstler untersuchst Du das Verhältnis von Illusion und Wirklichkeit, die „Macht der Bilder“ und die Beziehung von Sender und Empfänger. Es geht vor allem um die visuellen Inhalte eines Bildes (Grafik, Foto) und um das bewegte Bild (Video). Du nutzt die medialen Grundtechniken Übertragung, Speicherung und Synthese von Schall (Ton, Klänge) als Werkzeuge, um eigene Geschichten zu erzählen oder um bestehende Werke kritisch zu hinterfragen. Du experimentierst auch mit den technischen Möglichkeiten, indem Du z.B. die Grundtechniken in eine Komposition zusammenführst. So erstellst Du vielleicht Videoskulpturen, multimediale Installationen und Performances. Du kannst auch visuelle Konzepte für Social Media Blogs erstellen.

Im Unterschied zur traditionellen Kunst arbeitest Du dabei oft auch im Kontext der Wirtschaft und Technologie. Du arbeitest z.B. in der Filmproduktion und modellierst 3D-Objekte für

Filme, Musikvideos oder Computerspiele. Oder Du erstellst Animationsvideos für Produktpräsentationen und für Lehrmaterialien. Du kannst auch die Nachbearbeitung von Filmszenen übernehmen. Dabei setzt Du Foto-, Film- und Videotechniken sowie das Sounddesign ein.

Das Studium »Medienkunst« mit dem Studiengang Digitale Kunst kannst Du an der [Universität für angewandte Kunst Wien](#) studieren.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Aufgabenfelder bestehen vor allem dort, wo es um die künstlerisch-mediale Produktion geht oder wo Kenntnisse über die Beziehungen und Interaktionen von Körper, Licht, Raum und Zeit gefragt sind:

- **Werbeindustrie:** Spots und Produktpräsentationen, 360-Grad-Videos, Klangdesign
- **Architektur und Tourismus:** Rundgänge, virtuelle Räume, physikalische Simulation von Licht, Landschaftsvisualisierungen
- **Film- und Spielindustrie:** Designen von 3D-Animation
- **Produktionsbetriebe:** Industrial Motion, Produkt-Konfiguratoren
- **Interaktive Benutzeroberflächen** für öffentliche Gebäude (z.B. Krankenhäuser)

BERUFSEINSTIEG

Das Aufgabenfeld der Medienkunst ist vielfältig und im ständigen Wachsen begriffen. In der Forschung setzen sich Medienkünstler*innen (zum Teil kritisch) mit wissenschaftlichen Gegebenheiten und technologischen Entwicklungen aus künstlerischer Sicht auseinander.

Die künstlerisch-mediale Produktion in Bezug auf Visualität, Akustik, multisensorische

Wahrnehmungsumgebungen und interaktive Kunst ist zunehmend auch in Industrie- und Fertigungsbetrieben gefragt. Vor allem die Bereiche Virtual Reality (VR) und Mixed Reality werden zunehmend eingesetzt. Computergesteuerte Bilder in 3D ermöglichen es z.B., durch eine künstlich erzeugte (computergenerierte) räumliche Umgebung zu navigieren und mit dieser zu interagieren. Damit können Personen z.B. auch üben, in einer Stresssituation eine Rede zu halten.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Manche Unternehmen bieten Trainee Programme oder Internships. Das sind bezahlte (manchmal auch unbezahlte) Praktikumsplätze für Studierende und Absolvent*innen. Das Austrian Institute of Technology in Wien bietet manchmal die Möglichkeit, eine Abschlussarbeit in Kooperation mit dem Unternehmen zu verfassen. Eine aktuelle Ausschreibung lautet »Master Thesis „Mixed Reality Training« . Der Arbeitseinsatz von 20 Stunden wird auch bezahlt.

Die in Ausschreibungen gefundenen Berufsbezeichnungen sind fast alle in englischer Sprache und gestalten sich sehr bunt und unterschiedlich: »Praktikant im Bereich Virtual Reality (m/w/d)« oder »Junior 3D Artist«. Werbe- und Kreativagenturen suchen »Content Creator & Grafiker*in (all genders welcome)« sowie »Visual Designer«.

Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: jobs.ams.at. Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Mediengestalt*« »virtual*« oder einfach »Medien*« in das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.



TONMEISTERIN/TONMEISTER

Als Tonmeisterin/Tonmeister arbeitest Du im Rahmen der Herstellung von Rundfunk-, Fernseh-, Musik- und Videoproduktionen. Du planst die Durchführung von Aufnahmen im Studio oder bei einem Konzert. Du kannst an der Umsetzung von unterschiedlichsten künstlerischen Projekten im Medien- und Veranstaltungsbereich mitwirken. Im speziellen arbeitest Du vielleicht an der Tongestaltung von Dokumentar-, Industrie-, Trick- oder Werbefilmen.

Ein besonderes Gebiet ist das Audio Branding und die Gestaltung von Brand Sounds. Das sind Melodien oder Klangbilder, die als Marke geschützt sind zur akustischen

Markenkommunikation dienen. Ein bekanntes Beispiel ist die Haribo-Melodie („absteigende Kleinterz, nach oben ausweichende Sekunde“). Laut Fachexpertisen gehen rund 90 Prozent des Musikkonsums durch die Hände von Tonmeister/Tonmeisterinnen. Du musst daher über die Fähigkeit zum eigenständigen schöpferischen Gestalten verfügen, zugleich aber technische Mittel beherrschen. Zum Unterschied von Tontechniker*innen, die sich stärker mit technischen Aspekten befassen, steht bei Tonmeister*innen eher das Kreative und Künstlerische im Vordergrund.

Das einschlägige Diplomstudium kannst Du an der [Universität für Musik und darstellende Kunst](#) in Wien studieren. Aufgabenfelder bestehen bei Filmproduktionsfirmen, Event- und Werbeagenturen, in der Musikindustrie sowie in der akustischen Forschung: Raumakustik, Industrieakustik.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

- Film- und Fernsehproduktion
- Werbe- und Unterhaltungsindustrie
- Theatergesellschaften
- Freie Theatertruppen und Kleinkunstabühnen
- Kulturveranstalter

BERUFSEINSTIEG

Berufserfahrungen lassen sich meistens schon während der Studienzeit sammeln, z.B. im Rahmen eines Praktikums. In der Musikindustrie ist allerdings das Angebot an adäquaten Stellen eher gering und es werden mehr Tonassistent*innen benötigt als Tonmeister*innen. Daher werden kaum Stellen veröffentlicht. Außerhalb der Studios sind Tonmeister*innen

meist werkbezogen tätig, also befristet auf Produktions- bzw. Projektdauer.

Das Studium bildet für alle Sparten des Produktionsbereiches aus. Absolvent*innen können in unterschiedlichen Projekten mitwirken, z.B. als Klangdesigner*in, in der Industrieakustik, Raumakustik oder in der Geräte- und Anlagenentwicklung (Information von der Website [mdw.ac.at](#)). Weitere Berufsbezeichnungen sind Klangregisseur*in, Live-Tonmeister*in, Theater-Tonmeister*in, Film-Tonmeister*in und Sound-Designerin. Es ist auch möglich, ein eigenes Studio führen oder eine Beratungsagentur für Audio Branding zu gründen.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: [jobs.ams.at](#). Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Tonmeister*« oder »Sound-Designer*« das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.





Angewandte Kunst

Zur angewandten Kunst gehören unter anderem Gold- und Silberschmieden, Keramik, Textilkunst und Bühnenbild. Die angewandte Kunst ist ein Hauptbereich der bildenden Kunst. Der Übergang zur freien bildenden Kunst ist aber fließend und es gibt zahlreiche Überschneidungen mit Bereichen wie Malerei, Produktfotografie und Bildhauerei. Alle Studien vermitteln Dir wissenschaftliche Kenntnisse und praktische Fertigkeiten. Praktische Fächer sind z.B. Modellbau, Entwurfsplanung, Darstellungstechniken, Prototyping, Baupraxis sowie verschiedene Projektarbeiten.

