



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

*Hamburg University of Applied Sciences*

**Forschungsband  
2008/2009  
Fakultät Design, Medien und  
Information**



# Forschungsband 2008/2009

04 **Vorwort**

06 **Übersicht Forschungsschwerpunkte**

## **Forschungsschwerpunkt 1**

### **Visuelles Denken**

- 09 Moden (er-)finden  
Prof. Viktoria Greiter und Prof. Marion Ullrich
- 13 Neue Erzähltechnologien III „Games“  
Prof. Gunther Rehfeld und Prof. Dr. Roland Greule
- 17 Organisation eines internationalen Netzwerks der Illustration  
Prof. Mölck-Tassel und Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer
- 21 Pressefotografie und Bildjournalismus  
Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

## **Forschungsschwerpunkt 2**

### **Sound Analysis and Design**

- 25 Wissenschaftliche Begleitung der klangästhetischen Weiterentwicklung der Violine  
Prof. Dr. Robert Mores

## **Forschungsschwerpunkt 3**

### **Information und die Entwicklung des Internets**

- 29 Baltic Sea Virtual Campus (BSVC)  
Prof. Dr. Wolfgang Swoboda und Prof. Dr. Ulrich Hofmann
- 33 Chat4you – Das interaktive Lexikon: Chatbots in der Onlinelexikographie  
Prof. Dr. Franziskus Geeb und Prof. Dr. Ulrike Spree
- 37 Didaktik virtueller Informationszentren  
Prof. Dr. Johannes Ludwig
- 41 Innovationstreiber von WEB 2.0: Eine empirische Kausalanalyse  
Prof. Dr. Ulrich Hofmann
- 45 Internetentwicklung und Innovationen in den Medien der Metropolregion Hamburg  
Prof. Dr. Hardy Gundlach
- 49 Medienwirtschaft und Kommunikationspolitik in „Second Life“  
Prof. Dr. Wolfgang Swoboda
- 53 Qualität von Web-Suchmaschinen  
Prof. Dr. Dirk Lewandowski
- 57 Situation und Zukunft des wissenschaftlichen Publikationsmarktes  
Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler und Prof. Dr. Rainer Klassen

62 **Doktoranden an der Fakultät Design, Medien und Information**

63 **Impressum**

Weitere Informationen zu den Forschungsthemen unter: [www.haw-hamburg.de/dmi.html](http://www.haw-hamburg.de/dmi.html)



## Vorwort

4 Mit dem vorliegenden Forschungsband der Fakultät DMI (Design Medien und Information) sollen die vielfältigen Forschungsaktivitäten der Kolleginnen und Kollegen im Jahr 2008/2009 vorgestellt werden. Der Forschungsband spiegelt die große Bandbreite der Fakultät mit ihren drei Departments Design, Technik und Information wider. Beginnend von der klangästhetischen Weiterentwicklung von Violinen über die Qualität von Web-Suchmaschinen bis hin zu neuen Erzähltechnologien im Gamesbereich beschäftigten sich die Forscherinnen und Forscher mit aktuellen Themen. Diese Forschungsbereiche passen hervorragend zu der Metropolregion Hamburg mit den Schwerpunkten Medien und Kultur.

Innerhalb der Fakultät beschäftigen sich 18 Professorinnen und Professoren mit verschiedenen Forschungsbereichen, von denen in diesem Forschungsband dreizehn kurz vorgestellt werden. Innerhalb der letzten 3 Jahre haben sich in der Fakultät drei Forschungsschwerpunkte etabliert:

- Visuelles Denken
- Sound Analysis and Design
- Information und die Entwicklung des Internets

Ein vierter Forschungsschwerpunkt in dem Bereich „Game“ ist gerade im Entstehen.

Innerhalb der Forschungsschwerpunkte, aber auch innerhalb der einzelnen Forschungsgebiete gibt es eine große Anzahl von Kooperationen und Zusammenarbeiten mit Industrieunternehmen, sowohl innerhalb von Hamburg als auch in Europa und dem Nahen Osten, beginnend vom baltischen Raum, über Paris bis hin nach Israel.

