

# Vorschlag der Hochschule der Medien Stuttgart für den Landeslehrpreis 2017

*Stellungnahme des Rektorats*

*Professor Dr. Alexander Roos*

Zur Auszeichnung mit dem Landeslehrpreis 2015 schlägt die Hochschule der Medien gemäß Punkt 4.1 a) und g) der Ausschreibung die „Days“ der Lehrveranstaltung „Aktuelle Themen der Software“ vor. Für die Preisverleihung wird dabei gemäß Punkt 4.2 a) der Lehrpreisträger 2017 der HdM **Prof. Walter Kriha** vorgeschlagen

## **Kurzvorstellung „Days“**

„Grundlagenveranstaltungen haben wir genug, aber wann reden wir mal über das Wichtige?“

Mit diesem Satz eines Studierenden begann 2004 ein neuer Veranstaltungstyp im Studiengang Medieninformatik an der HdM. Dieser Satz fordert Relevanz und aktive Auseinandersetzung mit Themen heraus, die die technischen Sphären verlassen und aktuell von gesellschaftlicher Bedeutung sind. An der Schnittstelle von Medien, Technik und Gesellschaft entstehen heute in großer Geschwindigkeit unzählige neue Möglichkeiten. Im Namen „Medieninformatik“ ist die Verbindung von digitaler Technik und menschlicher Kreativität bereits angelegt. Themen wie „Fake-News“ und „Social Bots“ haben sowohl eine technische Basis als auch eine enge Verbindung zu rechtlichen, sozialen und ökonomischen Bereichen. Die Verbindungen und Konsequenzen der Themen aufzuzeigen, ist Ziel der Veranstaltung.

Als Teil der Veranstaltung „Aktuelle Themen des Internet“ behandeln die sogenannten „Days“ relevante, disruptive und unsichere Prozesse zwischen Medien, Technik und Gesellschaft über den Tellerrand des Studiums hinaus. Ein Beispiel: Wo sind die Grenzen für Software-Robots (bots) unter Einbezug von neuesten Techniken im Machine Learning? Bilden „dark posts“ und die Erstellung detaillierter Profile in sozialen Netzwerken tatsächlich die Basis von Wahlmanipulationen? Diese Entwicklungen sind naturgemäß noch unklar in ihrem Verlauf. Sie lassen viele Meinungen zu und bilden Sie einen Kontrast zu dem Faktenwissen und festen Prozessen, die Studierende im Bereich der Informatik oft erwartet.

Die „Days“ werden durch die Studierenden selbstständig organisiert und durchgeführt. Dies gibt Studierenden die Möglichkeit zur eigenständigen Auswahl der von Ihnen als zukunftsrelevant eingeschätzten Themen, die Gelegenheit Ihre eigene Sicht in Form von Vorträgen auf den „Days“ zu präsentieren und Erfahrung in Projektmanagement und Teamarbeit zu sammeln. Außerdem betreuen die Studierenden die technischen Aspekte der Veranstaltung und können mit Hilfe von Streaming und Aufzeichnung eine breite Öffentlichkeit erreichen. Die „Days“ bieten so eine wichtige Ergänzung zum Lehrplan des

Studiums und fordern die Studierenden zu technischen und sozialen Visionen heraus.

## **Themen und Struktur der Veranstaltung**

Seit 2004 betreut Walter Kriha die Veranstaltungen „Aktuelle Themen der Software“ bzw. „Aktuelle Themen des Internets“, in deren Rahmen auch die sog. „days“ stattfinden. Bei den Veranstaltungen handelt es sich um reguläre Wahlpflicht-Veranstaltungen, inklusive ECTS und Prüfung am Ende des Semesters. Beide Veranstaltungen alternieren im Studienjahr.

Die Veranstaltungen haben zwei Teile: Der eine Teil hat Seminarcharakter, findet jede Woche statt und ist als „Journal Club“ organisiert: Die Studierenden suchen Themen und Paper aus, die in der folgenden Woche diskutiert werden. Es findet also kein Frontalunterricht statt, sondern ein kritischer Dialog. Der zweite Teil findet als sog. „day“ mehrere Male im Semester am Freitag Nachmittag statt und beinhaltet Vorträge von Experten.

