

**Hochschule für Bildende Künste
Braunschweig
Institut für Medienwissenschaften
Medienlabor 1+2
Dr. Stefan Böhme
Sommersemester 2024**

Portfolio

Phil Keier

74108

Bullenkamp 9, 38518 Gifhorn

015175023801

p.keier@hbk-bs.de

Medienwissenschaften

Informations-Systemtechnik

10. Semester (2-Fächer Bachelor)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Recap MediaLab Week.....	1
Project NeuroHack	6
Vertiefung der Medienkonstellationsanalyse	9
Fazit.....	12
Quellenverzeichnis	13
Abbildungsverzeichnis	16
Weitere Anlagen	16
Eidesstattliche Erklärung	20

Einleitung

Mit der vorliegenden Arbeit sollen Ausschnitte meines persönlichen Lernprozesses über den Zeitraum (21-25.05.2024), rund um die von Dr. Stefan Böhme veranstalteten, "Crash Course" zum Medienlabor im Media Lab der TU Braunschweig zeigen.

Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Positionierung meines eigenen Beitrags im Kontext der Gesamtheit der Teilnehmenden. Zudem werden meine Erfahrungen aus der Tätigkeit als Scrum Master in die Bewertung einfließen. Anschließend beschreibe ich das von mir entwickelte Workshop-Konzept und setze es in Beziehung zu dem mir bislang unbekanntem Ansatz der Medienkonstellationsanalyse.

Recap MediaLab Week

Nach Vorbereitung durch Lesen & Verstehen der Artikel von Andreas Diehl erhoffte ich mir einen neuen Einblick in den Bereich der Produktentwicklung in früher Phase anzueignen. Der Einstieg wurde Geboten mit der Entwicklung mehrerer Personas. Personas stellen eine Form ideal Kunde eines speziell vorerst nicht definierten Milieus (vgl. Sinus-Milieus) oder Alters Generation (vgl. Tobias Klem). Dabei erarbeitet wurde von meiner Gruppe & Mir, drei Personas:

1. Anna Müller

Eine Computeraffine 18 Jährige mit diversen Vorkenntnissen in der Systemprogrammierung, sowie den dazu gehörigen Programmiersprachen C & Rust, und einer Überdurchschnittlich guten Leistung im Schulfach Mathematik. Ihr Ziel ist es einen Doktor in Informatik zu erreichen. Zu ihren zurzeitigen Aufgaben gehören die Suche nach einer geeigneten Universität.

Zu ihrem Digital Knowhow gehören diverse Kenntnisse zum Verständnis von Softwaresystemen, dem Betriebssystem Linux und einem Interesse an Computerspielen. Ihre größte Schwäche das knüpfen neuer sozialer Kontakte.

Mit ihr als Persona sollte eine Figuration gezeichnet werden, welche die Stereotypischen Eigenschaften von Informatikern*innen, repräsentiert.

2. Paul Schulze

Ein 22 Jähriger Bachelor der Medienwissenschaften (Nebenfach Kunstwissenschaften), welcher zurzeit seinen Masterabschluss anstrebt. Unter anderem arbeitet er nebenbei als Werksstudent im Marketing und besucht jeden Montag das Kino. Zu seinen Fähigkeiten gehören ein tiefes Verständnis für die Bedienung von Computern jeglicher Art (Handy, Tablet, Laptop). Von uns Paraphrasiert als "bedient seinen Computer wie kein Zweiter". Seine persönlichen Interessen sind, wie sein Job auch Vermuten mag, Soziale Netzwerke und Gaming. Er bringt Anfängerkenntnisse in der Programmiersprache Python mit. Seine Schwäche besteht in der Bearbeitung von Videomaterial, dazu wünscht er sich auch noch das Marketing in seinem Unternehmen zu verbessern.

Mit ihm als Persona soll ein Medienwissenschaftler dargestellt werden. Auch hierbei wurde sich wieder vieler Stereotypischer Eigenschaften die dieser Personengruppe anhaften bedient.