Wie für eine Hochschule der Angewandten Wissenschaften üblich, werden Themen bearbeitet, die die Anwendung betreffen, dabei geht es um hochkomplexe Themen wie z.B.: Wie können semantische Merkmale aus Klängen extrahiert werden, die mit Wohlklang korrelieren. Hier besitzt der Forschungsansatz eine Spitzenposition im europäischen Forschungsbereich. Was wäre Forschung ohne die

5 Vielzahl von Diplom-, Bachelor- und in Zukunft auch Masterarbeiten. Durch diese Forschungsbereiche erhalten die Studierenden die Möglichkeit, während ihres Studiums verstärkt mit Forschungsfragen konfrontiert und in Forschungsthemen involviert zu werden. Neben der Forschung werden innerhalb des Departments Technik zur Zeit vier Dissertationen durchgeführt bzw. betreut. Eine Dissertation im Bereich Medienkultur zusammen mit der Universität Hamburg, zwei Dissertationen im Bereich Klangästhetik in Zusammenarbeit mit der Helmut-Schmidt-Universität in Hamburg sowie eine Dissertation bei einem europäischen Flugzeugunternehmen zusammen mit der Universität Bremen.

Die Forschungsschwerpunkte werden in Zukunft noch weiter verstärkt, insbesondere durch den gerade verabschiedeten Masterstudiengang „Design“, mit den Schwerpunkten Illustration, Kommunikationsdesign und Mode-, Kostüm- und Textildesign, im Department Design, den Masterstudiengang „Sound, Vision, Games“ im Department Technik und den seit rund einem Jahr bereits bestehenden Masterstudiengang „Informationswissenschaft und –management“ am Department Information. Auch die kooperativen Masterstudiengänge mit dem Department Wirtschaft bzw. dem Department Informatik werden perspektivisch von den Forschungsbereichen profitieren.

Neben den vielen Preisen und Auszeichnungen, insbesondere im Department Design, sind Kolleginnen und Kollegen als Gutachter in Forschungsprogrammen und in der Akkreditierung involviert. In der Summe der eingeworbenen Drittmittel in den letzten Jahren besitzt die Fakultät eine Spitzenstellung innerhalb der HAW.

Das Dekanat bedankt sich bei den Kolleginnen und Kollegen, die die Inhalte für diesen Forschungsband bereitgestellt haben und ihrem Engagement innerhalb der Forschungsprojekte, sowie bei Herrn Dipl.-Ing. Thomas Lemke für die Koordinierung der Inhalte und Frau Dipl.-Des. Dorothee Kaser für das Layout des Forschungsbuches.

Prof. Dr.-Ing. Roland Greule  
Prodekan Fakultät DMI  
Vorsitzender des Forschungsausschusses

### Forschungsschwerpunkt 1 Visuelles Denken

In diesem Forschungsschwerpunkt geht es um die Entwicklung und Realisation von hochwertigen, nachhaltigen Designprozessen und Designprodukten in Zusammenarbeit mit einer sich schnell verändernden Arbeitsstruktur in Verlagen, Agenturen, Studios und Unternehmen.

Die Forschung erstreckt sich von konkreten Designentwicklungen in Zusammenarbeit mit Firmen und Institutionen über die Dokumentation dieser Arbeit bis hin zu begleitender Forschung in Form von technischer Entwicklungsleistung in Bezug auf die Realisation der Designentwicklungen und theoretischen Analyse.

#### Kontakt

FSP Sprecher

Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer  
Tel: 040 42875 4881  
E-mail: reinhard.schulz-schaeffer@haw-hamburg.de

Weitere FSP Mitglieder  
Prof. Anke Feuchtenberger  
Prof. Bernd Mölck-Tassel

### Forschungsschwerpunkt 2 Sound Analysis and Design

In einem Zeitraum von drei Jahren werden verschiedene Projekte der musikalischen Akustik, Psychoakustik und Audiosignalverarbeitung erforscht.

Ziel ist die Konstruktion einer interdisziplinären Analyseplattform als Werkzeug zum besseren Verständnis von Klangentstehung, Klangwahrnehmung und Klangqualität bei Musikinstrumenten.

