



HESSISCHES MINISTERIUM
FÜR WISSENSCHAFT UND KUNST

hfg_{OF_MAIN}

Hochschule für Gestaltung
Offenbach am Main

ZIELVEREINBARUNG
VOM 8. NOVEMBER 2002

Inhalt

	Seite
1. Schwerpunkte der Hochschulentwicklung	2
1.1 Allgemeine Grundsätze und Ziele	2
1.1.1 Lehre	2
1.1.2 Heranbildung des künstlerischen und wissenschaftlichen Nachwuchses	2
1.2 Fachliche und strukturelle Entwicklungsziele	3
2. Qualitätsmanagement und Evaluation	9
3. Leistungsbereiche der Hochschule	10
3.1 Lehre	10
3.2 Forschung, Entwicklung und Experiment in Kunst und Gestaltung; Wissens- und Technologietransfer	11
3.3 Förderung der Frauen in der Wissenschaft	11
4. Hochschulbau	12
4.1 Sanierung der Fassade und des Daches des Isenburger Schlosses	12
4.2 Gastronomie im Isenburger Schloss	12
4.3 Gestaltung des Schlossplatzes vor dem Isenburger Schloss	13
4.4 Sanierung der Fassade und der Fenster des Alt-Gebäudes	13
5. Finanzierungsvereinbarungen	14
5.1 Personal	14
5.2 Mittel	14
6. Grundlagen der Hochschulentwicklung	18
6.1 Fächerspektrum mit Abschlussarten	18
6.2 Dimensionierung der Fächercluster	18
6.3 Zielzahl für Professuren, unbefristet beschäftigte wissenschaftliche Mitarbeiter sowie Personalplanung	18

1. Schwerpunkte der Hochschulentwicklung

1.1 Allgemeine Grundsätze und Ziele

Die wesentlichen Entwicklungslinien der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main (HfG) sind von dem übergreifenden Phänomen „crossmedialer“ und „crosskultureller“ Konvergenz geprägt. Getrieben von den medientechnologischen Entwicklungen der 80er und 90er Jahre ist es zu einer immer noch zunehmenden Digitalisierung und Virtualisierung aller Entwurfs- und Produktionsprozesse in sämtlichen Anwendungsfeldern gekommen. Dies hat für die Forschung und Lehre der HfG weit reichende Folgen.

Man spricht in dem Zusammenhang von der Hybridisierung aller Gestaltungsdisziplinen - Kunst, Design und Medien - der zufolge sich ursprüngliche Trennschärfen zwischen Anwendungsfeldern (crosskulturell) und Gestaltungsdisziplinen (crossmedial) verflüchtigen und zu vielfältigen Mischformen transformieren. Die HfG - als einer der Protagonisten und frühen Mitbetreiber dieser Entwicklung - trägt den daraus neu erwachsenen Anforderungen durch die Anpassung ihrer inneren Strukturen Rechnung. Im Wesentlichen führt dies zu der verstärkten Einrichtung von Querschnittsfunktionen auf der Basis von beiden Fachbereichen gemeinsam genutzter Medientechnologien sowie zur punktuellen Ausrichtung auf gemeinsame Inhalte.

1.1.1 Lehre

Die Lehre an der HfG stellt sich den Anforderungen stark im Umbruch befindlicher Berufsbilder und -perspektiven aller Disziplinen in Kunst, Design und Medien. Ziel ist die Befähigung zu eigenständiger Bild- und Formensprache sowie dynamischer Wissensaktualisierung. Dem dient die Einführung einer modularen Studienstruktur, die auf einer variabel verknüpfbaren Matrix aus einzelnen Lehrangeboten besteht. Die Studienstruktur ist an der Befähigung für die idealtypischen Tätigkeitsfelder orientiert, gibt aber Raum für dynamische und individuelle Anpassungen.

1.1.2 Heranbildung des künstlerischen und wissenschaftlichen Nachwuchses

Das seit 20 Jahren etablierte zweisemestrige Aufbaustudium beider Fachbereiche endet derzeit mit einem „Zertifikat“. Angestrebt wird ein Abschluss mit internationaler Vergleichbarkeit. Einhergehen damit soll auch die Einführung englischsprachiger Lehrangebote. Damit wird das Aufbaustudium für alle, insbesondere für Studierende aus dem Ausland, die schon jetzt einen beachtlichen Anteil ausmachen, noch attraktiver.

