

## Alumni Newsletter der DIPLOMA Hochschule Herbst 2022



### **DIPLOMA ganz weit vorn! „Tutor des Jahres 2023“**

Ende September stand es fest! Prof. Dr. Giovanni Vindigni von der DIPLOMA Hochschule ist Tutor des Jahres 2023. Der Studiendekan im Fachbereich Medienwirtschaft und Medienmanagement (B.A.) sowie im FB Digital Games Business (B.A.) erhielt in einem Online Voting sensationelle 7,3 von 8 max. möglichen Punkten! Es setzte sich in dem gemeinsamen Wettbewerb des Bundesverbandes der Fernstudienanbieter mit dem Bewertungsportal FernstudiumCheck gegen eine starke Konkurrenz durch.

Der Studienpreises #Bildung #digital #vernetzt wird jährlich verliehen. „Schon die Nominierungen zeigt, dass die Kandidaten zu Deutschlands beliebtesten Tutoren gehören,“ meint Mirco Fretter, Präsident des Bundesverbandes der Fernstudienanbieter (<https://studienpreis.org/>). Für die DIPLOMA Hochschule ist es schon die zweite Auszeichnung. Martina Wetzel, Tutorin der DIPLOMA Hochschule im damaligen Studiengang Grafik-Design (heute Kommunikationsdesign) wurde bereits im Jahr 2014 ausgezeichnet. In der damaligen Pressemitteilung konnte man lesen: „Sie verweist ihre männlichen Konkurrenten im Rennen um den Titel klar auf die Plätze.“

Für Vindigni zeigt sich in der Nominierung auch, dass die DIPLOMA Hochschule als Pionierin der online Fernlehre seit über 10 Jahren einen didaktisch-pädagogischen Vorsprung aufgebaut hat. Dieser drückt sich in der Lehre, dem Lehrmaterial und dem Umgang zwischen Studierenden und Dozierenden aus.

Seit 2020 ist Prof. Dr. Giovanni Vindigni für die DIPLOMA Hochschule tätig. Das Credo seiner Tutoren-Tätigkeit: Er möchte dynamische Lehre mit Heartbeat und am Puls der Zeit anbieten. Dazu gehören für ihn ebenso partizipative Lehrmethoden auf Augenhöhe mit den Studierenden, als auch Medienintegration und -funktion in der Lehre neu zu verstehen und zu implementieren (mehr auf S. 5).

## Wer bewertet? Hintergrund

Der Bundesverband der Fernstudienanbieter engagiert sich für die Etablierung von innovativen Lernkonzepten, die den Anforderungen des Arbeitsmarktes gerecht werden. Dabei stehen das mediengestützte und tutoriell betreute Lernen für lebens- und berufsbegleitende Lernformen im Mittelpunkt. Der Bundesverband sieht sich als modernes Kompetenznetzwerk bezüglich des Fernstudiums und Fernunterrichts für private und staatliche Anbieter sowie Unternehmen. Die Wurzeln reichen bis zu dem „Arbeitskreis korrektes Fernlehrwesen (AkF)“ in das Jahr 1969 zurück.

Seit 35 Jahren werden einmal jährlich erfolgreiche Absolvent\*innen und Dozierenden ausgezeichnet. In den letzten drei Jahrzehnten erhielten 224 Personen den Studienpreis in verschiedenen Kategorien. Der Studienpreis zählt zu den traditionsreichsten Bildungspreisen in Deutschland.

## Alumni der DIPLOMA gewinnt Studienpreis: „Veränderung & Neue Wege“

Wer erinnert sich an den letzten Alumni-Newsletter? Wir stellten Stefanie Reichert mit ihrem Beitrag als erfolgreiche Absolventin des Studiums der Kindheitspädagogik auf der Online-Abschlussfeier im Frühjahr vor. Am 7. September 2022 wurde Stefanie Reichert nun bei der offiziellen Studienpreisverleihung des Bundesverbandes der Fernstudienanbieter in Berlin für die Gründung ihres Waldkindergartens geehrt. Sie sagte mir damals im Interview: „Ich habe 20 Jahre als Bankkauffrau gearbeitet. Ich habe für mein Engagement viele Motive, aber nie eine Vision gehabt. Mit dem Studium und der Suche nach einem Kindergartenplatz für mein Kind hat sich dies geändert.“ Die Dozierenden an der DIPLOMA Hochschule nahmen ihre Vision ernst, allen voran Frau Prof. Dr. Sabine Skalla, die ihr mit Wertschätzung auf Augenhöhe begegnet sei. Noch während des Studiums setzte Frau Reichert ihre Vision um. Sie eröffnete im Jahr 2020 einen Waldkindergarten, der heute bereits komplett ausgebucht sei. Mehr unter [fernstudium-info.de](https://www.fernstudium-info.de): <https://www.youtube.com/watch?v=6aONhkOxC5E&t=1028s>