Ursprünglich waren die Days ganztägige Veranstaltungen, mittlerweile hat sich jedoch ein Halbtagesformat etabliert.

Die Veranstaltungen versuchen NICHT, Grundlagenveranstaltungen weiter zu vertiefen. Die Kompetenzziele richten sich stattdessen auf die Anwendung des bisher gelernten bei der Untersuchung von neuen technischen Entwicklungen. Ein weiteres Kompetenzziel ist die Vernetzung des technischen Wissens mit Wissen aus anderen Bereichen, wie es für das Verständnis gesellschaftlich relevanter Entwicklungen gerade im Internet Voraussetzung ist. Welches Potential zur Veränderung unseres Alltags bergen beispielsweise Virtual und Augmented Reality? Spätestens 2020 schätzen manche Experten, wird das Smartphone von der intelligenten Brille abgelöst werden. Welche Techniken werden eingesetzt werden, wie wird die gesellschaftliche Integration gelingen, welche ökonomischen Auswirkungen und evtl. Ausgrenzungen sind zu erwarten?

Solchen Fragen widmen sich die verschiedenen Veranstaltungsformate der Days. Die Themen der Veranstaltungen werden von und mit den Studierenden gemeinsam geplant. Die Themenwahl ist offen, Schwerpunkte bilden jedoch Fragestellungen, die man im Sinne von Clayton Christensen als disruptiv bezeichnen kann, also solche, die große, gesellschaftliche oder ökonomische Änderungen herbeiführen können, ohne dass dies jedoch mit Sicherheit vorhergesagt werden kann.

Nicht zuletzt erwerben die Studierenden also auch die Kompetenz, solche „disruptiven“ Entwicklungen zu erkennen, zu verstehen und gegebenenfalls in Entscheidungen zur persönlichen Entwicklung und Laufbahn einfließen zu lassen.



...und weitere unregelmäßig stattfindende Formate, bspw. der Linux Day.

Teilnehmer der Days sind

- a) Studierende des eigenen Studienbereichs (Medieninformatik, Mobile Medien, Computer Science Master)
- b) Studierende anderer Studiengänge und Hochschulen (einige Days haben ein festes Publikum gefunden, z.B. der Games Day, der Studierende aus ganz Deutschland an die HdM lockt). Dozenten anderer Studiengänge nutzen die Days als Ersatz für ein bisher fehlendes thematisches Angebot.
- c) In der Industrie tätige Personen, die die Days zur eigenen Weiterbildung nutzen

d) Mitarbeiter der HdM, Doktoranden etc.

Die Teilnehmerzahl am Event selber schwankt zwischen 30 und 100 Teilnehmern, online kommen oft zwischen 15 und 50 Viewer dazu.

Studierende übernehmen in Gruppen Verantwortung für einen Event und bemühen sich selber um Experten, die einen Vortrag halten. Die Referenten sind teils Experten aus der Industrie, teils Wissenschaftler und teils aktuell Studierende bzw. Alumni des Studienbereichs. Teil der Aktivierungsstrategie gegenüber Studierenden ist, dass regelmäßig Mitstudierende und Alumni Vorträge halten und so eigene Entwicklungsmöglichkeiten anregen und motivieren.

Die Studierenden sind auch für die Planung und Strukturierung des Events verantwortlich: Abläufe müssen erstellt werden und die Informationen in die entsprechenden Kanäle eingefügt werden. Als Hilfestellung gibt es einen Leitfaden für die Organisation von Events auf [www.kriha.de](http://www.kriha.de), der den Studierenden zur Verfügung steht.

Informationen zu den Days werden über Newsletter, Magazine, die HdM-Homepage, und persönliche Mail an alle Studierenden und Mitglieder der HdM kommuniziert, sowie über die üblichen Social Network Kanäle verteilt.

#### <<SCREENSHOT FACEBOOK >>

Hier ein Beispiel für einen Einladungstext von der Facebook Seite der HdM:

Die Days sind kostenlos und öffentlich zugänglich. Die Inhalte werden aufgezeichnet und live ins Internet gestreamt. Es ist nicht zuletzt diese Öffentlichkeit, die auch auf Seiten der Studierenden für ein hohes Qualitätsbewusstsein sorgt.