3. Silvia Sommer

Eine 41 Jährige TU Bibliotheks Mitarbeiterin mit unspezifiziertem Master Abschluss und dem Ziel ihren Fähigkeitshorizont in Bezug auf Technik zu erweitern. Sie besitzt Fähigkeiten die typisch für Büromitarbeiter sind, wie der Verwendung der Microsoft Office Programme Excel & Word. Konträr zu ihrer eher Standardmässigen Medienkompetenz verwendet sie viele technische

Geräte zu denen Smartwatches, Computer, Smartphone und Kameras zählen, letzteres zählt zu ihren Hobbys mit der Silvia auch einen Online Blog unterhält. Sie wünscht sich zudem besser mit Bildbearbeitungsprogrammen, namentlich Photoshop, umgehen zu können.

Mit ihr als Persona soll eine Figuration einer Millennial aufgezeigt werden, welche mit Technik aufgewachsen sind (vgl. Tobias Klem). Ihre Persona repräsentiert einen/eine typische Büromitarbeiter*in, mit einer Spezifizierung auf ein Mediales Element, hier der Digital Kamera.

Diese Personas dienen dem im folgenden Schritt erstellten Value Proposition Canvas.

Hierbei sollten zwei der Personas verwendet werden um Sie in einem Value Proposition Canvas darzustellen:

- Anna Müller

Im Customer Segment zählt Anna nach ihrer Figurierten Persona zu den Personen die fertig mit ihrem Abitur sind und sich in einer übergängigen Lebensphase befindet. Daraus lässt sich schließen das Sie eine gewisse Angst hegt nicht den richtigen Studiengang/Universität zu finden und in ihre persönliche Selbstständigkeit unabhängig vom Elternhaus über zu gehen. Ihre Aufgaben im Leben beziehen sich (nahezu) ausschließlich auf den genannten Übergang in die Selbstständigkeit.

Auf Seite der Value Proposition werden ihren Sorgen & mitgebrachten Fähigkeiten durch ein Dienstleistungsangebot mittels Hackathons abgebildet. Daraus erschließen sich für sie die Vorteile ihre persönlichen Fähigkeiten in Bezug auf Technik zu erweitern und im selben Zuge neue soziale Kontakte zu schließen. Weiterführend war die Initiative hinter dieser Value Proposition Hackathons an Hochschulen zu bewerben um im selben Zuge das Campus

Leben, der jeweiligen Hochschule, zu erleben und ganzheitlich einen Einblick zu vermitteln.

- Silvia Sommer

Silvia hingegen zeigt ganz andere Interessen diese lassen sich aber genauso wie bei Anna mittels Workshop abbilden. Zu ihr als Customer gehören eine zeitliche Einschränkung und Raumgebundene Einschränkung, da sie einem Beruf nachgeht. Daher muss das Angebot, welches ihr vermittelt werden soll, in Nähe zu ihrer Heimat stattfinden und einen kleinen zeitlichen Rahmen einbinden.

Hierzu habe ich selbst mal einen Workshop besucht welcher genau ihre Problematik abbildet. In einer Woche an der Universität Stralsund bot ein Professor (sein Name ist mir nicht mehr bekannt) einen Fotografie Workshop an. Er gab uns diverse digital Kameras & Objektive zu Hand zu denen er die Funktionen erklärte. Daraufhin begaben wir uns auf eine 2 Stündige Tour durch ein am Meer liegendes Natur- & Wanderschutzbereich und Fotografierten diverse Landschafts-, Tier- & Insektenmotive. Anschließend bearbeiteten wir diese am Computer mit einer kleinen Einführung in Photoshop.

Ach wenn dieses Konzept auf einen Zeitraum von 6 Stunden begrenzt war, liessen sich einzelne Teile dieser aufspalten, erweitern und beliebig sinnvoll zusammenfügen. Hierbei bildet meine persönliche Erfahrung den kompletten Value Proposition Teil ab.

