

Absichtserklärung von Florian Weil

Während meines Medieninformatik Studiums an der Hochschule Furtwangen bekam ich einen umfangreichen Einblick in die Medienwelt. Anfangs interessierte ich mich sehr stark für die Videoproduktion und die damit verbundene Post Production. Nach meinem Praxissemester als Kamera- und Tonassistent in der elektronischen Berichterstattung merkte ich jedoch, dass ich in diesem Bereich auf lange Sicht nicht glücklich werde. Aus diesem Grund reichte ich nach meinem Praxissemester meine Idee zum Interaktiven Film für das einjährige Projektstudium ein. Welches auch an unserer Hochschule angenommen wurde. So konnte ich nun meine Kenntnisse aus der Film- und Videoproduktion in Kombination mit dem Thema Interaktion vereinen. In dieser Zeit bemerkte ich, dass mir organisatorische und analytische Aufgaben leichter fielen als bei meinen anderen Projektmitgliedern. Bis zum Ende des Studiums befasste ich mich dann immer mehr mit der grafischen Programmierung und der damit verbundenen Thematik des Interaction Designs.

Nach meinem Studium arbeitete ich als Flash Mobile Developer und Interface Designer am Forschungsprojekt „Radio der Zukunft“ für den Südwestrundfunk. Nach dieser Zeit ging es für mich in die Schweiz als Flash und Flex Developer. Dort erstellte ich E-Learning Games und Webapplikationen. Vor meinem Studium absolvierte ich noch eine Ausbildung als Bankkaufmann und meine Bachelor Thesis „Preisgestaltung von online-basierten Produkten“ ist im Marketingbereich anzusiedeln.

In dieser ganzen Zeit habe ich viele verschiedene Bereiche und einige Gemeinsamkeiten zwischen diesen Themenbereichen kennen gelernt. Aus diesem Grund möchte ich mich in meinem Masterprojekt der grafischen Visualisierung von Wissensseinheiten für Knowledge Management Systeme widmen. Um die Relationen zwischen den verschiedenen Wissensseinheiten und -bereichen besser erkennbar und auch bearbeitbar zu machen. Dabei möchte ich neue Visualisierungs- und Interaktionsformen für den zukünftigen Wissensarbeiter finden, um so einen schnelleren Zugang zu dem schon vorhandenen Wissen zu gewährleisten. Meine These wäre dabei, dass die einzelnen Web 2.0 Technologien und Dienste schon eine ausreichende technische Infrastruktur dafür liefern, aber es nur noch an einer geeigneten grafischen Oberfläche mangelt.

Darum möchte ich mich während des Masterstudiengangs stärker mit den Themen Informationsvisualisierung, User Experience und Interaction Design befassen. Zudem freue ich mich auf Kommilitonen, die die ähnlichen Interessen haben und hoffe stark auf einen ergiebigen Wissensaustausch. Nicht nur im Bereich Interaction Design sondern auch in dem allgemeinen Bereich der Wissenschaft und Kunst. Mein letzter Ars Electronica Besuch in Linz bestätigte mir sehr, dass diese zwei Bereiche sich sehr gut für das Finden neuer kreativer Lösungswege ergänzen. Ähnlich meiner Freizeitbeschäftigung als aktiver Skater und (Freestyle) Snowboarder gilt es für mich nicht den schnellsten und einfachsten Weg zu finden, sondern den Weg mit den maximalst kreativen Elementen auszunutzen. Das heißt meistens, die Umgebung auf Form und Möglichkeiten genauestens zu analysieren und dann die daraus gefundenen Möglichkeiten auszuschöpfen.

Aus diesem Prinzip heraus „neue (Lösungs-) Wege“ zu finden, liegt mein Wunsch nach dem Studium als Mitarbeiter an Forschungs- und Entwicklungsprojekten mitzuwirken, in denen neue Medien- und Interaktionsformen entwickelt werden. Der Computer bzw. diese Maschine ist ein Werkzeug, welches den Alltag der Menschen vereinfachen soll und dieses Werkzeug möchte ich mit meinem Wissen noch weiter verbessern. So dass mehr Zeit für die wichtigen Fragen und Probleme gewonnen werden kann. Das ist meine Hauptmotivation für diesen Masterstudiengang.