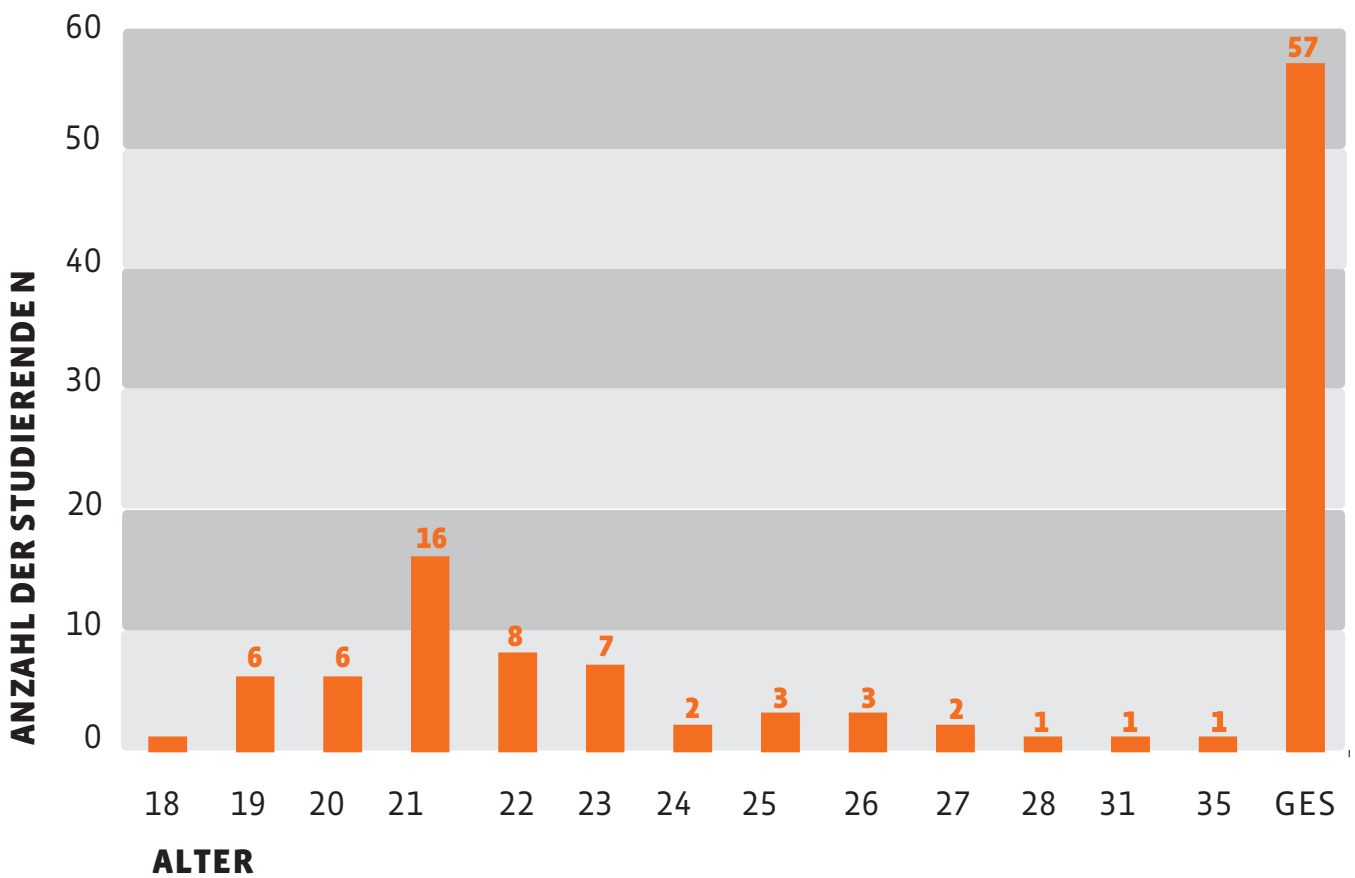
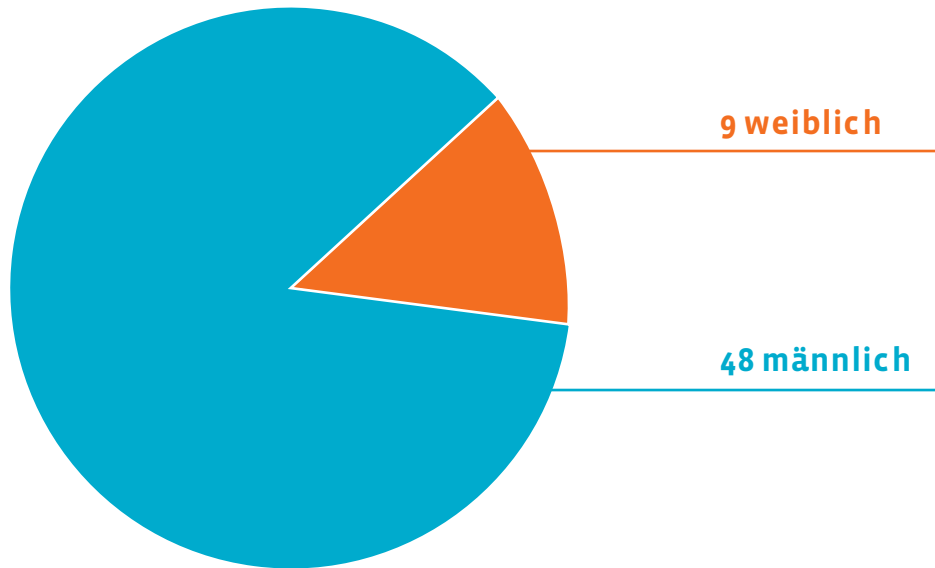


A ERSTE INFORMATIONEN ZU UNSEREN STUDIERENDEN

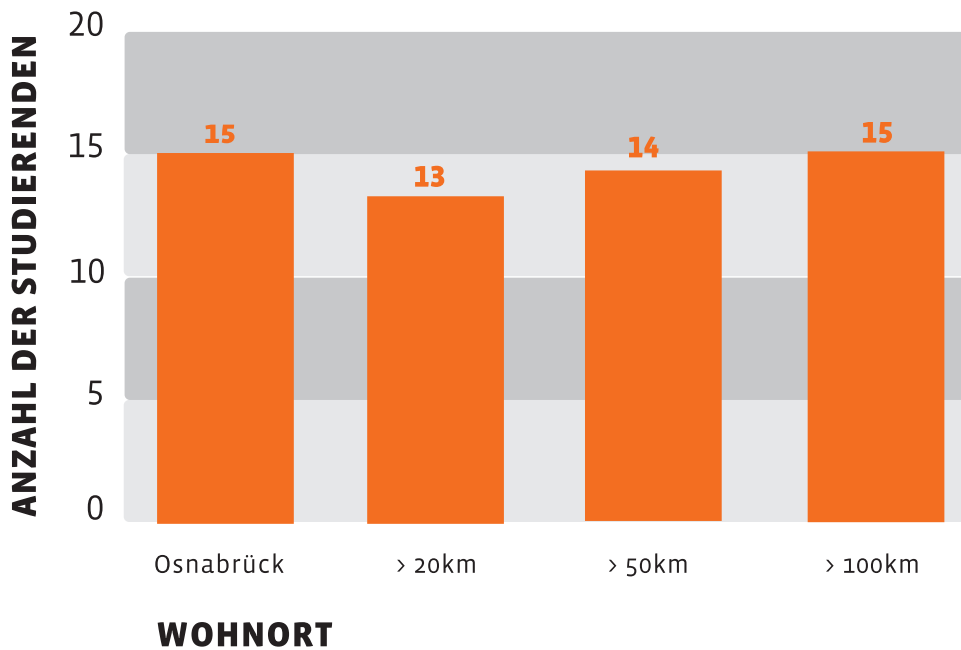
01 DEMOGRAPHISCHE DATEN

Geschlechterverteilung

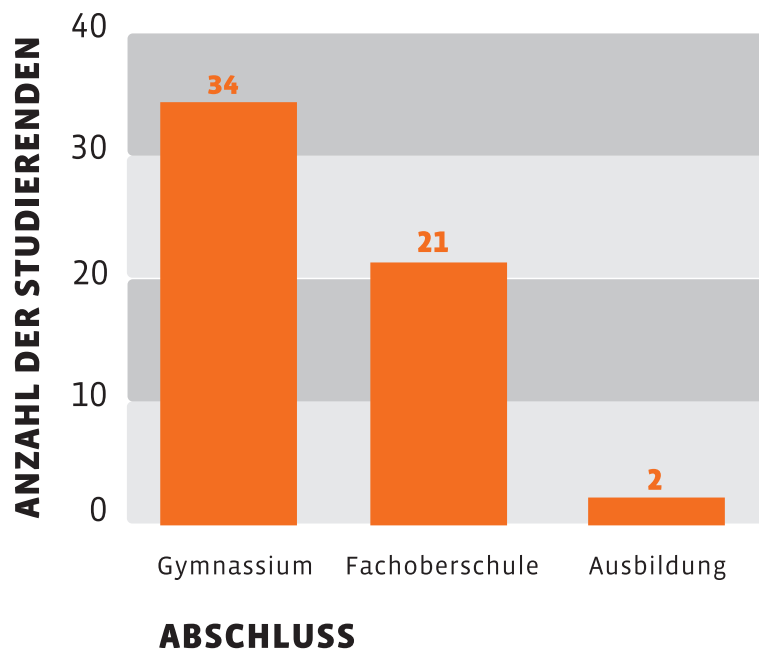


01

WO KOMMEN DIE STUDIERENDEN HER?