#### Projekte

- Zur Berechnung des Wohlklangs
- Virtuelle Violine
- Messverfahren der musikalischen Akustik

#### Kontakt

FSP Sprecher

Prof. Dr. Robert Mores  
Tel: 040 42875 7675  
E-mail: mores@mt.haw-hamburg.de

Weitere FSP Mitglieder  
Prof. Dr. Wolfgang Fohl (Fakultät TI)  
Dipl.-Ing. Friedrich v. Türckheim  
Dipl.-Ing. Thorsten Smit

### Forschungsschwerpunkt 3 Information und die Entwicklung des Internets

Im Rahmen des Forschungsschwerpunkts Information und Entwicklung des Internets werden Fragen zu den technologischen, gesellschaftlichen und ökonomischen Folgen der Internetentwicklung für Kommunikation, Informationsbedarf, Informationsvermittlung und Informationskonsum bearbeitet.

#### Projekte

- Internetentwicklung und Strukturwandel in den Medien der Metropolregion Hamburg
- Web 2.0 und onlinelexikographische Methoden, Entwicklungen und Perspektiven aus Sicht der Informationstechnologie, Linguistik und Usability
- Qualität on Web-Suchmaschinen
- Situation und Zukunft des wissenschaftlichen Publikationsmarktes
- Innovationstreiber von WEB 2.0:  
Eine empirische Kausalanalyse
- Medienwirtschaft und Kommunikationspolitik in „Second Life“ (MWKP SL)
- Online-Dokumentationszentren: Monitoring im Internet von Medienfreiheiten (Pressefreiheit) und gesellschaftlicher Demokratieentwicklung

#### Kontakt

FSP Sprecher

Prof. Dr. Hardy Gundlach  
Tel: 040 42875 3627  
Fax: 040 42875 3629  
E-mail: hardy.gundlach@haw-hamburg.de

Weitere FSP Mitglieder  
Prof. Dr. Franziskus Geeb M.A.  
Prof. Dr. Ulrich Hofmann  
Prof. Dr. Dirk Lewandowski  
Prof. Dr. Johannes Ludwig  
Prof. Dr. Rainer Klassen  
Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler  
Prof. Ursula Schulz M.A.  
Prof. Dr. Ulrike Spree  
Prof. Dr. Wolfgang H. Swoboda, M.A.

## Moden (er-)finden

von Prof. Viktoria Greiter und Prof. Marion Ullrich

Mode ist Projektionsfläche für Wünsche.

„Armgartstrassen Labels“ sind Denk-, keine Design-Stücke. Jenseits der schönen Formen des traditionellen Designs geht es um die Fragestellung: Welcher neue Gestaltungsansatz wird in Zukunft notwendig sein für ein Welttheater, einem bewegten Raum, in dem sich Lebende-Werbeträger tummeln. Die Erprobung differenzierter Entwurfsprozesse ist im Forschungsprojekt in die Lehre integriert: „makingBrands“ versteht sich als ein Versuchsfeld um Dress-Codes zu entziffern und neu in Szene zu setzen. Es stellt dem Stylisten Tools bereit, die es ermöglichen, die Sprachsysteme der Kleidung für Rollenspiele und die Inszenierung seiner Modelle/Figuren anzuwenden und zu (be)nutzen.

Fashion is projection surface for Desires.

„Armgartstrasse Labels“ are rather pieces of thinking than pieces of Design. Beyond the beautiful forms of the traditional Design it raises the question: Which new organization of Design net will be in the future necessary for a World Theatre, a moved area, in which a vivid medium of advertising will rump. The testing of differentiated draft processes is integrated in the research project into the teachings: „makingBrands“ defines itself as experimental field to decipher around Dress codes and to set again new in the scene. It sets the stylist tools available, the language systems of the clothes, which make possible for role performances and production of its models/figures to use and too (be) uses.



**Wissenschaftliche Ziele des Projekts**

Im weiteren Verlauf konzentriert sich die Forschungsarbeit auf das (Er-)Finden neuer Wege im Kontext materieller + immaterieller Welten: Wunsch-, Spiel-, Denk-Stücke.

Dazu tritt die Entwicklung neuer Tools für den Lebens- und Gestaltungs-Prozess. Inszenierung und Präsentation bleiben dabei ein begleitender Bestandteil. In das Forschungsprojekt sind Diplomarbeiten integriert, Lehrinhalte für das Masterprogramm werden weiter vertieft.