Nach dem Vorstellen unserer Arbeiten, folgte eine Plenumsitzung in der die einzelnen Gruppen Epics & User Storys geschrieben haben, welche danach 2 Dimensional nach Aufwand (S, M, L, XL) & Oberkategorien (Menschen Vernetzen, neue Techniken kennenlernen, Weiterbildung) sortiert wurden.

Für mich persönlich ist diese Methodik unbekannt. Da ich normalerweise nach dem Schema Scrum arbeite. Dabei stellte sich für mich im nachgang die

Frage ob die Methodik in den Typischen Scrum Ablauf einzuarbeiten ist. Normalerweise finde ich mich in der Situation vor einen Product Backlog mit Ziel vorgelegt zu bekommen, dieser wird unterteilt in kleine Einheiten die dann iterativ abgearbeitet werden. Da sich die *Design Thinking* Methode auch auf einen iterativen Prozess beruft, indem über mehrere Etappen beobachtete Probleme neu diskutiert werden und aus ihnen neue zu testende Prototypen entstehen. Nach der Grafik von Andreas Diehl (vgl. Abb. 1) erinnert dieser Prozess dem Wasserfallmodell, welcher konträr zum Adaptivem Scrum aus einem festen Ablauf besteht.

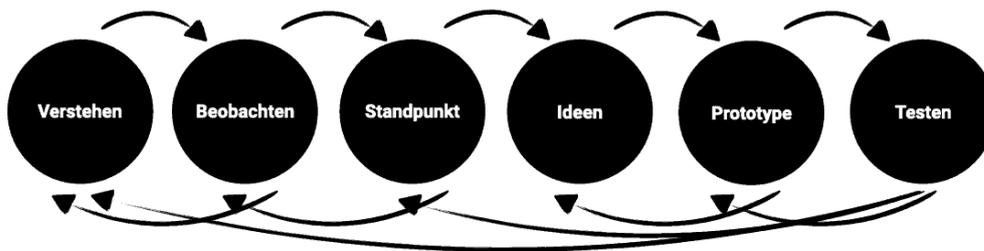


Abb. 1 - Design Thinking Process

Nach Streitigkeiten innerhalb meines Teams, bin ich folgend alleine losgezogen und habe selbständig ein eigenes Workshop Konzept basierend auf Anna Müllers Persona & Value Proposition Canvas erstellt.

Project NeuroHack

Als Fokus für mein Projekt mit dem kunstvollem Namen **NeuroHack**, habe ich verschiedene Inspirationen aus meiner Arbeit als Workshopleiter für "Make Your School", meiner Arbeit als Scrum Master und meiner Arbeit als dozierender für den Medienwissenschaftskurs "Einführung in die Programmierung für Nicht Informatiker*innen" gezogen.

Für mein Projekt mit dem ambitionierten Namen **NeuroHack** habe ich verschiedene Inspirationen aus meiner Arbeit als Workshopleiter für „Make Your School“, als Scrum Master und als Dozent im Medienwissenschaftskurs „Einführung in die Programmierung für Nicht-Informatiker*innen“ genutzt.

Wie bei jedem Projekt ist es wichtig, zunächst klare Ziele zu definieren. Dies steht im Gegensatz zu dem Ansatz meiner vorherigen Projektgruppe, von der ich mich getrennt habe. Diese hat Ziele nach dem "Garbage Can Modell" (vgl. *A Garbage Can Model of Organizational Choice*; 1972) definiert. Dies widerstrebt meiner persönlichen Natur für existierende Probleme Lösungen zu finden und Ideen zu entwickeln, konträr zu dem Ansatz Lösungen Vorschlagen ohne vorher Probleme zu erkennen. Auch wenn das „Garbage Can Modell“ durchaus seine Relevanz hat, halte ich es im Kontext der Projektarbeit für weniger zielführend, da es nicht die notwendige Klarheit für eine zielgerichtete Problemlösung bietet.