Generell betrachtet, beinhalten einige Studien neben dem künstlerischen Anteil mehr technische und mathematische Inhalte als andere. Zum Beispiel ist das Studium »Industrial Design« ein ingenieurwissenschaftliches Studium, das vorwiegend durch technische Inhalte bestimmt ist. Das Studium »Industrial Design« wird von der [Universität für angewandte Kunst Wien](#) und der [Kunstuniversität Linz](#) angeboten. Aus diesem Grund muss auch

eine Aufnahmeprüfung absolviert werden, in der unter anderem Kenntnisse in Geometrie geprüft werden.

Zu den Studienfächern der Angewandten Kunst gehören z.B.:

- Industriedesign und Produktdesign
- Baukunst/Architektur
- Bühnengestaltung und Lichtdesign
- Modedesign und Textildesign

PERSÖNLICHE ANFORDERUNGEN

Du hast eine Leidenschaft für Kunst und interessierst Dich für geometrische Formen und Materialtechnologien? Du möchtest gestalterisch aktiv sein und mehr über Materialien, Fertigungsmöglichkeiten, Darstellungs- und Transfermethoden wissen? Dann kann ein Studium im Bereich der angewandten Kunst das Richtige für Dich sein. Für Dein konkretes Betätigungsfeld (z.B. Industriedesign, Architektur) benötigst Du spezielle Qualifikationen, welche Dir das Studium vermittelt. Zu Deinen persönlichen Voraussetzungen gehören:

- Sinn für Ästhetik
- Kreativität und Fantasie
- Handwerkliches Geschick
- Reflexions- und Kommunikationsfähigkeit
- Analytische Fähigkeiten
- Interesse an Teilgebieten der Mathematik (z.B. Geometrie)

EINBLICKE IN DAS BERUFSBILD SPORTWISSENSCHAFTEN

Wie bereits im Kapitel Bildende Kunst erwähnt, unterteilt sich die Bildende Kunst in die zwei Hauptbereiche freie Kunst (zweckfreie Kunst) und angewandte Kunst (Gebrauchskunst). Die Grenzen sind allerdings sehr fließend und nicht immer klar voneinander getrennt.

Im Bereich der angewandten Kunst geht es vor allem um die Gebrauchsgutgestaltung. Künstler*innen setzen hier handwerkliche und technische Methoden ein. Sie gestalten die verschiedensten Gegenstände, die sich entweder als Einzelstück oder als Serienprodukt verkaufen lassen. Als Künstler*innen drücken sie dabei zwar ihre eigenen künstlerischen Ideen in den

Objekten aus. Jedoch orientieren sie sich dabei an den Vorstellungen ihrer Auftraggeber. Es gibt viele Bereiche in denen sie arbeiten und ihre Kreativität und Fertigkeiten einsetzen.

IM BERUF FÜHRST DU UNTERSCHIEDLICHE TÄTIGKEITEN DURCH

Je nachdem, in welchem konkreten Bereich der darstellenden Kunst Du tätig bist, hast Du verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Für viele Tätigkeiten setzt Du mathematische und ingenieurwissenschaftliche Methoden ein.

Deine Aufgabe ist es, Dich mit den Auftraggebenden zusammensetzen um die genauen Anforderungen zu ermitteln. Denn zum Unterschied von der freien (bildenden) Kunst, weist die angewandte Kunst eine Zweckhaftigkeit auf. Die hergestellten Kunstwerke bzw. Objekte sind zum Gebrauch bestimmt und sollen möglichst gewinnbringend verkauft werden. Das verleiht der angewandten Kunst zum Teil einen dienenden Charakter. Zum Beispiel zielt das Industrie-Design seine Formgebung auf die spätere Serienfertigung ab. Bei Deiner Arbeit musst Du auch Zeit- und Budgetvorgaben einhalten, denn die Herstellung der gewünschten Produkte soll möglichst wirtschaftlich sein. Du prüfst daher die Erfordernisse der Werkstoffe, die Du einsetzen kannst.