**Wirtschaftliche Ziele**

Im Mittelpunkt stehen die (Er-)findung neuer Wege für die Produktgestaltung und Produktpräsentation im Hinblick auf sich erweiternde Berufsfelder. Darüber hinaus soll die Nutzbarmachung dieser neuen Wege zur konkreten Umsetzung im Entwurf und der Herstellung neuer Kollektionen führen und zur Gründung kleiner mittelständischer Labels/ Brands motivieren.

**Beschreibung des Projekts**

Das Forschungsprojekt begann mit dem Fokus auf neue Vermarktungsstrategien im Wechselspiel von Produkt + Präsentation zur Förderung von Existenzgründung mit regionalen Ressourcen.

Projektbeispiele hierfür sind:

- „Zu Hause in St. Pauli“, Heimatliche Designführung
- „Fetisch“
- „Material und Spiel“
- „Kreationen der Armgartstraße auf dem Laufsteg“

Das Leitbild des Projektes ist:

Mode ist eine Art zu leben, eine Art etwas zu tun, eine Haltung. Mode so verstanden ist nicht Design und nicht Kultur, Mode macht Kultur!

Die Mode gestaltet sowohl Kleidung, Formen des gesellschaftlichen Umgangs und Lebensweisen der Wohnkultur als auch Kunst, Literatur, Theater u.a. Kooperationen mit Kampnagel und Ausstellungshaus M1. sind in Planung. Die Gründung eines interdisziplinären Forschungsschwerpunktes mit der HafenCity Universität wird angestrebt.

Produktdesign Textil: Denk-Stücke, Spiele

- Forschung nicht nur als Ritual, sondern als ein Weitergleiten und Aufdecken bisher unbekannter Zusammenhänge, neuer Grenzen: spielend neue Welten erforschen
- Untersuchung gesellschaftlicher Phänomene als Ansatz zu neuen Wegen der Produkt-Entwicklung
- Reaktion mit designerischen Prozessen auf eine Gesellschaftsschicht, die nicht mehr manipuliert werden möchte
- Schaffung kreativer Experimentierfelder ohne an Statussymbolik zu denken, sowie neuer Spiel- und Erfahrungsräume, dazu das Einnehmen differenzierterer Positionen in bereits Bekanntem
- (Er-)finden (un)konventioneller Objekte/Produkte, die neue Moden auslösen und unter Umständen zu Kult-Objekten generieren können
- Gestaltung innovativer Produkte mit regionalen Ressourcen, als alternative Antwort zur postkapitalistischen Globalisierung
- Schaffung textiler und textilverwandter Welten für ein Bewusstsein, das sich neben logischem Denken auch auf Gefühl und Intuition verlässt.

Weitere sehr interessante und noch zu erarbeitende Fragestellungen in diesem Zusammenhang wären:

- orientieren sich Leitbilder unserer Gesellschaft weiterhin an den Errungenschaften der hochtechnisierten Industriegesellschaft und Steigerung der Produktion?
- bezieht sich der Fortschritt der Technik immer nur auf das technische Mittel oder auch auf deren Inhalte?
- gibt es einen Design-Fortschritt?
- welche kulturellen Werte werden Bedeutung haben?
- machen wir etwas Schönes als Reaktion der Illusion des sich Bewahrens vom Kindheitstraum?

Methoden: Material + Spiel, Spielen und Ausloten verschiedener Begrifflichkeiten.

**Einbindung Projekt – Fakultät**

Mode als als prägendes Element der Kultur hat ganz verschiedene Facetten, die Gestaltung, die Präsentation, das Wissen um die Entwicklung und um den Kontext und nicht zuletzt die Vision.

Frau Prof. Ullrich und Frau Prof. Greiter stehen dabei stellvertretend für das Wissen und die Kompetenz des Departments Design der Fakultät Design, Medien und Information, Visionen entstehen zu lassen und zu verwirklichen.

Der zweite Teil, der notwendig ist um Visionen entstehen zu lassen und die Visionen in Kultur zu übertragen sind neue Sichtweisen und neue Ideen von jungen talentierten Menschen den Studierenden des Departments.