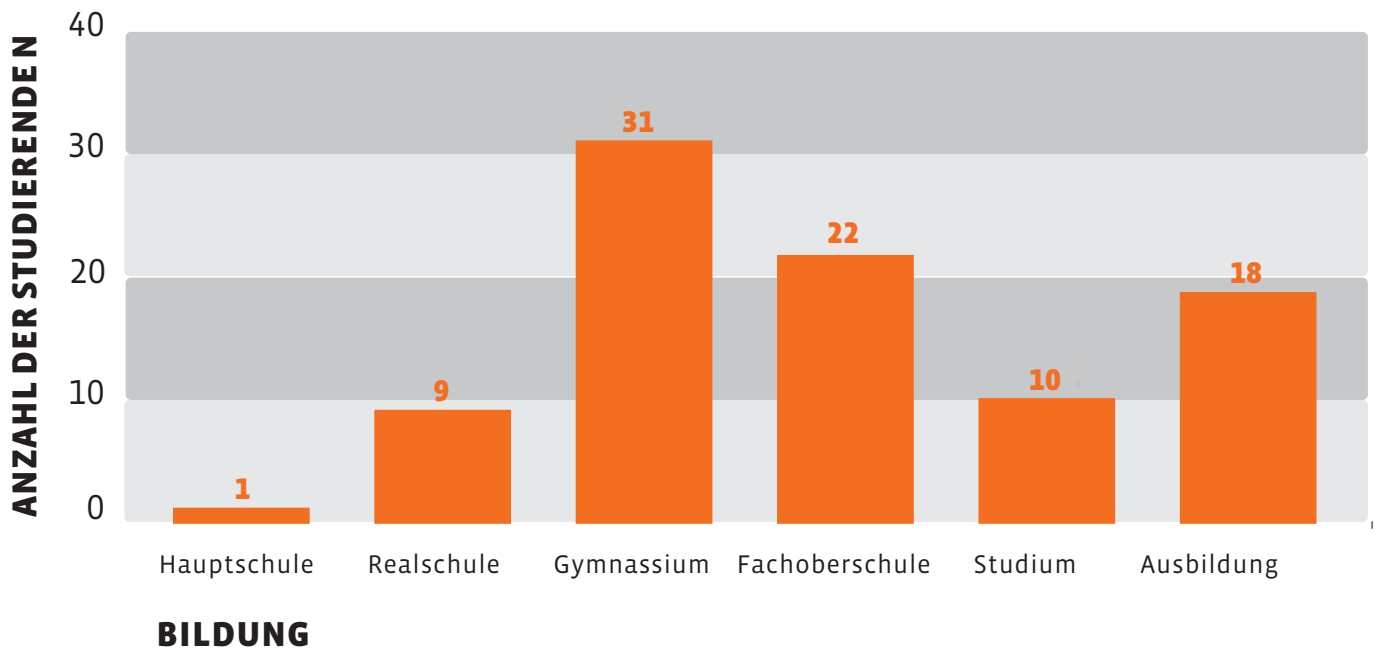


WELCHE SCHULABSCHLÜSSE HABEN DIE STUDIERENDEN?

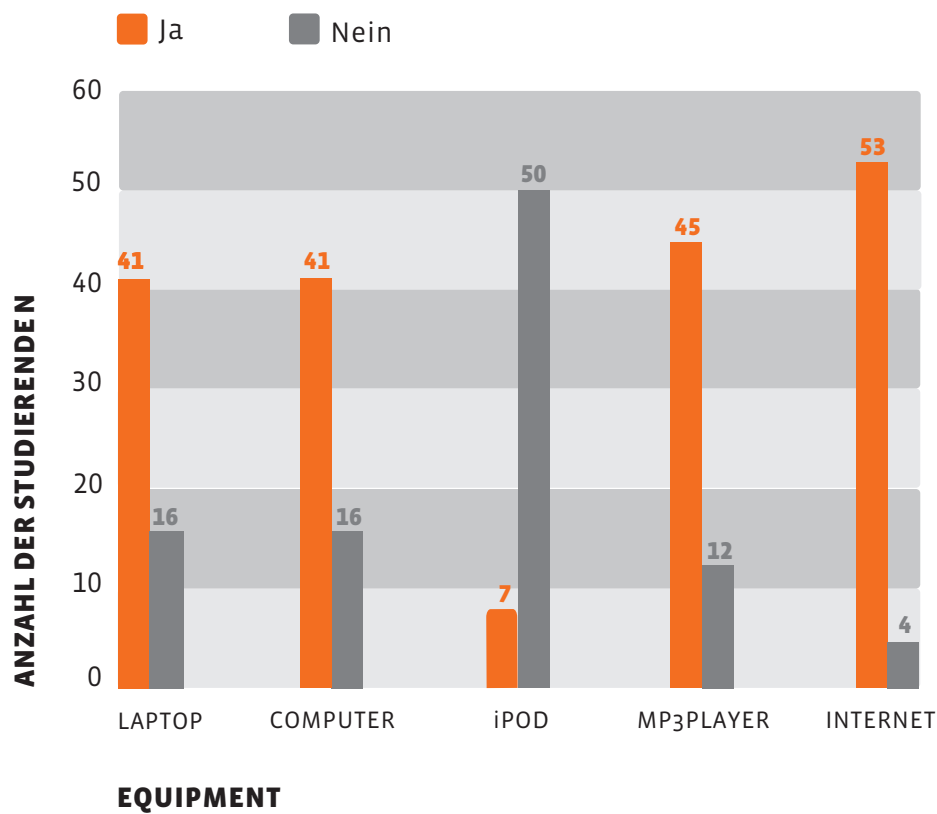


01

WAS HABEN DIE STUDIERENDEN VOR DEM STUDIUM GEMACHT?

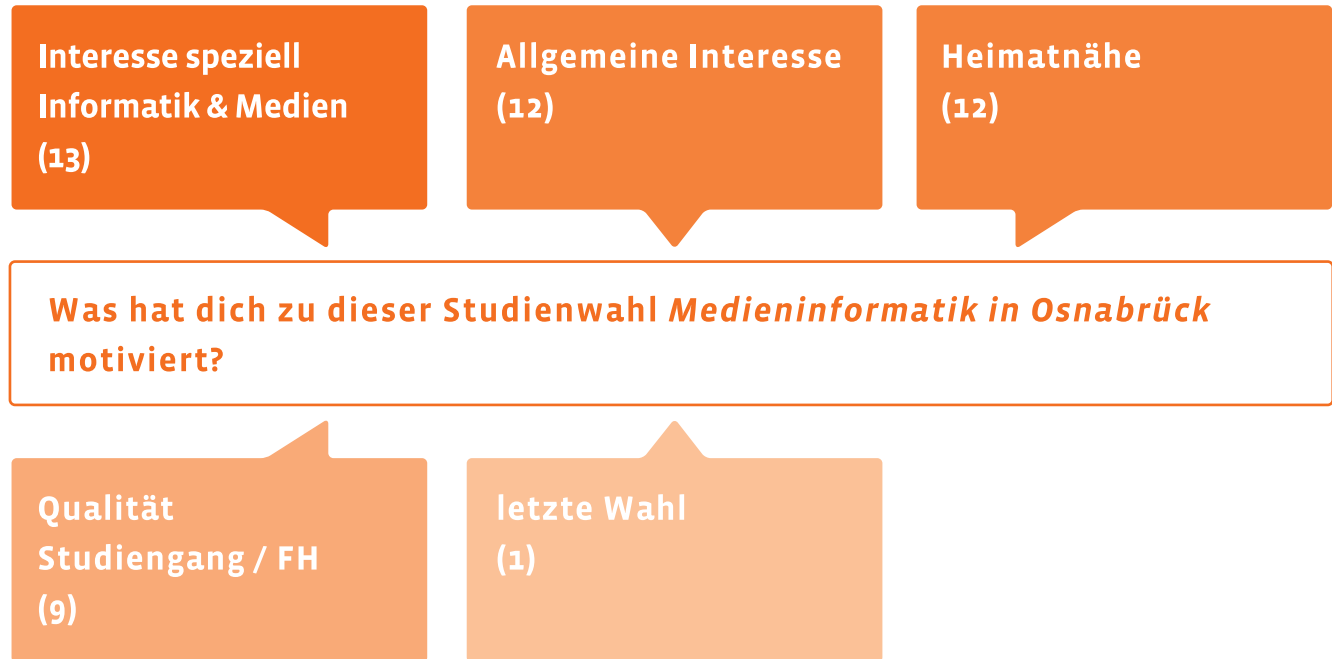


WAS BRINGEN DIE STUDIERENDEN AN EQUIPMENT MIT INS STUDIUM?



02 INTERESSEN

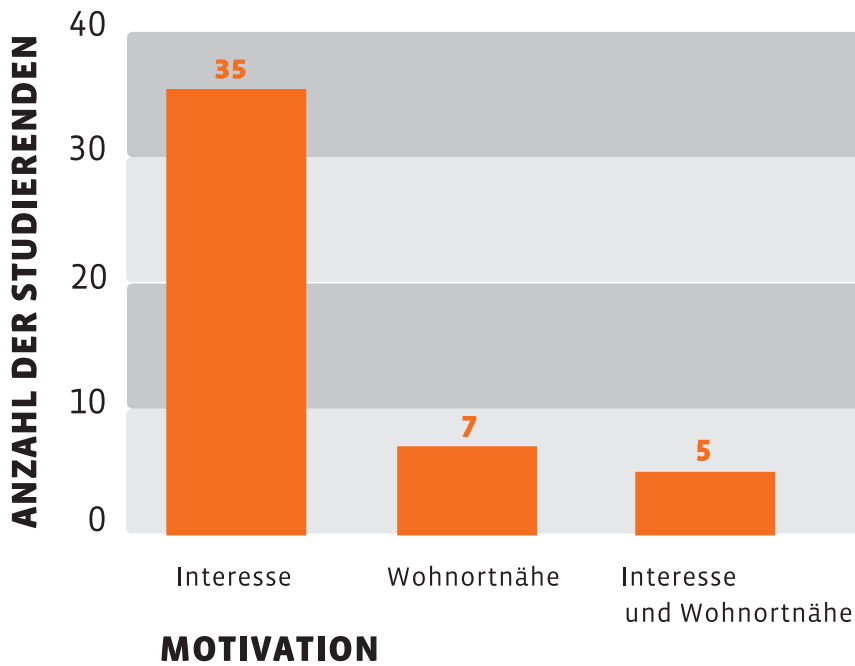
Frage 2_1: Was hat Dich zu dieser Studienwahl Medieninformatik in Osnabrück motiviert?



47 Personen haben auf die Frage geantwortet. Die Antworten zu dieser Frage konnten in fünf Stapel sortiert werden. Auf den Stapel **Interesse speziell Informatik & Medien** wurden Antworten gesammelt, in denen besonders die Interesse an der Kombination von Informatik und Medien beschrieben wurde. In die Kategorie **Allgemeines Interesse** wurde schlicht die Motivation zu der Arbeit mit PC, Technik, Multimedia, Webdesign, Animation, etc. genannt. Alle Antworten, die sich auf die Heimatnähe bzw. Wohnmöglichkeit bezogen wurden in **Heimatnähe** kategorisiert. In der Kategorie **Qualität Studiengang / FH** wurden Antworten gesammelt, in denen die Studierendenangaben durch FH-Ranking, Ruf, Ausstattung, Studieninhalte, Info-Veranstaltung, Welcome Day, Internetauftritt und BIZ (Berufsinformationszentrum) zum Studium der Medieninformatik in Osnabrück motiviert wurden. Ein Studierender gab an, dass diese Studienwahl bzw. der Studienort seine letzte war.

02

WIE SIEHT DIE VERTEILUNG GENAU AUS?



7 Personen haben ausschließlich die **Wohnortnähe** als Motivation zu dem Studium angegeben.
35 Personen haben sich für das Studium aus **Interesse** entschieden und 5 Personen gaben beides als Begründung an.

02

Frage 2_2: Ist der Studiengang Medieninformatik Deine Erstwahl oder hattest Du noch andere Alternativen?