Im Vorfeld recherchierst Du, welche Produkte die Konkurrenz herstellt. Dann erarbeitest Du Dir Antworten auf verschiedene Fragen: Welcher Personenkreis würde ein bestimmtes Produkt um welchen Preis kaufen? Das Design des Produktes soll einerseits durch ästhetische Formgebung eine positive Wirkung auf das Kaufverhalten entwickeln. Andererseits muss es auch den funktionalen Ansprüchen gerecht werden. Beim Design des Produktes musst Du außerdem



die verschiedensten Aspekte, wie Herstellungskosten, Beschaffung, energiesparende Produktion und Recyclingmöglichkeit miteinbeziehen.

Dann zeichnest Du Skizzen und Entwürfe, welche Du den Auftraggebenden präsentierst. Insgesamt dauert es eine gewisse Zeit, bis es an den eigentlichen Produktionsvorgang eines Objektes (Designsessel, Textilien, Kaffeemaschine etc.) gehen kann.



INDUSTRIEDESIGN

Als Industriedesignerin/Industriedesigner planst, gestaltest und entwirfst Du Produkte, die für den Gebrauch bestimmt sind. Die Bezeichnung Industriedesign kommt daher, dass nur wenige dieser Produkte individuell hergestellt werden sollen. Vielmehr werden sie in Produktionsbetrieben seriengefertigt. Beim Industriedesign wird zwischen Gebrauchsgütern und Investitionsgütern unterschieden. Gebrauchsgüter sind z.B. Haushaltsgeräte, Beleuchtungskörper, Inneneinrichtungen oder Sportartikel. Investitionsgüter sind z.B. Getränkeautomaten und Lichtwerbetafeln. Ein dritter Bereich ist das Transportationsdesign, bei dem um die Außen- oder Innenausstattung von Fahrzeugen (z.B. Autos, Züge, U-Bahnen) geht.

Du kannst Dich spezialisieren und konzipierst

im Beruf vielleicht Sportartikel, medizintechnische Geräte oder Life Science Produkte. Du analysierst zuerst den bestehenden Markt und untersuchst Konkurrenzprodukte auf Funktionen, optische Gestaltung, Absatzmarkt, Social Media-Kampagnen und Preisgestaltung. Später fertigst Du Konstruktionszeichnungen an und achtest darauf, dass Deine Objekte für die maschinelle Serienfertigung tauglich sind.

Neben der Entwicklung von neuen innovativen Produkten bist Du auch für die Optimierung bestehender Produkte zuständig. Die Gestaltung von Produkten für die industrielle Fertigung erfolgt üblicherweise in Zusammenarbeit mit Fachleuten aus verschiedenen Bereichen, wie z.B. Elektronik, Ergonomie oder Marketing. Produkte müssen nämlich bestimmte technische Standards und weitere Qualitätsstandards erfüllen. Zugleich soll ihre ästhetische Form einen positiven Beitrag zum Vermarktungserfolg leisten. Insgesamt gestaltet sich dieser Beruf sehr vielseitig und facettenreich.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Industriedesigner*innen sind häufig freiberuflich tätig und arbeiten auf Auftragsbasis. Es gibt aber auch angestellte Designer*innen. In privaten Design-Büros, Event- und Werbeagenturen entwerfen und gestalten sie z.B. Lichtwerbungen, Geschäfts- und Verkaufsräume sowie Messe- und Ausstellungsgegenstände. Aufgabenfelder bieten z.B.:

- Unternehmen, die über eine eigene Abteilung für die Produktentwicklung verfügen
- Design- und Entwicklungsabteilungen von Herstellerunternehmen (z.B. Elektronikgeräte, Einrichtungsgegenstände, Sportindustrie)



- Designbüros
- Verpackungsindustrie: Ästhetischer und funktionaler Entwurf von Verpackungen

BERUFSEINSTIEG

In Österreich gibt es wenige Unternehmen mit angestellten Industriedesigner*innen. Fachleute arbeiten daher oft auf Werkvertragsbasis. Für Berufseinsteigende ist es entscheidend, dass sie sich in ein Planungsteam integrieren können. In privaten Design-Büros, Event- und Werbeagenturen ist das Tätigkeitsfeld von der Auftragslage abhängig. Dagegen ist in einem Industriebetrieb, z.B. bei einem Fahrzeughersteller, das Aufgabenfeld klar definiert.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Manche Unternehmen bieten Trainee Programme oder Internships. Das sind bezahlte (manchmal auch unbezahlte) Praktikumsplätze für Studierende und Absolvent*innen.

Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: jobs.ams.at. Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Industrial*«, »Industriedesign*« oder einfach nur »Design*« in das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.

BAUKUNST/ARCHITEKTUR

Aus Sicht der Kunst geht es nicht einfach nur um die Schaffung eines Gebäudes für einen bestimmten Zweck. Die Architektur wird auch als dreidimensionaler Ausdruck einer Gesellschaft verstanden. Bereits im Studium befasst Du Dich mit der Entwicklung von Entwurfsideen. Im Beruf entwirfst Du Gebäude und Objekte, die vom künstlerischen, kulturellen oder sozialen

Standpunkt her von Bedeutung sind. Dazu gehören z.B. Theater, Festhallen, Ausstellungsbauwerke, Museumsbauten, Kirchen, Schulen, Spitäler, Wohnbauten sowie Brücken und sogar Flughäfen.

Dein Aufgabenbereich umfasst den Entwurf, die Planung und die Ausschreibung von Bauvorhaben. Du arbeitest mit spezieller CAD-Software und mit Grafikprogrammen. Besondere Herausforderungen bestehen bei der Sanierung von Objekten. Dazu zählen auch Anbauten, Umbauten sowie Rekonstruktionen. Eine Rekonstruktion ist das neuerliche Erstellen eines (zerstörten) Gebäudes. Das kann auch ein Bau- oder Kulturdenkmal sein, wie z.B. ein Schloss, ein Museum oder eine historische Parkanlage. Du prüfst und bewertest die Bauwerke auch und erstellst entsprechende Gutachten. Das Studium Architektur kannst Du an der [Universität für angewandte Kunst Wien](#) und an der [Kunstuniversität Linz](#) studieren.



ORTSBEZOGENE KUNST

Als Künstler*in setzt Du Dich mit konkreten Orten und realen Räumen auseinander. Oft geht es um »räumliche Manifestationen« der materiellen Welt und somit als Lebensraum. So ein Ort

kann sowohl eine Idee als auch gebaute Architektur, Natur, Landschaft, Gesellschaft, der öffentliche Raum, der digitale Raum, ein Ausstellungsraum oder der fiktionale Raum sein. Du erforschst diese Orte genau, um mit ihnen zu experimentieren und sie zu transformieren (umgestalten). Du versuchst dabei, geeignete Methoden sowie Form und Medium zu finden. Das kann von Fotografie, Installation, Malerei, Performance, Intervention, Skulptur, Sound und Video bis hin zu Text reichen. Dieses Studium kannst Du an der [Universität für angewandte Kunst Wien](#) studieren.

BESCHÄFTIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Absolvent*innen des Studiums Ortsbezogene Kunst sind meisten freiberuflich tätig oder arbeiten auf Projektbasis. Als Architektin/Architekt arbeitest Du entweder selbstständig oder angestellt in einem Architekturbüro oder in einer Architekturgruppe. Die Berufsbezeichnung »Architekt« bzw. »Architektin« ist in Österreich geschützt und darf nur von Mitgliedern der Architektenkammer (nach der Ziviltechnikerprüfung und Vereidigung) getragen werden. Für Studierende stehen hier Informationen zum Berufszugang bereit: wien.arching.at.

- Architekturbetriebe (Architekturbüro, Architekturgruppe)
- Design- und Planungsbüros
- Beratungsunternehmen
- Gemeinde- und Städteentwicklung
- Landschaftsgestaltung und Denkmalpflege

BERUFSEINSTIEG

Aufgabenfelder bestehen vor allem in Unternehmen, die sich mit dem Lebenszyklus einzelner Bauwerke und der Energie- und Bauwirtschaft befassen, z.B. Beratungsunternehmen für Landschaftsgestaltung und Denkmalpflege. Manche Architekturbüros spezialisieren sich auf bestimmte Bauten, wie z.B. auf den Bau und die Sanierung von Krankenhäusern oder Therapie- und Rehabilitationszentren.