## Wie geht das denn nun mit dem Gründen?

Immer wieder denken Studierende und Alumni darüber nach sich selbstständig zu machen. Wie kann ich die Anregungen und Kompetenzen aus meinem Studium und Berufsleben in eine erfolgreiche Selbstständigkeit überführen? Wir wollen viele Fragen rund um die Selbstständigkeit mit einer sechsteiligen Serie in der ersten Jahreshälfte aufnehmen, beantworten, zur Diskussion stellen und natürlich auch den Mut zur Selbstständigkeit anregen. Wir starten am 15.02.2023 um 19.30 Uhr:

15.02. – Gründung

22.03. – Versicherungen und Recht

19.04. – Steuern

10.05. – Familiengründung

14.06. – Vermarktung und Werbung

12.07. – Erfolgreich gegründet! Was können wir lernen? Aktive und ehemalige DIPLOMA-Studierende stellen ihre Vorhaben vor

Anmeldung: <https://diploma-alumni.de/events/129/>

### Was kommt in der nächsten Zeit?

#### **12.10.22: Improvisation – spielerisch – souverän von der Bühne ins wahre Leben**

Redegewandt, schlagfertig und souverän – jede(r) von uns kennt Situationen, in denen man sich diese Eigenschaften wünscht. Aber wie bereitet man sich auf Situationen vor, die einen unvorbereitet treffen? Wo lernt man das? Und kann sowas sogar Spaß machen? Zwei professionelle Schauspieler\*in führen uns in die Geheimnisse ihrer Kunst für unseren Alltag ein.

#### **26.10.22: Lahm oder stark? Erfolgreich moderne Korrespondenz texten**

„Lies mich! Lies mich!“ In unseren virtuellen und realen Postfächern buhlen tagtäglich zahlreiche Nachrichten um unsere Aufmerksamkeit. Als Empfänger\*in werfen wir möglichst umgehend alles weg, was uninteressant ist. Als Absender\*in wollen wir, dass genau unser Schreiben gelesen wird. Der Kommunikationsberater Dipl.-Volkswirt Andreas Franken arbeitete 20 Jahre in der Chefredaktion des Loseblatt-werks "Der Reden-Berater". Er verfasste unzählige Artikel und Beiträge und das Standardwerk zum Redenschreiben.

#### **07.11.2022: Handy und Telefon. Warum viele an diesem geheimnisvollen Instrument scheitern**



Ich doch nicht!!! Telefonieren tue ich doch schon seit frühesten Kindheit! Also kein Problem? Das Jahr geht zu Ende und gerade beruflich werden telefonisch noch so manche Dinge in "trockene Tücher" gebracht. Aber nicht jede/r mag telefonieren. Für viele andere passiert es einfach. Dabei ist die Kundenorientierung in der verbalen Kommunikation ein wesentlicher Schlüssel für den Erfolg. Daniel Warton führt uns in die Gesprächsführung am Telefon ein, in die Bearbeitung von Beschwerden und Konflikten und das erfolgreiche Telefonmarketing. Er zeigt uns, wie wir die wirklichen Probleme hinter den vermeidlichen Problemen erkennen, wie wir zugewandt und klar kommunizieren und gute Lösungen finden. Daniel Warton

ist Studienzentrumsleiter in Bonn und hat vorher viele Jahre im Marketing und Vertrieb gearbeitet.

#### **09.11.2022 Professionelle Fürsorge ... für mich**

Für viele bedeuten die letzten Wochen des Jahres Stress. Weihnachten steht vor der Tür, auf der Arbeit sind Projekte und Abschlüsse zu bewältigen und die vermehrten sozialen Verpflichtungen bedeutet zusätzliche Kraftanstrengungen. Wie kann ich also besonders in dieser Zeit meine eigenen Kräfte erhalten und auch aktivieren? Prof. Dr. Kathrin Rothenberg-Elder arbeitet seit 2014 an der DIPLOMA und ist seit 2017 an der Hochschule Professorin für Psychologie.