Die Seite <https://events.mi.hdm-stuttgart.de> wird von den Studierenden verwaltet und hostet die Aufzeichnungen der Days. Sie ist zu Prüfungszeiten sehr stark besucht aber man kann sagen, dass regelmäßig auch ältere Events noch angesehen werden. Alumni nutzen die Streams gerne, um sich kurz über neue Technologien zu informieren.

#### << SCREENSHOT WEBSITE >>

Die Days werden durch die Studierenden auch von der technischen Seite betreut – AV-Technik, Streaming und die Pflege der Homepage liegt in Ihrer Verantwortung. Wichtig ist hier, dass Studierende ein Verständnis dafür entwickeln, was gründlich vorbereitete und qualitativ hochwertige Technik für eine Veranstaltung leisten kann.

Mobiles Streaming Equipment:

<< SCREENSHOT techn. Equipment >>

Gute, qualitativ hochwertige Aufzeichnung und die Möglichkeit einer virtuellen Beteiligung an Diskussionen sorgt dafür, dass eine noch breitere Öffentlichkeit an den Days teilnehmen kann. Die Days erarbeiten so eine eigene Nachhaltigkeit und ein Ressourcenpool für Studierende und andere Interessierte, z.B. Mitarbeiter oder Geschäftspartner der Referenten.

Die Days sind häufig sehr interaktiv und diskussionsfreudig. Ab und zu sorgt dies für Verspätungen im Ablauf, die jedoch bei diesem Format akzeptiert sind.

Eine inhaltliche Nachbereitung der Days findet im Seminar teil statt. Hier gibt es die Gelegenheit, kritische Fragen nochmals im Kontext der Seminargruppe zu beleuchten und Diskussionen, die während der Events geführt werden, weiterzudenken.

Offene Fragen über den Zusammenhang von technischer Disruption und gesellschaftlichen Konsequenzen sind naturgemäß schwierig und komplex zu beantworten. Studierenden fällt es nicht immer leicht, Informationen in Vorträgen zugleich aufzunehmen, kritisch zu hinterfragen, zu vernetzen mit anderen Informationen und daraus Konsequenzen abzuleiten. Manche Vorträge der Days sind auf Englisch, dadurch verstärken sich die Probleme noch deutlich.

Hier macht sich die Zweiteilung der Veranstaltung in Seminar und Event sehr positiv bemerkbar – durch das Zusammenspiel beider Formate können genau diese Fähigkeiten geübt und weiter ausgebaut werden.

*Beispiel aus dem letzten Security Day zum Thema „Erkennen von Angriffen durch Verfahren des maschinellen Lernens (KI)“:*

*Der Referent bemerkt, dass Malware heute so intelligent ist, dass sie bemerkt, ob der Laptop im streng überwachten Firmennetz läuft oder daheim beim Mitarbeiter im Home Office. Aus Angst vor Entdeckung im Firmennetz werden die Daten nur aus dem Heimnetz an den Angreifer übertragen.*

*Der Referent bemerkt weiterhin, dass seine KI-Software dies aber entdeckt.*

Kritische Fragen und Reflexion tauchen zwar in der Diskussion während des Events auf, müssen aber in der nächsten Seminarsitzung nochmal aufgegriffen und diskutiert werden, damit die Konsequenzen auch sichtbar und verstanden werden.

*Technische und gesellschaftliche Konsequenzen am obigen Beispiel:*

*Den Studierenden entgeht schnell, dass im obigen Beispiel die komplette Überwachung der Kommunikation auch im Heimnetz eingeräumt wird.*

*Nicht leicht zu erkennen ist auch ein subtiler Zusammenhang zur Technik des maschinellen Lernen: dort wird ein Neuronales Netz aus Trainingsdaten gebaut, das dann im Echteinsetz Muster – z.B. Angriffe – in den Netzwerkdaten erkennen kann. Trainings- und Echtzeiten müssen ähnlich sein, sonst sinkt die Qualität der Erkennung dramatisch. Das Ausklammern „privater“ Bereiche von Kommunikation ist damit auch technisch problematisch.*

*Und es braucht wahrscheinlich die kritischen Einwände des Dozenten um zu erkennen, dass ganz offensichtlich minderwertig programmierte Software plötzlich als Argument gegen die Privatheit der Bürger verwendet wird.*