Deshalb habe ich beschlossen, zunächst die bestehenden Probleme zu erfassen, daraufhin ein konkretes Ziel zu formulieren und den weiteren Prozess entsprechend zu gestalten.

Anwendung der Künstlichen Intelligenz existieren seit 1986 als die Firma "Digital Equipment Corporation" das System "RI" einführte um neue

Computersysteme zu konfigurieren, um folglich 40 Millionen Dollar einzusparen (vgl. John McDermott). Dennoch gingen die Debatten bzgl. Künstlicher Intelligenz mit dem 2022 erschienen Large Language Model "ChatGPT" los. Gerade bei Personen der jüngeren Altersgruppen werden Large Language Models mittlerweile in den Workflow integriert. So auch sichtbar in MediaLab Woche, in der ich beobachten konnte das viele der Studierenden Gemini von Google oder ChatGPT verwenden.

Die Problematik basiert in der primär auf der Unterschiedlichen Medienkompetenz der Personen in der Gesellschaft in Bezug zu KI. Selbige Problematik besteht, im kleinen, in dem von mir geleiteten Kurs "Einführung in die Programmierung für Nicht Informatiker*innen" im Basis Technikmodul der Medienwissenschaftler. Hierbei haben die Studierenden die Problematik eine Form von Angst, Ablehnung bzw. Unkenntnis bezüglich der Programmierung, Datenverarbeitung aufzuweisen.

Auf Grundlage dieser Erfahrungen erschien mir das kombinierte Lernziel „Abbau von Ängsten des Unbekannten“ und „Verständnis für die Verwendung von KI schaffen“ besonders geeignet. Die Zielgruppe umfasst Studierende und Berufstätige.

Der Aufbau des Workshops orientiert sich am Modell des „Make Your Schools“-Hackathons. In einem dreitägigen Workshop identifizieren die Teilnehmer zunächst spielerisch die alltäglichen Probleme ihres Schulalltages. Diese Probleme werden dann nach Umsetzbarkeit und Aufwand sortiert, wobei die technische Realisierbarkeit berücksichtigt wird. Nach einer kurzen Phase der Skizzierung, in der ein grundlegendes Layout für den technischen Prototypen entworfen wird, erhalten die Gruppen eine Einführung in die von „Make Your School“ bereitgestellten Materialien. Die folgenden zwei Tage sind der technischen Prototypenentwicklung gewidmet, und am Ende

präsentieren die Teilnehmer ihre Prototypen. Ein Konzept welches grundlegend positive Resonanz hervorruft.

In der NeuroHack Einheit beginnen wir mit der Identifikation der Probleme der Teilnehmer, unabhängig davon, ob diese direkt mit KI in Zusammenhang stehen oder nicht. Im zweiten Schritt werden diese Probleme hinsichtlich ihrer Umsetzbarkeit und des zeitlichen Rahmens bewertet. Beispielsweise könnte eine Person aus dem Marketing feststellen, dass viel Zeit für die Erstellung von Marketingmaterial aufgewendet wird. Statt Stockphotos zu suchen, könnte die Person KI-Tools wie Microsoft Designer nutzen, um Marketingmaterial schneller und effizienter zu erstellen. Nach der Identifikation und Priorisierung der Probleme erfolgt eine Einführung in verfügbare KI-Tools. Sollten externe Anbieter wie Microsoft oder Google aufgrund von Datenschutzbedenken nicht in Frage kommen, könnte alternativ ein eigener Server mit einem vierstelligen Budget aufgebaut werden, um KI-Tools über das OLLAMA-Framework von Facebook zu hosten. Die skizzierten Ziele werden dann mithilfe dieser Tools umgesetzt und evaluiert. Die Teilnehmer lernen, wie sie die Tools effektiv nutzen und in ihren Arbeitsalltag integrieren können, und gewinnen ein besseres Verständnis für deren Vielfalt.