Mittelfristig soll an der Hochschule für Gestaltung wie in verschiedenen anderen europäischen Ländern auch ein neuer Typus von Promotion erarbeitet werden, der gestalterische und künstlerische Entwicklung mit theoretischer Forschung projektorientiert verbindet und sich sowohl auf Grundlagenforschung als auch auf spezifisch angewandte Forschung stützt („practice-based Ph.D.“). Beispiele hierfür sind die Faculty of Arts and Design der University of Brighton oder die University of Art and Design Helsinki. Dazu wird es erforderlich sein, im modular zu strukturierenden Hauptstudium einen Ausbildungsstrang oder Ausbildungsschwerpunkt zu entfalten, der einen solchen neuen Promotionstyp vorbereitet. Der Abschluss sollte dann ein Ph.D.-Degree oder eine Promotion sein.

Gegenwärtig werden im Rahmen eines EU-Projekts mit den oben genannten Hochschulen sowie der Facultat de Belles Artes der Universitat de Barcelona vergleichbare Ansätze für Promotionsstudiengänge evaluiert. Auf der Basis einer eigenen Studie wird die HfG Strategien im nationalen wie internationalen Abgleich entwickeln.

1.2. Fachliche und strukturelle Entwicklungsziele Schwerpunkte der Entwicklung in Lehre, Experiment und Forschung

A. Crossmediale und crosskulturelle Konvergenz

Die fachbereichsübergreifende Strategie ist auf eine kritisch reflexive Begleitung und Beförderung des in 1.1 beschriebenen Konvergenzprozesses ausgerichtet.

Beide Fachbereiche entwickeln derzeit eine Modularisierung der Studienangebote. Die schon vollzogene Zusammenlegung der von beiden Fachbereichen gemeinsam betriebenen und genutzten Einrichtungen - das zentrale Labor für die Computer-Einführungskurse, Desktop-Publishing und digitalen Entwurf sowie das Studio für Fotografie und digitale Bildbearbeitung - verweist auf de facto bereits existierende Querschnittsfunktionen in der Hochschule. Für fachbereichsübergreifende Nutzung konzipiert sind auch das im Fachbereich Produktgestaltung angesiedelte C-Labor und im Fachbereich Visuelle Kommunikation das CrossMediaLab.

Die angestrebte Modularisierung der Studienangebote reflektiert die bereits in der Praxis vollzogene Aufhebung der engen Grenzen zwischen Künstlern und Designern. Exemplarisch stehen dafür u.a.:

- die Gestaltung von Informationsprozessen, zu denen die Entwicklung hypermedialer Strukturen, digitaler Bildverarbeitung, Interface- und Interaction-Design bis hin zu neuen Aufgaben wie Imagineering oder Wissens-Design gehören;
- die Erweiterung traditioneller, analoger Künste hin zu interaktiven, crossmedialen Aktionsfeldern, die sowohl in der freien wie in der angewandten Gestaltung zur Anwendung kommen;
- die Überschneidungen von Bühnenbild und Raumin szenierungen, Ausstellungs- und Messegestaltung sowie Erlebnis- und Event-Design.

Die Tätigkeitsfelder im Überblick:

Visuelle Kommunikation

Kunst/Medienkunde
 Bühnenbild/Raumin szenierung
 Grafik-Design/Electronic Publishing
 Film/Video/TV
 Fotografie/Imageprocessing
 HyperMedia/CrossMedia/StreamingMedia
 Computer-Grafik/-Animation
 Theorie/Wissenschaft

Produktgestaltung

Produkt-Design
 (technische Produkte,
 Transportation Design,
 Möbel- und Public-Design)
 Informations-Design
 Strategisches Design
 Integrierendes Design
 Theorie/Kontexte

Fachbereichsübergreifende Konvergenzthemen

Messe- und Ausstellungs-Design
 Corporate-Design, Corporate Identity
 Informations-Visualisierung
 Interface-/Interaction-Design
 Event-Design

Die konsequente Durchdringung von wissenschaftlichen und praktischen Studieninhalten mit starkem Bezug zu aktuellen und sich entwickelnden Tätigkeitsfeldern sind darauf ausgerichtet, die sofortige eigenständige und umfassende Handlungsfähigkeit der Absolventen bzw. auch eine vorausschauende Entwicklung und Besetzung neuer Tätigkeitsfelder zu ermöglichen.