Es gelingt in der Veranstaltung nicht, eine Kompetenz im Sinne einer „Theorie der Welt“ aufzustellen. Die Kompetenz, die Welt als „System of systems“ zu verstehen, ist eher im Master angesiedelt. Dennoch lassen sich übergreifende Meta-Themen identifizieren wie z.B. die steigende Bedeutung von Realtime-Verarbeitung, von Skalierung bei großen Sites, von probabilistischen Algorithmen und Techniken über den Hochfrequenzhandel hinaus. Oder ökonomisch die Ausbreitung von two-market Firmen wie Uber und AirBnB, die Verweildauer von Firmen unter den Fortune 500 etc. Und natürlich entsteht eine Kompetenz für das Verfolgen von Konsequenzen über das rein technische hinaus. So wird sichtbar, dass Security z.B. auch eine ökonomische, politische und rechtliche Dimension besitzt und dass Robotik und KI die Arbeitswelt revolutionieren.

Die Prüfung besteht aus einer Klausur, die – wenn fachfremde Studierende ohne Informatikhintergrund teilnehmen – in fünf technische und fünf nicht-technische Fragen eingeteilt wird. Die Prüfungsfragen zielen nicht auf Detailwissen sondern auf das Verständnis wichtiger Zusammenhänge, Trends und Konsequenzen ab.

Beispiel einer Klausurfrage zu „Digital Revolution! Was schliessen Sie aus diesen Zahlen? Interpretieren Sie 4 davon.

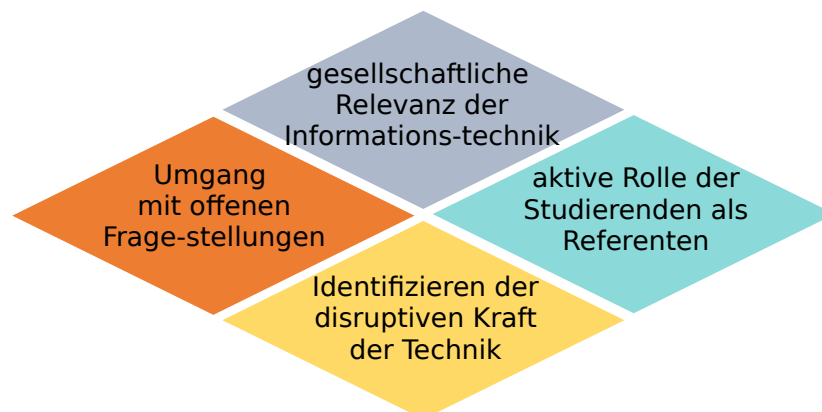
Facebook live: 2 people [exploding a watermelon](#) with rubber bands. Over 800,000 simultaneous viewers, over 300,000 comments. [100 million](#): daily voice calls made on WhatsApp; [2,000](#): cars Tesla builds each week; [500 million](#): Instagram users; [> 100M](#): hours watched per day on Netflix; [400 PPM](#): Antarctica's CO2 Level; [2.5 PB](#): New Relic SSD storage; [23%](#): of all corporate cash is held by Microsoft, Apple, Google; [400 million](#): number of new servers needed by 2020; [~25,740TB](#): storage Backblaze adds per month; [488 million](#): faked comments by China per year; [90%](#): revenue Spotify makes from 30% of users; [780 million](#): miles of Tesla driving data; [4 days](#): median time to binge watch a season on Netflix; [\\$50 billion](#): amount Apple has paid out to app developers; [\\$270 million](#); [\\$1.8 billion](#): Series F round for Snapchat; [3x](#): capacity of the roadway with driverless cars; [138%](#): growth in Alibaba's cloud;

Studierende sollten die Kompetenz erworben haben, diese Zahlen in einen sinnvollen Zusammenhang mit Trends und Entwicklungen zu stellen und daraus Prognosen abzuleiten.

### **Kompetenzen und Lernziele**

Das Konzept der Veranstaltung gleicht nicht dem der üblichen Veranstaltungen im Studiengang - Und genau das ist beabsichtigt.