#### **23.11.2022 Exkursion und Liveübertragung aus dem Neurofeedbackzentrum Berlin**

Im zweiten Teil der Veranstaltung am 23.11. 2022 besuchen wir das Neurofeedbackzentrum Berlin, erhalten eine exklusive, fachkundige Einführung und machen uns selber ein Bild durch das Ausprobieren. Wir erleben ganz konkret wie wir auf bestimmte Reize reagieren, obwohl sie uns noch nicht bewusst sind. Über das Neurofeedback werden sie uns jedoch bereits "visualisiert". Dies kann uns helfen unsere Reaktionen frühzeitig besser zu erkennen, zu verstehen und zu ändern!

## Was geschah sonst noch?

Seit Anfang des Jahres fanden bisher 21 Online-Veranstaltungen im Alumninetz statt. Hier ein paar besondere Veranstaltungen:

- Nein danke, haben wir schon, kennen wir schon, brauchen wir nicht, haben´s dicke genug! „Geldsparen durch Energiesparen. Zuhause und im Homeoffice.“ Der Energieberater der Verbraucherzentrale Herr Dipl.-Ing. Merkel hatte nur 15 Zuhörer\*innen im Juni. Schon erstaunlich, dass es im Verhältnis zur öffentlichen Diskussion und Aufregungen so wenige Teilnehmende gab. Gut, dass es uns so gut geht. Nachhaltigkeit und Klimawandel – vielleicht stimmen die öffentliche Diskussion und unser Handeln nicht überein? Nachhaltigkeit und Geldsparen?

Die Energiepreise steigen. Viele haben auch gar nicht vor Augen, dass Homeoffice bzw. Homeschooling Mehrkosten von bis zu 250 € im Jahr verursachen können. Der Energieberater zeigte uns einfache Wege und Verhaltensweisen auf, wie eine Familie bis zu mehrere hundert Euro im Jahr sparen kann.

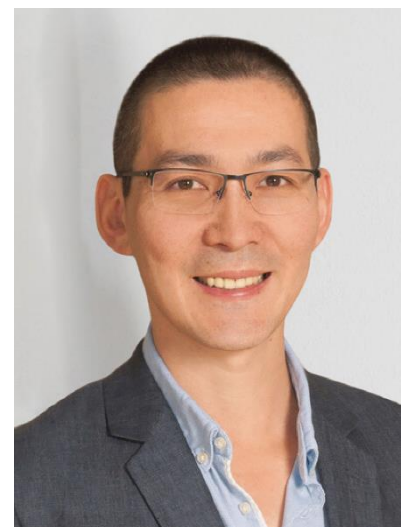
- Ebenfalls im Juni ging es um die Funktionsweise unseres Gehirnes und neue neurowissenschaftliche sowie psychologische Erkenntnisse. Nach der Online-Einführung in das Thema sind wir zur 2ten nun hybriden Veranstaltung am 23.11.2022 vor Ort und parallel im Netz.

**Dieses Jahr war unsere Sommerakademie mit vier Veranstaltungen richtig voll.** Vier Referent\*innen nutzen die Chance neue Themen vorzustellen. Mit fast 40 Teilnehmenden war die Veranstaltung zu wissenschaftlichem Arbeiten und elektronischen Literaturverwaltungsprogrammen von Prof. Dr. Kathrin Rothenberg-Elder besonders gefragt. Dr. Thomas Schneider referierte später zu „Krankenversicherungen und Gesundheitssysteme in Europa,“ Elli Kutscher verband in ihrem Beitrag Theorie und Praxis mit der Betrachtung „Embodiment – Die Wechselwirkungen zwischen Körper und Geist,“ und Laura Jänicke fragte, ob unsere Gastlichkeit im beruflich-privaten Umfeld nach den harten Lockdowns im Zuge der Corona-Pandemie sich verändert habe.