Nur staatlich befugte und beeidete Architekten bzw. Architektinnen dürfen selbstständig an Ausschreibungen teilnehmen und Bauprojekte durchführen. In Österreich gehören selbstständig tätige Architekt*innen zur Gruppe der Ziviltechniker*innen. Die Berufsbezeichnung »Architekt« bzw. »Architektin« ist in Österreich geschützt und darf nur von Mitgliedern der Architektenkammer getragen werden. Die Wiener Ziviltechniker-[Kammer](#) stellt Infos für Schüler*innen und Studierende bereit.

STELLENAUSSCHREIBUNGEN

Manche Unternehmen bieten Trainee Programme oder Internships. Das sind bezahlte (manchmal auch unbezahlte) Praktikumsplätze für Studierende und Absolvent*innen.

Das AMS führt auch ein Portal für Jobs und Praktika: jobs.ams.at. Die Suche funktioniert auch, wenn Du dort einfach »Architekt*« »Innenarchitekt*« oder »Landschaftsgestalter*« in das Suchfeld eintippst. Das Sternchen fungiert dabei als Platzhalter für alle möglichen Endungen.



Studienangebote

Neben den klassischen Studien aus dem Bereich darstellende Kunst (Gesang, Tanz, Schauspiel) und bildende Kunst (z.B. Malerei), bieten die Kunstuniversitäten moderne Studien, wie z.B. »Sound Design« oder »Fashion & Technology«.

Die Diplomstudien dauern jeweils 8 Semester. Die meisten Diplomstudien schließen mit dem akademischen Grad Magistra/Magister artium (Mag.art.) oder Diplom-Ingenieur*in (Dipl.Ing.) ab. Einige Diplomstudien umfassen jeweils 10 Semester, wie z.B. die Studien »Komposition und Musiktheorie«, »Dirigieren« und das »Tonmeister_innenstudium«.

Das Bachelorstudium dauert entweder 6 oder 8 Semester und schließt mit dem akademischen Grad Bachelor of Arts (BA) ab. Nach dem Bachelorstudium kann ein passendes Masterstudium gewählt werden. Ein Masterstudium dauert üblicherweise 4 Semester. Masterstudien schließen entweder mit dem akademischen Grad Master of Arts (MA) oder Diplom-Ingenieur*in (Dipl.Ing.) ab.

AUSGEWÄHLTE KÜNSTLERISCHE STUDIENGÄNGE IM STUDIENJAHR 2022/2023

Studiengang	Studienanbieter	Akademischer Grad	
Darstellende Kunst Schauspiel	Kunstuni Graz	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Gesang	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Gesang	Kunstuni Graz	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Gesang	Mozarteum Salzburg	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Bildende Kunst • Fotografie • Grafik • Malerei • Ortsbezogene Kunst • Skulptur und Raum	Universität für angewandte Kunst Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Bildende Kunst • Bildhauerei - transmedialer Raum • Experimentelle Gestaltung • Künstlerische Fotografie • Malerei & Grafik	Kunstuniversität Linz	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Musikdramatische Darstellung	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Master of Arts (MA)	
Tonmeister_innenstudium	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Elektrotechnik-Toningenieur	Kunstuni Graz	Bachelor of Science (BSc)	Diplom-Ingenieur*in (Dipl. Ing.)
Sound Design	Kunstuni Graz	Master of Arts (MA)	
Computermusik und Klangkunst	Kunstuni Graz	Bachelor of Science (BSc)	Master of Arts (MA)
Dirigieren	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	