Die vier Kernelemente des Konzepts der Days sind:



Die Kernkompetenz besteht in der Fähigkeit, fremde und neue Themengebiete zu entdecken, sich mit diesen auseinanderzusetzen und zu einer Abschätzung bezüglich Relevanz und gesellschaftlichen Konsequenzen zu kommen. Lernziel ist die Kenntnis der momentanen Entwicklungen im Internet, sowohl technischer als auch sozialer Art. Es wird die eigene Entwicklung von technischen und sozialen Visionen gefördert und gefordert.

Ein weiteres wichtiges Lernziel für Studierende der Medieninformatik (als MINT Fach) liegt im mutigen Umgang mit neuen, unsicheren und teils vagen Fragestellungen, wie sie für neue Techniken und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen typisch sind. Studierende von MINT Fächern neigen zu einer stark formalisierenden Behandlung von Fragestellung (mathematisch oder programmatisch) und scheuen teils vor „weicheren“ Themen und „grey areas“ zurück. Studierende lernen in der Veranstaltung, dass unklare Konsequenzen und Trends eine Chance für eine frühe und fruchtbare Auseinandersetzung darstellen, und keine Bedrohung sind. Sie erleben ihr Fachwissen als relevant für gesellschaftliche Themen und die Mitgestaltung der Zukunft. Dabei ist nicht unbedingt ein Verständnis von „richtig“ oder „falsch“ das Lernziel, sondern der Umgang mit Komplexität, Meinungen und vielen Mitgestaltern mit teilweise sehr unterschiedlichen Interessen, zum Beispiel Firmen, Gesetz oder Technik.

Von besonderer Bedeutung ist auch die aktive Mitarbeit der Studierenden an der gesamten Veranstaltung- Die Studierenden erarbeiten sich Wunschthemen und Sprecher, stellen aktuelle Forschungsbereiche fest und lernen die Organisation zu bewältigen.

Das Format der Veranstaltung gibt die Möglichkeit, Schlüsselkompetenzen gezielt zu erwerben. In der selbstständigen Organisation der Days suchen und bestimmen Studierende relevante Themen und laden Referenten ein. Diese Art der Themenfindung erfordert von den Studierenden Initiative, Flexibilität und die Bereitschaft Verantwortung zu ergreifen. Dies setzt sich fort in der organisatorischen Betreuung der Veranstaltung, die ein hohes Maß an Planung und Organisation verlangt. An den Days können Studierende eigene Präsentationen vor einer breiteren Öffentlichkeit halten, die auch aufgezeichnet werden - Präsentationen weisen in der Regel ein sehr hohes Maß an Vorbereitung und eine resultierende hohe Qualität auf. Der kompetente Umgang mit Medientechnik wie Streaming und Verwaltung des Web Content gehört ebenfalls zur Kompetenz.

<b>Lehrziel</b>	<b>Lehrmethode</b>	<b>Sichtbarkeit</b>
Umgang mit „grey areas“ Erkennen der gesellschaftlichen Relevanz informationstechnischer Themen, Fachwissen im gesellschaftlichen Kontext erleben	Konfrontation mit Themen, verschiedenen Referenten und Meinungen, Diskussionen , kritische Fragestellungen	Teilnahme an Diskussionen, Einbringen in die Veranstaltung, Nachbereitung im Seminar
Kennenlernen und Verständnis von aktuellen, zukunftsrelevanten Themen an der Schnittstelle von Technik und Gesellschaft	Externe Referenten aus die verschiedene Facetten von Themen darstellen, Studierende wählen Themen eigenständig aus	
Selbstreflexion Meinungsaustausch mit anderen	Themen von Vorträgen so auswählen, dass ein Meinungsaustausch zu Stande kommt, Diskussionen in der Veranstaltung und im Seminar	Diskussionen an den Events und im Seminar
Eigenverantwortlichkeit, Planung, Projektmanagement, Arbeiten im Team	Planung und Durchführung der Events liegen bei den Studierenden	Seit 10 Jahren erfolgreiche Veranstaltungen, Wachsen einer Community um die Days
Präsentationen	Gelegenheit eigene Vorträge vor Publikum zu halten	Präsentationen an den Days, wiederholte Einladungen von „jüngeren“ Jahrgängen



Technische Kompetenzen	Bereitstellung von Technik und Infrastruktur	Streaming und Aufzeichnung der Veranstaltung, Webseite, Betreuung von Chats
------------------------	--	---

### Lehrziele und Kompetenzen anhand des Constructive Alignment

#### Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit

Regelmäßig kommen Alumni zu den Veranstaltungen, um sich über neue Entwicklungen technisch-medialer Art zu informieren und eine Vorstellung von deren Relevanz zu bekommen. Umgekehrt profitieren auch die Studierenden von den Kenntnissen der Alumni.