Die Ergänzung bisheriger Studieninhalte ist daher zwingend. Dazu gehört die Vorschaltung eines verpflichtenden Grundsemesters für alle Studierenden mit der Zielsetzung, in die relevanten Medientechnologien sowie die theoretischen Grundlagen der crossmedialen und crosskulturellen Konvergenz einzuführen. Ergänzend werden betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen der Berufsausübung wie Urheberrecht, Steuerrecht, Vertragsrecht etc. angeboten. Dies macht die Verlängerung der Regelstudienzeit auf 10 Semester (inkl. Diplom) notwendig. Dies ist auch vertretbar, wie die Beispiele der Kunsthochschule Braunschweig oder der Fakultät für Gestaltung der Bauhaus-Universität mit ebenfalls 10 Semestern zeigen. Trotz der um ein Semester verlängerten Regelstudienzeit geht die HfG zukünftig auf Basis der modularen Studienstruktur von einem effizienteren Studium aus, das zu einer Verkürzung der realen Studiendauer führt. Hierzu soll auch die Einführung von grundlegenden Technikkursen in der vorlesungsfreien Zeit dienen.

B. Fachbereich Visuelle Kommunikation (VK)

Der Fachbereich Visuelle Kommunikation wird von vier Kernkompetenzfeldern geprägt

1. Freie Gestaltung
2. Angewandte Gestaltung
3. Audiovisuelle Medien
4. Bühnenbild

und einem umfangreichen, fachübergreifenden Theorieangebot.

Die Lehre und Forschung der vier im Fachbereich Visuelle Kommunikation modular in einer interdisziplinären Dialogkonstellation zusammengefassten künstlerisch-wissenschaftlichen Kernkompetenzfelder konzentriert sich auf die theoretische und praktische Entwicklung und Vermittlung der zeitgemäßen Formen freier Künste und angewandter Gestaltung sowie deren crossmediale und crosskulturelle Verschränkung und Durchdringung.

Neben der technologiegestützten Gestaltung spielen die traditionellen künstlerischen Medien wie Malerei, Zeichnung und Bildhauerei mit ihrem direkten Zugriff auf das Material, ihren sinnlichen Erfahrungen, der spontanen Ausdrucksmöglichkeit und dem schnellen Entwickeln eigenständiger künstlerischer Konzepte auf Papier, Leinwand oder im Modell eine nach wie vor bedeutende Rolle im Ausbildungskonzept des Fachbereichs VK.

Einbindung der Theorie

Die berufsqualifizierende künstlerische Lehre aller gestalterischen Lehrgebiete basiert sowohl auf autonomen künstlerischen Experimenten als auch auf angewandten Projekten, die auf dem neuesten technologischen Stand betrieben und vermittelt werden. Dies bedingt modernstes technisches Equipment in den Werkstätten. Die Lehre ist innovativ praxisbezogen, gleichzeitig durch die Theorie-Lehrangebote der drei gleichrangigen wissenschaftlichen Theoriefächer - Kunstgeschichte, Sprache & Ästhetik, Mediensoziologie -, der Theorielehrangebote der anderen Fachprofessuren und der zahlreichen wissenschaftlich-theoretischen Lehraufträge (z. B. Wahrnehmungstheorie, Dramaturgie des Theaters, etc.) aufs Engste mit der wissenschaftlichen Reflexion verbunden.

Der hohe Stellenwert, den der Fachbereich der wissenschaftlich-theoretischen Befähigung der Absolventen des Studiums der Visuellen Kommunikation zuweist, wird durch eine Prüfungsordnung realisiert, die für die abschließende Diplomprüfung zwei gleichwertige umfangreiche Arbeiten der gestalterischen Praxis und der Theorie vorsieht.

Medienkompetenz

Der stetig anwachsende Wettbewerb um Kompetenz in digitalen Medientechnologien macht eine Intensivierung der Lehre im Hinblick auf technische und kreative Beherrschung der neuen Technologien durch Integration neuer Lehrgebiete und Lehrangebote notwendig.

Hierzu hat der Fachbereich Visuelle Kommunikation durch die Etablierung des dem Lehrgebiet »Elektronische Medien« zugeordneten Faches »Bildnerische Informatik« einen für Kunsthochschulen wegweisenden Schritt gemacht. Die Beherrschung der »Bildnerischen Informatik« eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, nach ihren eigenen gestalterischen Bedürfnissen die vorgeformten Software-Parameter zu modifizieren.

Innovationsvorhaben

Das »CrossMediaLab« ist als ein ergänzender, fächerübergreifender, interdisziplinärer Lehr- und Forschungsbaustein entworfen, in dem auch die medialen Studienziele, Lehrinhalte und Projekte aller Fachgebiete ihre mediale Vernetzung/Verstärkung und curriculare Umsetzung erfahren werden. Die Ausbildungs- und Forschungsziele des »CrossMediaLabs« richten sich auf eine apparative und organisatorische Intensivierung als Beitrag zur Qualitätssteigerung der künstlerisch-gestalterischen Lehre, die durch Einrichtung einer tech-

nisch und konzeptionell optimierten Schnittstelle zwischen den tradierten Disziplinen und den neuen Medien erreicht wird.