Blick in die Ausstellung des Projektes „Material und Spiel“ (Prof. Marion Ullrich/Aart van Bezooyen)  
Die Leuchte „Lunar Arc“, vorne links im Bild, wurde mit dem 1. Preis des Stilwerk Awards ausgelobt, und wird für das Stilwerk Hamburg in Serie produziert, sowie die Leuchte dahinter auch, beide Leuchtobjekte sind von der Studierenden Meike Heller. Foto: Aart van Bezooyen



Leuchtobjekte aus dem Projekt „Heimatschön“ (Prof. Marion Ullrich/Frauke von Jaruntowski)  
Studierende: Laura Kahnau, Foto: Prof. Marion Ullrich



Fan-Schal FC St. Pauli zum Regencape auseinanderfaltbar. Projekt „Zuhause in St. Pauli“ (Prof. Marion Ullrich/Frauke von Jaruntowski)  
Studierende: Nicole Klein

**Zur Projektleitung**

Professorin Marion Ullrich geboren am 26. Dezember 1943 in Altenhundem, Kreis Olpe, NRW; Studium an Kunst-Hochschulen in Münster, Düsseldorf, Kunst-Akademie, Hamburg HfbK und London Royal College of Art, von 1975–76 als DAAD Stipendiatin; seit 1980 Professur für Textildesign, Leitung der Studienrichtung Produktdesign Textil am Department Design der Fakultät DMI.

2003 Initiierung und seit dem Leitung des Forschungsprojekts Moden (er-)finden. Aktuell hat Frau Prof. Viktoria Greiter, Professorin für Modedesign am Department Design der Fakultät DMI die Leitung des Projektes von Frau Prof. Ullrich übernommen.

**Kontakt**

Prof. Viktoria Greiter  
Department Design  
Armgartstraße 24  
D 22087 Hamburg

Tel (dienstlich): 040 42875 4623  
E-mail: victoria.greiter@haw-hamburg.de

Prof. Marion Ullrich  
Department Design  
Armgartstraße 24  
D 22087 Hamburg

Tel (dienstlich): 040 42875 4621  
E-mail: m.ullrich@haw-hamburg.de

**Wirtschaftliche Kooperationspartner**

Kooperation mit den Firmen Mink Bürsten, Karl Mayer Textilmaschinen, Käthe Kruse Spiele, Stilwerk Hamburg, zwecks Realisation einiger Prototypen.

## Neue Erzähltechnologien III „Games“

von Prof. Gunther Rehfeld und Prof. Dr. Roland Greule

Im Wandel der Medienlandschaft hat sich das Forschungsprojekt mit einem derzeit kontrovers diskutierten Thema auseinandergesetzt, den Computerspielen. Eine wissenschaftliche Betrachtung dieses lange Zeit sehr intuitiv behandelten Themenkomplexes war überfällig. Durch den Auf- und Ausbau des GamecityLab, das seit April 2008 arbeitsfähig ist, wurde die Grundlage geschaffen, sich theoretisch, aber auch in der praktischen Anschauung mit „Games“ auseinander zu setzen. So soll die Basis geschaffen werden in der die Entwicklung der nächsten Generation Spiele nicht auf die Genialität einiger Programmierer baut, sondern auf verlässliche Daten.

In the change of the medium landscape the research project argued at present with one of most controversially discussed topic, the computer games. A scientific view of this long time very intuitively treated group of topics was overdue. By the up and development of the GamecityLab, which is since April 2008 workable, the basis was theoretically created, but also the practical view with „the Games“ is, in addition, to be set apart. This way should the basis in the development of the next generations of the games to be created, based not upon the geniuses of some programmers, but based on reliable data.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Die beiden wissenschaftlichen Ziele sind:

1. Die narrativen Strukturen von „Games“ sollen untersucht, herausgearbeitet und mit bisherigen Theorien der Narratologie wie sie für die Literatur oder den Film bereits existieren verglichen werden.
2. Es soll geklärt werden wie realitätsnah die Elemente der „Games“, wie die Texturen der Oberfläche, die Bewegungen der Figuren oder die Modellierung von Licht und Schatten sind bzw. sein müssen.