Bei Studierenden lässt sich eine Aktivierung feststellen in dem Sinne, dass eigene Vorträge angeboten werden für die Days bzw. die Bereitschaft dazu da ist, wenn man angesprochen wird. Teilweise hat sich eine Community über die Veranstaltung gebildet, am deutlichsten vielleicht bei Games Day, Science Day und Security Day, die teilweise schon fast Kultstatus besitzen.

Aus den Themen die auf den Days bzw. im Seminar behandelt werden, entstehen häufig Abschlussarbeiten mit einem explizit innovativen und explorativen Charakter.—So ist aus der Diskussion der „Filter Bubble“ im Rahmen einer anschließenden Abschlussarbeit ein Framework zur empirischen Überprüfung von Aussagen über das Internet entstanden. Und aus der Diskussion zu „Fake News“ sind Social Bots zur automatischen Analyse und Synthese von Postings auf Facebook, Twitter und Instagram entstanden. Im letzten Fall geschah dies durch parallel laufende Projektveranstaltungen im Studiengang.

Das Konzept der Aktivierung der Studierenden wurde auf eine weitere (Lehr-)Veranstaltung „Concurrency und Parallelismus“ übertragen. Diese wird im Journal Club Stil betrieben und gemeinsam werden Themen festgelegt, Texte dazu gesucht und gemeinsam gelesen und diskutiert. Der Zwang, eigenständig Themen und Texte finden zu müssen verblüfft viele Studierende zu Beginn, wird dann aber als sehr fruchtbar empfunden. Teilweise hat sich dadurch bereits eine „Papers Please“ Kultur eingeschlichen – für MINT Fächer eher eine Besonderheit. Die Bereitschaft von Studierenden sich mit Papern auseinanderzusetzen und eine Diskussion mit Dozenten auf Augenhöhe zu suchen ist ein wichtiger Beleg, dass die Veranstaltung die passive Haltung von Studierenden verändert.

#### Zur Person

Prof. Walter Kriha hat seit seiner Berufung die Lehre an der Hochschule der Medien in vielfältiger Weise weiterentwickelt und beeindruckt Kollegen wie Studierende mit seinem unermüdlichen Einsatz und Enthusiasmus gleichermaßen. In seinem Handeln wird sein Interesse mehr als deutlich,

Studierende dazu zu befähigen sich in zunehmend komplexen Arbeits- und Lebenswelten zurechtzufinden. Herr Kriha hat keine Scheu davor, Lehre an der Hochschule neu zu denken und Studierende auf Entdeckungsreisen mitzunehmen – von diesen Reisen profitieren nicht nur Studierende, Herr Kriha selber ist immer bereit ist, Neues zu lernen und neue Impulse an die Hochschule zu bringen. Studierende schätzen an Herrn Kriha besonders sein Engagement und seine Aufgeschlossenheit. Dabei erleben Studierende ihn als fachlich sehr kompetent. Von 2011-2015 war Herr Kriha Studiendekan im Studiengang „Computer Science and Media Master“ und hat dort u.a. den „Study Plan“ sowie forschungsnahe Innovationsprojekte eingeführt. Er leitet Veranstaltungen im Studiengang Medieninformatik in den Bereichen Software-Entwicklung, Design Patterns, Verteilte Systeme, Concurrency und Parallelismus sowie im Master Sichere Systeme und Ultra-Large-Scale Systems. Walter Kriha ist Co-Autor der Bücher Sicherheit im Internet und Sichere Systeme. In der Lehre geht er neue und nicht immer nur bequeme Wege, wie auch die vorgestellte Veranstaltung zeigt. Studierenden eröffnet dies eine neue Sicht auf die Dinge und zeigt ihnen, dass ein Studium nicht nur aus Fachwissen besteht. Gesellschaftliche Relevanz und Teilhabe sind Herrn Kriha immer wichtig – so setzt er sich auch an der Hochschule für Teilhabe und Miteinander ein, zum Beispiel als treibende Kraft hinter der Gestaltung eines neuen Leitbildprozesses, dem Ausbau von Video Streaming von Veranstaltungen oder als Referent am Tag der Lehre.