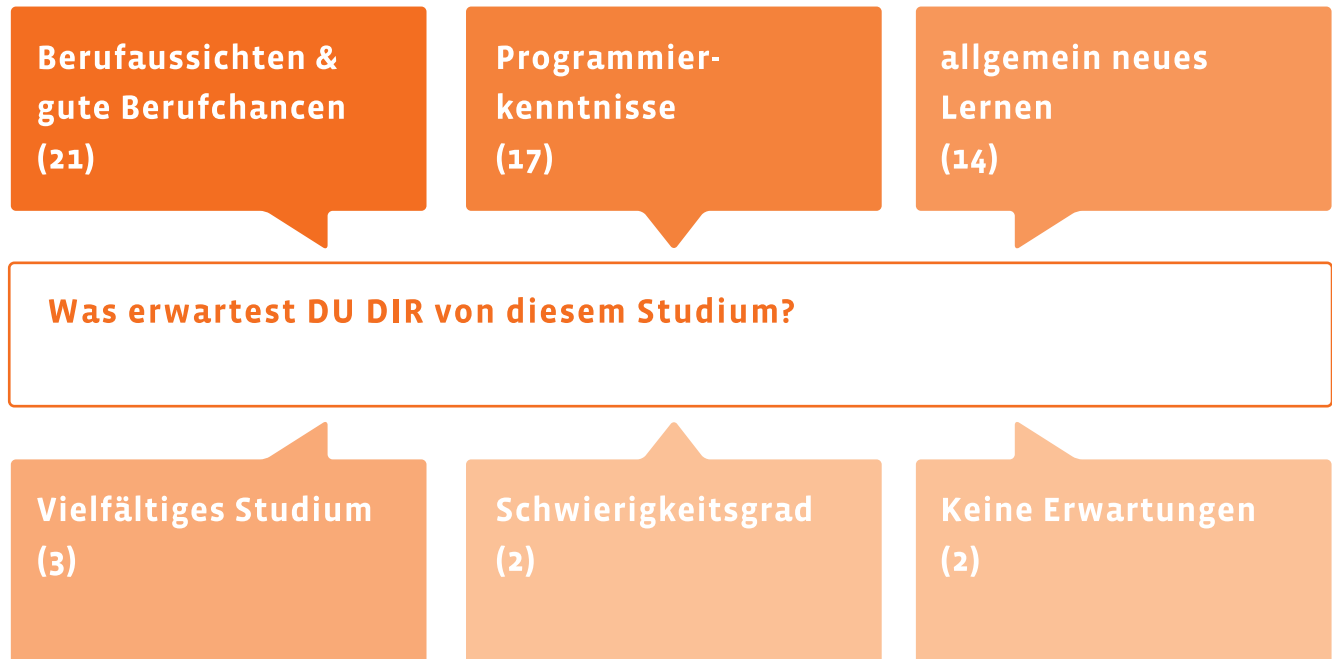


Ist der Studiengang Medieninformatik Deine Erstwahl oder hattest Du noch andere Alternativen?

Teilweise wurden die Aussagen begründet. In dem Fall, dass Medieninformatik eher eine **Alternative (16)** darstellt wurden nahliegende Studiengänge wie Multimediaproduktion, Media Systems, Medientechnik, Mediengestaltung, aber auch unpassende wie BWL, Politikmanagement, Musik & Medien, Biologie und Psychologie genannt.

02

Frage 2_3: Was erwartest DU DIR von diesem Studium?



Die am meisten genannten Argumente bezogen sich darauf, dass eine gute Ausbildung, ein qualifizierter Abschluss und die Chance auf eine spätere Tätigkeit von dem Studium erwartet wird und wurden unter dem Oberbegriff **Berufsaussichten & gute Berufchancen (21)** gesammelt. In die Kategorie **Programmierkenntnisse (17)** wurden Antworten geordnet, aus denen ausschließlich hervorgeht, dass die Studierenden von dem Studium hervorragende Kenntnisse in der Programmierung, aber auch teilweise in Bezug auf Gestaltung erwarten.

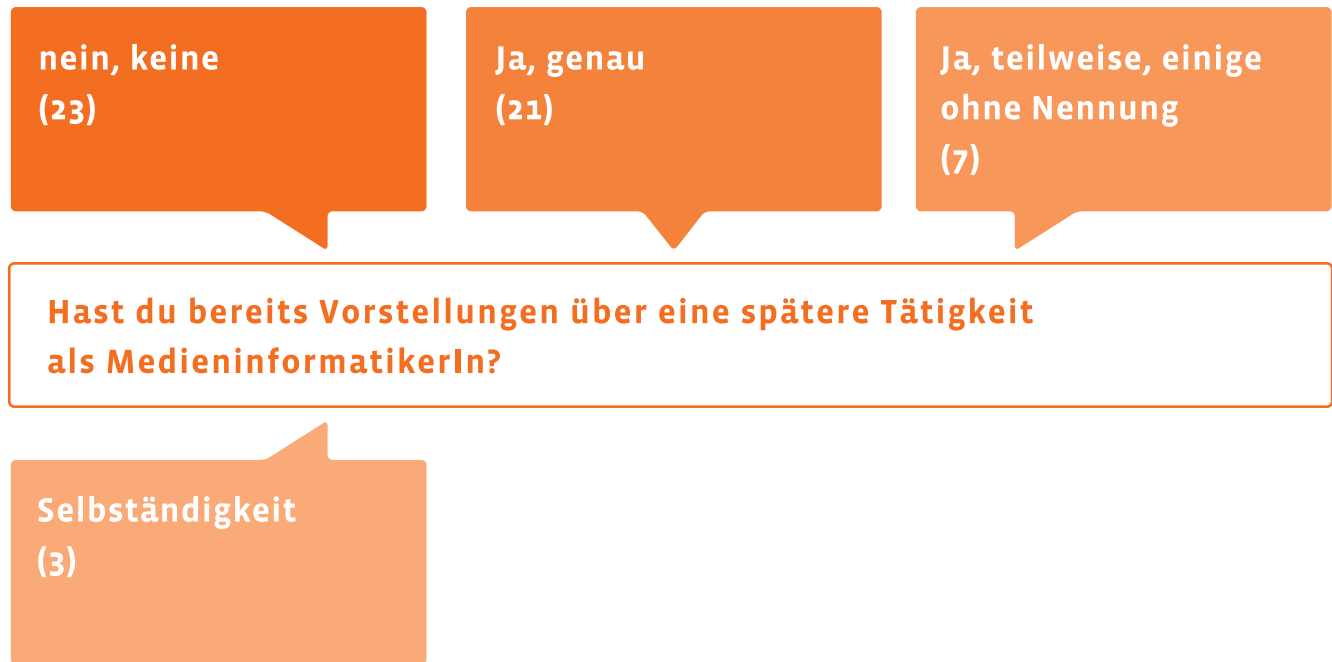
In der Kategorie **allgemein neues Lernen (14)** beschreiben die Argumente die Erwartung einfach etwas neues zu erlernen und sich im Studium neues Wissen & neue Erkenntnisse anzueignen.

>>Kreativität, viel Praktika, gute Qualität, Spaß, Abwechslung, Interessantes, gut organisiertes Studium>> sind Erwartungen an das Studium, die in **Vielfältiges Studium (3)** kategorisiert wurden.

In **Schwierigkeitsgrad (2)** befinden sich zwei Argumente von zwei Personen die erwarten, dass das Studium schwer wird. In keine **Erwartungen (2)** konnten zwei Argumente gesammelt werden, aus denen hervorgeht, dass die Studierenden noch nicht sagen können, welche Erwartungen sie an das Studium haben.

02

Frage 2_4: Hast du bereits Vorstellungen über eine spätere Tätigkeit als MedieninformatikerIn?



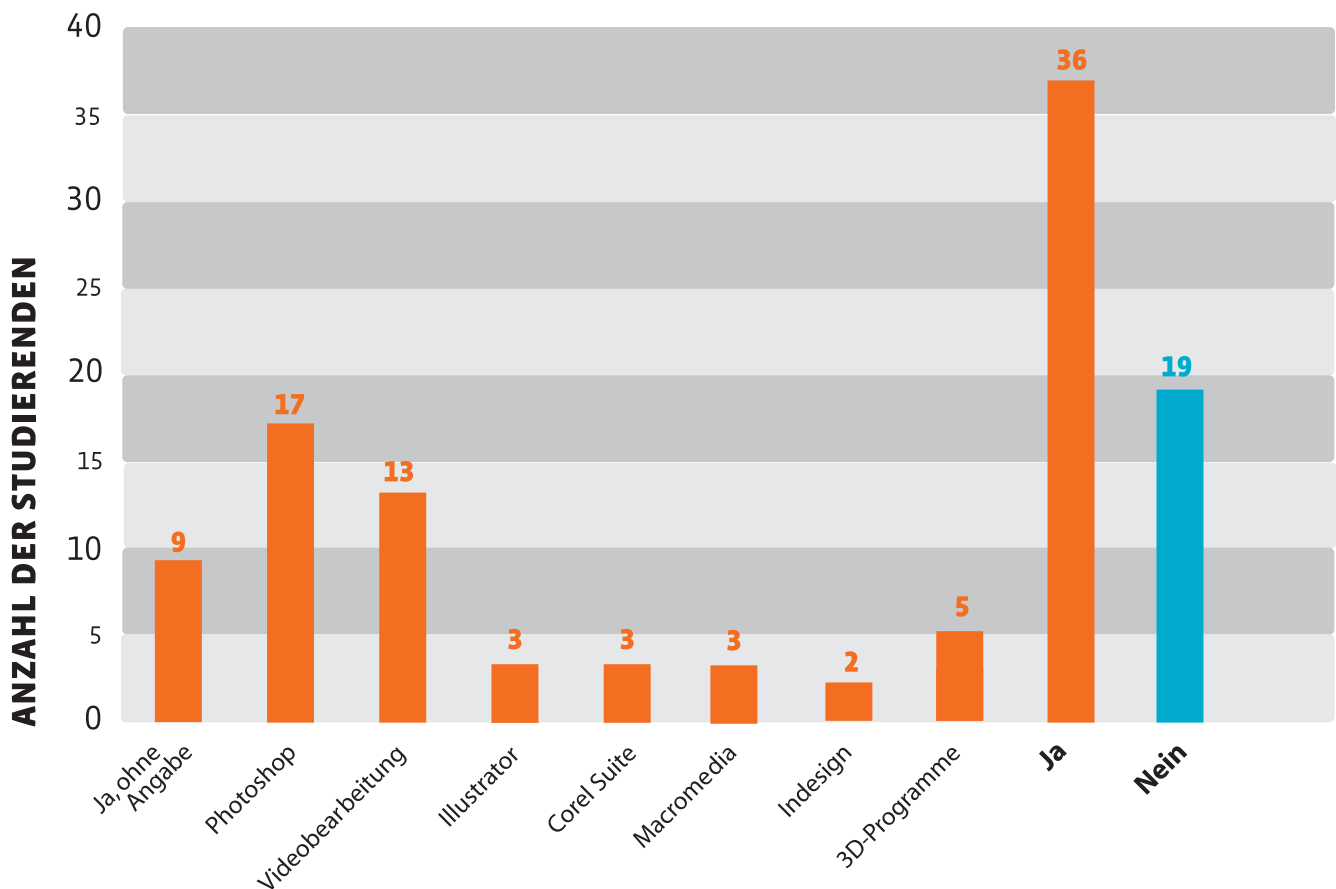
Viele Studierende haben auf die Frage mit **nein, keine (23)** geantwortet. Dafür wissen fast genau so viele Studierende genau, was sie später ein mal als Medieninformatiker machen wollen. Die Bereiche für eine spätere Tätigkeit aus den Antworten in der Kategorie **ja, genau (21)** sind Werbung, Design, Postproduktion, Animation, Film, Spieleentwicklung, Informatik und Webapplikationen. In der Kategorie ja, teilweise, einige – ohne Nennungen(7) befinden sich Antworten von den Studierenden wie „ja“, „einige, die jedoch keine konkreten Angaben machten! Drei Studierende planen eine **Selbständigkeit(3)** nach dem Studium.