## Kreative Mediensplitter

Wie kann es nach einem kreativen Fernstudium weitergehen? Stella Wenzel, Jenny Habermehl, Veronika Herberger und Andreas Maxbauer berichten und diskutieren aus ihrer Perspektive als Absolvent\*innen, Dozent\*innen, Angestellte, Selbstständige und Berater\*innen. Schon mal reingeschaut? <https://www.youtube.com/watch?v=5-FVr-go5YU>

Ab dem Wintersemester wird Andreas Lanig von Bärbel Kühne die Verantwortung für den Fachbereich Kommunikationsdesign übernehmen. Bärbel Kühne wird sich auf die Leitung und Entwicklung der Studiengänge „Craft Design (B.A.)“ und „Design und Leadership (M.A.)“ fokussieren. Prof. Dr. Lanig und Prof. Dr. Kühne wurden in den Senat der Hochschule als Professor\*innenvertreter\*innen gewählt (Hilfe, wie gendere ich richtig 😊).



Unser Tutor des Jahres Prof. Dr. Giovanni Vindigni hat mir mit Herzblut, Begeisterung und unter Zeitdruck noch ein Interview gegeben. Er steht für neue, digitale Studiengänge. Er wohnt im hohen Norden an der Schlei und sieht den Landstrich als alte Winkerregion. Seine Wege sind deswegen manchmal weiter wie zur Gamescom in Köln, was ihn aber nicht vor kritischen Fragen bewahrt.

### **Es gibt fast 20.000 Studiengänge in Deutschland, wer braucht denn dann noch einen Studiengang Digital Games Business (B.A.)?**

Sowohl die Ergebnisse meiner sehr umfangreichen Doktorarbeit als auch die aktuellen Auswertungen des Bundesverbands „game e. V.“ stellen fest, dass fast jede\*r zweite\*r Bürger\*in mit Wohnsitz in Deutschland sich als Gelegenheitsgamer sieht.

Der Bundesverband „game e. V.“ präzisiert, "6 von 10 Deutschen spielen Games", ich dagegen halte diese Aussage für forschungsethisch sowie im Sinne des Forschungsdesigns für defizitär, da ebenfalls Ausländer mit Wohnsitz in Deutschland diesem langjährigen Trend mit Herzschlag folgen. In meinen Auswertungen, ausgehend von 34,3 Millionen Gelegenheitsgamern (damalige Basiszahlen der Gesellschaft für Konsumforschung - GfK) mit Wohnstandort Deutschland und einem statistischen Stichprobenfehler von unter 4%, konnte ich nachweisen, dass 58,4% Männer und 41,6% Frauen gelegentlich zocken. Personen mit divers als geschlechterspezifische Orientierung wurden seitens der Befragten/empirischen Probanden nicht angegeben.



Die Gamer identifizieren sich durchaus mit dem Wirtschaftszweig, allerdings ist diese Kohorte mit Blick auf die Fragestellung zu IT-Affinität und Kreativität sehr heterogen. Wenn das Games Biz (Spielewirtschaft) über den Fachkräftemangel klagt, stellt sich die Frage, welche Kompetenzen innerhalb dieser Zielgruppe für das Wirtschaftssegment vorliegen, um diese mittels eines spezifischen Studienprogramms zu aktivieren. Wir offerieren der Branche als DIPLOMA Hochschule verantwortlich Anschluss-, Innovations- und Zukunftsfähigkeit.

Die Wettbewerber mit ihren zahlreichen Studiengängen bieten im Umfeld der Arbeitswirklichkeit Games Biz eher kreative, IT-, medienlastige Studiengänge an. Ein bekannter Game-Producer nannte es einen „Gemischtwarenladen“ mit dem Ergebnis: „Die können nach dem Studium nicht wirklich viel.“ Ich habe durch meine Auswertungen, diverse Experteninterviews mit Marktführern, die Gespräche mit Vertretern des Bundesverbands game e.V. etc. herausgefunden, dass ein Studium mit Schwerpunkt Games Management als sehr wichtig erachtet wird. Dies stärkt bei uns in der Branche das Entrepreneurship-Potential also den Mut zur Selbstständigkeit. Viele Teams und Mitarbeitende ziehen aufgrund von Steueranreizen aus Deutschland weg (insbesondere in der Corona-Zeit).

Im Jahr 2015 stellte der Bundesverband „game e. V.“ fest, dass rund „85 Prozent der befragten Unternehmen ...“ offene Stellen zu besetzen haben, wobei knapp ein Drittel, d. h. 32 Prozent der Bewerber von außerhalb der EU stammen (game e.V., 2020b).