Studienangebote

Studiengang	Studienanbieter	Akademischer Grad	
Dirigieren	Kunstuni Graz	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Komposition und Musiktheorie	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Applied Theatre (künstlerische Theaterpraxis & Gesellschaft)	Universität Mozarteum Salzburg	Master of Arts (MA)	
Schauspiel/Schauspielregie	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Schauspiel und Regie	Universität Mozarteum Salzburg	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Cinematography	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Bachelor of Arts (BA)	
Bildtechnik und Kamera	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Master of Arts (MA)	
Grafik-Design und Fotografie	Kunstuniversität Linz	Bachelor of Arts (BA)	
Visuelle Kommunikation (Grafikdesign & Fotografie)	Kunstuniversität Linz	Master of Arts (MA)	
Digital Art – Compositing	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst	Kunstuniversität Linz	Bachelor of Arts (BA)	
Zeitbasierte Medien	Kunstuniversität Linz	Master of Arts (MA)	
Medienkunst	Universität für angewandte Kunst Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Regie	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Bachelor of Arts (BA)	Magistra/Magister artium (Mag.art.)
Musiktheaterregie	Universität für Musik und darstellende Kunst, Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
Bildende Kunst (Fotografie, Grafik, Malerei, Malerei und Animationsfilm, Ortsbezogene Kunst, Skulptur und Raum)	Universität für angewandte Kunst Wien	Magistra/Magister artium (Mag.art.)	
textil-kunst-design	Kunstuniversität Linz	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Fashion & Technology	Kunstuniversität Linz	Bachelor of Arts (BA)	Master of Arts (MA)
Architektur	Universität für angewandte Kunst Wien	Master of Architecture (MArch.)	
Industrial Design	Universität für angewandte Kunst Wien	Magistra/Magister des Industrial Design (Mag.des.ind.)	
Industrial Design	Kunstuniversität Linz	Bachelor of Science (BSc)	Diplom-Ingenieur*in (DI)

In dieser Auflistung sind nur einige der künstlerischen Studien exemplarisch angeführt. Es gibt auch verschiedenste Instrumentalstudien, die den Umgang mit einem oder mit mehreren Instrumenten vermitteln. Darüber hinaus bieten die Kunstuniversitäten auch wissenschaftliche Studien, wie etwa »Musikologie«. Dieses geistes- und kulturwissenschaftliche Studium bietet

auch Spezialisierungsmöglichkeiten, wie z.B. Ethnomusikologie, Musikästhetik, Musikgeschichte, Musikpsychologie, Musik und Medienkultur und einige andere.

Auch Lehramtsstudien werden an den Kunstuniversitäten angeboten. Unterrichtsfächer sind unter anderem Musikerziehung, Mediengestaltung sowie Technische und Textile Gestaltung.



Studienbeitrag und Förderung

*Falls eine Studiengebühr eingehoben wird, beträgt diese für Österreicher*innen und EU-Bürger 363,36 Euro pro Semester; für Drittstaatsangehörige 726,72 Euro pro Semester. Zusätzlich ist der ÖH-Beitrag (inkl. Haftpflicht - und Unfallversicherung) in Höhe von 21,20 Euro pro Semester zu bezahlen. Der ÖH-Beitrag ist Dein Mitgliedsbeitrag bei der [Österreichischen Hochschüler*innenschaft \(ÖH\)](#). Die ÖH ist die gesetzliche Vertretung der Studierenden und steht Dir in allen Lebenslagen mit Rat und Tat zur Seite.*

Aktuelle Infos zum Studienbeitrag findest Du auf den Websites der Studienanbieter sowie auf [studieren.at](#) und [studiversum.at](#). Manche Fachhochschulen verlangen keine Studiengebühren. Zudem gibt es zahlreiche Ausnahmeregelungen, durch welche sich Studierende von der Studiengebühr befreien lassen können. Informationen über die Befreiung von der Studiengebühr bieten auch die Websites [studieren.at](#) und [studiversum.at](#).

Alle hier genannten Kosten beziehen sich auf das Studienjahr 2022/2023. Tagesaktuelle Infos kannst Du auch beim Bundesministerium für Finanzen einholen: www.oesterreich.gv.at/themen/bildung_und_neue_medien.html.

NOVELLE ZUM STUDIENFÖRDERUNGSGESETZ

Am 10. Juni 2022 wurde die Novelle zum Studienförderungsgesetz kundgemacht, die seit September 2022 gilt. Zum Beispiel wurde die Altersgrenze um drei Jahre angehoben. Wenn Du also dein Bachelorstudium vor dem 33. Geburtstag antrittst, hast Du Anspruch auf

Studienbeihilfe für dieses begonnene Studium. Das gilt auch für ein Masterstudium, wenn es vor dem 38. Geburtstag begonnen wird. Infos dazu bietet auch das [Wissenschaftsministerium](#).