BEMERKUNG:

Es gab genau 5 Personen, die als Hauptgrund zu der Frage **Was erwartest DU DIR von diesem Studium?** gute **Berufsaussichten & Berufschancen** angaben, jedoch die Frage **Hast du bereits Vorstellungen über eine spätere Tätigkeit als MedieninformatikerIn?** verneint haben.

02

Frage 2_5: Hast du bereits praktische Erfahrungen im Bereich Gestaltung?

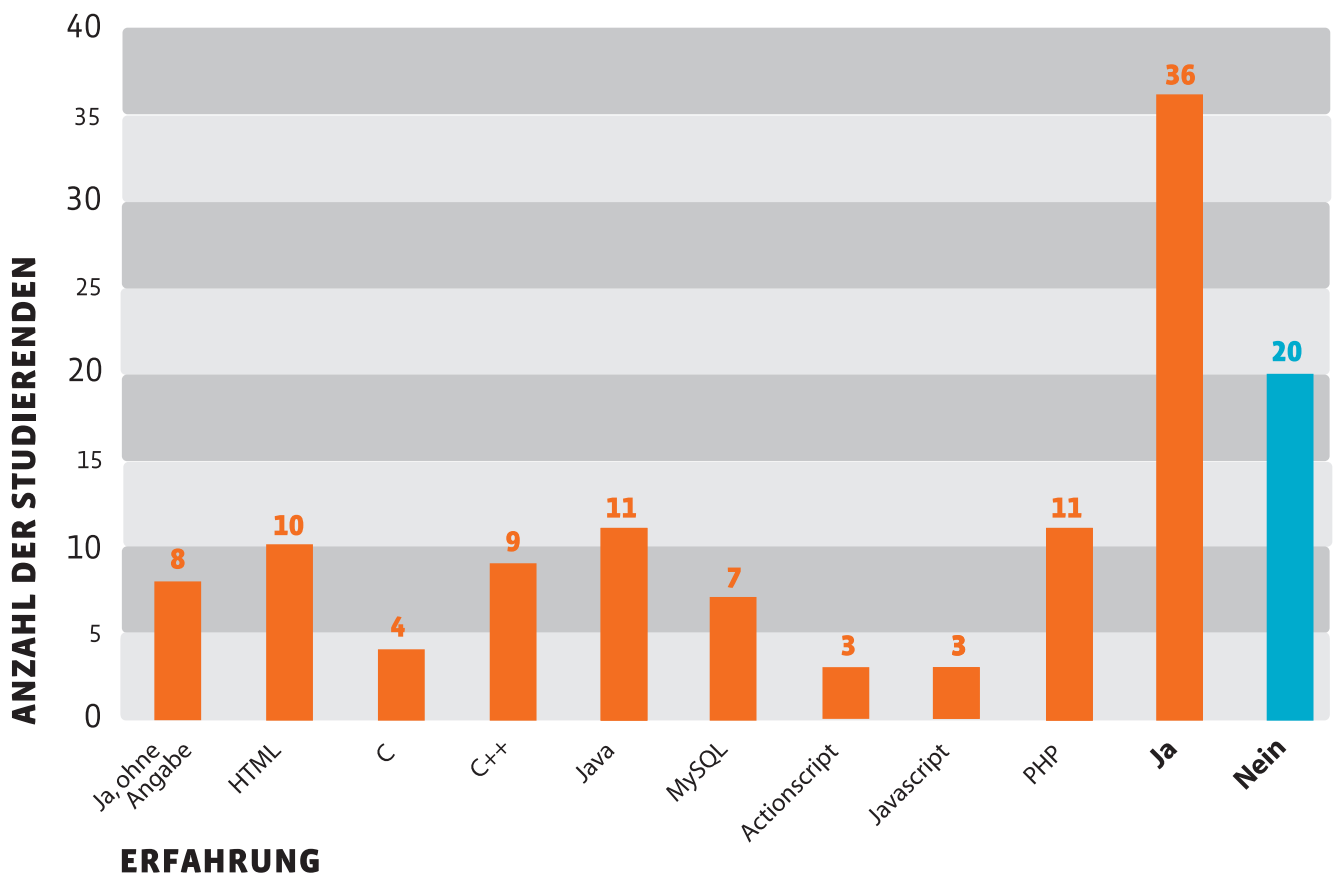


ERFAHRUNG

Zu dieser Frage, konnten die Studierenden entweder die Antwort „JA, mit ...“ oder „NEIN“ angeben. Laut den Antworten gab eine Mehrheit der Studierenden an Erfahrungen im Bereich Gestaltung zu haben. Teilweise wurden spezielle Programme angegeben, aber auch einfach nur „JA“ ohne genaue Angaben. Unter Macromedia wurden Flash und Fireworks geordnet. Zu 3D-Programme gehören Cinema4D und 3DMax und zu Corel Suite Paintshop und Corel Draw.

02

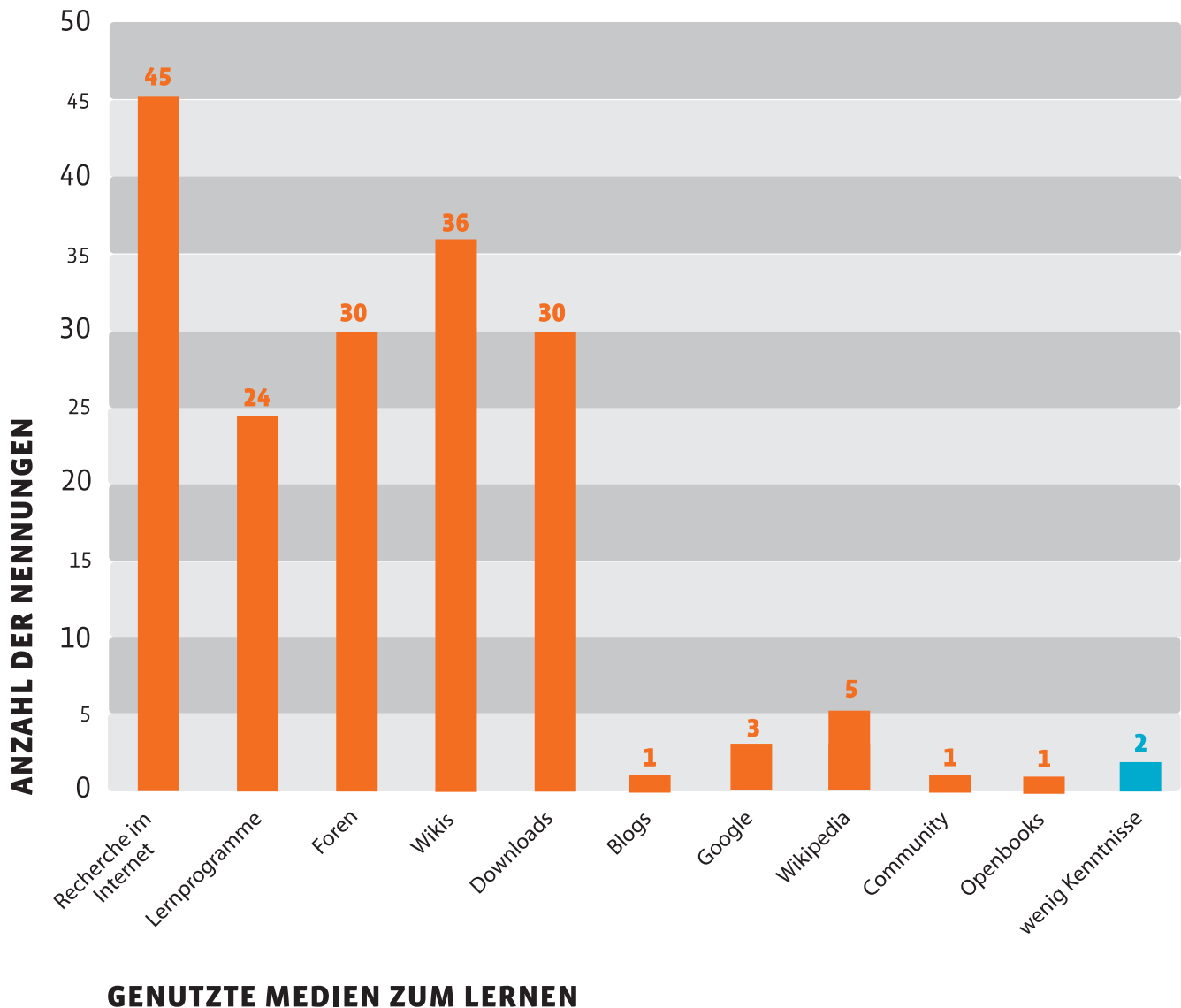
Frage 2_6: Hast du bereits praktische Erfahrungen im Bereich Programmieren?



Zu dieser Frage, konnten die Studierenden entweder die Antwort „JA, mit ...“ oder „NEIN“ angeben. Laut den Antworten gab eine Mehrheit der Studierenden an Erfahrungen im Bereich Programmieren zu haben. Teilweise wurden spezielle Sprachen angegeben, aber auch einfach nur „JA“ ohne genaue Angaben. Bei dieser Verteilung wurden angegebene Gewichtungen, wie zum Beispiel „ein wenig Java“ oder „ein bisschen HTML“ berücksichtigt.