Meine Forschungsergebnisse ermöglichen Ableitungen mit den festgestellten Bedarfen der Game Branche/Wirtschaftssegment. Laut „game e. V.“ ist die Innovationsfähigkeit des Games-Biz gefährdet. Wir müssen in Deutschland hochschulisch sowie lernzieltaxonomisch wichtige Kernkompetenzen

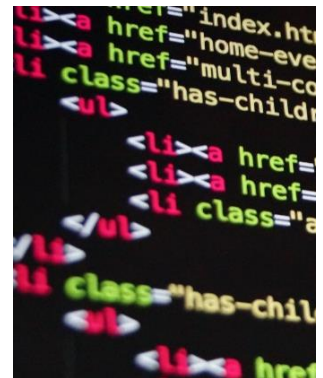


vermitteln. Dazu gehören u. a. Community-, Wissens- und Innovationsmanagement im Games Biz, Transmedia, Monitoring und Controlling unter urheberrechtlichen Aspekten. Das Urhebergesetz § 32 UrhG („angemessene Vergütung“) spielt bspw. in Folge einer medienkonvergenten Streaming-Wirtschaft mit neuen Modellen wie Freemium und Let’s Plays eine Rolle. Viele Inhalte in der Medienwirtschaft, wie der Games-Wirtschaft, sind nun so umfangreich und kompliziert geworden, dass es ausgebildeter Fachleute bedarf, die sich heuristisch komplexitätsreduziert um die Belange eines Developers, Publishers, Streaming-Anbieters etc. kümmern. Deswegen lernen unsere Studierenden als eine Kernkompetenz, den Kunden wirklich partizipativ in die komplexen und wichtigen Prozesse des Games Biz einzubinden.

### **Wie entwickelt sich die Branche?**

IT-Fachkräfte werden händeringend gesucht, der Trend hat sich in den vergangenen Jahren sehr erheblich verschärft (Business-User, 2020; Business-User 2021).

Die deutsche Games-Wirtschaft sollte nicht nur als Taktgeber der inländischen Medienwirtschaft, sondern als Innovationstreiber der gesamten digitalen Kommunikations-, Informationstechnologie und Unterhaltungswirtschaft verstanden werden (Gameswirtschaft, 2019). Hier waren wir in Deutschland im Vergleich zu ausländischen Hochschulen, Bildungs- und Kulturpolitik in den vergangenen Jahrzehnten nachlässig. Kreative, innovative, unternehmerisch-denkende Köpfe in der Games-Wirtschaft stoßen Disruptionen an, insbesondere mit Fokus auf die sogenannten normativen Innovationen in Hinblick auf gegenwärtige Lebens- und Arbeitswirklichkeiten.



Diese lassen sich ebenfalls vielfach im Umfeld der Gesundheits-, Tourismus-, Bildungs-, Gestaltungs-, Militärwesen, in Sport, Internet-, Film- und Musikwirtschaft verorten wie bspw. bei dem Phänomen e-Sports. Ich denke dabei auch an den einfachen und unkomplizierten Austausch mit meinen Kolleg\*innen. Wir können als Hochschule diesem Segment einen überfachlichen Mehrwert anbieten im Unterschied zu unseren Wettbewerbern: man denke an Tourismuswirtschaft und e-Sports oder e-Sport und Physiologie.

Die Bundesregierung stellte am 5. April 2019 mit Nachdruck fest, dass es wichtig sei, die deutsche Games-Wirtschaft zu stärken: „Während die Branche weltweit wächst, schrumpfte der Marktanteil deutscher Unternehmen an den heimischen Umsätzen zuletzt. Um Deutschland als Standort für Computerspielentwicklung zu stärken, stellt die Bundesregierung 50 Millionen Euro im Jahr 2019 zur Verfügung“ (Bundesregierung, 2019).