Um den Workshop weiter zu optimieren, bedürfte es mir mehr Zeit, die mir aufgrund gesundheitlicher Einschränkungen, zum Zeitpunkt der MediaLab Woche, nicht zur Verfügung standen. Zudem fehlt es an einer umfassenden Messbarkeit der Workshop Wirksamkeit. Eine Evaluation zu Beginn und am Ende der Veranstaltung könnte hier hilfreich sein. Besonders wichtig ist es, die Verfügbarkeit von Open-Source-Software in diesem Bereich stärker hervorzuheben und die praktischen Ansätze weiter zu verfeinern.

Vertiefung der Medienkonstellationsanalyse

Zur Vorbereitung auf die Media Lab Woche wurden wir als Teilnehmende angehalten, verschiedene Texte zu lesen. Abgesehen von der Methodik, die von Andreas Diehl skizziert wurde, waren mir alle anderen Texte bereits bekannt. Besonders hervorzuheben ist die Medienkonstellationsanalyse, da ich bisher nicht die Gelegenheit hatte, mich intensiv mit diesem Konzept auseinanderzusetzen.

Die Medienkonstellationsanalyse geht davon aus, dass die Untersuchung von Medienkonstellationen auf unterschiedlichen Materialgrundlagen basieren kann. Das bedeutet, dass die Analyse nicht zwingend auf einem spezifischen Material basieren muss, vielmehr ist die Wahl des Materials optional und hängt von der jeweiligen Forschungsfrage und dem Kontext ab. Daher werde ich im Folgenden das Material als eine von mehreren möglichen Grundlagen meiner Analyse verwenden.

NeuroHack zielt auf die praktische Anwendung von Künstlicher Intelligenz (KI) im Bildungs- und Arbeitskontext ab. Ein zentraler materieller Aspekt dabei ist die technologische Infrastruktur, die den Workshop ermöglicht. Die eingesetzten KI-Tools, wie beispielsweise Microsoft Designer oder das OLLAMA-Framework, sind hierbei wesentlich. Sie stellen nicht nur die Werkzeuge zur Verfügung, sondern bilden auch den technologischen Unterbau für den Workshop. Die Materialität zeigt sich hier in der Abhängigkeit von Software und Hardware: Externe KI-Anbieter wie Microsoft oder Google bieten hochentwickelte Systeme an, die jedoch auch datenschutzrechtliche Probleme mit sich bringen können. Dies führt zu alternativen Überlegungen, wie dem Aufbau eines eigenen Servers, um die KI-Tools lokal und datenschutzkonform bereitzustellen.

Programme wie ChatGPT und Gemini ermöglichen eine Effizienzsteigerung im kreativen Prozess, insbesondere in Bereichen wie der Erstellung von Marketingmaterialien oder der Automatisierung von Arbeitsabläufen. Diese Tools sind Produkte komplexer Algorithmen und neuronaler Netze, die in der Workshop-Umgebung konkret greifbar werden. Die Materialität der KI zeigt sich auch in den unterschiedlichen Zugängen zu diesen Tools, abhängig von der Kompetenz und den technischen Voraussetzungen der Teilnehmer. Ein zentraler Aspekt der Workshopstruktur ist daher, den Zugang zu diesen digitalen Werkzeugen möglichst barrierefrei zu gestalten, was wiederum technische Hürden mit sich bringen kann.

Die Medienkonstellation berücksichtigt die unterschiedliche Medienkompetenz der Teilnehmer, die zum Teil mit Unsicherheiten und Ängsten gegenüber der Technik konfrontiert sind. Diese Unsicherheiten entstehen aus einer immateriellen Ebene: dem fehlenden Wissen über die Funktionsweise und Möglichkeiten von KI, welches im Workshop abgebaut werden soll. Dies spiegelt sich in der Materialität der Workshopgestaltung wider: Durch praxisnahe Aufgaben und direkte Anwendungen werden die Teilnehmer an die Technologien herangeführt, was gleichzeitig ihre digitale Kompetenz und damit den Zugang zu den immateriellen Ressourcen der KI stärkt.