03 LERNEN

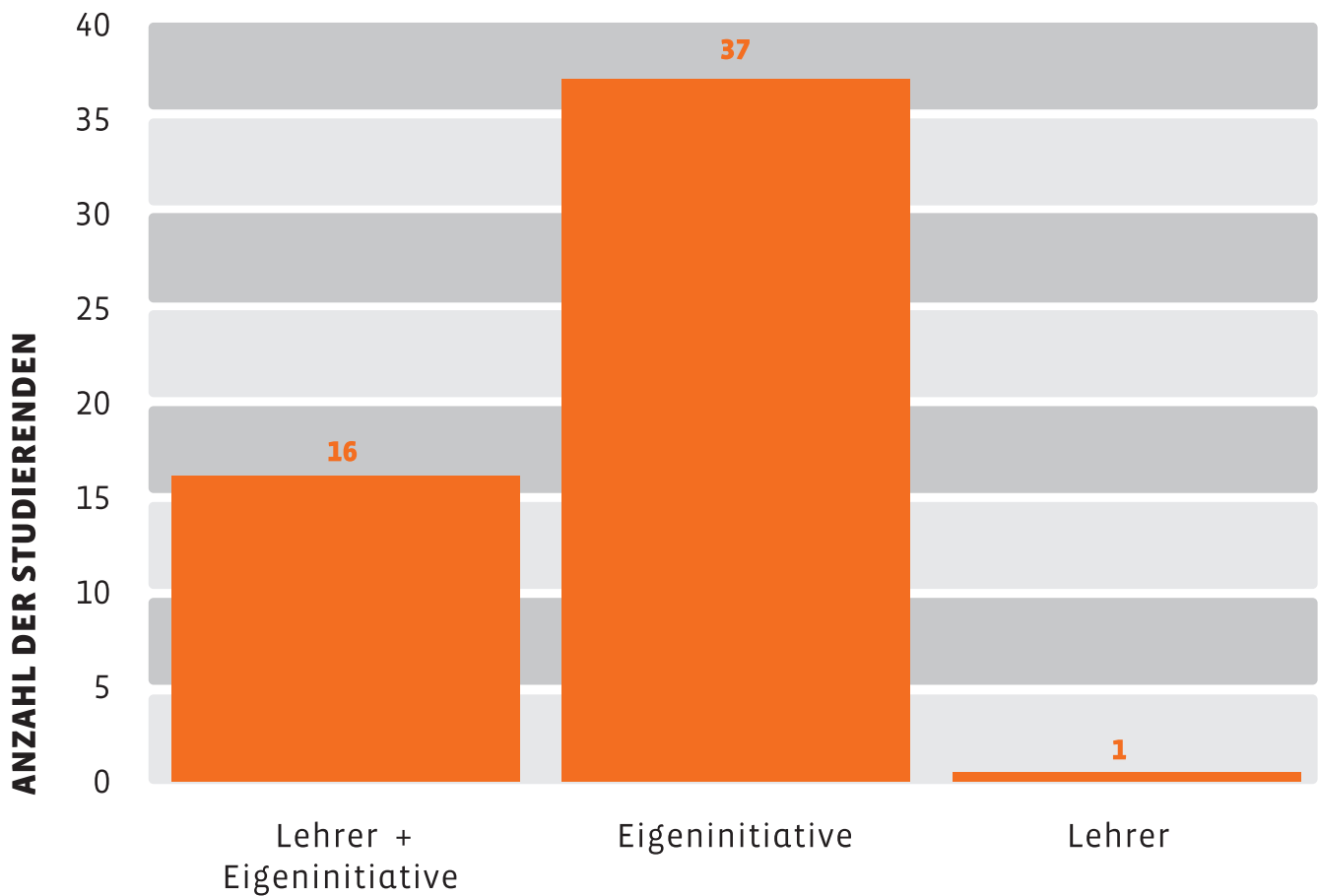
Frage 3_1: Welche Kenntnisse hast Du im Umgang mit Medien in Bezug auf Lernen?
(Recherchieren im Internet, Lernprogramme, Foren, Wikis, Downloads, etc.)



Zu dieser Frage gaben die Anfänger bestimmte Medientypen an, die sie in der Vergangenheit zum Lernen nutzten. Dabei entfiel die Eigeneinschätzung. Nur zwei Personen gaben zu eher wenig Kenntnisse im Umgang mit Medien in Bezug auf Lernen zu haben.
Von 57 Personen haben fünf diese Frage nicht beantwortet.

03

Frage 3_2: Fand dieses medialgestützte Lernen aus Eigeninitiative statt oder wurdest Du durch Deine Lehrer dazu angehalten?



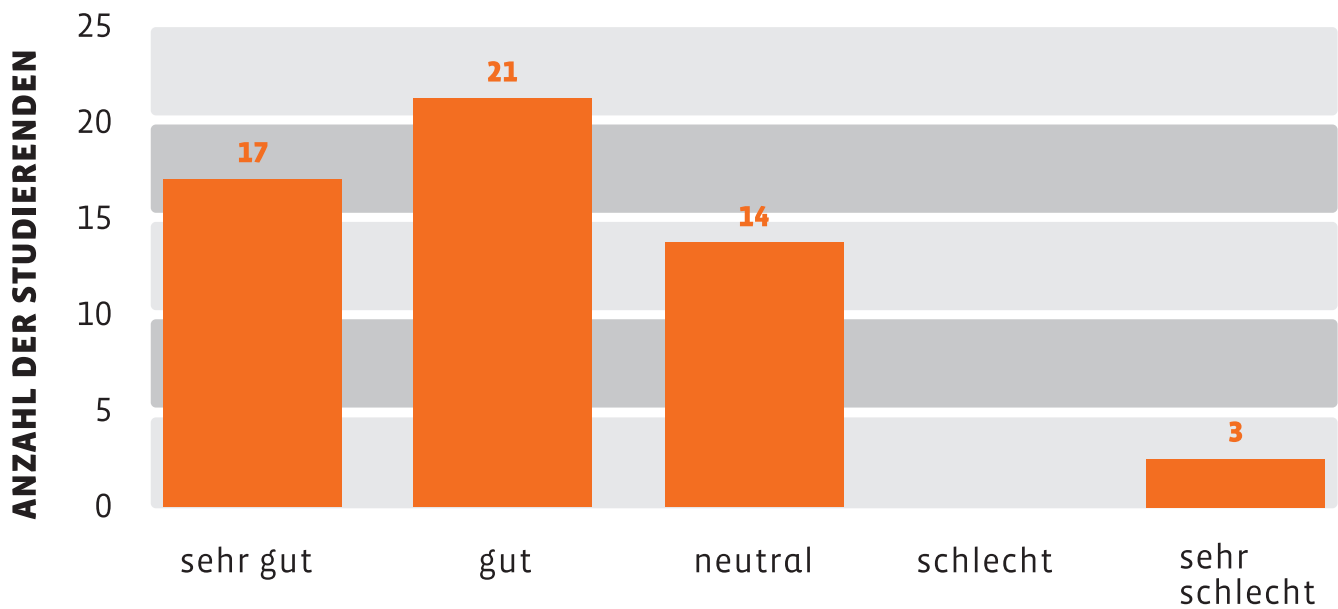
INITIIERUNG

Zu dieser Frage, gab ein Großteil der Befragten an aus Eigeninitiative mit den Medien gearbeitet zu haben. Teilweise kam die Initiierung auch durch die Lehrer.

Von insgesamt 57 Befragten haben drei Personen auf die Frage gar nicht geantwortet.

03

Frage 3_3: Wie beurteilst Du das Lernen mit neuen Medien (Wikis, Foren, Podcast, etc.)? Auf einer Skala von 1 – 5: sehr gut (1) gut (2) neutral (3) schlecht (4) sehr schlecht (5)



EMPFINDUNG

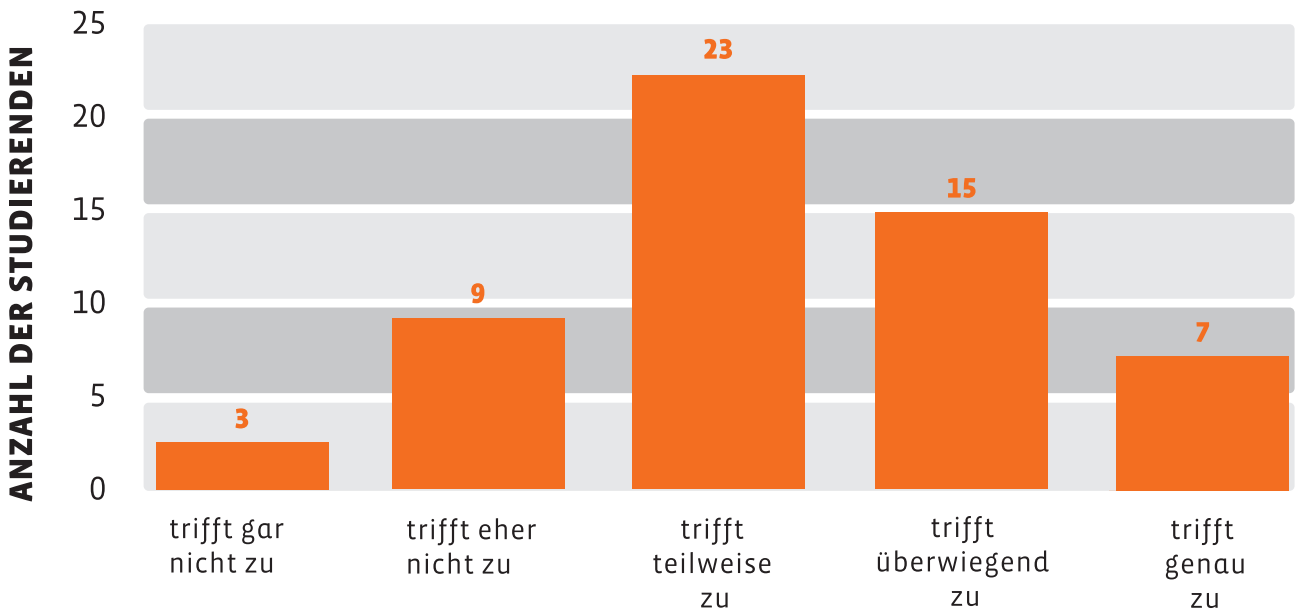
Anhand der Grafik, kann erkannt werden, dass das Lernen mit Medien mehrfach für „gut“ empfunden wurde. Von drei Studierenden wird das Lernen mit Medien jedoch gleich mit „sehr schlecht“ bewertet. 14 Studierende stehen dem ganzen „neutral“ gegenüber.

Von 57 Studierenden empfindet es keiner „schlecht“. Zwei Studierende hatten dazu keine Meinung.

