

STUDIENPROGRAMME

B.A. **INTER
MEDIALE
GESTAL
TUNG**

+++Fachbereich Gestaltung+++

M.A. **INTER
MEDIA
DESIGN**

+++Studieren an Folkwang+++

INHALT

IMPRESSUM

Gestaltung

Vanessa Arndt und
Carolin Mayer

Texte

Fachgruppe Intermediale
Gestaltung

Redaktionsschluss

01/2026

Folkwang Universität der Künste 4

Fachbereich Gestaltung 6

Intermediale Gestaltung 8

Bild, Text, Code 11

B. A. Intermediale Gestaltung 12

M. A. Intermedia Design 14

Studienverlauf 20

Werkstätten 22

Bewerbung und Beratung 24

Ansprechpartner*innen 26

FOLK WANG UNIVERSI TÄT DER KÜNSTE

Die Folkwang Universität der Künste steht seit 1927 für künstlerische Exzellenz und interdisziplinäres Arbeiten. Musik, Theater, Tanz, Gestaltung und Wissenschaft begegnen sich unter der Folkwang-Idee.

Mit rund 1 500 Studierenden in 42 Studiengängen ist sie eine der größten staatlichen Kunsthochschulen Deutschlands. Die Gestaltungsstudiengänge sind auf dem Campus Zollverein angesiedelt – im Herzen des UNESCO-Welterbes.



© Paula Hildebrand

FACH BEREICH GESTALTUNG




© Elsa Wehmeier

Das Quartier Nord der Folkwang Universität der Künste am Campus Welterbe Zollverein bietet optimale Studienbedingungen für angehende Gestalter*innen. Seit dem Wintersemester 2017/18 beherbergt der annähernd 13 500 qm Neubau die Studienprogramme Fotografie, Industrial Design, Intermediale Gestaltung sowie Kunst- und Designwissenschaft mit den dazugehörigen Werkstätten und Laboren.

Das Gebäude bietet Platz für annähernd 600 Studierende und 70 Lehrende und Mitarbeiter*innen. Ergänzt wird das Quartier Nord durch das benachbarte SANAA-Gebäude der Pritzker-Preisträger Kazuyo Sejima und Ryue Nishizawa, das für Lehre, Veranstaltungen und Ausstellungen genutzt wird.



© Christin Heinze



INTER MEDIALE GESTAL TUNG

Intermediale Gestaltung ist die Kunst, Medien miteinander sprechen zu lassen. Bilder, Daten, Worte, Räume und Interfaces werden zu einem Experimentierfeld, in dem neue Formen von Wahrnehmung und Wissen entstehen.

Das Studium fördert ein freies, künstlerisch-forschendes Arbeiten, das neue Formen des Wissens, der Erfahrung und der Kommunikation mit und über Medien entwickelt. Absolvent*innen gestalten in Kultur, Forschung, Medien und kreativen Branchen – überall dort, wo Zukunft visuell und konzeptuell ausgehandelt wird. Das Studienprogramm versteht Gestaltung als spekulative, untersuchende und gesellschaftlich wirksame Praxis.

BILD, TEXT, CODE

Im Bereich Bild treffen Kunst, Design und Popkultur aufeinander. Im Zentrum steht die visuelle Narration: Studierende erkunden statische und bewegte Bildwelten, reflektieren kulturelle Kontexte und entwickeln eigene gestalterische Handschriften.

Der Schwerpunkt Illustration untersucht, wie Ideen sichtbar werden. Zeichnung, digitale Techniken sowie experimentelle Bildsprachen werden genutzt, um Geschichten zu verdichten, Zeichen zu brechen und neue Ausdrucksformen zu finden – von Comic über Plakat bis zur freien Arbeit.

Bewegtbild widmet sich filmischen und animierten Erzählformen. Mit Video, Animation und installativen Verfahren entwickeln die Studierenden dramaturgische Konzepte, inszenieren Raum, Zeit und Bewegung und reflektieren historische wie auch aktuelle Medienlandschaften.

Text beschäftigt sich mit der gestalterischen Kraft von Sprache und ihrem visuellen Ausdruck. Es wird erforscht, wie Inhalt und Form zusammenwirken, wie Texte erlebt werden können und wie sie in unterschiedlichen Medien Bedeutung erzeugen.

Der Schwerpunkt Typografie geht über Schriftgestaltung hinaus: Buchstaben, Zeichen und Leerräume werden zu erzählerischen Elementen. Die Studierenden analysieren Formen, entwickeln Wortbilder, gestalten eigene Publikationen und experimentieren mit analogen wie digitalen Techniken – immer im Spannungsfeld zwischen Schriftkultur und zeitgenössischem Ausdruck.

