

Konzept Weiterbildungsangebot

Technical Multimedia Professional

1. Einführung

Heute kann Technische Dokumentation und E-Learning multimedial, mehrsprachig, geräteunabhängig und mobil publiziert werden. Nutzer erwarten leicht konsumierbare Information, die geräteunabhängig jederzeit zur Verfügung steht, aber auch im B2B-Umfeld wird multimediale Dokumentation und multimediales E-Learning eingesetzt, um Kosten zu reduzieren und Fehlerpotentiale zu minimieren.

Es gibt eine Nachfrage nach Weiterbildung in diesem Bereich. Dies konnte bei Firmenkontakten und Gesprächen mit Absolventen des Studiengangs KMM immer wieder festgestellt werden. Gerade in einer Zeit, in der viele Menschen im Home-Office arbeiten ist die digitale Wissensvermittlung ein wichtiges Thema.

Die angebotene Weiterbildung findet auf Bachelor-Niveau statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen bereit sein Programmieren zu erlernen und schon Grundkenntnisse in Internet-Technologien oder einer Programmiersprache mitbringen. Die Dauer beträgt sechs Wochenenden mit je 14 SWS und einer Projektwoche, in der ein Projekt aus dem Multimediabereich umgesetzt werden muss. Die Teilnehmer werden in dieser Zeit von den Dozentinnen und Dozenten betreut.

2. Inhalte des Angebots

2.1 Fachliche und überfachliche Qualifikationsziele

Die fachlichen Qualifikationsziele sind das Erlernen der Erstellung von unterschiedlichen digitalen Medien und deren Formaten, sowie der Kombination derselben in Anwendungen wie Apps, E-Learning. Die Anwendungen müssen dynamisch, multilingual, auditiv und interaktiv sein. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen die Didaktik für digitale Lernanwendungen verstehen und den Bezug zur Umsetzung mit digitalen Mitteln herstellen können. Die Studierenden werden über die Informationsbroschüre und die Web-Seite des IWW und im persönlichen Gespräch mit dem Leiter des Angebots informiert. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen befähigt werden, Lernanwendungen und Wissensmedien zu planen, zu projektieren und selbst zu erstellen.

2.2 Schwerpunkte des Curriculums

Schwerpunkte des Curriculums sind die Lerntheorien, die digitalen Medien und deren Kombination, die für die Erstellung von qualitativ hochwertigen Lernanwendungen zur Verfügung stehen. Diese sind Web- und 3D-Technologien, Videos, Augmented Reality, Virtual Reality und Chatbots. Um daraus intelligente Anwendungen und Systeme zu erstellen, ist es unumgänglich Programmiersprachen einzusetzen. Deshalb ist es notwendig, den Teilnehmern die entsprechenden Technologien zu vermitteln.

Das Angebot lehnt sich an die Inhalte an, die im Bachelor- und Masterstudiengang Kommunikation und Medienmanagement der Hochschule gelehrt werden. Im Moment ist uns ein ähnliches Angebot nicht bekannt. Es gibt Berührungspunkte zu einem Angebot der Donau Universität Krems, die einen Masterstudiengang Technische Redaktion anbietet, in dem diese Themen auch vorkommen.

3. Struktur

3.1 Mindestausstattung

Das Angebot nutzt die Computer-Pools und das Medienlabor des Studiengangs KMM. Die Dozenten sind Professoren, Lehrbeauftragte und Master-Absolventen des Studiengangs KMM. Die Teilnehmer erhalten für die Dauer des Weiterbildungsangebots Zugang zur Bibliothek. Eine ausreichende Ausstattung (Software und Hardware) ist über das Einwerben von Geldern für das Multimedialabor und die Ausstattung des Studiengangs KMM gewährleistet.

3.2 Gestaltung der Studierbarkeit / Studienbelastung / Prüfungen

Die Arbeitslast verteilt sich über sechs Wochenenden, an denen am Freitag 6 SWS und am Samstag 8 SWS gelehrt werden. Die Projektarbeit, die über zwei Wochen dauert, erstellen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zuhause. Die Betreuung erfolgt durch die Dozenten online. Eine Projektbeschreibung legt fest, aus welchen Gebieten und welchen Themen ein Projekt erstellt werden darf. Die Dozenten unterbreiten einen Projektthemenkatalog, die Teilnehmenden dürfen allerdings auch eigene Projektideen vorschlagen, die von den Dozenten dann zugelassen werden können. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entscheiden sich für ein Thema, das durchaus auch einen Nutzen für deren Firmen haben darf und erstellen ein Exposé. Sie wählen sich die Dozenten als Berater, die die größte Kompetenz für dieses Projekt vorweisen können. Das Exposé wird durch den Erstbetreuer abgenommen. Während des Projektes haben sie ein gewisses Zeitkontingent, innerhalb dessen sie sich von ihrem Dozenten beraten lassen können. Die Projektarbeit wird abgegeben und von zwei Dozenten benotet. Ist die Note 4,0 oder besser, so gilt die Veranstaltung als erfolgreich abgeschlossen.

3.3 Beabsichtigte Teilnehmerzahlen pro Angebotszyklus und Voraussetzungen

Die Teilnehmerzahl sollte minimal bei 8 Studierenden und maximal bei 20 Personen liegen, damit eine gute Betreuung gewährleistet ist. Zielgruppen sind Technische Redakteure und E-Learning-Redakteure, die sich besonders in den Neuen Technologien und den neuen Medienformaten weiterbilden wollen. Ansonsten können Medienmanager, Ingenieure und Lehrer als Zielgruppe gesehen werden. Die Voraussetzung der Teilnahme sind Grundkenntnisse in einer Programmier- oder Interpreter-Sprache oder in Webtechnologien.