

MEDIENINFORMATIK – QUO VADIS?

Gestaltung akademischer Curricula in Zeiten der Digitalisierung

01 PROJEKT VORSTELLUNG

Ausgangsbasis des Projektes bildet das Vorhaben zur Neuentwicklung eines Curriculums, das den jetzigen Bachelorstudiengang »Medieninformatik« ablösen sollte. Ziel ist es eine technikorientierte wie kontextbezogene und kompetenzorientierte Lehre zu ermöglichen, bei der jeweils aktuelle Schlüsseltechnologien zur (praxisorientierten) Vermittlung herangezogen und projektbasiert, forschungsorientiert und interdisziplinär vermittelt werden um so die sich verändernden Bedürfnisse und Anforderungen der Studierenden sowie der Wirtschaft berücksichtigen zu können.

Im Ergebnis steht der Bachelor-Studiengang »Informatik und Design«. In ihm werden angehende Informatiker:innen befähigt, ein ganzheitlich-systemisches Verständnis gesellschaftlichen Wandels zu entwickeln und mit der digitalen Transformation der Arbeits- und Lebenswelt umzugehen. In dem Informatik-Studiengang werden technologische und gestalterische Fähigkeiten integral mit digitalen und klassischen Schlüsselqualifikationen vernetzt. Das Thema soziale, ökonomische und ökologische Nachhaltigkeit dient zudem gleichermaßen als fachliche Rahmung wie Evaluationskriterium der Projektthemen.

03 ERFOLGSFAKTOREN

Der Studiengang »Informatik und Design« zeichnet sich durch eine starke Projekt- und Problemorientierung in der Lehre aus. Dies erfolgt in den fachspezifischen Modulen bereits ab dem ersten Semester. Darüber hinaus sind das 4. und 5. Semester als Projektsemester gestaltet, welche sich aus einer thematischen Einführung im Blockunterricht (Primer), einem umfassenden Gruppenprojekt mit enger Betreuung durch Mentor:innen (Großprojekt) sowie passgenaue ergänzende fachliche Learning Units auszeichnen (Abb. 1). Dieser Modus erlaubt es, die fachlichen Learning Outcomes zielgenau und flexibel zu definieren und auf aktuelle (technologische) Entwicklungen anzupassen, beispielsweise indem Learning Units neu hinzukommen und bei Bedarf auch einfacher durch externe Lehrbeauftragte oder Vertreter:innen aus der Wirtschaft übernommen werden können.

Gleichzeitig erfolgt eine inhaltliche Fokussierung auf die Schnittstelle zwischen informatischen und gestalterischen Themen, zwischen Mensch und Technologie. Damit einher gehen berufsqualifizierende Kompetenzen, insbesondere in den Bereichen 3D-Interaction Design, Cross-Platform-Development, Extended Reality, UX- & Interfacedesign sowie Human-Centered Design & Development (Abb 2). Die neue Studiengangsbezeichnung soll diese thematische Ausrichtung im Vergleich zu dem eher unscharfen Begriff der Medieninformatik klarer kommunizieren helfen und zudem auch eine klare Trennung von der Vergangenheit im Fachbereich nach innen und außen unterstreichen.

04 EVALUATION

Zur Evaluation der erzielten Ergebnisse sollen folgende Indikatoren herangezogen respektive erarbeitet werden: (1) Ergebnissicherung in Form einer Text- und Bilddokumentation, (2) Feedback und Rückmeldungen von MitarbeiterInnen und ProfessorInnen, eine (3) quantitative wie qualitative Studierendenevaluation sowie das Heranziehen (4) quantitativer Daten (BewerberInnenquote, AbsolventInnenquote, Abbruchquote). Weitere Kriterien der Implementierung sind einerseits eine möglichst hohe Flexibilität bei der Integration neuer Technologien und andererseits eine bessere Vorbereitung auf aktuelle und zukünftige Berufsbilder und -profile.

02 UMSETZUNG

Das Vorgehen zur Entwicklung umfasst(e) vor allem folgende Methoden: (1) Interviews und Gespräche mit Absolvierenden, aktuellen Studierenden, Mitarbeitern und Lehrenden, (2) Konkurrenzrecherche und systematische Analyse anderer MI- und verwandter Studiengänge, (3) Untersuchung von Entwicklungen des Arbeitsmarktes (Ausschreibungen, Profile etc.) (4) SWOT-Analyse, (5) Bedürfnisstatement, (6) Erarbeitung von Personas und Empathy Maps, (7) Formulierung eines Absolvierendenprofils, (8) Festsetzung von Handlungs- und Kompetenzfeldern, (9) Abgleich und Kontrastierung dieser mit den Anforderungen der Gesellschaft für Informatik.