### **Wirtschaftliches Verständnis ist in dem Studiengang wichtig. BWL-er\*innen sind heute nach ihrem Studium auch digital fit. Wäre es da nicht besser, das Thema Nutzerfreundlichkeit digitaler Anwendungen in den Wirtschaftswissenschaften mit digitalen und kreativen Anteilen zu verbinden?**

Die Branche, lieber Carsten, ist zu speziell und viel zu komplex. Bekanntlich kannst Du seit vielen Jahren Musikmanagement, Filmmanagement und Medienmanagement studieren; das hat Gründe, die mit der Komplexität der Medienwirtschaft kausal zu kontextualisieren sind. Biz generiert seit fast 15 Jahren mehr Umsatz als das Film- und Musikbiz zusammen und bringt Inventionen und somit Innovationen auf den Weg. Wir brauchen Games Management-Kompetenzen, die in einem eigenen Studiengang bspw. unternehmerische Prozesse grundlegend verdeutlichen und wegen des MOT-Modells (Mensch-Organisation-Technik) ganz andere Spezifika verzeichnen. BWL stellt nur einen limitierten Ausschnitt

dar. Management Studies (agil), bezogen auf das Phänomen Digital Games, bedingt viel mehr, einen anderen Herzschlag, eine andere Passion, ein anderes Verständnis, ein ganz bestimmtes kreatives Denken, eine gewisse Reziprozität und insbesondere Empathie mit Bezug auf die Wissensökonomisierung unserer Arbeitswirklichkeit, bezogen auf die Informatisierung – Individualisierung – Internationalisierung. Insoweit sind interkulturelle Kompetenzen unserer Studierenden sehr wichtig, da die Developer- und Publisher-Teams in Deutschland sehr international geprägt sind.

**Giovanni, eine persönliche Frage: Welche Lehrveranstaltung bzw. welches Wissensgebiet fasziniert und begeistert dich am meisten in dem neuen Studiengang Digital Games Business (B.A.)?**

Sicherlich Wissens-, Innovationsmanagement, Games-, Transmedia-, Medien- und Kommunikationsmanagement, Forschungsdesign und Forschungsethik, Games Studies und Ludologie (Lehre vom Spielen). Mich begeistert, dass der Games-Markt sehr schnelllebig ist und dementsprechend die Lehrinhalte des Studiums und das Games Biz per se stets überdacht werden müssen.

**Noch eine Frage. Du wohnst im hohen Norden und bezeichnest die Region selber als altes Wikingerland. Wann gibt es mit dem neuen Studiengang das erste Wikingerspiel – vielleicht als Start-Up?**

In der Tat soll im hohen Norden, in Schleswig-Holstein etwas passieren. Unser neuer Wirtschaftsminister, Herr Minister Claus Ruhe Madsen ist gebürtiger Däne. Er sagte in Neumünster vor einigen Wochen auf einer Games-Messe, der Gamevention, an der ich teilnahm: ... „Und genau das biete auch ein sehr hohes Potenzial an Bruttowertschöpfung, an dem Schleswig-Holstein bislang nur einen sehr geringen Anteil hat,“ so Madsen. Der Koalitionsvertrag der neuen schwarz-grünen Landesregierung sehe deshalb explizit vor, diese Chance für Schleswig-Holstein zu nutzen. „Unter anderem auch durch die Ansiedlung von Games- und digitalen Unternehmen,“ führte Madsen weiter aus.

Ich kann mir durchaus vorstellen, Präsenzvorlesung und Veranstaltungen mit den Studierenden im Schloss Gottorf und im Wikinger Museum Haithabu zusammen mit Vertreter\*innen des Games Biz zu veranstalten. Die Wikinger haben die Spielegeschichte sehr geprägt:-), greifen wir doch auch auf diese Elemente unserer Kulturgeschichte im hohen Norden zurück! Man denke an die Hneffa Tafel ('Hneffa-tafl), ein Brettspiel, welches aus dem 4. Jahrhundert stammt und mit den Wikingern nicht nur nach Haithabu gelangte, sondern auch nach England, in die Ukraine und nach Russland. Spielen verbindet die Menschen, weil Spielen positivistisch stets regelgeleitetes Spielen ist.



Denke ich an die Zukunft, sehe ich gerade im Norden Potentiale. In Dänemark passiert mit Blick auf das Games Biz und den e-Sports sehr viel und es gibt dort nur wenige Studienangebote in diesem Bereich. Wir könnten unseren Studiengang als hybrides Studium in Flensburg anbieten. Wir sind dann nahe an der dänischen Grenze. Viele Dänen kaufen bei uns in Flensburg ein (nicht nur, weil der Alkohol günstiger ist). Die Verantwortlichen für Digitales und Innovation in Schleswig-Holstein signalisierten mir in persönlichen Gesprächen auf der Gamevention, wie wichtig die Standorte Flensburg und Kiel dafür seien. Bildungspolitisch überlegt man sich, wie man den Wegzug junger Menschen aus Schleswig-Holstein verhindern könne.