### Wirtschaftliche Ziele

Hamburg ist eines der Zentren der Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen. Das GameCityLab erfüllt hier ganz wichtige Aufgaben. Zum einen generiert das Lab ein Wissen, dass für die Weiterentwicklung dieses Wirtschaftszweigs von unschätzbarem Wert ist. Zum anderen stehen der Wirtschaft Studierende und Absolventen mit einem hohen theoretischen und praktischen Wissen zur Verfügung.



GamesCityLab: Oberflächen und Texturen, Basis der virtuellen Welten. Foto Markus Scholz

### Beschreibung des Projekts

Das Projekt gliedert sich in zwei Teile.

Im ersten Teil wurde versucht sich der Thematik Narration in Computerspielen im Rahmen einer Ringvorlesung durch die Schaffung eines Überblicks und die Herausarbeitung grundsätzlicher Fragestellungen zu nähern. Gleichzeitig wurden durch die Vertiefung spezieller Aspekte konkrete Problemstellungen betrachtet und Lösungsmöglichkeiten diskutiert.

Der zweite Teil des Projektes beschäftigte sich mit den technischen Rahmenbedingungen von Realität, zu Wahrnehmung, zu technischer Umsetzung.

#### 1. Ringvorlesung

Prof. Gunther Rehfeld organisierte mit Hardy Dreier vom Hans-Bredow-Institut und in Kooperation mit der gamecity:hamburg im Wintersemester 07/08 eine Ringvorlesung mit 12 Terminen.

Neben den Beteiligten kam es im Rahmen der Vorträge aus Wissenschaft (z.B. Ass.-Prof. Karin Wenz aus Maastricht zu Frauen und MMOs oder Prof. Dr. Christoph Klimmt, Uni Mainz zur sozialen Struktur und dem Suchtverhalten von Onlinespielern) und Wirtschaft (z.B. Sven Ossenbrüggen CEO der gamigo AG zum MMO Markt oder Heiko Hubertz, Geschäftsführer der Bigpoint GmbH zur Finanzierung) zu einem spannenden Austausch, der den aktuellen Stand der wissenschaftlichen Entwicklung und die aktuelle Marktsituation darstellte.

Die Ringvorlesung wird wegen des Erfolges in Kooperation mit der gamecity:hamburg und BüroX unter dem Titel „Games and Beyond“ fortgeführt um den angewandtwissenschaftlichen Dialog fortzuführen. Hierbei werden u.a. die Möglichkeiten und Limitationen des Einsatzes von Second Life, einem 3-D Chat, der auf Spieltechnologie beruht, als Medium im Rahmen einer Vorlesung untersucht.

2. Prof. Dr. Greule untersuchte die Möglichkeit und den Status Quo der Technologie für die Unterstützung der computervisualisierten Erzählungen. Hier wird die Frage der Möglichkeit der Realitätsnähe von Spielen unter Berücksichtigung der physikalisch korrekten Lichtstärkeverteilung von Licht und Schatten, sowie der Berücksichtigung von Reflexion-, Absorption- und Transmissionswerten von realen Materialien untersucht.

In Vorbereitung weiterer Projekte, mit der Fragestellung bezüglich der realistischer Darstellung im Spiel zur Emotionalisierung der Geschichten, wird zur Zeit entsprechende Software wie z.B. das Lichtsimulationsprogramm Inspirer, das mit den Drittmitteln für das GamecityLab beschafft wurde, getestet.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Das GameCityLab ist an der Fakultät Design, Medien und Information im Department Technik angesiedelt. Das aus dem Fachbereich Medientechnik hervorgegangene Department Technik der Fakultät verfügt über langjährige Erfahrung mit der Übertragung von Realität in virtuelle Systeme. Beispielsweise gibt es eines der wenigen virtuellen Studios, das rein für Forschung und Lehre benutzt wird.

Daneben verfügt das Department Technik mit den aktuellen Studiengängen Media Systems und Medientechnik über die wissenschaftliche Kompetenz der Lehrenden auf diesem Gebiet und über äußerst engagierte und interessierte Studierende.