## 2. Auswahlverfahren

Für den Landeslehrpreis wird der Gewinner des Hochschulpreises für die Lehre 2017 der HdM vorgeschlagen. Der Hochschulpreis der HdM wird jährlich hochschulweit ausgeschrieben. Mit dem Preis werden herausragende Lehrkonzepte und -methoden ausgezeichnet. Bewerbungen können sich Lehrende als Einzelpersonen oder Teams. Die Bewerbung umfasst eine max. 4-seitige Darstellung des Lehrkonzepts, sowie eine Begründung der Bewerbung und kann durch weitere Materialien ergänzt werden. Eine von Studierenden und Lehrenden besetzte Kommission, in Zusammenarbeit mit der Leiterin des Didaktikzentrums der HdM, erstellt eine Nominierungsliste als Beschlussvorlage für den Senat. Mitglieder der Kommission sind:

- Prorektor für Lehre
- ein studentischer Vertreter der Verfassten Studierendenschaft
- Prodekane für Lehre der drei Fakultäten
- je ein studentischer Vertreter aus jeder Fakultät

Der Senat entscheidet über die Preisverleihung auf Grundlage der Bewerbungsdossiers, sowie der Empfehlung der Nominierungskommission. Nach den Richtlinien des Lehrpreises der HdM ist mit der Auszeichnung auch der Vorschlag für den Landeslehrpreis verbunden. Am 12.5.2017 hat der Senat der Hochschule die Verleihung des Lehrpreises 2017 an Prof. Kriha entschieden.

Die für die Entscheidung maßgeblichen Kriterien sind:

- Klare Definition der zu erwerbender Kompetenzen und wirkungsvolle Unterstützung eines individuellen, selbstbestimmten Kompetenzerwerbs der Studierenden in der Veranstaltung  
*~ Welche Kompetenzen sollen erworben werden? Wie wird der Lernprozess gestaltet? ...*
- Zielgruppenspezifischer Einsatz innovativer Lehr-/Lernmethoden und/oder Lehr-/Lernmaterialien  
*~ Wie setzt sich die Zielgruppe zusammen? Über welche Kompetenzen verfügen die Studierenden?  
Warum werden die ausgewählten Methoden/Materialien eingesetzt? ...*
- Den jeweiligen Lehr-/Lernzielen und didaktischen Szenarien angemessener Grad von Aktivierung der Studierenden und Interaktivität zwischen

## Lehrenden und Lernenden

*~ Wie werden die Studierenden im Lehr-/Lernprozess aktiviert und beteiligt? Welche Rolle hat der/die Lehrende? ...*

- Passung zu den Kompetenzzielen des Studiengangs  
*~ Wie fügt sich die Veranstaltung in den Studiengang ein? ...*
- Positive Evaluation durch die Studierenden  
*~ Welche Ergebnisse liefert die Lehrevaluation? Welche sonstigen Rückmeldungen sind vorhanden? ...*
- Nachhaltigkeit der Lehrveranstaltung  
*~ Welche Ressourcen werden benötigt? Sind die Ressourcen für eine nachhaltige Weiterführung vorhanden? ...*
- Übertragbarkeit auf andere Inhalte und Lehrbereiche  
*~ Lässt sich das Konzept (in Teilen) auch auf andere Veranstaltungen übertragen? ...*

Am Wettbewerb um den Hochschulpreis für die Lehre beteiligten sich 2017 **neun** MitarbeiterInnen und ProfessorInnen aller Fakultäten sowie einer zentralen Einrichtung der Hochschule. Das Bewerberfeld bestand durchweg aus hochwertigen Beiträgen, die zum einen das Fächerspektrum der HdM repräsentieren und zum anderen aufzeigen, mit welcher vielfältigen Ansätzen sich innovative Hochschullehre realisieren lässt.

