

Michael Monger
Managing Consultant bei IBM iX
Weltweit führende Digitalagentur mit 57 Studios und mehr als 17.000 Mitarbeitern

Mit der Fakultät Digitale Medien verbinde ich Innovation und Kreativität in Kombination mit Gestaltung und technischer Realisierung. Alle Bereiche sehe ich mit unterschiedlichen Schwerpunkten abgedeckt in den Studiengängen MI, OM und MK - alle Studiengänge haben dies als kleinsten gemeinsamen Nenner.

Absolventen des Studiengangs Medienkonzeption kann ich mir sehr gut in diesem Geschäftsbereich der IBM vorstellen. Hier sind Schnittstellenpositionen gefordert, die neben visueller und nutzerzentrierten Gestaltung auch das nötige technische Know-How mitbringen. MK Absolventen sehe ich in der Lage, technisch und gestalterisch Umsetzungen planen und diskutieren zu können. Viele meiner besonders erfolgreichen Kollegen zeichnen sich insbesondere durch diese Fähigkeit bzw. durch dieses Verständnis aus.

Es mag sein, dass ein Medienkonzeption-Absolvent kein Entwickler wird, aber die Grundlagen von high-level IT Architekturen, UML-Modellierung und Hands-on Erfahrungen sind absolut wichtige Erkenntnisse, um ein Grundgefühl und Verständnis für die technische Realisierbarkeit zu erhalten. Nur so lassen sich kostenattraktive und realistische Pläne mit Kunden erarbeiten, nur so lassen sich die Team-Größen klein und damit attraktiv für Kunden gestalten (alle notwendigen Skills in einer Person).

Gerade zu Beginn eines Projekts ist bei uns ein kostenattraktives Scoping erforderlich: immer weniger Kunden riskieren ein hohes Vorab-Investment in ein breit aufgestelltes Team, dass zunächst ein umfangreiches Konzept erarbeiten soll. Daher sind bei uns agile und dynamische Arbeitsweisen gefordert: Sind Konzepte erprobt, erste Prototypen realisiert und wurde aus Fehlern gelernt, dann lässt es sich mit den entsprechenden Spezialisten in größeren Teams skalieren.

Schnittstellenpositionen sind insbesondere für Erstgespräche mit Kunden, die Planungen und die Koordination von Spezialisten notwendig. Für reines UI und UX gibt es Spezialisten, für IT ebenso, hier sehe ich (idR) keine Medienkonzeption Absolventen. MK-Absolventen sind vielmehr starke Allrounder, die insbesondere in den so wichtigen ersten Phasen gefragt sind. Bei IBM sind genau diese Schnittstellen wichtig, um zu wissen, welche Fragen an den Kunden gestellt und welche internen Experten zu Rate gezogen werden müssen.

René Nold

Geschäftsführer von Weltenbauer GmbH in Wiesbaden.

Digitalagentur mit über 30 Mitarbeitern, Kunden wie Liebherr & Deutsche Bahn

Grundsätzlich gilt, ein Medien-Konzepter oder Digital-Designer sollte das Medium für das er konzipiert nicht nur oberflächlich kennen, sondern auch Möglichkeiten und Einschränkungen, sowie Best-Practices der Implementierung kennen und anwenden lernen, um ein effizientes Mitglied eines Entwicklungsteams werden zu können. Unserer Erfahrung nach zeigt sich der Unterschied einer vollständigen und praxisnahen technischen Grundausbildung, vor allem in der direkten Verwendbarkeit korrekt ausgelegter Bedien- und Designkonzepte und der anschließenden oft einfacheren direkten Implementierung.

Wohingegen Konzepte, die auf Basis von rein gestalterischen Kriterien und ohne tieferes Wissen der zugrundeliegenden Systeme bzw. Zielplattformen erstellt werden, häufig mehrere Iterationen zwischen Konzeption und Implementierung benötigen.

Der gute Ruf den sich die Hochschule Furtwangen und ihre Absolventen über die letzten Jahre im Bereich der Medien-Studiengänge erworben hat, sollte nicht durch eine Aufweichung der Anforderungen an die ganzheitliche „Grundausbildung“ leichtfertig aufs Spiel gesetzt werden.

