

Einreichung Abstract

12. Tag der Lehre der FH OÖ am 16. April 2024

Einreichung bitte **bis 9. Februar 2024** via Conftool: <https://www.conftool.net/tdl2024>

Format der Einreichung

- Präsentation (20 Minuten Vortrag + 10 Minuten Diskussion)
- Mini-Methoden-Workshop (45 Minuten)
- Poster (1 Seite im Format A0)

Viele Projekte, *wenig* Ressourcen: Neustrukturierung der Semesterprojekt-Präsentationen im Department Digitale Medien

Abstract

Viele Studiengänge stehen zu Semesterende vor dem gleichen Dilemma: Zahlreiche Studierendenprojekte sollen in einem idealerweise kurzen Zeitrahmen, mit wenig Vorarbeit, möglichst professionell, spannend und mit guter medialer Außenwirkung präsentiert werden. In der Praxis bedeutet das leider oftmals Gegenteiliges: Hohen organisatorischen und zeitlichen Aufwand für alle Beteiligten, mit wenig verwertbarem Resultat. Im Department *Digital Media* des Campus Hagenberg (Studiengänge MTD.ba, DA.ba, IM.ma und DA.ma) bedeutet das für die Projektsituation im Wintersemester konkret die Semesterprojekte aus *jeweils* vier Studien-, in *jeweils* zwei Jahrgängen – welche in Summe *über 250* Studierenden beinhalten – zu präsentieren. Mit einer (konservativ gerechneten) Gruppengröße von durchschnittlich vier Personen, ergibt dies *knapp 65* Projekte. Bei einer „konventionellen“ Präsentation mit einem Zeitrahmen von 15 Minuten ergäbe das eine Netto-Präsentationszeit von über 16 Stunden (ohne Pausen, Umbauphasen, techn. Probleme etc.)! Bislang bedeutete dies mind. vier Tage mit mehrstündigen Vorträgen, mit allen bekannten Herausforderungen (abnehmende Aufmerksamkeit und Teilnahme, Feedback-, bzw. Diskussionswillen etc.).

Aufbauend auf den Erkenntnissen aus den von alternativen Lehr- und Präsentationsformaten geprägten Covid-Semestern und den langjährigen Erfahrungen der vom Department veranstalteten Symposien *Expanded Animation & Media Future Summit*, wurde im aktuellen Digital Arts und Medientechnik und -design Studienplan die Lehrveranstaltung *Event Production* (kurz EVP) ins Leben gerufen. Diese hat das vorrangige Ziel, einen neuen Rahmen für die Semesterabschlusspräsentationen zu finden und das erlernte, breit gefächerte Know-How der Studierenden optimal einzusetzen.

Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung werden die Studierenden damit beauftragt, ein zweitägiges Event zu organisieren, bei dem die Semesterprojekte aus dem Department kurzweilig und unterhaltend präsentiert werden. Grundlage dafür stellen ca. vier Minuten lange *Projektpräsentationsvideos*, die von jeder Semesterprojektgruppe individuell inszeniert und umgesetzt werden. In einer Jury bestehend aus Lehrenden und Studierenden, wird kurz vorm Präsentationsevent eine Auswahl an Projektvideos getroffen, um den zeitlichen Rahmen einzuschränken und den Output medienwirksam via Web-Archiv, Livestream und Social Media Posts nach außen zu tragen.