Im direkten Workshop-Verlauf werden nicht nur digitale, sondern auch physische Materialien eingesetzt. Angelehnt an das „Make Your School“-Hackathon-Modell wird in den ersten Phasen des Workshops analog gearbeitet – etwa durch Skizzierungen und Brainstormings auf Papier oder Whiteboards. Dies fördert einen kreativen Prozess, der die physischen und greifbaren Elemente in den digitalen Kontext überführt. Die Materialität der Problemdefinition und Lösungsfindung ist also hybrid und vereint analoge und digitale Medienformen.

Ein weiterer Aspekt der Medienkonstellation betrifft die gesellschaftliche Dimension der verwendeten Technologien. KI-Systeme und ihre Verbreitung sind eng mit Fragen von Datenschutz, ökonomischer Macht und der Verfügbarkeit von Ressourcen verknüpft. Die Entscheidung, externe KI-Dienste zu nutzen oder selbst gehostete Open-Source-Lösungen zu implementieren, reflektiert diese gesellschaftlichen Implikationen. Der materielle Zugriff auf Technologie wird hier durch finanzielle Ressourcen, technisches Wissen und rechtliche Rahmenbedingungen beeinflusst. So wird durch _NeuroHack_ auch die Frage der Zugänglichkeit und Kontrolle über moderne KI-Systeme aufgeworfen.

Ein materieller Aspekt, der in der weiteren Entwicklung des Workshops berücksichtigt werden muss, ist die Messbarkeit des Erfolgs und der Fortschritte der Teilnehmer. Hierbei könnten Evaluationen am Anfang und Ende des Workshops ein sinnvolles Mittel sein. Diese Evaluationen stellen wiederum ein materielles Produkt dar – sei es in Form von Fragebögen, Datenerhebungen oder Protokollen – und bieten ein Fundament, auf dem der Erfolg des Projekts basierend auf quantitativen und qualitativen Daten bewertet werden kann.

Fazit

Die in der MediaLab-Woche vermittelte Methodik war mir zuvor unbekannt und erinnerte mich in ihrer Struktur stark an das "Garbage Can Model". Für mich waren die dabei identifizierten Problemstellungen nicht immer klar erkennbar, was jedoch nicht ausschließt, dass ich Aspekte dieses Prozesses zukünftig in meine eigene Arbeit integrieren könnte. Die Auseinandersetzung mit der Medienkonstellationsanalyse stellte für mich eine besondere Herausforderung dar, da mir die Methodik fremd war. Dies verdeutlicht, dass ich meine Kompetenzen in diesem Bereich noch weiter ausbauen muss. Wären meine gesundheitlichen Einschränkungen nicht hinderlich gewesen, hätte ich ein umfassenderes und tiefgreifenderes Workshop-Konzept entwickeln können.

Trotz dieser Herausforderungen war die gesamte Projektwoche äußerst aufschlussreich und bot wertvolle Einblicke. Sie ermöglichte es mir, klarer zu erkennen, in welchen Bereichen ich meine Fähigkeiten als Medienpädagoge weiter vertiefen und optimieren kann, insbesondere in der systematischen Anwendung neuer wissenschaftlicher Methoden und Modelle.

Mit dem KI Tool ChatGPT habe wurden die während des Schreibprozesses entstandenen Grammatik & Rechtschreibfehler korrigiert.

Quellenverzeichnis

Andreas Diehl (Mai 2018): Customer Centricity – Zehn Methoden für eine höhere Kundenzentrierung. (<https://digitalneuordnung.de/blog/kundenzentrierung/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (Februar 2018): Personas erstellen – Kunden und Zielgruppen segmentieren. (<https://digitalneuordnung.de/blog/personas-erstellen/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (August 2017): Jobs-to-be-done (#JTBD) – Ein neuer Blick auf Kundenbedürfnisse. (<https://digitalneuordnung.de/blog/jobs-to-be-done/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (August 2017): Value Proposition Canvas – Dein Leistungsversprechen entwickeln. (<https://digitalneuordnung.de/blog/value-proposition-canvas/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (Februar 2019): Das Kano Modell – Die “Wow” Faktoren deines Produktes identifizieren. (<https://digitalneuordnung.de/blog/kano-modell/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (März 2019): User Stories – Universelle Sprache in agilen Teams. (<https://digitalneuordnung.de/blog/user-stories/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (April 2021): Hackathon – Hier entstehen Innovationen. (<https://digitalneuordnung.de/blog/hackathon/>) Blog: Digitale Neuordnung.

