

Das Internetportal Mediencommunity

(Link: www.mediencommunity.de)

(Bildvorschlag: Logo)



Unter www.mediencommunity.de entsteht gegenwärtig ein innovatives Wissensnetzwerk für die Druck- und Medienbranche. Auf dem Internetportal können sich alle Beschäftigten der Branche selbstorganisiert, lebenslang und auf einem hohen fachlichen Niveau berufsbegleitend weiterbilden.

Hinter dem Angebot steht ein Team aus elf Bildungsexperten, das im Rahmen des Forschungsprojektes „Mediencommunity 2.0“ die fachliche, didaktische und technische Konzeption entwickelt und umsetzt.

Die Mediencommunity betritt mit diesem Ansatz, in einer ganzen Branche neue, interaktive Formen der überbetrieblichen, beruflichen Weiterbildung einzuführen, Neuland. Für viele Branchen existieren im Internet inzwischen Fachforen, Experten-Blogs, E-Learning-Angebote und Fachgruppen – allerdings verstreut über die Weiten des Netzes. Die Mediencommunity will nun alle verfügbaren fachspezifischen Informationen an einem Ort bündeln. „Wir wollen zugleich das *Wikipedia*, das *Xing* und die *Akademie.de* der Branche sein“, so Prof. Dr. Anne König von der Beuth Hochschule für Technik Berlin, die das Forschungsprojekt leitet.

Die Aus- und Weiterbildung steht in der Druck- und Medienbranche aufgrund zahlreicher Produkt- und Prozessinnovationen sowie der Aufhebung traditioneller Berufsbilder (u.a. Schriftsetzer, Buchbinder) vor tiefgreifenden Herausforderungen. Die Branche, die sich überwiegend aus kleinen und mittleren Unternehmen zusammensetzt, ist stark innovationsgetrieben. Sowohl die Digitalisierung und Vernetzung der Produktionsprozesse, wie auch die crossmedialen Ausgabeformen (Print, Web, Mobile Devices), sowie die wachsenden Personalisierungsmöglichkeiten des Digitaldrucks und der starke Trend zur Entwicklung innovativer Dienstleistungen erfordern eine ständige Lernleistung seitens der Beschäftigten. Kontinuierliche Weiterbildung ist hier überlebensnotwendig.

Lehr- und Lernnetzwerke im Internet, die auf die Weiterbildungsbedürfnisse einer Branche ausgerichtet sind, können insbesondere kleine und mittlere Unternehmen dort entlasten, wo sie aus eigener Kraft keinen optimalen Standard gewährleisten können. E-Learning-Angebote reduzieren generell den finanziellen Aufwand für Weiterbildung, weil Anfahrts- und Übernachtungskosten sowie Trainerhonorare entfallen. Sie ermöglichen Learning on demand, da individuell und flexibel jederzeit und von jedem Ort aus gelernt werden kann. Auf diesem Weg können sowohl individuelle Lernzeiten erweitert, wie auch betriebliches Lernen flexibler gestaltet werden. Zeitgemäße Internetportale bieten durch die Nutzung neuer Web-2.0-Technologien noch darüber hinausgehende Vorteile: sie beziehen die Nutzer in die Erstellung und Erweiterung der Angebote aktiv mit ein und fördern entsprechende Kompetenzen der Nutzer.

Die Mediencommunity basiert auf einer darauf ausgerichteten Technologie, der Open Source Software „Drupal“, die im Projektverlauf kontinuierlich weiterentwickelt wird.

Unsere Angebote

(Link: www.mediencommunity.de)

(Bildvorschlag: Screenshot der aktuellen Website, Screenshots der Logos der Bereiche)



Das Branchenportal Mediencommunity basiert auf drei Säulen: „Informieren“, „Kooperieren“ und „Qualifizieren“.



Die erste Säule „*Informieren*“ steht für den Bereich „Wissen + Nachschlagen“ – hier werden den Nutzern allgemeine Informationen rund um das Thema berufliche Weiterbildung zur Verfügung gestellt. Online sind hier derzeit ein Fachlexikon der Branche, eine Literaturdatenbank, Branchenlinks sowie eine Bildungslandkarte, auf der sämtliche Aus- und Weiterbildungsinstitutionen der Branche abgerufen werden können.

(Link: <http://www.mediencommunity.de/wissen-nachschlagen>)



Die zweite Säule „*Kooperieren*“ steht für das Thema „Vernetzen + Mitmachen“. In diesem Bereich kann fachliches Wissen mit anderen geteilt und weiterentwickelt werden, indem eigene Lern- und Interessengruppen ins Leben gerufen und fachliche Fragen und Probleme in Onlineforen diskutiert werden. Online sind hier aktuell Interessengruppen zu den Themen „Bewerbung“ und ein „Übungspool für Mediengestalter“ sowie Fachforen für Mediengestalter und Drucker und ein „MedienWiki“ mit mehr als 300 Fachbeiträgen.

(Link: <http://www.mediencommunity.de/vernetzen-mitmachen>)



Die dritte Säule „*Qualifizieren*“ steht für das Thema „Lernen + Lehren“. Während im Bereich „Kooperieren“ in erster Linie selbstorganisiert gelernt wird, unterstützen im Bereich „Qualifizieren“ geschulte E-Trainer die Lernprozesse in geschlossenen Lerngruppen. Die hier erworbenen Kompetenzen werden dokumentiert, bescheinigt und – so ist es geplant – in Teilen auch zertifiziert. Gegenwärtig laufen hier Lerngruppen zu den Themen „Kalkulation von Druckerzeugnissen“, „Projektmanagement in der Medienproduktion“, „Fachenglisch für Mediengestalter/innen“ und „Professionelles Arbeiten mit Photoshop“.