C. Fachbereich Produktgestaltung (PG)

Derzeit wird der klassische Bereich des Entwerfens, wie z.B. von technischen Produkten, Transportation Design, Möbel- und Public Design, durch eine weit reichende Digitalisierung geprägt. Die dabei zu bewältigenden Prozessketten vom Entwurf über die Konstruktion, das Prototyping, die Produktion bis hin zur Distribution von Produkten sind ohne massive Computerunterstützung (CAD/CAM-Technologien) nicht mehr vorstellbar.

Digitale Produktgestaltung

Bei der Neuorientierung des Studiengangs wird die Digitalisierung der Entwurfsprozesse im Vordergrund stehen. Die Aufgabengebiete von Produktgestaltern orientieren sich insgesamt - bedingt durch die technischen, ökonomischen und sozialen Veränderungen - hin zu neuen Tätigkeitsbereichen.

Dazu gehören im Einzelnen:

Informationsdesign

Die Produktgestaltung wird zunehmend „immateriell“, d.h. neben die Gestaltung von Hardware (Produkte) tritt die Gestaltung von Software und Services (Dienstleistungen) wie z.B. Interface/Interaction-Design, Web-Design, Imagining, Wissens-Design, Datenbank-Entwicklung.

Strategisches Design

Produktgestalter übernehmen in der Praxis vermehrt kommunikative Aufgaben in und für Unternehmen wie z.B. Corporate Design, Corporate Culture, Corporate Communication, Branding (Markenentwicklung). Dabei agieren sie eher als Berater und nicht mehr als Entwerfer. Die neue Kompetenz von Designern liegt in der Gestaltung der Schnittstelle zwischen Design, Marketing, Produktion und Distribution.

Integrierendes Design

Produktgestalter übernehmen zunehmend übergreifende Aufgabenstellungen wie z.B. das Inszenieren von Ausstellungen und Messen, das Erlebnis- und Event-Design, die Integration bzw. das cross-over von Kommunikationsmaßnahmen. Dafür wird eine erweiterte Kompetenz im Bereich „Theorie der Produktsprache“ notwendig, die auch zu einer eigenständigen Profilierung des Fachbereichs beitragen soll.

Der Fachbereich strebt dabei eine enge Verzahnung von theoretischen und praktischen Kenntnissen der Studierenden an. Insbesondere die neuen Schwerpunktbildungen erfordern eine stärker wissensbasierte Ausbildung als eine manuell-gestalterische.

Die Lehrangebote der im Fachbereich vorhandenen Theorie-Professuren (Designtheorie und Designmethodologie) werden durch adäquate Lehraufträge ergänzt bzw. sollen durch Kooperationen (z.B. mit der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt) erweitert werden.

D. Vorbehalt zur leistungsbezogenen Budgetierung

Forschung und künstlerische Entwicklung setzen auch an einer Kunsthochschule eine ausreichende Berücksichtigung im Budget voraus. Die zurzeit angenommenen Parameter des Erfolgsbudgets sind nicht speziell auf Kunsthochschulen zugeschnitten. Eine faire Messung des Erfolgs einer Kunsthochschule lässt sich damit nicht vornehmen. Die Definition angemessener Kriterien ist schwierig und ihre Erhebung mit großem Aufwand verbunden. Hochschule und Ministerium suchen gemeinsam nach einer befriedigenden Lösung.

2. Qualitätsmanagement und Evaluation

Selbstverständlicher Bestandteil der neuen Steuerung ist die Überprüfung der Zielerreichung und der kontinuierlichen Qualitätsverbesserung. Dieser schwierigen Aufgabe hat sich die Arbeitsgruppe „Evaluation“ angenommen, bestehend aus fünf Lehrenden, zwei Studierenden und der Kanzlerin.

Die Arbeitsgruppe hat sich für ein zweistufiges Vorgehen ausgesprochen, wobei eine Selbstevaluation einer Fremdevaluation durch Peers vorausgehen soll.

Erster konkreter Schritt war ein von der HRK finanzierter Workshop zur Definition eines Leitbildes, dessen Ergebnisse den Reformprozess bestimmten und in diese Zielvereinbarungen einfließen.