Der Event selbst wird im Rahmen der EVP Lehrveranstaltung von fast 100 Studierenden aus den 5. Semestern Medientechnik und -design sowie Digital Arts (Bachelor) studiengangübergreifend umgesetzt. Durch ein wirtschaftsnahes Konstrukt aus Producer*innen, Teamleiter*innen und „Mitarbeiter*innen“ werden Rollen und Aufgaben klar verteilt: Studierende werden in vier sogenannte *Teams* aufgeteilt: Grafik, Web & Social Media, Videoproduktion und Liveproduktion. Jedes Team hat zwei lehrende Betreuer*innen und zwei studentische Producer*innen, die dafür zuständig sind, daß der Austausch im und zwischen den vier Aufgabenbereichen reibungslos funktioniert, sowie diese fristgerecht erfüllt werden. Eine Anforderungsliste, die zu Beginn des Semesters von den Producer*innen und Betreuer*innen erstellt wird, ist die Ausgangsbasis für die Aufgabenverteilung in den Teams. Anschließend wird ein Zeitplan erstellt, bei dem Abhängigkeiten zwischen den Departments berücksichtigt werden. Daraus resultiert eine Website als medienwirksame Projektplattform, ein zweitägiges Event mit Live-Übertragung, das in jeweils 1,5 Stunden pro Tag die Semesterprojekte kurzweilig und unterhaltend präsentiert. Ergänzt wird der Abschluss-Event von einer Aufführung der besten Bewegtbildarbeiten, sowie einer Ausstellung aller interaktiven Arbeiten (Games, XR-Anwendungen, Apps etc.). Das Team Video begleitet parallel die verschiedenen Teams und dokumentiert Vorbereitung, Produktion und Event zur nachträglichen Dissemination der Veranstaltung.

Aufgrund der Anzahl an Studierenden und der bereits hohen Auslastung des Lehrpersonals, war das effiziente Haushalten mit den vorhandenen Ressourcen, neben der Qualität der Wissensvermittlung und der medialen Außendarstellung, von Beginn an ein zentrales Ziel der Konzeption der Lehrveranstaltung *Event Production*. Das Kernstück des neuen Konzepts zielt darauf ab, deutlich mehr *Eigeninitiative*, *Verantwortung* und *Peer-to-Peer-Lernen* an die Studierenden zu übergeben.

Um den internen Zusammenhalt und den Bezug zur Praxis zu stärken, wurde großer Wert darauf gelegt die praxisorientierten Workshops und Fachvorträge direkt von Studierenden höherer Semester, oder externen Lehrkräften (z.B. Absolvent*innen) aus der Wirtschaft abhalten zu lassen. Die *Planung*, *Bewerbung*, *Gestaltung*, *Moderation*, *Durchführung*, *Übertragung*, *Nachbereitung* und *Archivierung* des Events liegt vollständig in den Händen der Studierenden, was die Lehrveranstaltung zu einem praktischen Lernfeld für vielerlei Studieninhalte, sowie übergreifenden Themen wie Projektmanagement und mediale Kommunikation macht. In nur einem Semester entwickelten die teilnehmenden Studierenden dabei eine eigenständige Marke: Das Corporate Design spiegelt sich von der eigens erstellten Website (Host für den Livestream des Events und Projektpräsentationsplattform), über Print und Social Media Marketing bis zum Bühnenbild und der Bildsprache beim Abschlussevent professionell wider. Die Kombination der unterschiedlichen Fähigkeiten aller involvierten Studiengänge, sowie die wirtschaftsnahe Management-Struktur führte zu hoher Beteiligung und Engagement aller Studierenden. Bereits über tausend Aufrufe der Event Live-Streams in nur vier Tagen, und hohes Engagement der online Zuschauer*innen bestätigen die Außenwirksamkeit.

Diese Fallstudie verdeutlicht, dass durch Förderung der Eigeninitiative der Studierenden, unterstützt von Dozent*innen und fortgeschrittenen Studierenden, selbst bei Ressourcenknappheit eine Verbesserung der Lehrqualität, des Projektpräsentationsformat und der medialen Außenwirkung derer erzielt werden kann.