SEMESTER	MODUL	DISZIPLIN
4	PROJEKT Großprojekt Designing Sustainable Futures Primer Designing Sustainable Futures Learning Unit I – Wahlpflicht Design Learning Unit II – Wahlpflicht Design Learning Unit III – Wahlpflicht Design	Informatik und Design
	ID in Kultur und Gesellschaft Berufsfeldkompetenzen	Schlüsselkompetenzen Schlüsselkompetenzen
5	PROJEKT Großprojekt Building Sustainable Futures Primer Building Sustainable Futures Learning Unit I – Wahlpflicht Build Learning Unit II – Wahlpflicht Build Learning Unit III – Wahlpflicht Build	Informatik und Design
	Community und Studium Generale	Schlüsselkompetenzen

ABBILDUNG 1

Visuelle Aufarbeitung der Projektstruktur im 4. und 5. Semester, welches aus einer thematischen Einführung im Blockunterricht (Primer), einem umfassenden Gruppenprojekt (Großprojekt) sowie passgenauen ergänzenden fachlichen Learning Units (Wahlpflichtkomponenten) auszeichnet.

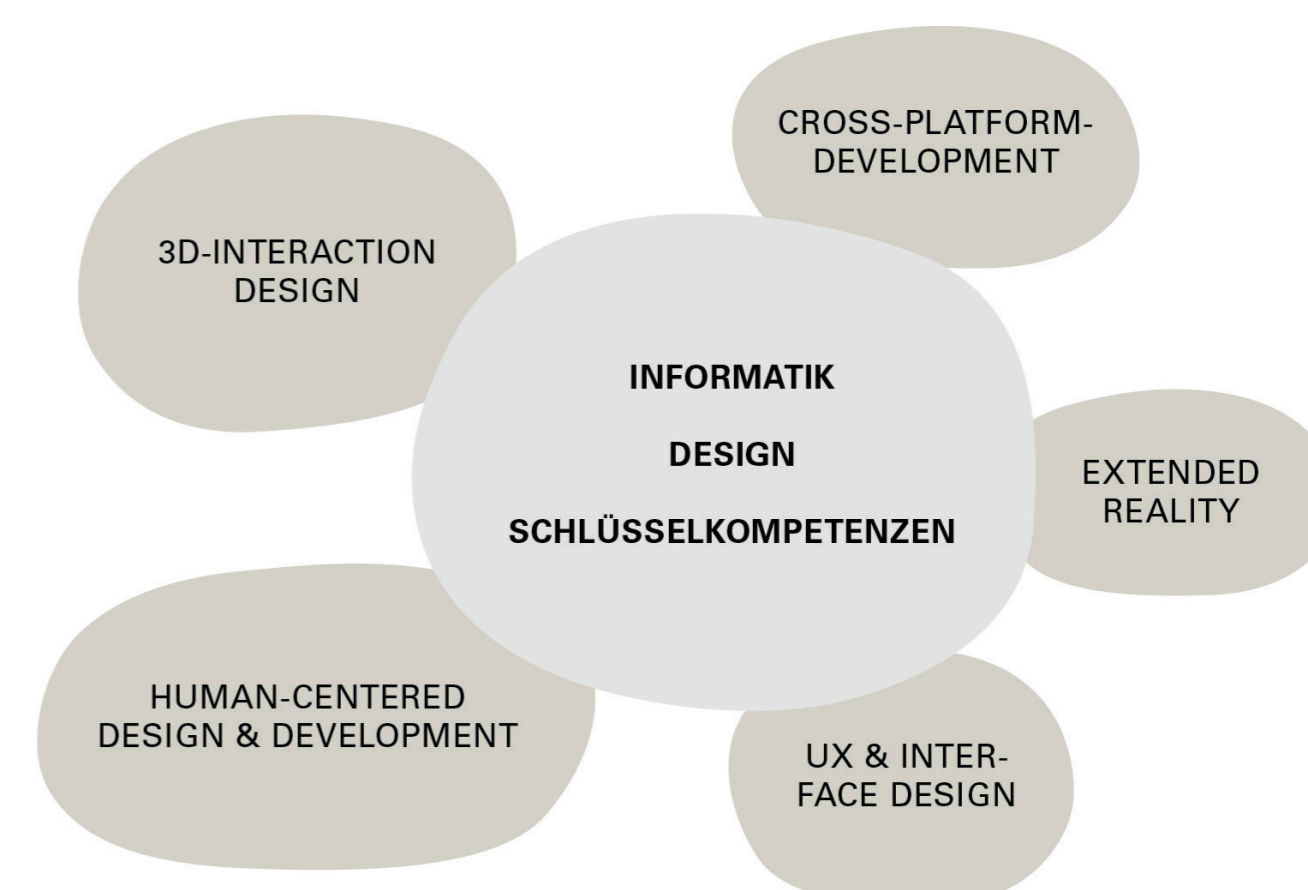


ABBILDUNG 2

Visuelle Aufarbeitung der inhaltlichen Schwerpunkte des Studiengangs, die sich aus der inhaltlichen Verbindung aus Informatik, Design und relevanten Schlüsselkompetenzen ergeben.