Ein zweiter Workshop wird im WS 2002/2003 durchgeführt. Auch sollen auswärtige Fachleute zu Wort kommen, die bereits über Erfahrung mit Evaluierung im Kunsthochschulbereich verfügen. Die HfG strebt an, etablierte Evaluationssysteme im Verbund mit anderen Kunsthochschulen auf die spezifischen Bedürfnisse des Hochschultyps anwendbar zu machen.

3. Leistungsbereiche der Hochschule

3.1 Lehre

Die bisherigen Studienabläufe und Lehrangebote werden dahingehend verändert, dass mit ihnen im Studium schneller auf aktuelle und zukünftige Entwicklungen reagiert werden kann.

Es wird ein gemeinsamer Katalog von crossmedialen und crosskulturellen Grundkompetenzen definiert, deren Umsetzung von beiden Fachbereichen getragen wird. Dies gilt insbesondere für Fotografie, Video, Film und Computer sowie Software wie HTML, Flash oder Photoshop. Diese Kompetenzen sollen im Grundstudium beider Fachbereiche vermittelt werden.

Die unterschiedlichen theoretisch-wissenschaftlichen Lehrangebote beider Fachbereiche wie z.B. Sprache, Ästhetik, Wahrnehmungstheorie, Designgeschichte oder Designmanagement sollen für alle Studierenden zugänglich gemacht werden. Leistungsnachweise werden wechselseitig anerkannt.

Zur Realisierung der hier und in 1.2 beschriebenen Neuerungen werden Studien- und Prüfungsordnungen angepasst. Die Neuerungen sollen auch extern begutachtet werden und zum WS 2003/04 in Kraft treten.

Ergänzend zu den HfG-Modulen sollen bestehende Kooperationen ausgebaut und neue etabliert werden z.B.

- mit der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt zum Thema „Bühnenbild und Regie“, zukünftig auch im Rahmen der „Hessischen Theaterakademie“
- mit der Städelschule in den theoretischen Fächern

Der Fachbereich Produktgestaltung prüft - insbesondere unter dem Aspekt der Internationalisierung - die Einführung einer neuen Studienstruktur, basierend auf Bachelor-, Master- und Ph.D.-Abschlüssen. Dabei werden neue Kooperationen mit anderen Institutionen intensiv untersucht.

Das generelle Ziel ist, die reale Studiendauer, die derzeit bei 15 Semestern im Fachbereich Visuelle Kommunikation und bei 13 im Fachbereich Produktgestaltung liegt, bis 2005 zu reduzieren. Die lange Verweildauer ist u.a. auch darauf zurückzuführen, dass Studierende im Hauptstudium in hohem Maße bereits beruflich tätig sind. Dies dient primär der unabdingbaren Schaffung der Lebensgrundlagen. Bis zu einem gewissen Maß ist es auch unter dem Aspekt der Durchdringung von Studium und Praxis begrüßenswert.

3.2 Forschung, Entwicklung und Experiment in Kunst und Gestaltung; Wissens- und Technologietransfer

An der HfG werden seit langem mit Dritten oder mit Drittmitteln Projekte durchgeführt, vor allem in der gestalterischen Entwicklung. In jüngerer Zeit verstärkt sich diese Tendenz und es kommen komplexe Forschungsvorhaben hinzu, die aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) finanziert werden z.B. im C-Labor.

Forschung und Entwicklung in Kunst, Gestaltung und Produktgestaltung sind Hauptarbeitsgebiete der Hochschule für Gestaltung. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse in die gesellschaftliche und wirtschaftliche Realität einzubringen, ist ein wichtiges Ziel. Hierzu wurde ein „Büro für Wissenstransfer“ eingerichtet, das die Aktivitäten koordiniert und unterstützt. Zunächst mit einer Anschubfinanzierung des Landes ins Leben gerufen, soll es bis zum Jahre 2004 zu einer Dauereinrichtung werden.

Die Hochschule beabsichtigt, ihre Gestaltungs- und Medienkompetenz verstärkt auch im Rahmen des „Technologie Transfer Netzwerkes“ und anderer Kooperationsstrukturen zwischen Hochschule und Wirtschaft einzubringen. Hierzu zählt auch die Kooperation mit der Fachhochschule Frankfurt im Bereich der Existenzgründungen.

