

B 6 Sonderförderung für Studienarbeiten im Bereich Multimedia und Film

Gremium: LAG Kultur, Luise Amtsberg, Lasse Petersdotter (KV Kiel)
Beschlussdatum: 25.09.2019
Tagesordnungspunkt: Anträge

Antragstext

1 Sonderförderung für Studienarbeiten im Bereich Multimedia und Film

2 Die Abschlussarbeit ist die Visitenkarte jede*s*r Absolvent*in einer Hochschule.
3 Qualitativ hochwertige Filme und digitale Medienprodukte kosten Geld.
4 Bundesländer wie Nordrhein-Westfalen und Hamburg haben verstanden, dass hier ein
5 besonderer und zukunftsgerichteter Förderbedarf besteht und daher eigene Töpfe
6 für die Förderung von medialen Abschlussarbeiten eingerichtet.

7 Eine solche Förderung ist auch für die Medienstudiengänge der Hochschulen (z.B.
8 Multimedia Production, Medieninformatik, Timebased Media) und medienpezifischen
9 Ausbildungsstätten in Schleswig-Holstein zielführend. Denn nicht nur die SH-
10 Studierenden stehen in Konkurrenz auf dem Arbeitsmarkt, sondern auch die
11 Hochschulen und Ausbildungsstätten sind im Wettbewerb und sammeln durch
12 Abschlussfilme und Auszeichnungen wertvolles Referenzmaterial. Dieses ist u.a.
13 notwendig um renommierte Lehrkräfte anzuwerben und die Ausbildung in Schleswig-
14 Holstein weiter zu entwickeln.

15 Der Landesparteitag möge daher folgende Punkte zur Film- und Medienausbildung in
16 Schleswig-Holstein beschließen. Diese sollen mittelfristig umgesetzt werden.

17 ● Sonderförderung für Studien-/Abschlussarbeiten im Bereich Multimedia und Film

18 ● Gründungsförderung für Absolvent*innen und qualifizierte Quereinsteiger im
19 Bereich Film, Multimedia und immersive Medien

20 Sonderförderung für studentische Abschlussarbeiten

21 Die Einrichtung einer Sonderförderung für Studienprojekte ist deshalb notwendig,
22 da Hochschulen ihre Gelder nur für Lehre und Equipment verwenden dürfen. Kosten
23 wie Mieten, Versicherungen, Gagen für Schauspieler*innen, Fahrkosten,
24 Leihgebühren, Verbrauchsmaterialien, Requisiten sowie Catering bleiben am
25 Portemonaie der Studierenden hängen. Dadurch können Filme nicht in einer
26 Qualität erstellt werden, die die Absolvent*innen konkurrenzfähig auf dem
27 Medienmarkt und bei Filmfestivals machen. Zudem haben sie auf diese Weise keine
28 Möglichkeit, den Umgang mit realen Budgets zu erlernen.

29 Gefördert werden sollten sowohl Abschlussfilme als auch Abschlussarbeiten, die
30 sich mit den neuen Medien (z.B. Virtual Reality, Augmented Reality)
31 beschäftigen. Die Höhe des jährlichen Fördertopfes sollte bei etwa 200.000 EUR
32 liegen. Abschlussarbeiten können dann im Mikroförderbereich von 500 bis 1.000
33 EUR unterstützt werden.

34 Gründungsförderung

35 Um Absolvent*innen und qualifizierte Quereinsteiger*innen zu unterstützen,
36 sollte eine spezielle Gründungsförderung für Film und Multimedia eingeführt
37 werden. Vorbild könnte das Land Hessen sein. Hier hat das Land eine
38 Talentpaketförderung für junge Unternehmen (unter 5 Jahren) im Bereich Film und

- 39 Multimedia eingeführt. Dazu wurden 150.000 EUR pro Jahr bereitgestellt, auf die
40 sich maximal drei Unternehmen bewerben können. 50 Prozent des Geldes muss in das
41 Projekt fließen, 50 Prozent ist zur Deckung der allgemeinen Fixkosten gedacht.
42 Ziel ist die Professionalisierung von Film - und Medienunternehmer*innen.
- 43 Auch für Schleswig-Holstein ist ein ähnliches Modell der Wirtschaftsförderung
44 interessant, um den hierzulande noch schwach ausgeprägten Markt für
45 Videoproduktionen und den Zukunftsmarkt der immersiven und interaktiven
46 Medienprodukte weiter auszubauen.

Begründung

Begründung

Die Digitalisierung fordert von den Unternehmen eine Beschäftigung mit der Produktion multimedialer Inhalte. Schon jetzt zeichnet sich ein Trend ab, dass Produkte und Dienstleistungen immer mehr statt in Schriftform durch Videos, Grafiken und neue Medien wie Virtual Reality beschrieben, erklärt und verkauft werden. Auch in anderen Bereichen werden multimediale Techniken immer wichtiger, so zum Beispiel in der medizinischen Ausbildung, für Trainingssituationen in der Industrie oder im Klassenzimmer.

Die neuen immersiven und interaktiven Medien haben Potenzial für einen starken Zukunftsmarkt. Durch die in Schleswig-Holstein angesiedelte Forschung - vor allem an der Fachhochschule Kiel - können Exzellenzen gebildet werden und das Land in diesem wichtigen Teil der Digitalisierung voranbringen.

Auch das Video ist ein wichtiges Kommunikationsmittel des Internets. Hier sollte eine entsprechende Dienstleistungsstruktur für Unternehmen, Verbände und Institutionen gewährleistet werden, die regional und dicht am Menschen agiert.

Ein fundiertes Medienstudium sollte den Raum schaffen, mit Methoden, Technik und Gestaltungsmöglichkeiten zu experimentieren sowie die große Anzahl an Film- und Mediendienstleistungen kennenzulernen und zu nutzen. Bei der selbstständigen Produktion von Filmen und interaktiven bzw. immersiven Medienprodukten erlernen die Studierenden wichtige Fähigkeiten, die sie für ihre spätere Berufsausübung brauchen. Dazu gehören Teamführung, Organisation, Zeitplanung, Verhandlungsführung, Budgetverantwortung und vieles mehr.