### 3. Geplante Verwendung des Preisgeldes

<b>Posten</b>	<b>Kosten</b>
3 Räume der HdM mit permanentem Streaming Equipment ausbauen, in Zusammenarbeit mit der Universität Stuttgart	30.000 €
Streaming Server und Site/Aufzeichnung überarbeiten	10.000 €
Handys als Mikrophone und Kameras mit Moderatorplatz auf Basis WebRTC mit studentischen Hilfskräften fertig entwickeln	10.000 €

Das Preisgeld soll dazu verwendet werden, das Streaming der Veranstaltungen zu verbessern und auszubauen.

Momentan wird ein mobiles Streaming Equipment verwendet, dessen Auf- und Abbau jeweils ca. 1 Stunde benötigt. Dafür, und für die Betreuung während der Veranstaltung sind zwei Studierende nötig. Dies schließt eine Aufzeichnung und Kurzzusammenfassung einzelner Vorträge z.B. in der Reihe „Beyond Silicon Valley“ derzeit leider aus. Wichtige Vorträge sind so dann leider nicht mehr verfügbar. Studierende, die an einem Termin nicht kommen können weil sie z.B. eine Werkstudenten-Tätigkeit ausüben, sind benachteiligt.

Aber auch für Weiterbildungsangebote an Mitarbeiter in der Industrie ist eine Streaming- und Aufzeichnungsmöglichkeit Voraussetzung. Wer aus betrieblichen Gründen nicht direkt teilnehmen kann, muss sich über das Internet einschalten können bzw. die Aufzeichnung später ansehen können. Aus didaktischen wie auch sozialen Gründen sollten daher die meisten Veranstaltungen gestreamt und aufgezeichnet werden.

## 4. Evaluationen

## 5. Lebenslauf

### **Prof. Walter Kriha**

1. Name, Vorname: Kriha, Walter
2. Geburtstag: 11.07.1958
3. Schulbildung: 1964 – 1968 Grundschule Sonthofen  
1968 – 1977 Matura am Gymnasium Oberstdorf  
1977 – 1978 Militärdienst
4. Studium: 1979 – 1986 Doppelstudium Soziologie und  
Germanistik/Geschichte an der LMU, München  
Schwerpunkte: empirische Methoden der  
Sozialforschung, Erkenntnistheorie,  
Statistikprogrammierung und Strukturelle Textanalyse.  
Mitarbeit in Projekten zur automatischen  
Sprachübersetzung bei der Firma Siemens.  
Diplomarbeit zum Thema „Inhaltsanalyse von Filmen“.
5. Akademischer Grad: Dipl.-Soz.
6. Habilitation: keine
7. Berufslaufbahn: Unix-Kernel Engineer in der Sinix Abteilung München  
und Santa Clara, California (1986-1991),  
Systemsoftware-Designer bei der Firma Litef in Freiburg  
(1992-1994), Leiter Frameworkentwicklung bei IP Info  
Process (1994-1996), Solution-Architekt bei der Firma  
Systor in Basel (1996-1999), Systemarchitekt und  
Consultant für UBS Private Banking, später UBS AG  
Zürich (1999-2009). Gründer und stellv. Geschäftsführer  
eines Steinbeis Transfer Zentrums (seit 2003).
8. Tätigkeit an der Fakultät „Druck und Medien“ der HdM seit 2002  
Professor für Verteilte Systeme und Internet  
Technologien im Bachelorstudiengang  
„Medieninformatik“ sowie im Masterstudiengang  
„Computer Science and Media“.  
Mitglied Senat und Fakultätsrat.
9. Forschung: Serious Games für Security, kritische Infrastrukturen,  
Sicherheit für Nanotechniklabore und virtuelle Welten,  
Schadensreduzierende Systeme sowie Ultra-large scale  
systems.
9. Steht ein Wechsel des vorgeschlagenen Preisträgers bevor? Nein
10. Kontaktdaten: E-Mail: [kriha@hdm-stuttgart.de](mailto:kriha@hdm-stuttgart.de) Tel.: 0711 · 8923 2220  
Homepage: [www.kriha.org](http://www.kriha.org)

## 6. Presse