3.3 Förderung der Frauen in der Wissenschaft

Der Anteil der Studentinnen ist an der Hochschule für Gestaltung traditionell hoch und beträgt derzeit über 55 % mit einer steigenden Tendenz. Im Fachbereich PG liegt die Quote etwas unter 50 %. Auch die Quote bei den Diplomen liegt in derselben Größenordnung. Allerdings sind Frauen bei den Professuren deutlich unterrepräsentiert, im Fachbereich VK sind zwei von 14, in der PG immerhin zwei von sieben mit Frauen besetzt. Hier sieht der Frauenförderplan eine Änderung vor. Generell sieht die berufliche und gesellschaftliche Realität aber weniger günstig aus. Daher kooperiert die HfG mit dem an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst eingerichteten Zentrum für Gender-Forschung in den Künsten. Dem Zentrum obliegt die Koordination bereits vorhandener Lehrangebote in den Gender Studies, die Erweiterung des Spektrums durch Lehraufträge und die Erarbeitung eines Curriculums für Künstlerische Hochschulen.

4. Hochschulbau

Die im Folgenden skizzierten Maßnahmen sind seit geraumer Zeit in der Diskussion mit der Landesregierung. Sie zielen darauf ab, die HfG auch äußerlich zu einem attraktiven Studienort zu machen. Das Isenburger Schloss verfügt über eine der bedeutendsten Renaissancefassaden im süddeutschen Raum. Beide Gebäude sind denkmalgeschützt; ihre Herrichtung ist also auch aktiver Denkmalschutz. Die HfG und ihr Campus sollen zu einem lebendigen Kulturort für Offenbach werden.

Die Maßnahmen im Einzelnen sind:

- Sanierung der Fassade und des Daches des Isenburger Schlosses
- Einrichtung einer Cafeteria im Erdgeschoss des Isenburger Schlosses
- Neugestaltung des Schlossplatzes
- Sanierung der Fassade des Altbaus

Diese Maßnahmen sind entsprechend den technischen Bedürfnissen und den finanziellen Möglichkeiten in Bauabschnitte zu unterteilen. Im Jahre 2005 sollte das Gesamtprogramm abgeschlossen sein.

4.1 Sanierung der Fassade und des Daches des Isenburger Schlosses

Auf der Grundlage von Gutachten des Deutschen Zentrums für Handwerk und Denkmalpflege sowie des Instituts für Steinkonservierung in Mainz hat das Staatsbauamt Frankfurt a.M. I einen Restaurierungs- und Kostenplan erstellt, der einen Bedarf von 945.000 € ermittelt. Die Hochschule strebt eine Berücksichtigung im Haushalt 2004 an.

4.2 Gastronomie im Isenburger Schloss

Im Isenburger Schloss sind die oberen vier Etagen in Betrieb. Für das Erdgeschoss ist eine Cafeteria vorgesehen, die sowohl der Versorgung der Studierenden und Mitarbeiter der HfG dient, sich gleichermaßen aber auch einem allgemeinen Publikum öffnet. Die technischen Probleme sind nicht klein. Es werden auch gegenüber den bisherigen Herrichtungskosten für das Isenburger Schloss Mehraufwendungen entstehen. Diese würden zumindest zum Teil vom Studentenwerk zu tragen sein. Eine Kostenschätzung liegt noch nicht vor. Mit dem Finanzministerium wird derzeit über die Eröffnung des Vorplanungsprozesses verhandelt.

4.3 Gestaltung des Schlossplatzes vor dem Isenburger Schloss

Der schon lange in seiner Oberfläche stark zerstörte Schlossplatz bedarf nach Abschluss der Bauarbeiten des Westflügels einer völligen Erneuerung. Seine Gestaltung war Gegenstand eines Ideenwettbewerbs unter den Studierenden, der sehr interessante Ansätze erbracht hat. Diese wurden in einen gemeinsamen Planungsprozess mit der Stadt Offenbach eingebracht, die eine Herrichtung der Schlossstraße in Angriff nimmt. In einer gemeinsamen Arbeitsgruppe wurden die Grundzüge für die Gestaltung der Schlossstraße, des Schlossplatzes und der das Schloss umgebenden Straßenbereiche verabschiedet; sie sehen eine grundsätzliche Beibehaltung des Straßenverkehrs vor. Allerdings werden die Fahrbahnen verengt und die Bürgersteige verbreitert. Straße und Platz sollen aber als optisch durchgehende Fläche gestaltet werden. Der auf die HfG entfallende Anteil wird auf ca. 920.000 € geschätzt. Das HMWK befürwortet die Maßnahme und ihre Berücksichtigung im Haushalt 2005, sofern ein entsprechender Planungsstand erreicht ist.