03

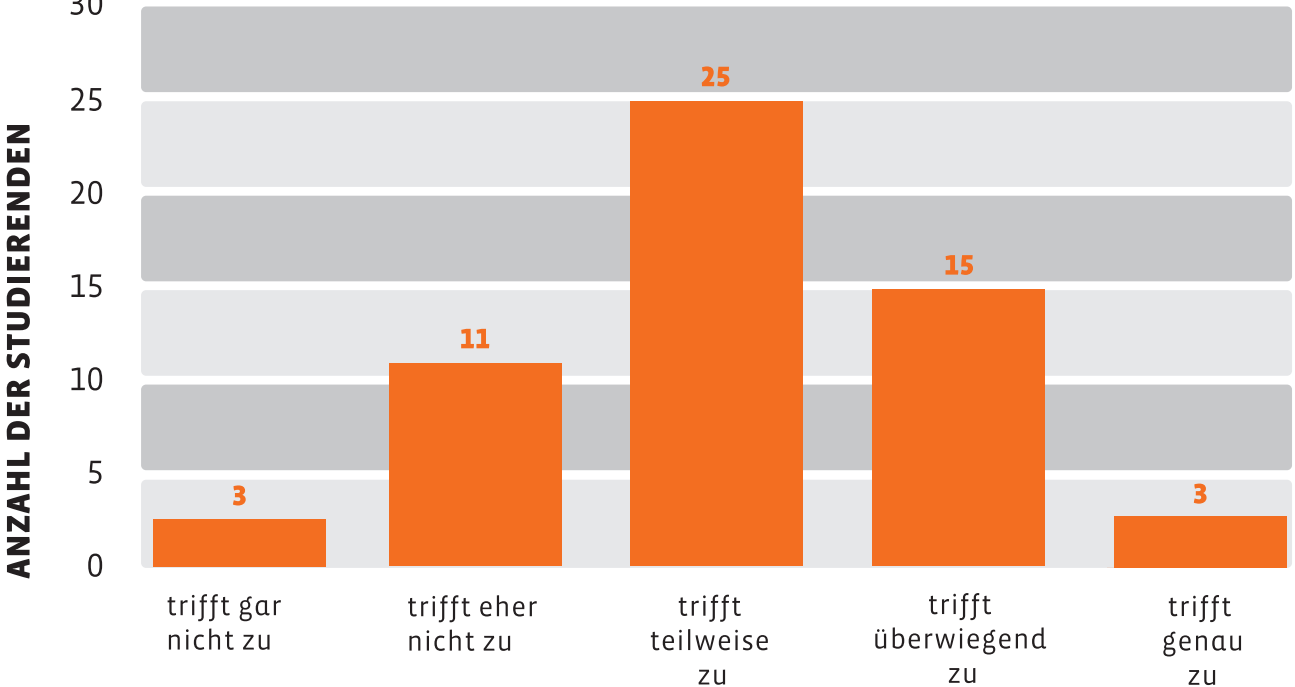
Frage 3_4: Wie schätzt Du Dich selber ein? Bewerte die Aussagen auf einer Skala von 1 - 5: trifft gar nicht zu (1) trifft eher nicht zu (2) trifft teilweise zu (3) trifft überwiegend zu (4) trifft genau zu (5)

Mit Arbeiten/Aufgaben, die unbedingt erledigt werden müssen, fange ich unverzüglich an.



EINSCHÄTZUNG

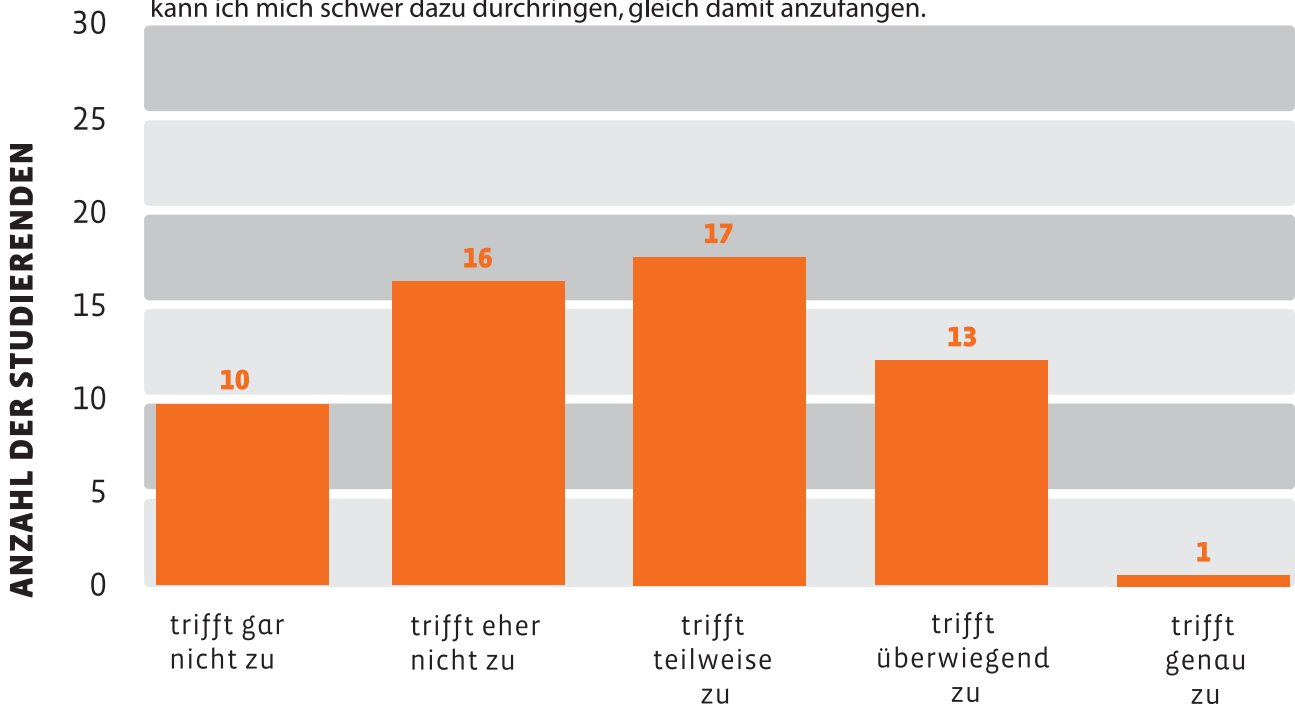
Ich erledige meine Aufgaben regelmäßig, damit ich mit meinem Pensum nicht in Verzug gerate.



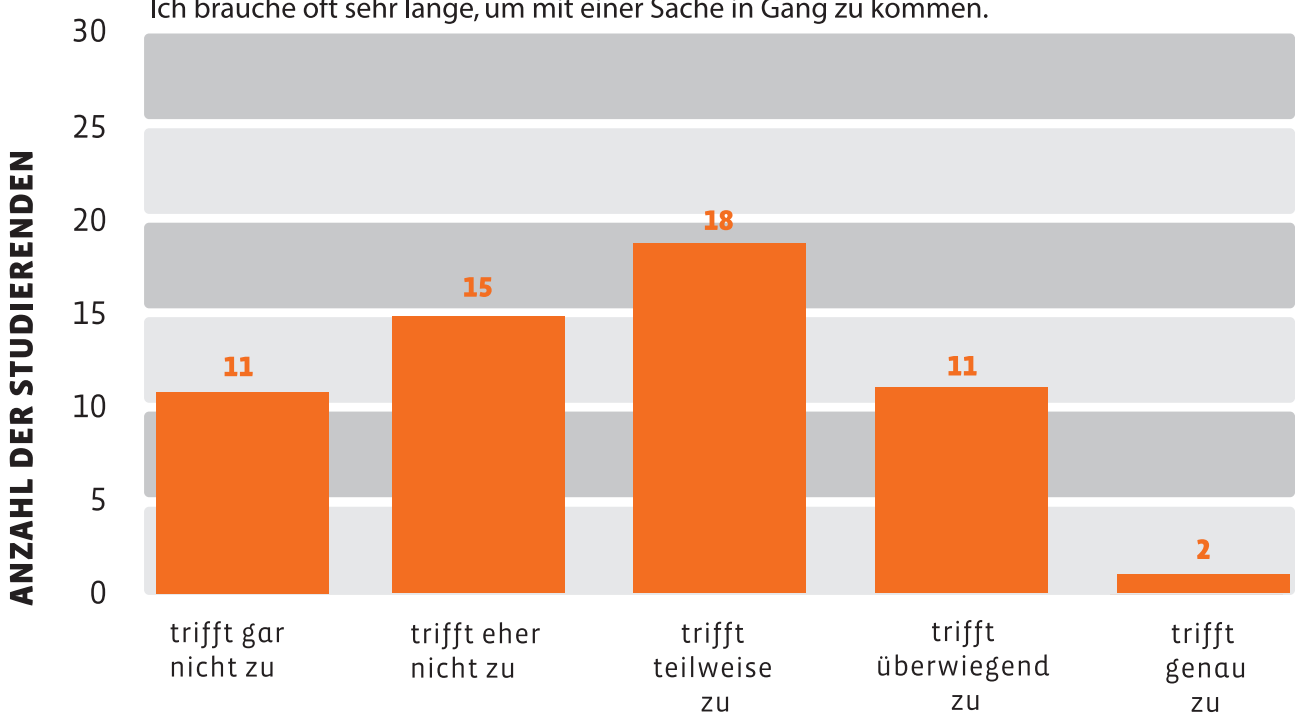
EINSCHÄTZUNG

03

Selbst wenn ich weiß, dass eine Aufgabe unbedingt erledigt werden muss,
kann ich mich schwer dazu durchringen, gleich damit anzufangen.

**EINSCHÄTZUNG**

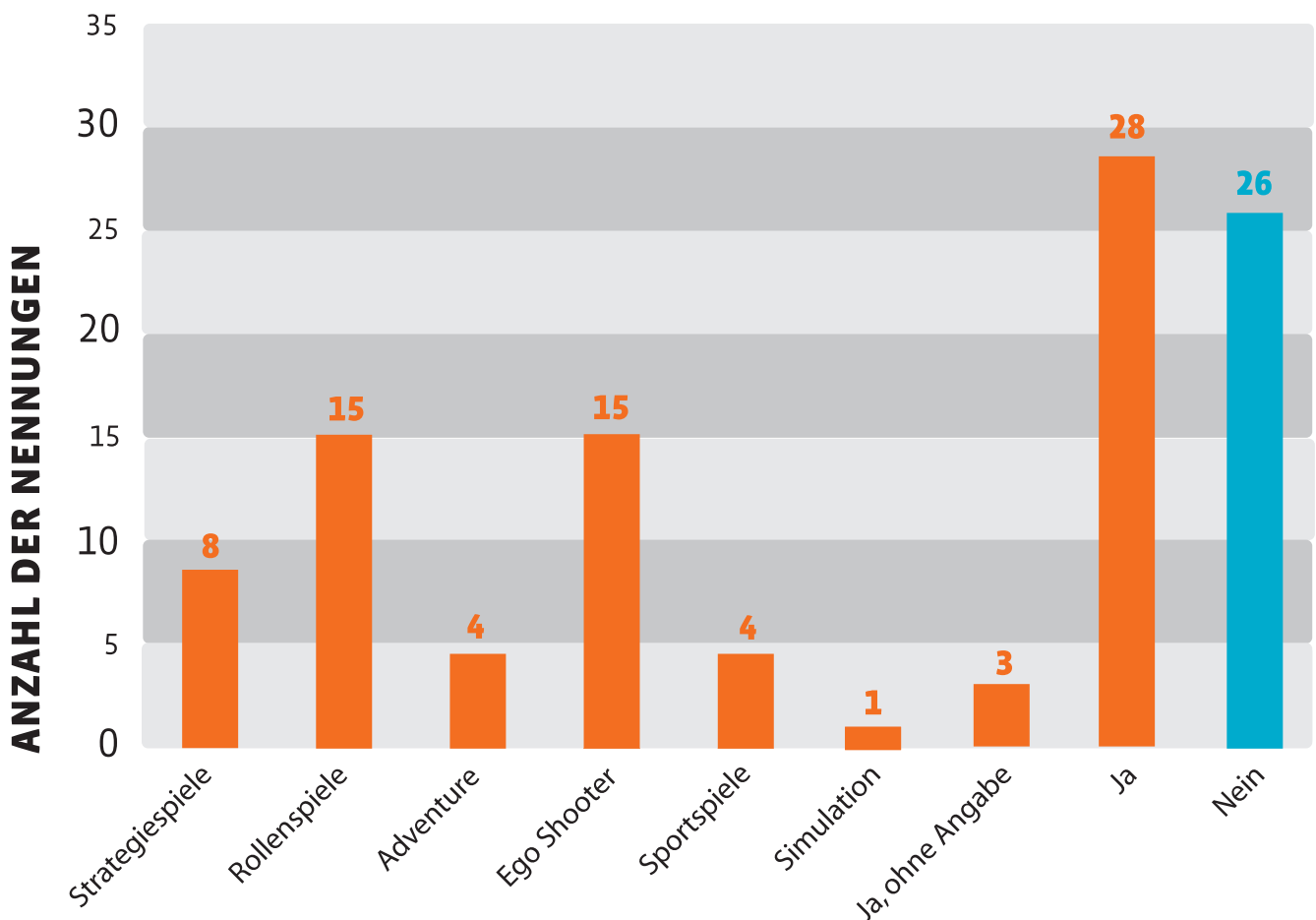
Ich brauche oft sehr lange, um mit einer Sache in Gang zu kommen.

