

**Press release****Hochschule Darmstadt****Martin Wunderlich**

01/28/2013

<http://idw-online.de/en/news516723>Organisational matters, Studies and teaching  
Information technology, Media and communication sciences  
regional**h\_da****Hochschule Darmstadt – Fachbereich Media investiert eine Million Euro in neue Ausstattung**

**Darmstadt/Dieburg. Ob aktuelle Software, ein Mischpult, wie es auch bei Rundfunkproduktionen eingesetzt wird, oder neueste Kameratechnik: Gerade in der Ausbildung von Medienberufen ist es von besonderer Bedeutung, immer auf dem neuesten Stand zu sein und möglichst authentische Arbeitsbedingungen zu schaffen. Am Mediocampus der Hochschule Darmstadt (h\_da) in Dieburg stattete der Fachbereich Media für diese Zwecke in den vergangenen zwei Jahren zahlreiche Räume und Labore neu aus. Insgesamt wurden rund eine Million Euro investiert.**

Die Mittel für diese Neuausstattungen stammen aus unterschiedlichen Quellen: Der Großteil stammt aus Zuweisungen des Landes Hessen nach dem „Gesetz zur Verbesserung der Qualität der Studienbedingungen und der Lehre“. Diese sogenannten QV-Mittel sind Ersatz für die abgeschafften Studiengebühren in Hessen. Sowohl QV-Mittel des Fachbereichs Media als auch zentrale QV-Mittel der Hochschule wurden investiert. Zudem wurden Gelder aus einem Großgeräteantrag beim Land Hessen und Haushaltsmittel des Fachbereichs für die Investitionen verwendet. Die Gelder kamen dabei allen Studiengängen des Fachbereichs Media zugute. Dazu gehören die vier Bachelorprogramme Informationswissenschaft, Digital Media, Online-Journalismus und Wissenschaftsjournalismus sowie die drei Masterprogramme Medienentwicklung, Informationswissenschaft und Leadership in the Creative Industries.

**Bedingungen wie in der Arbeitswelt**

In der Mitte des neu gestalteten Regieraum im Sound-Bereich des Studiengangs Digital Media steht ein neues Mischpult mit zwei großen Monitoren. Das Mischpult und der dazugehörige Rechner im Serverraum bilden das Herzstück der Post-Produktion. „Die Studierenden arbeiten hier unter Bedingungen, die sich nicht von der Realität der Arbeitswelt unterscheidet“, erklärt Moritz Bergfeld, Professor für Soundrecording und Production. Der Aufnahmebereich wird derzeit in einem Gemeinschaftsprojekt von Digital-Media- und Architekturstudierenden neu gestaltet.

Reelle Arbeitsbedingungen finden sich auch in dem Digital-Media-Bereich Animation and Game. Hier steht den Studierenden ein eigener Arbeitsplatz zur Verfügung, den sie für eine gesamte Projektzeit belegen können. Damit vermeiden die Studierenden zeitraubendes Umziehen in andere Räume, in denen sie wieder mit anderen Arbeitsbedingungen konfrontiert sind. Nicht mehr die Studierenden wechseln hier die Räume, sondern die Lehrenden.

Überhaupt nicht digital, dafür mit Stiften und Staffeleien, arbeiten die Studierenden im neu eingerichteten Zeichenraum, in dem die Grundlagen für Aktzeichnung, Malerei, Skulptur und Zeichentrick vermittelt werden. „Neben der Kompetenz im Umgang mit digitalen Werkzeugen sind traditionelle künstlerische Techniken fundamental für das Visual Development und werden daher auch in den führenden Unternehmen der Entertainmentindustrie stark nachgefragt“, erklärt Tilmann Kohlhaase, Professor für Animation und Game Production.

Aufnahmen im Breitbildformat

Die drei Kameras im AV-Studio, in dem unter professionellen Bedingungen Fernsehproduktionen realisiert werden können, wurden vom Format 4:3 auf das zeitgemäße Produktionsformat 16:9 umgestellt. Außerdem wurde eine sogenannte Ulbricht-Kugel angeschafft, mit der beispielsweise gemessen werden kann, wie gleichmäßig eine Farbe von der Kamera wiedergegeben wird.

Nicht immer sind die neuen Anschaffungen direkt auf den ersten Blick zu erkennen. So wurden beispielsweise für die Studiengänge Informationswissenschaft, Online- und Wissenschaftsjournalismus sowie den neuen Master-Studiengang Medienentwicklung neue Rechner und neue Labore bereitgestellt.

Nicht nur der Prozess des Erstellens gehört zu einem Projekt, sondern auch die Präsentation des Erarbeiteten. Damit diese Präsentation in einem angemessenen Rahmen stattfinden kann, wird es in Kürze einen sogenannten Showroom am Mediacampus geben. Ein Raum, in dem sowohl Filme präsentiert werden können als auch Soundinstallationen oder andere multimedialen Projekte. Der Raum selbst existiert bereits, lediglich die Einrichtung fehlt noch teilweise. „Spätestens bis zur mediale im Mai wird der Showroom allen Studiengängen des Fachbereichs zur Verfügung stehen“, so Arnd Steinmetz, Dekan des Fachbereichs Media.

Ansprechpartner im Fachbereich Media  
Hochschule Darmstadt  
Mediacampus  
Fachbereich Media  
Max-Planck-Straße 2 64807 Dieburg

Prof. Dr. Thomas Pleil  
Telefon +49.6151.16- 9443  
thomas.pleil@h-da.de

URL for press release: <http://www.hobit.de> Über die Studiengänge des Fachbereichs Media und alle anderen Studiengänge der Hochschule Darmstadt können sich Schülerinnen und Schüler auf der Hochschul- und Berufsinformationsmesse hobit vom 29.-31. Januar im darmstadtium eingehend informieren.



Die Kameras im Audio/Video-Studio am Mediacampus der Hochschule Darmstadt wurden auf das zeitgemäße 16:9 Format umgerüstet.  
Steven Wolf



Im Regieraum des Aufnahmestudios steht das neue Mischpult. Gemeinsam mit dem Rechner im Serverraum bildet es das Herzstück der Audio Post-Production.  
Steven Wolf