(Link: <http://www.mediencommunity.de/lernen-lehren>)

Die Angebotspalette in allen drei Bereichen der Mediencommunity wird bis zum Ablauf des Forschungsprojektes im Frühjahr 2011 kontinuierlich erweitert und vertieft.

Unsere Zielgruppen

(Bildvorschlag: Screenshot des Vodcasts „Marten & Co“)



Mitmachen kann in der Mediencommunity jeder, der in der Druck- und Medienbranche beschäftigt ist, dort arbeitet, lernt oder lehrt. Egal ob Mediengestalterin, Buchbinderin oder Drucker, egal ob Azubi, Ausbilder oder Professorin – alle sollen in der „Mediencommunity 2.0“ ihr Wissen erweitern, teilen und sich mit anderen vernetzen können.

Die Mediencommunity bietet viele Wege zur Weiterbildung an. Man kann hier schnell etwas nachschlagen, eine Lerngruppe zur Prüfungsvorbereitung finden, sich mit Experten für den fachlichen Austausch vernetzen, oder gemeinsam mit anderen neue Lehrinhalte entwickeln. Perspektivisch soll für alle Nutzer etwas dabei sein – unabhängig davon, ob jemand nur 30 Minuten oder 30 Tage Zeit für seine Weiterbildung hat, und auch unabhängig davon, ob er festangestellt im Betrieb, freiberuflich tätig oder in Elternzeit ist. Das Ziel der Mediencommunity ist es, in jeder Lebenslage berufsbegleitende, lebenslange Weiterbildung zu ermöglichen.

Für die Angebote in allen Kategorien gilt dabei das gleiche Prinzip: Jeder, der sich in die „Mediencommunity“ einloggt und sich für ein Thema interessiert, kann sich aktiv am Prozess der Wissenserweiterung beteiligen. Das bedeutet: Je mehr Menschen sich mit ihrem Wissen und ihren Fragen beteiligen, umso breiter und gehaltvoller wird das Angebot der „Mediencommunity“.

Da ein Wissensnetzwerk von der hohen Anzahl und der vielfältigen Erfahrung seiner Mitglieder lebt, ist die „Mediencommunity“ offen für Kooperationen mit allen Akteuren der Branche – seien das Azubis, Lehrer, Ausbilder, Fachwirte, Techniker, Industriemeister, Dozenten, Trainer, Personalverantwortliche oder Unternehmer. Erste Verhandlungen haben bereits zu Kooperationen – wie mit dem Mediengestalter- und dem Offsetdrucker-Forum – geführt. Weitere Kooperationen im gesamten deutschsprachigen Raum sind geplant.

Das Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“

Das Forschungsprojekt

(Bildvorschlag: Screenshot des Vodcasts „3 Fragen an Prof. Dr. Anne König“)



Das Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“ wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und aus dem Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union gefördert. Es ist im Förderschwerpunkt „Neue Medien in der beruflichen Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) angesiedelt (Laufzeit von 2008 bis 2011). Ziel des Forschungsprojektes ist es, im Internet ein zentrales Wissensnetzwerk für die Druck- und Medienbranche aufzubauen. Alle, die in dieser Branche arbeiten, lehren und lernen, sollen sich unter www.mediencommunity.de – berufsbegleitend und lebenslang – fachlich informieren, vernetzen sowie beruflich weiterbilden und qualifizieren können.

Getestet werden im Rahmen des Projekts auch vier eigens entwickelte E-Learning-Module, die sich sowohl als Weiterbildungsmodule in der beruflichen Erstausbildung sowie auch in der Aufstiegsfortbildung nutzen lassen sollen. Solche Lernmodule könnten später zu einem „kumulativen Studium“ führen. Im Prozess des lebenslangen Lernens könnten die Lernenden dann Baustein für Baustein und Modul für Modul zertifizierte Kompetenzen entwickeln, bis sie sich durch Kumulation zur Bachelorprüfung an einer anerkennenden Hochschule anmelden könnten. Dieses Modell kann neue Wege der Aufstiegsqualifizierung eröffnen.

Das Projektteam

Das Forschungsprojekt „Mediencommunity 2.0“ ist ein Verbund aus zwei Hochschulen, einem privaten Forschungsinstitut und einem Verband: Die elf Teammitglieder verteilen sich auf die Beuth Hochschule für Technik Berlin (Projektleitung), den Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien (ZFA) Kassel – eine gemeinsame Einrichtung des Bundesverbandes Druck und Medien (BVDM) und des ver.di-Hauptvorstandes, Fachbereich Medien, Kunst und Industrie – sowie die Hochschule München und das MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung in Essen.

(Link: <http://www.mediencommunity.de/projektteam>)

Die Projektpartner

Die Arbeit des Forschungsprojektes „Mediencommunity 2.0“ wird durch einen Fachbeirat unterstützt, indem Vertreter der Sozialpartner und Arbeitgeber vertreten sind. Für die Entwicklung von inhaltlichen Pilotprojekten geht das Forschungsprojekt temporäre Kooperationen in Lehr- und Lernprojekten ein – z.B. mit Berufsschulen und anderen Hochschulen. Darüber hinaus bestehen enge Verbindungen zur Viscom, dem Schweizerischen Verband für visuelle Kommunikation, Bern, und der Comedia, der Mediengewerkschaft der Schweiz, Bern

(Link: <http://www.mediencommunity.de/projektpartner>)