**EINSCHÄTZUNG**

04 FREIZEIT

Frage 4_1:

Spielst du regelmäßig Computerspiele und wenn ja, welche?

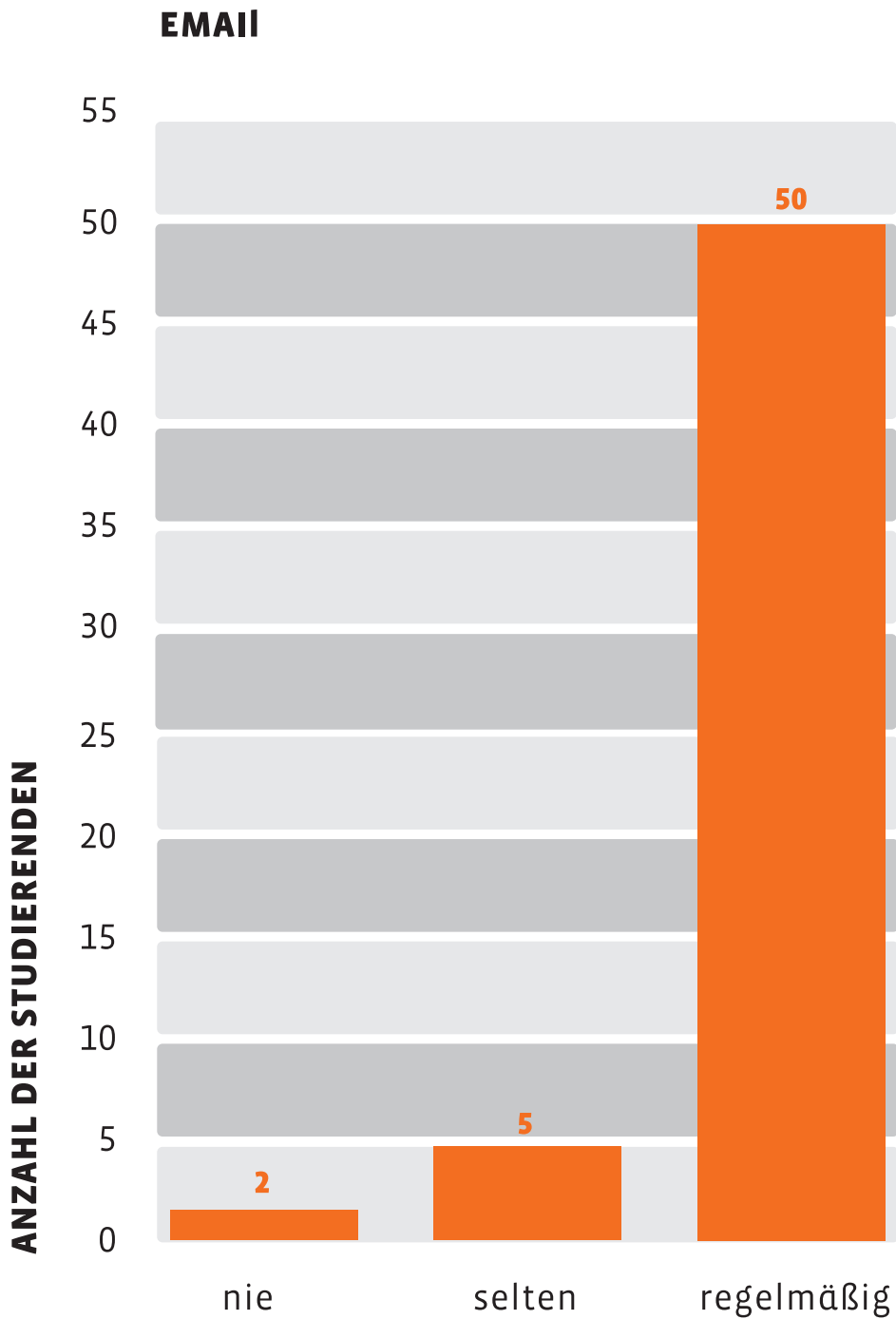


COMPUTERSPIELE

Zu dieser Frage gaben die Anfänger bestimmte Spiele (auch Mehrfachnennungen) an, die sie regelmäßig spielen. Diese speziellen unterschiedlichen Spiele wurden in Kategorien zusammengefasst. Dabei handelt es sich ausschließlich um Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiele! Die Nennungen der 28 Studierenden die mit „ja“ auf diese Frage antworteten wurden den Spielkategorien zugeordnet. 3 Studierende kreuzten „ja“ an, gaben jedoch keine genauen Angaben um welche Art von Spielen es sich handelt.

04

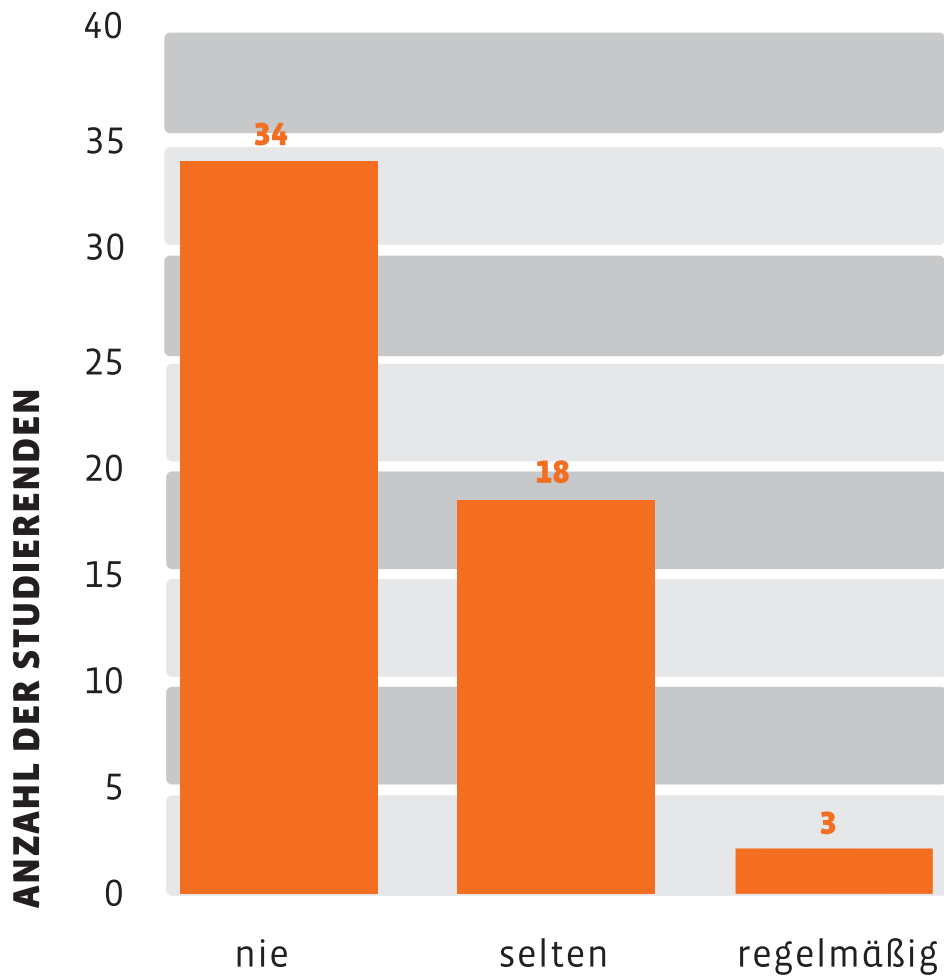
Frage 4_2: In wie weit verwendest Du folgende digitale Kommunikationsmöglichkeiten? Auf einer Skala von 1 - 3: nie (1) selten (2) regelmäßig (3)