GamesCityLab: Prof. Dr. Greule mit Studierenden bei der Spieleentwicklung. Foto Markus Scholz

#### Zur Projektleitung

Prof. Gunther Rehfeld, geboren 1961 in Hamburg;  
1987 bis 1992 Kunststudium an der HfBK Hamburg (VK)  
u.a. Medienökologie bei Prof. Haller und dialogische  
Systeme bei Prof. Kurt Asleben (Hypercard);  
1992 bis 1994 Arbeit als freier Grafiker;  
von 1992 bis 1998 freiberuflich Konzeption und Gestal-  
tung von Auftritten in Neuen Medien;  
1998 bis 2001 Professur für Medienkommunikation und  
Mediengestaltung an der FH Kaiserslautern;  
seit 2001 Professur an der HAW Hamburg für Grafik und  
digitale Bildbearbeitung und forscht seit der Beschäfti-  
gung mit interaktiven Medien;  
seit Anfang der 90er über neue Erzählstrukturen;  
seit 2007 Aufbau des GamecityLab im Department  
Technik in Kooperation mit der Fakultät TI

#### Kontakt

Prof. Gunther Rehfeld  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information (DMI) – GamecityLab  
Department Technik  
Stiftstraße 69  
D 20099 Hamburg  
Tel: 040 42875 7662  
E-mail: [gunther@rehfeldweb.de](mailto:gunther@rehfeldweb.de)

Prof. Dr. Roland Greule  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information (DMI) – GamecityLab  
Department Technik  
Stiftstraße 69  
D 20099 Hamburg  
Telefon: 040 42875 7664  
E-mail: [greule@mt.haw-hamburg.de](mailto:greule@mt.haw-hamburg.de)

[www.gamecitylab.haw-hamburg.de](http://www.gamecitylab.haw-hamburg.de)  
[www.rehfeldweb.de/phpbb2](http://www.rehfeldweb.de/phpbb2)



Prof. Gunther Rehfeld

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

DTP AG  
Digital Tainment Pool  
Goldbekplatz 3–5  
22303 Hamburg

AK Games  
Arbeitskreis  
Joachim Quinke  
20000 Hamburg

Daedalic Entertainment GmbH  
Workport Unit 2  
Papenreye 53  
22453 Hamburg

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Kooperation mit der Fakultät Technik und Informatik  
HAW Hamburg

#### Veröffentlichungsliste

- Gunther Rehfeld, Communitybuilding und MMOs aus  
Forschungssicht, Vortrag auf der Tagung der Gesell-  
schaft für Musikforschung der Universität Leipzig,  
Leipzig, August 2008.
- Gunther Rehfeld, Digitale Medien – What's the Story,  
Vortrag an der Fachhochschule Kaiserslautern, Stand-  
ort Zweibrücken, Oktober 2007.
- Gunther Rehfeld, Kommunikation in MMOs, Vortrag  
Workshop der AG Games in Hamburg, Dezember  
2006.
- Gunther Rehfeld, Im Kaleidoskop von Spiel, Kunst  
und Zielgruppe, Vortrag an der Kunstuniversität Linz,  
Januar 2005.

## Organisation eines internationalen Netzwerks der Illustration

von Prof. Mölck-Tassel und Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer

Illustrationen spiegeln immer eine spezifische Sicht auf die Welt, gesellschaftliche Prozesse, Diskussionen in der Fachwelt oder in der Kommunikation zwischen den Generationen wider. Ein internationales Netzwerk zwischen weltweit führenden Hochschulen auf dem Gebiet der Illustration dient dem interkulturellen Austausch und ermöglicht in der wechselseitigen Präsentation (Messen, Wettbewerbe) der Produkte (Plakate, Bücher etc.) den Dialog der Kulturen. Die Analyse der Bildelemente, der Stile und Farbgebungen fördert das Verständnis der kulturellen Codices.