Damit Du Studienbeihilfe für das nächste Semester beziehen kannst, musst Du unbedingt zur Fortsetzung Deines Studiums gemeldet und eingeschrieben (inskribiert) sein. Die Inskription erfolgt jedes Semester neu, im Normalfall automatisch durch das Bezahlen des Studienbeitrags bzw. des ÖH-Beitrags. Die Studiengangsleitung weist Dich vor Studienbeginn gesondert darauf hin. Aktuelle Infos zum Studienbeitrag, Teuerungsausgleich sowie zu möglichen Förderungen findest Du bei der Studienbeihilfenbehörde www.stipendium.at.

Falls es zu einer weiteren Änderung oder Novelle kommt, wird diese immer auf der Website des [Wissenschaftsministeriums](#) veröffentlicht. Infos zum Teuerungsausgleich (Einmalzahlung von 300 Euro) und zu möglichen Förderungen findest Du bei der Studienbeihilfenbehörde www.stipendium.at.



Wichtige Internet-Quellen zu Studium und Beruf

Zentrales Portal des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) zu den österreichischen Hochschulen und zum Studium in Österreich

www.studiversum.at

Internet-Datenbank des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) zu allen an österreichischen Hochschulen angebotenen Studienrichtungen bzw. Studiengängen

www.studienwahl.at

Ombudsstelle für Studierende am Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF)

www.hochschulombudsstelle.at

Psychologische Studierendenberatung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF)

www.studierendenberatung.at

BerufsInfoZentren (BIZ) des AMS

www.ams.at/biz

Online-Portal des AMS zu Berufsinformation, Arbeitsmarkt, Qualifikationstrends und Bewerbung

www.ams.at/karrierekompass

AMS-JobBarometer

www.ams.at/jobbarometer

AMS-Forschungsnetzwerk

www.ams-forschungsnetzwerk.at

Broschürenreihe „Jobchancen Studium“

www.ams.at/jcs

AMS-Berufslexikon 3 – Akademische Berufe

www.ams.at/berufslexikon

AMS-Berufsinformationssystem

www.ams.at/bis

AMS-Jobdatenbank alle jobs

www.ams.at/allejobs

BerufsInformationsComputer der WKÖ

www.bic.at

Agentur für Qualitätssicherung und Akkreditierung Austria (AQ Austria)

www.aq.ac.at

Österreichische Fachhochschul-Konferenz (FHK)

www.fhk.ac.at

Zentrales Eingangsportal zu den Pädagogischen Hochschulen

www.ph-online.ac.at

Best – Messe für Beruf, Studium und Weiterbildung

www.bestinfo.at

Österreichische HochschülerInnenschaft (ÖH)

www.oeh.ac.at

www.studienplattform.at

Österreichische Universitätenkonferenz

www.uniko.ac.at

Österreichische Privatuniversitätenkonferenz

www.oepuk.ac.at

OeAD-GmbH – Nationalagentur Lebenslanges Lernen / Erasmus+

www.bildung.erasmusplus.at

Internet-Adressen der österreichischen Universitäten

[Liste Universitäten](#)

Internet-Adressen der österreichischen Fachhochschulen

[Liste Fachhochschulen](#)

Internet-Adressen der österreichischen Pädagogischen Hochschulen

[Liste Pädagogischen Hochschulen](#)

Internet-Adressen der österreichischen Privatuniversitäten

[Liste Privatuniversitäten](#)



BROSCHÜREN ZU

Jobchancen Studium kompakt

- Bodenkultur
- Kultur- und Humanwissenschaften
- Kunst**
- Lehramt an österreichischen Schulen
- Medizin
- Montanistik
- Naturwissenschaften
- Rechtswissenschaften
- Sozial- und Wirtschaftswissenschaften
- Sprachen
- Technik / Ingenieurwissenschaften
- Veterinärmedizin