In Visuelle Identitäten werden von Studierenden Konzepte entworfen, die kulturelle und soziale Themen sichtbar machen. Sie gestalten Erscheinungsbilder, Kampagnen und narrative Systeme, die Wiedererkennbarkeit schaffen und Identität kommunizieren.



Code verbindet Gestaltung, Technologie und gesellschaftliche Fragestellungen. Studierende erkunden, wie digitale Werkzeuge, Sensorik, Algorithmen und neue Erzählformen genutzt werden können, um Kommunikation interaktiv, erfahrbar und experimentell zu gestalten

Der Schwerpunkt Interface Design widmet sich generativen Ansätzen, nonlinearen Dramaturgien und der Inszenierung von Klang, Licht, Bewegung und Raum. Die Studierenden entwickeln interaktive Systeme, die Nutzer*innen aktiv einbeziehen und neue Formen von Erfahrung ermöglichen.

Im Schwerpunkt Informationsdesign werden Daten zu erzählbaren, kritischen und sinnlich erfahrbaren Gestaltungen. Die Studierenden analysieren digitale Strukturen, hinterfragen technologische Rahmenbedingungen und übersetzen komplexe Informationsräume in zugängliche visuelle und interaktive Formate.

B.A. INTER MEDIALE GESTAL TUNG

Der achtsemestrige Bachelor vermittelt eine breite, künstlerisch-experimentelle Gestaltungspraxis. Studierende arbeiten intermedial mit Bild, Text und Code und entwickeln eigene gestalterische sowie forschende Ansätze. Das Studium fördert konzeptuelle Stärke, kritisches Denken und technische Vielseitigkeit. Absolvent*innen können in vielfältigen Bereichen der Medien-, Kultur- und Designpraxis tätig werden.

M.A. INTER MEDIA DESIGN

Der Master vertieft die intermediale, konzeptionelle und forschende Gestaltung. Studierende entwickeln eigene Fragestellungen und Projekte an der Schnittstelle von Kunst, Gestaltung, Medien, Technologie und Gesellschaft.

Das Master-Programm bietet Raum für individuelle künstlerische Praxis, theoretische Reflexion und projektbasierte Forschung. Der Abschluss qualifiziert für eine eigenständige künstlerische Laufbahn in Design, Medien, Kultur und Forschung.

STUDIEN VERLAUF

Der Studienverlauf ist in drei Phasen gegliedert: A, B und C. In den ersten beiden Semestern erwerben Studierende grundlegende Kompetenzen in Bild, Text und Code.

Ab dem dritten Semester folgen die Künstlerischen Atelierprojekte, in denen pro Semester zwei projekt-basierte Arbeiten realisiert werden. Die Künstlerischen Entwicklungsprojekte stehen ab dem fünften Semester – wie auch im Master Intermedia Design – im Zentrum. Diese ermöglichen eine vertiefte, langfristige Arbeit an einem Projekt pro Semester und fördern individuelle Schwerpunktsetzungen und forschende Ansätze.

Der Studienverlauf ist bewusst durchlässig angelegt: In jeder Phase können auch Kurse aus vorangegangenen Stufen belegt werden. Diese Flexibilität eröffnet unterschiedliche Wege – von fokussierten künstlerischen Profilen bis zu breit angelegten intermedialen Praktiken. Im Zentrum steht die freie Entfaltung der individuellen gestalterischen Position.

B.A. INTERMEDIALE GESTALTUNG

+++18+++

+++6L+++

CP=Credit Points

o Zusatzangebot

• Wahlpflicht

GRUNDSTUDIUM		HAUPTSTUDIUM					ABSCHLUSS
Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7	Semester 8
<div><div></div><div>Künstlerische Kernfächer A 9 CP</div></div>		<div><div></div><div>Künstlerisches Atelierprojekt B* 9 CP</div></div>					<div><div></div><div>B.A.-Projekt 12 CP</div></div>
		<div><div></div><div>Künstlerisches Entwicklungsprojekt B 18 CP</div></div>					
<div><div></div><div>Basisfächer A 6 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Basisfächer B 6 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Präsentation 6 CP</div></div>
<div><div></div><div>Wissenschaften A 4 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Wissenschaften B 4 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Exposé 4 CP</div></div>	<div><div></div><div>Thesis 6 CP</div></div>
<div><div></div><div>Fachwissen & Anwendung A 2 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Fachwissen & Anwendung B 2 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Optionale Studien 2 CP</div></div>	<div><div></div><div>Dokumentation 6 CP</div></div>
<div><div></div><div>Jour Fixe 0 CP</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div>Praktikum** 30 CP</div></div>					
30 CP	30 CP	30 CP	30 CP	30 CP	30 CP	30 CP	30 CP

* Das Modul schließt am Ende des 4. Semester mit einem Kolloquium ab, welches der Reflexion des bisherigen Studiums und der Beratung dient.