Andreas Diehl (Mai 2023): Design Thinking – Mit Methode komplexe Aufgaben lösen und neue Ideen entwickeln. (<https://digitaleneuordnung.de/blog/design-thinking-methode/>) Blog: Digitale Neuordnung.

University of Rhode Island: Library Innovation Labs. (<https://web.uri.edu/innovate/>) (Die Hauptseite plus die sechs Unterseiten der sechs Labs)

Hickethier, Knut. *„Einführung in die Medienwissenschaft“*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2010. (<https://doi.org/10.1007/978-3-476-00514-4>). (Kapitel 3 »Medium und Medien«)

Häußling, Roger. *„Techniksoziologie: eine Einführung“*. 2., Überarbeitete und Aktualisierte Auflage. utb Soziologie 4184. Opladen Toronto: Verlag Barbara Budrich, 2019. (<https://elibrary.utb.de/doi/book/10.36198/9783838550794>). (Kapitel 1 »Was meint Techniksoziologie?«)

Freyer, Ulrich, und Michael Silverberg. *„Medientechnik: Basiswissen, Konzepte, Verfahren, Anwendungen“*. 2., Überarbeitete und Erweiterte Auflage. Plus.Hanser-Fachbuch. München: Hanser, 2022. (<https://www.hanser-elibrary.com/doi/book/10.3139/9783446472211>). (Kapitel 1 »Funktionen der Medientechnik« und Kapitel 2 »Medientechnische Begriffe«)

Weich, Andreas. „Medienkonstellationsanalyse“. In *„Handbuch Digitale Medien und Methoden“*, herausgegeben von Sven Stollfuß, Laura Niebling, und Felix Raczkowski, 1–23. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2023. (https://doi.org/10.1007/978-3-658-36629-2_28-1).

Sinus Milieus; <https://www.sinus-institut.de/sinus-milieus/sinus-milieus-deutschland>

Klem Tobias; Ausbildung.de. (<https://recruiting.ausbildung.de/blog/generationen-in-der-uebersicht>)

Michael D. Cohen, James G. March & Johan P. Olsen: *A Garbage Can Model of Organizational Choice*. In: *Administrative Science Quarterly*. Band 17, 1972, S. 1–25 (<http://www.cua.uam.mx/biblio/ueaarticulos/AGarbagecanmodel.pdf>).

McDermott John: *RI: an Expert in the Computer System Domain*, 1980 (<https://cdn.aaai.org/AAAI/1980/AAAI80-076.pdf>)

Abbildungsverzeichnis

Abb1. Design Thinking Process (https://digitalneuordnung.de/_vercel/image?url=https:%2F%2Fwp.digitalneuordnung.de%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F03%2FDesign-Thinking-Prozess.png&w=768&q=100)

Weitere Anlagen



Name: Anna Müller

Personal Statements:

Age: 18
Occupation: Systemprogrammierung, Hardware
Goals: Dr. des Informatik
Level of Education: Abitur mit sehr gutem Durchschnitt in Mathematik
Previous Know-How: Rust, C für Windows
Current Worktasks: Studiengang suchen / Universität suchen

Digital Knowledge:

- **current knowledge:** Hardwareprotokolle, Implementieren von Aktiven Softwaresystemen
- **Usage:** Computer, Handy
- **Personal Interests in:** Gaming
- **Previous Know-How:** Linux

Wishes / Frustrations:

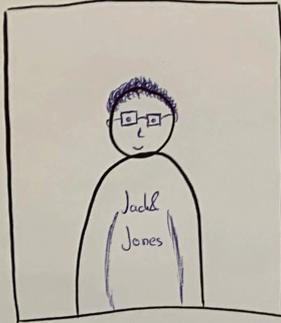
- **Weaknesses:** neue soziale Kontakte knüpfen
- **Wishes of Improvement:** besser programmieren können
- **Wishes regarding Improvement of knowledge:** persönliches Studium fördern

Activities:

- **Interests:** Gaming, Brettspiele,
- **current occupations (private & work related):** APP-Entwicklung (kleines Spiel)
- **Hobbies:** Gaming, Programmieren

Logo TU BS

Logo Media Lab



Name: Paul Schulze

Personal Statements:

Age: ~~21~~ 22

Occupation: Student an TU Braunschweig

Goals: Masterabschluss, will Journalist werden

Level of Education: Bachelor of ~~Science~~ ^{Arts}, Mechatronik (NF: KUL)

Previous Know-How: kennt sich mit Kunst & Medien aus, nutzt tagtägliche technische

Current Worktasks: ^{Gesetz} Werkstudent (Marketing) // Studieren

Digital Knowledge:

- current knowledge: bedient seinen Computer wie kein zweiter
- Usage: Handy, Tablet ~~Smartphone~~, Computer/Laptop,
(iPhon) (iPad)
- Personal Interests in: Social Media (Marketing), zucht gerne ~~Computer~~
- Previous Know-How: hat mal ~~Photoshop~~ ^{Photoshop} gelernt

Wishes / Frustrations:

- Weaknesses: Videoschnitt, ~~Photos~~
- Wishes of Improvement: immer aktuell bleiben in der Medienwelt
- Wishes regarding Improvement of knowledge: Verbesserung der Marketing im Unternehmen

Activities:

- Interests: ~~Gaming, Fußball~~ Social Media Trends
- current occupations (private & work related): geht jeden ^{Montag} ~~Tag~~ ins Kino
- Hobbies: Gaming, Fußball

Logo TU BS

Logo
Media Lab



Name: Silvia Sommer

Personal Statements:

Age: 41

Occupation: arbeitet in der Verwaltung der TU B; Bibliothek

Goals: Fähigkeitshorizont erweitern in Bezug zu Technik

Level of Education: MA

Previous Know-How: Umgang mit arbeitsbezogenen Software

Current Worktasks: erfassen und beschaffung von Büchern

Digital Knowledge:

- **current knowledge:** alltäglicher Umgang mit technischen Geräten (z.B. Smartphone, PC, ...)
Umgang mit Social Media und digitalen Kameras
- **Usage:** Smartphone, PC, Fernseher, Kamera, Smartwatch
in Apps
zur Kommunikation → für Arbeit (Microsoft Office, Videospiele) → nutzen für Sport und Nachrichten
- **Personal Interests in:** Fotografie, online Blog
- **Previous Know-How:** Excel, Word, Wordpress

Wishes / Frustrations:

- **Weaknesses:** Umgang Bildbearbeitung
kennt sich nur mit digitalen Kameras aus
- **Wishes of Improvement:** Verbesserung Bildbearbeitungsfähigkeiten
- **Wishes regarding Improvement of knowledge:** Umgang mit Photoshop

Activities:

- **Interests:** Fotografie, Wandern (Tierfotografie), Social Media
- **current occupations (private & work related):** Bibliothekarin, Hobbyfotograf
- **Hobbies:** Tennis Club, Blog schreiben, Wandern, Tierfotografie

Logo TU BS

Logo
Media Lab

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Hausarbeit „Portfolio“ selbstständig verfasst sowie alle benutzten Quellen und Hilfsmittel vollständig angegeben habe und dass die Arbeit nicht bereits als Prüfungsarbeit vorgelegen hat.

Braunschweig, den 15.09.2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'P' followed by a smaller 'E' and a long horizontal stroke extending to the right.