Referent*innen

Christoph Schaufler BSc MA

Department für Digitale Medien, Campus Hagenberg

christoph.schaufler@fh-hagenberg.at

Immer auf der Suche nach dem guten Ton bewegt sich Christoph Schaufler als Aufnahme- und Mischtechniker zwischen Musikproduktion, Sound Design und Audio-Postproduktion für Film, Animation und Games. Als langjähriger Assistenzprofessor in den Studiengängen Medientechnik und -design sowie Digital Arts am Campus Hagenberg spielt die Wissensvermittlung und Konzeption aktueller Studieninhalte eine große Rolle in seinem beruflichen Alltag. Seit 2015 ist er für die Veranstaltungs- und Bühnentechnik, sowie Hybrid- und Streamingtechnik beim Expanded Animations Symposium verantwortlich und hat aus dieser Erfahrung die hier beschriebene Lehrveranstaltung *Event Production* konzipiert und organisiert.

Mag.art. Patrick Proier

Department für Digitale Medien, Campus Hagenberg

patrick.proier@fh-hagenberg.at

Patrick Proier war von 2007 bis 2013 als Visual Effect Artist/Supervisor und 3D Generalist im Spannungsfeld von Kinofilm, TV-Werbung und AR tätig. Seit 2014 ist er als Assistenzprofessor für die Lehre im Bereiche Motion Graphics, Videotechnik, Postproduction & Compositing, Visual Effects Virtual Production, in den Studiengängen "Medientechnik und -design" und "Digital Arts", am Campus Hagenberg, zuständig. Seit 2015 ist er für die technische und gestalterische Umsetzung des Symposiums Expanded Animation im Bereich Videotechnik, Streaming und Archivierung verantwortlich.

Victoria Wolfersberger BSc MA

Department für Digitale Medien, Campus Hagenberg

victoria.wolfersberger@fh-hagenberg.at

Victoria Wolfersberger ist seit 2019 freischaffende Filmproduzentin, war von 2022 bis 2023 nebenberuflich Lehrende und ist seit 2024 hauptberuflich Assistenzprofessorin am Department für Digitale Medien. Ihre Kompetenzen liegen in den Bereichen Producing, Konzeption, 2D Animation und Sound Design mit dem Schwerpunkt auf audiovisuellen Synergien. Im Rahmen der LVA *Event Production* betreut sie die Producer*innen und das Team Grafik. Als Lehrende ist es ihr ein Anliegen, Erfahrungen und praxisnahe Beispiele aus der Wirtschaft und ihrer selbstständigen Tätigkeit miteinzubeziehen.

FH-Assistenzprof. Wolfgang Hochleitner BSc MSc

Department für Digitale Medien, Campus Hagenberg

wolfgang.hochleitner@fh-hagenberg.at

Wolfgang Hochleitner ist Assistenzprofessor am Department für Digitale Medien für die Bereiche Games und Web. Er unterstützt die Studierenden in der Event Production beim Hosting und der technischen Umsetzung der Webinhalte. Er ist stets bestrebt den Unterricht durch neue didaktische Methoden und kreative Lehrformen abseits traditioneller zu bereichern. 2016 bekam er den Preis für innovative Lehre der FH Oberösterreich verliehen.

FH-Prof. Dr. Jürgen Hagler

Department für Digitale Medien, Campus Hagenberg

juergen.hagler@fh-hagenberg.at

Dr. Juergen Hagler ist ein österreichischer Medienwissenschaftler, Kurator und Professor für Animation und Medienwissenschaften. Seit Mitte der 1990er Jahre ist er in unterschiedlichen Funktionen bei Ars Electronica, Linz tätig und wurde 2017 zum Direktor des Ars Electronica Animation Festivals bestellt. Seit 2006 ist er Professor am Department für Digitale Medien an der FH Oberösterreich, Campus Hagenberg. Zurzeit leitet er den Bachelor- und Masterstudiengang Digital Arts und ist Co-Leiter der Forschungsgruppe Playful Interactive Environments. Seit 2013 organisiert er das Expanded Animation Symposium im Rahmen der Ars Electronica.



Christoph Schaufler



Patrick Proier



Victoria Wolfersberger



Wolfgang Hochleitner



Jürgen Hagler

