

## Themen

Thematisch erstrecken sich meine bisherigen Lehrerfahrungen über die drei akademischen Disziplinen Computergraphik (CG), Computer Vision (CV) und Human-Computer Interaction (HCI). Diese lassen sich um das Zentrum der Softwaretechnik anordnen, die aus meiner Sicht die wichtigste Grundlage bildet (siehe Abbildung 1). Innerhalb der Softwaretechnik setze ich, neben den Grundfertigkeiten in der Programmierung, den Fokus auf den Prozess der agilen Softwareentwicklung insbesondere nach Scrum<sup>1</sup>.

Erweitert werden diese Gebiete um die Mathematik, die insbesondere für das Verständnis im Bereich CG und CV unabdingbar ist. Die menschliche Wahrnehmung spielt eine große Rolle in den Bereichen CG und HCI, wohingegen die Informationsverarbeitung – also die Verarbeitung von Daten aus Bildern, Texten und anderen Informationsquellen – vor allem in CV und HCI einen der wichtigsten Aspekte bildet. Aufgrund meiner fachlichen Erfahrung sehe ich mich in der Lage Lehrveranstaltungen für die folgenden Pflichtmodule der Studiengänge der Fakultät Digitale Medien anzubieten:

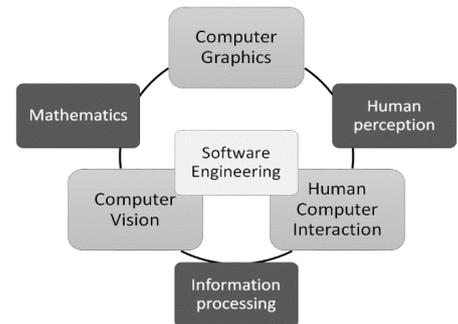


Abbildung 1: Schematischer Aufbau der Lehrbereiche

- Medieninformatik (B.Sc.): MINT-Grundlagen, Programmierung, Computergrafik, Mathematik und Simulation, Grafische Datenverarbeitung, Softwaredesign
- Medieninformatik (M.Sc.): Forschungskompetenz, Fortgeschrittene Medieninformatik, Bildverarbeitung und Computergrafik, Fortgeschrittene Medienprogrammierung
- Aus den anderen Studiengängen: Computergrafik / Mathematik, Modellierung und Computergrafik, Interaktionsdesign

## Didaktik

Wie in meinem Lehrportfolio ausgeführt, gehören zu meinen Grundsätzen, die ich in der Lehre vermitteln möchte, zwei wesentliche Dinge: zum einen die Bedeutung einer erfolgreichen Zusammenarbeit im Team, zum anderen die Fähigkeit Inhalte nicht nur zu verstehen, sondern auch darstellen und kommunizieren zu können.

Technische Grundlagen lassen sich meiner Auffassung nach gut in einer Vorlesung mit integrierter, praktischer Übung vermitteln. Das erlangte Wissen lässt sich in Seminaren vertiefen, indem Studierende eigene Arbeiten umsetzen und auch präsentieren. Dadurch werden die im Qualifikationsziel des Studiengangs Medieninformatik genannten überfachlichen Fähigkeiten erlernt.

Um Studierende für den Berufsalltag vorzubereiten, ist die Zusammenarbeit im Team ein wesentlicher Faktor. Diese lässt sich in verschiedenen Lehrveranstaltungen, insbesondere in Forschungsprojekten sehr gut erlernen. Hier möchte ich meine Erfahrungen aus der Arbeit mit agiler Entwicklung in die Lehre übertragen. Das Ziel ist erfolgreiches Lernen basierend auf themenübergreifender Zusammenarbeit, Vertrauen und Selbstverpflichtung, sowie intensivem Austausch. Unabdingbar für den Lernerfolg ist daher ein geeigneter Raum, der es allen Teilnehmer\*innen ermöglicht, gemeinsam erfolgreich arbeiten zu können. Hier möchte ich mich mit um die Betreuung und Erweiterung der Labore der Fakultät Digitale Medien bemühen.

## Organisation

Durch meine langjährige Erfahrung als Führungskraft und Scrum Master in der Produktentwicklung, weiß ich den Wert einer sorgfältigen Organisation zu schätzen. Die Grundlage bilden für mich die Werte aus der Agilität bzw. Scrum: Commitment, Mut, Fokus, Offenheit und Respekt. Commitment und Mut zeige ich durch die Bereitschaft Verantwortung in der akademischen Selbstverwaltung zu übernehmen und in Kommissionen mitzuarbeiten. Fokus ist wichtig, um sich auf die eigenen Aufgaben zu konzentrieren und Verlässlichkeit zu erreichen, die zum einen den Studierenden als Vorbild gegenüber sehr wichtig ist und zum anderen die reibungslose Zusammenarbeit mit Kolleg\*innen ermöglicht. Offenheit und Respekt sind für mich unabdingbar in der Kommunikation sowohl mit Studierenden als auch allen anderen Mitarbeiter\*innen. Hier möchte ich durch Präsenz und Erreichbarkeit dazu beitragen, dass sich alle Studierenden unabhängig von Geschlecht oder Herkunft von der Lehre angesprochen fühlen und für sich eine produktive Lernumgebung gestalten können.

<sup>1</sup> Scrum (n): Ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können, und durch das sie in die Lage versetzt werden, produktiv und kreativ Produkte mit höchstmöglichem Wert auszuliefern.