** Ein ganzes Semester (30 ECTS) kann im Bachelorstudium im 5. oder 6. Semester durch ein Praktikumsmodul ersetzt werden.

M.A. INTERMEDIA DESIGN

HAUPTSTUDIUM

Semester 1

Semester 2

Semester 3

ABSCHLUSS

Semester 4

Künstlerisches Entwicklungsprojekt C***
18 CP

M.A.-Projekt
18 CP

Basiswissen C
6 CP

Thesis
8 CP

Wissenschaften C
6 CP

Exposé
3 CP

Präsentation
2 CP

Jour Fixe
0 CP

Dokumentation
2 CP

30 CP

30 CP

30 CP

30 CP

*** Während des gesamten Studienverlaufs müssen wenigstens zwei künstlerische Kernfächer in der Erfahrungsstufe C belegt werden.

WERKSTÄTTEN



© Lisa Schröck

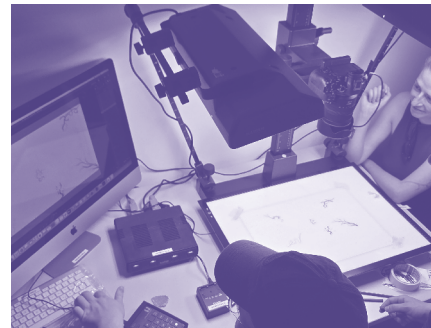


© Hamidreza Ghasemi

Der Campus Zollverein der Folkwang Universität der Künste bietet umfangreich ausgestattete Werkstätten und Labore. Im Erdgeschoss befinden sich Holz-, Metall- und Kunststoffwerkstätten, Druck- und Textilwerkstätten, das Advanced Technology Lab sowie die elektromechanische Werkstatt.

In den oberen Etagen liegen unter anderem Medien- und Bewegtbildwerkstätten, Fotostudios und das Keramiklabor. Das Werkstattkonzept verbindet analoge Materialpraxis und digitale Technologien. Handwerkliches Arbeiten bleibt zentral und wird durch experimentelle und technologische Verfahren ergänzt.

Die Werkstätten sind Orte des Erprobens: Hier treffen körperliche Erfahrung, gestalterisches Denken und theoretische Reflexion aufeinander und schaffen Raum für intermediale, forschende und zukunftsorientierte Praxis.



© Hamidreza Ghasemi

BEWERBUNG UND BE RATUNG

Die Bewerbung für den Bachelor Intermediale Gestaltung bzw. den Master Intermedia Design ist ab 2026 jährlich im Frühjahr möglich. Detaillierte Informationen zum Bewerbungsverfahren und zu -fristen sowie die aktuellen Prüfungsordnungen findest du auf der zentralen Website der Folkwang Universität der Künste.

Wir bieten Studieninteressierten die Möglichkeit an einer Fach- und Mappenberatung teilzunehmen. Dabei hast du die Gelegenheit deine Arbeiten vor der Bewerbung mit einem oder einer Lehrenden der Fachgruppe zu besprechen. Die Studienfachberatung findet grundsätzlich von November bis Februar statt. Für eine Anmeldung und Terminvereinbarung nimm bitte Kontakt zu Sonja Zenker auf.

Wir freuen uns auf deine Bewerbung!

++26++

AN SPRECH PARTNER* INNEN

++27++

Studienberatung

Annemarie Döpfer
+49 (0)201 4903-384
Nora Naujoks
+49 (0)201 4903-315
studienberatung@folkwang-uni.de
WhatsApp (nur Text)
+49 (0)151 15686923

Offene Sprechstunde

Do 10:00 – 12:00 Uhr
und nach Vereinbarung,
Campus Welterbe Zollverein
Quartier Nord, Raum 1.08

Termine zur Mappenberatung

Sonja Zenker
+49 (0)201 6505-1410
sonja.zenker@folkwang-uni.de

Sekretariat der Fachgruppe Intermediale Gestaltung

Dorothea Frink
+49 (0)201 6505-1404
dorothea.frink@folkwang-uni.de

Adresse

Folkwang Universität der Künste
Fachbereich Gestaltung
Martin-Kremmer-Straße 21
45327 Essen

Bilder
Daten
Worte
Räume
Interfaces



Folkwang
Universität der Künste