Eine Antwort ist, zeitgemäße Studiengänge zu entwickeln und anzubieten und ... denken wir mal weiter, daraus wieder Unternehmensgründungen zu fördern. Laut DKV-Report leben im Übrigen die gesündesten Menschen in Schleswig-Holstein und Brandenburg. Ich lebe dort, wo andere Urlaub machen. Warum nicht studieren, wo andere Urlaub machen? Und warum nicht auch online, international vernetzt an unseren schönen Küsten in der Gamingbranche arbeiten?

## Personalia

Eine Reihe neuer Kolleg\*innen hat in den letzten Monaten an der DIPLOMA Hochschule angefangen. Freut euch auf die Vorstellung in den nächsten Ausgaben. Sie suchen selber Mitarbeiter/-innen? Das Alumninetz veröffentlicht Ihre Stellenangebote in der Jobbörse gerne. Einfach mal reinschauen ... <https://diploma-alumni.de/jobs/list/>

## Stellenangebote, Jobs und Praktika

Die DIPLOMA Hochschule sucht in vielen Bereichen neue Mitarbeitende, als da wären: Hochschullehre, Studienberatung und -betreuung, Verwaltung, Wissenschaftliche Mitarbeit, Marketing und freie Mitarbeit. Dies betrifft insbesondere den Hauptverwaltungssitz in Bückeberg und den Standort der Hochschule in Bad Sooden-Allendorf, aber auch Studienzentren. Manche Tätigkeiten sind durch die Honorartätigkeit und Fernlehre räumlich und zeitlich flexibler. Deswegen lohnt sich ein Blick in die Stellenanzeigen auf der Homepage: <https://www.diploma.de/stellenangebote#term-58>

## Gut zu wissen

**200 € auf die Hand! Wer neue Studierende wirbt, erhält als Alumni-Mitglied oder auch Studierende\*r der DIPLOMA Hochschule 200 € je Werbung als Dankeschön\***

Alle Alumni-Mitglieder / Studis der DIPLOMA Hochschule können einer Werbepremie i.H.v. 200,- Euro erhalten, wenn sie einen neuen Studierenden angeworben haben. Diese Prämie gilt für alle neu geworbene Studierende zum Wintersemester 2022/23. Als Nachweis muss der neu eingeschriebene Studierende die Anwerbung durch ein Alumni-Mitglied mit dem Einreichen seiner Anmeldeunterlagen formfrei bestätigen. Der angeworbene Student muss mind. für ein halbes Jahr die Studiengebühren ordnungsgemäß entrichten, damit die Auszahlung der Werbepremie nach circa 10 Wochen erfolgen kann. Es werden max. 5 Werbepremien zu je 200,- Euro pro Person für neu angeworbene Studierende für das WS 22/23 ausgezahlt. Diese Vergünstigung kann nicht mit dem Geschwister- und Partner-Bonus oder dem Bonus für Schüler/innen oder Absolvent/innen der Blindow-Schulgruppe kumuliert werden.

**Mitglied werden?** Die Basis-Mitgliedschaft ist für aktive und ehemalige Studierende sowie Mitarbeitende und Dozierende der DIPLOMA Hochschule gebührenfrei. Die **Premium Mitgliedschaft** kostet 20 € im Jahr. Dafür erhalten Sie bei einem Zweitstudium an der DIPLOMA Hochschule i.d.R. einen Bonus\* zwischen rund 400€ bis 700€ (Bedingungen unter: <https://diploma-alumni.de/mitgliedschaft/>).

\*Diese **Aktionen** gelten nur an hochschuleigenen Standorten. Studiengebühren und Tarife von Kooperationspartnern der Hochschule können abweichen. Die Bonus-Aktionen sind zudem nicht mit weiteren Spar-Aktionen kumulierbar. Infos: <https://www.diploma.de/finanzierungsmoeglichkeiten>

### Anregungen und Vorschläge zur Alumniarbeit an:

Dr. Carsten Kolbe-Weber  
Leitung Studienzentrum Berlin & Alumni-Netz  
DIPLOMA Hochschule

Phone: 030 / 53 000 95-62  
Mobile: 0151 - 228 049 30  
E-Mail: [carsten.kolbe-weber@diploma.de](mailto:carsten.kolbe-weber@diploma.de)