4.4 Sanierung der Fassade und der Fenster des Alt-Gebäudes

Seit dem Wiederaufbau der Hochschule nach dem 2. Weltkrieg blieb das Äußere im Wesentlichen unberührt und eine Sanierung ist längst überfällig. Der vom Staatsbauamt geschätzte Betrag von 2,255 Mio € wurde in den Entwurf des Haushalts 2003 aufgenommen.

5. Finanzierungsvereinbarungen

Die Realisierung der beschriebenen Ziele hängt nicht zuletzt auch von Finanzmitteln ab, die derzeit nicht vorhanden sind. Bei der Formulierung der materiellen Zusatzwünsche war sich die Hochschule der Haushaltslage des Landes bewusst. Sie ist sich darüber im Klaren, dass die Masse der Maßnahmen mit vorhandenen Mitteln bewältigt werden muss. Eigene Forderungen zu erheben, ist aber unumgänglich.

5.1 Personal

Bei der Schaffung der Position des Präsidenten wurde hierfür die Fotografieprofessur herangezogen. Seitdem kann ein der Studienordnung angemessenes Lehrangebot nicht mehr aufrecht erhalten werden. Die Fotografie ist jedoch für alle Lehrbereiche der Hochschule von so zentraler Bedeutung, dass nur die dauerhafte Vertretung des Faches auf professoralem Niveau sachgerecht ist. Ein Antrag im Rahmen des Innovationsbudgets wurde eingereicht, der eine Deckung des Bedarfs auf der Basis von Teilzeitprofessuren vorsieht.

5.2 Mittel

a) Fachbereich Visuelle Kommunikation

Der Fachbereich VK baut seine Infrastruktur synchron zu seiner inhaltlichen Ausrichtung von Forschung und Lehre konsequent im Hinblick auf crossmediale/crosskulturelle Konvergenz aus.

Das gilt für alle Studienschwerpunkte mit besonderem Fokus auf dem Studienschwerpunkt „Audiovisuelle Medien“, für den eine integrierte Ausstattungsplanung erarbeitet wurde.

Die Hochschule hält folgende Investitionen 2002 - 2004 für erforderlich:

	Landes- mittel	Geplante HBFHG-Anträge
Elektronische Medien		
• 02 Compositing-Suite Hochwertige elektronische Bildbearbeitung für Video und Film-Postproduction	€ 102.000	€ 204.000
• 02/03 3D-Suite 3-D Simulation und Darstellung von Bewegtbild und Stills	€ 102.000	€ 204.000
• 03 Motion-Control Computergesteuertes Cameratrackingsystem für Video- und Filmproduktion	€ 102.000	€ 204.000

€ 306.000 wurden vom HMWK bereits als Sondermittel für den Ausbau des Lehrgebietes Elektronische Medien/Aufbau CrossMediaLab, verteilt auf drei Jahre (01,02,03), bewilligt bzw. in Aussicht gestellt.

Film

• 02 AVID II Nicht-linearer Videoschnitt	€ 102.000	€ 204.000
• 02/03 Tonstudio Vertonungs- und Mischungsoptionen für alle Medienproduktionen	€ 46.000	€ 92.000
• 02/03 MediaRack Zentrale Formatkonvertierung von analog zu digital und umgekehrt	€ 75.000	€ 150.000
• 03 DigitalVideo I Digitale Kameraköpfe und Recorder	€ 102.000	€ 204.000
• 04 DigitalVideo II Digitale Postproduction	€ 102.000	€ 204.000

	Landes- mittel	Geplante HBFG-Anträge
Fotografie		
• 02/03 Digitale Fotografie Digitale Kameras und Peripherie	€ 75.000	€ 150.000

Die dringend notwendigen Investitionen für Film und Fotografie sollen durch Anträge zum Innovationsbudget sichergestellt werden.

Das HMWK steht der angestrebten technischen Modernisierung grundsätzlich positiv gegenüber. Es wird sich für die Sicherstellung des hierfür erforderlichen Bundeshalbanteils im Rahmen von HBFG-Verfahren einsetzen.

b) Fachbereich Produktgestaltung

Die Hochschule hält folgende Investitionen 2003 - 2005 für erforderlich:

Der Fachbereich forciert den Ausbau der „Digitalen Produktgestaltung“, um die im Jahre 2001 installierte 5-achsige CNC-Fräse zu einem Hightech-Zentrum für Lehre, Forschung und Experiment auszubauen. Dies soll in drei Schritten erfolgen:

	Landes- mittel	Geplante HBFG-Anträge
2003: Installation von Wissenschaftler- Arbeitsplätzen für Diplomanden und Studierende im Hauptstudium zur Bewältigung komplexer Entwurfsprojekte	€ 100.000	€ 200.000
2004: Installation von Systemen zur 3-D-Simulation von Entwurfsergebnissen (Sinter- und Lasertechnologie)	€ 100.000	€ 200.000
2005: Ausbau der virtuellen 3-D-Präsentation für die räumliche Projektion von Entwurfsergebnissen	€ 100.000	€ 200.000

Das HMWK steht der angestrebten technischen Modernisierung grundsätzlich positiv gegenüber. Es wird sich für die Sicherstellung des hierfür erforderlichen Bundeshalbanteils im Rahmen von HBFG-Verfahren einsetzen.