Gerade das tiefergehende Wissen einer fundierten Grundausbildung in den zu konzipierenden bzw. zu implementierenden Systemen unterscheidet die Absolventen der Hochschule Furtwangen von denen vieler anderer Hochschulen und privaten Lehrinstituten und macht sie diesen überlegen. Bei der Durchsicht der Referenzen eines Bewerbers stehen bei uns im Unternehmen neben den praktischen Erfahrungen und den durchgeführten Projekten vor allem die grundlegenden Fähigkeiten (Grundlagen der Programmierung, Softwarearchitektur, ...) im Fokus. Da wir in einem Bereich tätig sind, in dem es quasi täglich neue Software, Frameworks und Workflows gibt ist es von einem Bewerber nicht zu erwarten alles zu kennen oder sogar schon verwendet zu haben. Aber mit einem grundsätzlichen Verständnis für Softwareentwicklung von der Konzeption bis zur Implementierung, findet sich ein Bewerber sicher leichter in neue Umgebungen ein.

Daher beziehen wir klar Position FÜR die Erhaltung einer guten und umfassenden Grundausbildung, auch im Rahmen des Studiengangs Medienkonzeption.

Jaqueline Hardy & Claudia Kluge
Geschäftsführer von 2code UG in Villingen
Winzige Zwei-Frauen-Agentur

Wir sehen es definitiv so, dass von der Fakultät Digitale Medien, egal in welchem Studiengang, einige Grundkenntnisse voraussetzen sind. Auch ein Medieninformatiker braucht eine Basis in Bezug auf Design und Konzeption, um im späteren Arbeitsalltag im Team gut arbeiten zu können. Als Programmierer, die hauptsächlich für Agenturen arbeiten, haben wir einige Erfahrung mit Designern und Konzeptionisten mit unterschiedlichen Ausbildungen. Besonders bei Designern der „alten Schule“ merkt man wie schwer teilweise das Verständnis für den Ablauf von technischen Problemen für bestimmte Designs zu kommunizieren ist.

Gerade beim Konzeptionieren und Gestalten von digitalen Medien sollte immer im Hinterkopf klar sein, wie eine technische Realisierung möglich ist. Wir kommen immer wieder an den Punkt, dass Projekte konzipiert werden, vom Kunden abgenommen sind und dann in der Programmierung nochmal komplett umgestellt werden müssen, weil viele Punkte gar nicht oder komplett falsch bedacht wurden.

Bei einem unserer größeren Kunden arbeite ich eng mit einer Grafikdesignerin zusammen, die Mediendesign an einer anderen Universität studiert hat, dort Vorlesungen hatte, in denen sie PHP mit Datenbanken, Webseiten und Flash programmieren musste. Diese Grundkenntnisse machen eine Zusammenarbeit bei einem sehr großen Projekt, das besonders viele technische Spezialfälle hat, sehr viel einfacher und zielführender (sie selbst bestätigt, dass diese Grundkenntnisse ihr oft helfen). Ich kann dir daher nur bestätigen, dass wir überzeugt davon sind, dass Konzeptionisten im Bereich digitaler Medien unbedingt ein Grundverständnis für Programmierung haben sollten. Schließlich sind sie am Ende die Schnittstelle zwischen dem Kunden und der Programmierung. Oft hätten wir uns doppelte Arbeiten sparen können, wenn ein gewisses Grundwissen vorhanden gewesen wäre.

Thorsten Unger

Geschäftsführender Gesellschafter Wegesrand GmbH & Co. KG in Mönchengladbach

Beratungsagentur renommierter Digitalexperten mit Kunden wie Daimler, Telekom, Bertelsmann

Zur Konzeption von zeitgemäßen digitalen Medien ist ein grundlegendes technisches Verständnis zwingend notwendig. Aus der täglichen Praxis lässt sich berichten, dass nur das Wissen um Möglichkeit und Anwendung von technischen Gegebenheiten eine hinreichende Grundlage darstellt, um mit einem Maximum an Effizienz Lösungen planen und umsetzen zu können.

Idealerweise vereint ein Konzeptionist sowohl den inhaltlichen Ablauf einer Applikation, als auch das Wissen darum, ob diese in den technischen Gegebenheiten abbilden lässt. Der Schwerpunkt des Medienkonzeptionisten besteht in der Planung und Beschreibung von neuen Medien.

Sinnvollerweise kann dieser im Studium nicht den Tiefgang an programmiertechnischen Fähigkeiten abbilden – geschweige dass der in der beruflichen Aufgabenstellung diesen ohne hohen privaten Zusatzinvest auch fortschreiben könnte. Zweifelsohne ist aber ein fundamentales und nicht nur theoretisches Wissen um Programmierung jedoch sehr hilfreich. Neben eines besseren technischen Sachverstand bei der Bedarfsanalyse geht es hier um das Beschreiben und Einschätzen von Möglichkeiten und ein tiefgreifenderes Verständnis der ausführenden Gewerke. Insofern ist ein starker programmiertechnischer Bezug im Studium von herausragender Bedeutung und aus meiner Sicht unbedingt zu unterstützen.