NUTZUNG

04

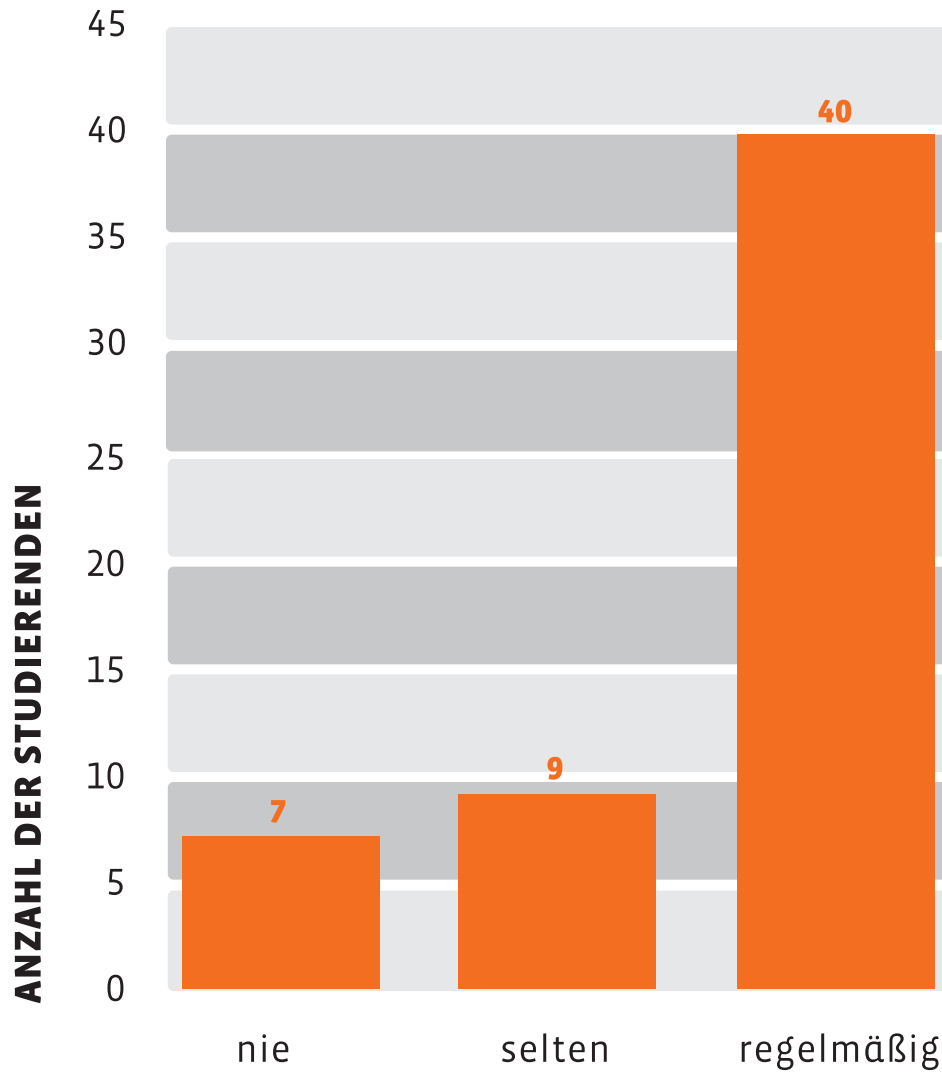
PODCAST



NUTZUNG (fehlend 2)

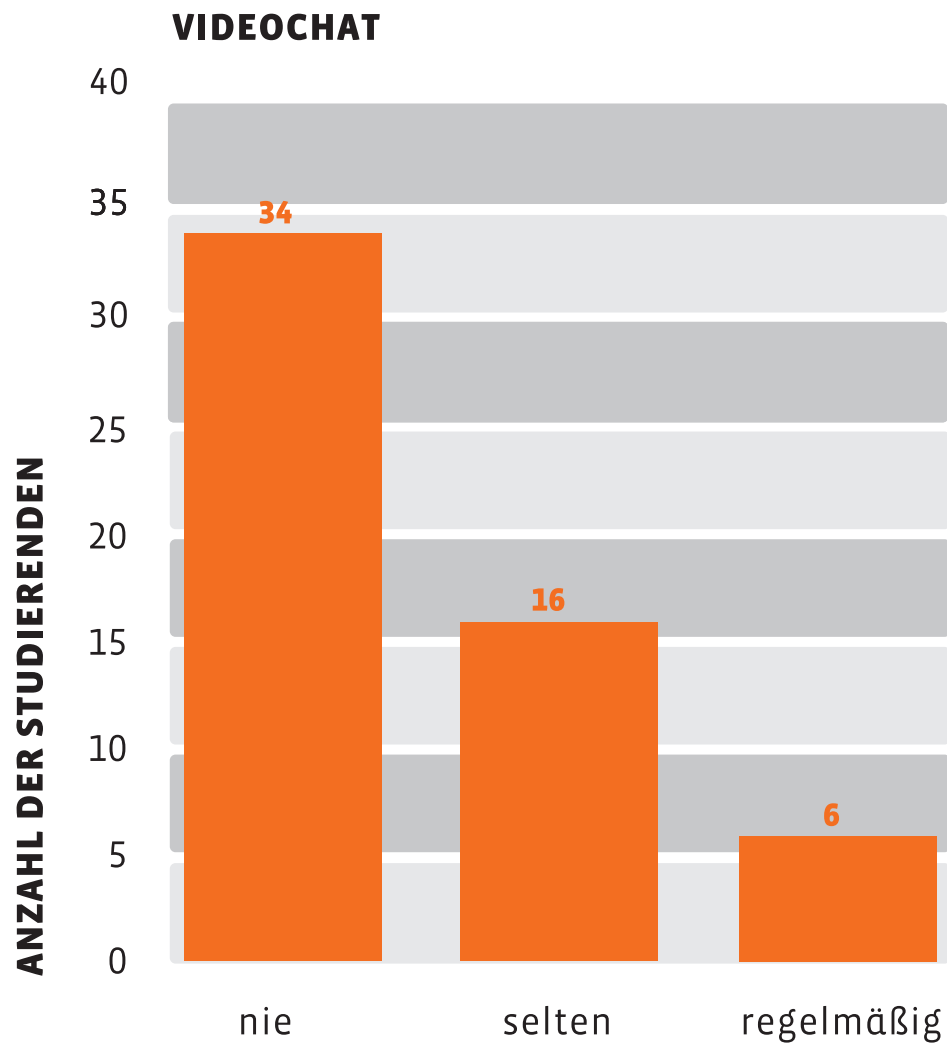
04

TEXTCHAT

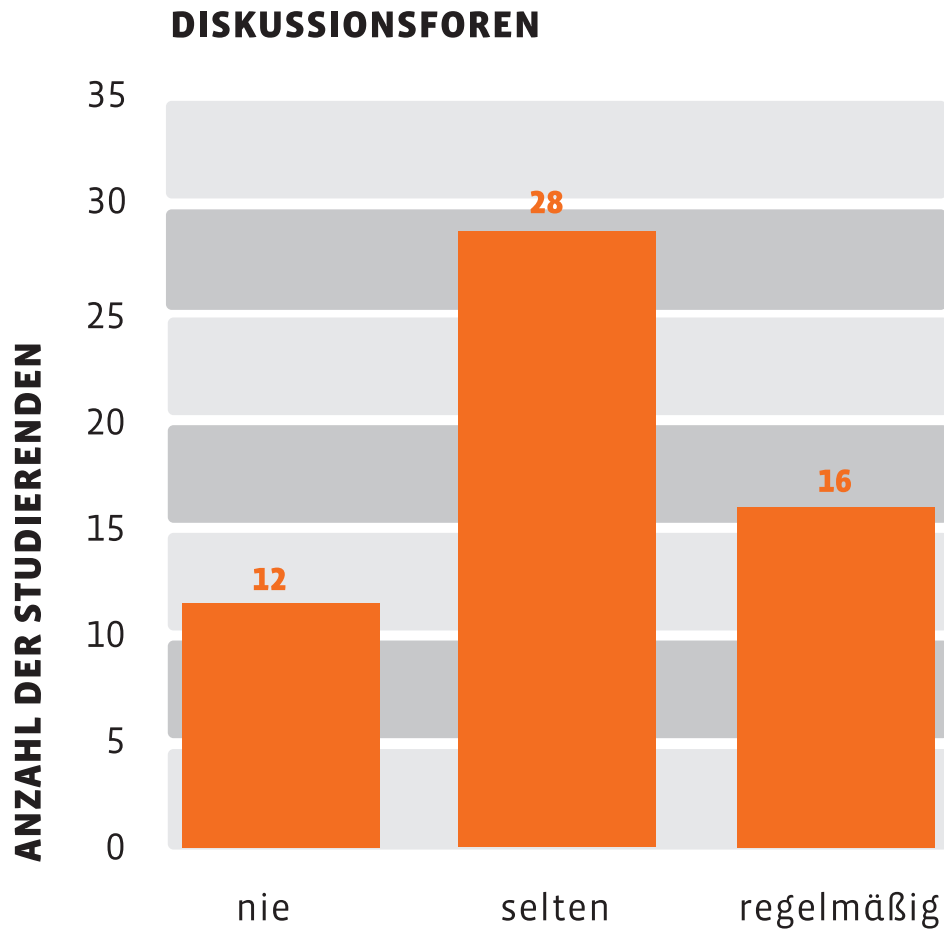


NUTZUNG (fehlend 1)

04

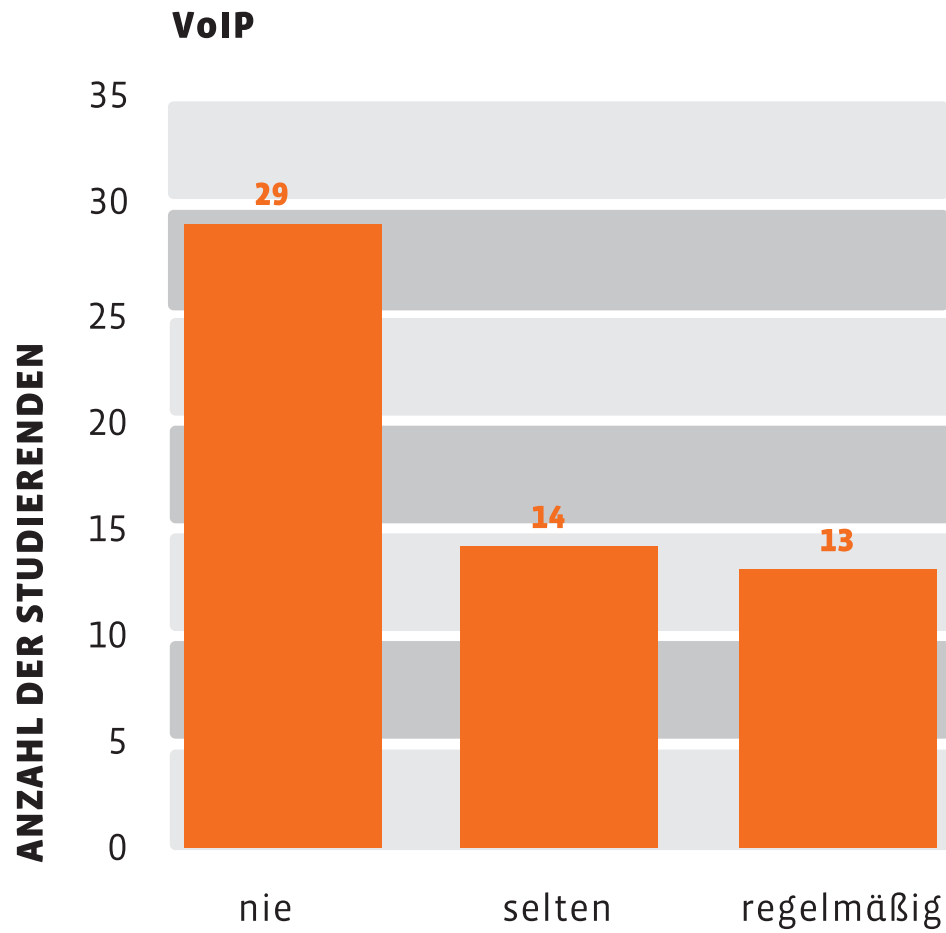


04



NUTZUNG (fehlend 1)

04



NUTZUNG (fehlend 1)