Zur Errichtung einer angemessenen Netzinfrastruktur werden im Jahr 2002 vom HMWK Investitionsmittel in Höhe von 120.000 € und in den Jahren 2003 bis 2005 Investitionsmittel von 50.000 € pro Jahr zur Verfügung gestellt.

c) Fachbereichsübergreifend

- für Internationalisierung jährlich € 20.000
- Anschub-Mittel für das Büro für
Wissenstransfer
2003: 15.000 Euro € 15.000

6. Grundlagen der Hochschulentwicklung

6.1 Fächerspektrum mit Abschlussarten

Beide Fachbereiche werden auch zukünftig den eingeführten Abschluss „Diplom Designer“ vergeben. Die Abschlüsse beider Fachbereiche gehören zurzeit nur einem Cluster an. Durch die in Arbeit befindliche neue Prüfungs- und Studienordnung können sich wegen des hohen Anteils von Einzelunterricht z.B. im Fach Bühnenbild neue Erkenntnisse ergeben.

6.2 Dimensionierung der Fächercluster

Die Zahl der Studierenden insbesondere in der Regelstudienzeit ist von der Hochschule nur beschränkt beeinflussbar. Insbesondere hängt die Zahl der Neuimmatrikulationen vom Ergebnis der Aufnahmeprüfungen ab. Die bessere Präsentation unserer Kompetenz durch unsere Homepage, bei einschlägigen Veranstaltungen in der Region, in Kooperation mit dem Arbeitsamt, aber auch bei internationalen Messen zielt darauf ab, mehr qualifizierte Bewerber anzusprechen. Insbesondere im Fachbereich PG wird eine Steigerung der Studienanfänger angestrebt und wurde für das WS 2001/2002 bereits realisiert.

Eine Zielzahl von 380 Studierenden in der Regelstudienzeit ist realistisch. Die Studierenden verteilen sich etwa 2:1 (VK:PG) auf die Fachbereiche.

6.3 Zielzahl für Professuren, unbefristet beschäftigte wissenschaftliche Mitarbeiter sowie Personalplanung

Zu den bisher 22 Professuren werden zusätzliche Lehrkapazitäten in der Fotografie im Umfang einer Professur angestrebt sowie zwei zusätzliche Dauerstellen für die Betreuung von Systemen.

Es wird nötig sein, zur Realisierung der angestrebten Umstrukturierungen vorhandene Lehrkapazitäten innerhalb der Hochschule umzuwandeln und anzupassen. Realistischerweise stehen nur Stellen zur Umplanung zur Verfügung, die altersbedingt frei werden. Im Planungsrahmen bis 2005 sind dies maximal 5 Professuren (3 in der VK, 2 in der PG) sowie eine Lehrkraftstelle in der VK.

Frei werdende Stellen werden unter Berücksichtigung der Kooperationsstrukturen beider Fachbereiche neu definiert und besetzt.

Alle Lehrenden haben sich den neuen Herausforderungen durch Fort- und Weiterbildung zu stellen. Dies gilt insbesondere für die Sicherstellung der angemessenen und dauerhaften Betreuung der Systeme. Solange kein zusätzliches Personal für diese Aufgaben zur Verfügung steht, müssen diese durch eine Mischung aus externer und interner Kapazität wahrgenommen werden. Hierbei ist primär an Lehrkräfte für besondere Aufgaben zu denken, die hierfür nachqualifiziert werden müssen. Nur so kann die technologische Modernisierung effektiv genutzt werden.

Andere kurzfristig notwendige Kompetenzen, wie z.B. Recht und Betriebswirtschaft, werden durch externe Kräfte, z.T. auch in Kooperation mit der Universität und der Fachhochschule Frankfurt, eingeworben.

Offenbach am Main, den

Ruth Wagner

Hessische Ministerin für Wissenschaft und Kunst

Frank Mußmann

Präsident der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main

