

Medieninformatik

Medieninformatik ist ein Teilgebiet der Informatik, das Anfang der 1990er-Jahre vor dem Hintergrund der Digitalisierung von Text, Bild, Audio und Video entstanden ist („Digitales Zeitalter“). Durch neue Technologien und die Konvergenz der Medien sind neue Technologien, Märkte, Anwendungen, Tätigkeitsfelder und Berufsbilder entstanden. In den 1990er-Jahren beherrschte der Begriff Multimedia die Diskussion.

Die Medieninformatik ist stark interdisziplinär angelegt und hat insbesondere Berührungspunkte zur angewandten Informatik mit dem Schwerpunkt *Multimedia*, zur Medientheorie, Medienökonomie, Mediengestaltung, Medienpsychologie, Kognitionswissenschaften oder Mediendidaktik.

Je nach Hochschule und Abschluss werden den einzelnen Teilgebieten der Medieninformatik unterschiedlich starke Bedeutung zugemessen. An manchen Hochschulen liegen die Schwerpunkte auf den Informatik-Grundlagen und deren praktischer Anwendung im Bereich der Medientechnik. An anderen Hochschulen werden hingegen eher Kompetenzen vermittelt, die dazu befähigen sollen, sich auf gestalterische Weise mit jenen Mediensystemen auseinanderzusetzen, welche durch die Digitalisierung von Printmedien, audiovisuellen Medien und digitalen Kommunikationstechnologien hervorgegangen sind. Diese digitalisierten Medien werden häufig unter dem Schlagwort Neue Medien subsumiert.

Inhaltsverzeichnis

Entstehungsgeschichte

Ausbildung

Siehe auch

Literatur

Einzelnachweise

Weblinks

Entstehungsgeschichte

Medieninformatik ist als Fachgebiet und Studiengang im deutschsprachigen Raum an der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen entstanden. Hier wurde zum Sommer 1990 erstmals ein Diplom-Studiengang Medieninformatik eingerichtet ^[1]. Als Pioniere der Medieninformatik bauten zunächst Fritz Steimer ^[2] und im weiteren Verlauf Michael Kerres und Martin Aichele neben dem europaweit ersten Studiengang hier erstmals auch eine umfangreiche Studio- und Laborumgebung auf. Wegweisend war die interdisziplinäre und anwendungsorientierte Anlage des Studiengangs, der neben *typischen* Informatikgrundlagen auch Fächer wie Medienkonzeption, Mediengestaltung und Mediendidaktik umfasste.

Seit ca. 1996 entstanden eine Reihe von Studiengängen und Forschungsansätzen, die neben den medien- und produktionstechnischen Fragen die Informatik mit medienwissenschaftlichen Ansätzen verknüpfen. Dabei stehen neben medientheoretischen und medienphilosophischen Ansätzen vor allem auch Fragen der Mensch-Computer-

Interaktion sowie der Mensch-Mensch-Kommunikation mit Hilfe von Computern im Vordergrund. Der Computer wird dabei selbst als Medium zwischen Mensch und Computeranwendung und auch zwischen kommunizierenden und kooperierenden Menschen verstanden. Nachdem der Computer bis dahin jahrzehntelang als Ressource und Werkzeug wahrgenommen worden war, wird er seitdem mehr und mehr als aktives und flexibles (programmierbares) Medium verstanden.

Seit 2007 gibt es eine Fachgruppe Medieninformatik^[3] in der Gesellschaft für Informatik, die sich mit Lehre und Forschung in diesem Gebiet auseinandersetzt und Fachleute aus Wissenschaft und Wirtschaft zu Publikationen, Workshops und Konferenzen zusammenbringt.

Ausbildung

Medieninformatik kann mittlerweile an vielen Hochschulen als eigener Studiengang oder im Rahmen des Studiums der Informatik, Wirtschaftsinformatik und Medienwissenschaft unter unterschiedlichen Fachbezeichnungen belegt werden. Berufsfachschulen und Berufskollegs bieten eine (meist zweijährige) schulische Ausbildung mit staatlichem Abschluss an. Medieninformatik ist auch Bestandteil des Studiengangs Digitale Medien.

Siehe auch

- digitale Medien, Multimedia, Neue Medien, interaktive Medien
- Multimedia Computing, Entertainment Computing
- Medienkonvergenz, Technologische Konvergenz

Literatur

- Kai Bruns, Klaus Meyer-Wegener (Hrsg.): *Taschenbuch der Medieninformatik*. Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag 2005, ISBN 3-446-40299-3.
- Michael Herczeg: *Einführung in die Medieninformatik*. Oldenbourg, München 2006, ISBN 3-486-58103-1.
- Roland Schmitz (Hrsg.): *Kompendium Medieninformatik*. Springer, Berlin 2007, ISBN 3540366296.
- Rainer Malaka, Andreas Butz, Heinrich Hußmann: *Medieninformatik - Eine Einführung*. Pearson, München 2009, ISBN 978-3-8273-7353-3.

Einzelnachweise

- Filk, Christian (2009): Episteme der Medienwissenschaft - Systemtheoretische Studien zur Wissenschaftsforschung eines transdisziplinären Feldes, Bielefeld: transcript Verlag, S. 260.
- Fritz Steimer im Ruhestand (<http://www.suedkurier.de/region/schwarzwald-baar-heuberg/furtwangen/Fritz-Steimer-im-Ruhestand;art372517,4189298>) Südkurier vom 2. März 2010, abgerufen am 6. Mai 2013
- Michael Herczeg und Horst Oberquelle: *GI-Fachgruppe MI: Medieninformatik*. (<http://www.gi.de/uploads/media/GI-FG-Medieninformatik.pdf>) Fachgruppe Medieninformatik. In: *Initialpapier zur Gründung der Fachgruppe*. 21. Mai 2007, abgerufen am 31. Januar 2012 (pdf; 103 kB).

Weblinks

- Fachgruppe Medieninformatik (<https://fb-mci.mensch-und-computer.de/fachbereich/fachgruppen/mi/>) der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) im Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion (MCI)

Abgerufen von „<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Medieninformatik&oldid=175583279>“

Diese Seite wurde zuletzt am 30. März 2018 um 20:32 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.