Illustrations reflect always a specific view into the world, social processes, and discussions in the professional world or in communication between the generations. An international network between leading world-wide universities in the field of the illustration, serves the intercultural exchange, cultural dialogue (fairs, competitions) and makes possible mutual products presentation (posters, books etc) possible. The analysis of the picture elements, the styles and colours promotes the understanding of the cultural Codices.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Jedes künstlerische Arbeiten ist per se ein forschendes Arbeiten. Ob im freien oder angewandten Bereich, geht es den Designern und Künstlern immer darum, innovative künstlerische Konzepte zu entwickeln und zu einer neuen ästhetischen Form zu gelangen. Das nie Dage-wesene, das bahnbrechend Neue, der unverwechselbare eigene Stil, die einzigartige künstlerische Handschrift sollen gefunden werden.

### Wirtschaftliche Ziele

Die Zielsetzung ist in erster Linie kulturell, schließt aber eine kommerzielle Nutzung nicht aus. Die Ergebnisse unserer gemeinsamen Projekte können in eine Zusammenarbeit mit Verlagen, Agenturen oder Institutionen fließen. Langfristig wird sich der internationale Austausch in den künstlerischen Arbeiten unserer Studierenden niederschlagen und somit in deren zukünftige kommerzielle Verwertung ihrer Arbeiten einfließen.

### Beschreibung des Projekts

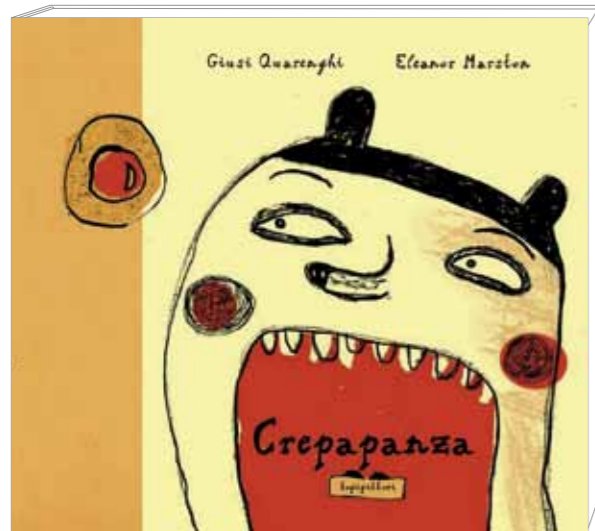
Zwischen fünf international bedeutenden Hochschulen im Fach Illustration wird eine enge Zusammenarbeit geplant: Die Zusammenarbeit beinhaltet die Planung eines Netzwerkes mit gemeinsamen Projekten, Wettbewerben und Ausstellungen. Als erster Schritt der kulturellen Zusammenarbeit wurden zwei Projekte durchgeführt. Die fünf genannten Hochschulen stellen ihre individuellen Profile anhand von beispielhaften Werken aus den jeweiligen Studiengängen aus. An einem gemeinsamen Stand auf der größten und international wichtigsten Kinder-, Sach- und Jugendbuchmesse der Welt in Bologna, Italien werden Buchprojekte in Form von Buchmodellen gezeigt. Sie machen damit ihre Kooperation nach Außen hin sichtbar und stellen sich dem internationalen Fachpublikum zur Diskussion. Der Stand wird gemeinsam betreut. Die bisherigen Treffen und Gespräche haben ergeben, dass wir mit dem Fachgebiet „Informativ Illustration“ von Prof. Schulz-Schaeffer ein Alleinstellungsmerkmal aufweisen können. Wissenschaftsillustration und damit die visuelle Vermittlung von wissenschaftlichen Inhalten, werden an den anderen Hochschulen nicht oder kaum unterrichtet.

Parallel dazu wird eine gemeinsame Ausstellung in der Stadt Bologna organisiert. Bei einem Treffen der beteiligten Hochschulen im November 2008 in Paris, wurde das Thema vereinbart: „Hi,Q!“. Jeder Studiengang erhielt die Aufgabe Illustrationen zu klassischen japanischen Haikus zu entwerfen. Insgesamt werden 100 Werke von Studierenden ausgestellt, d.h. 20 Arbeiten aus jeder Hochschule. Die Pariser ENSAD lässt speziell für die Ausstellung 100 Rahmen bauen. Angedacht ist es, eine Wanderausstellung zu organisieren. Partner dieser Ausstellung sind: die Kultureinrichtung Hamelin Associazione Culturale ([www.hamelin.net](http://www.hamelin.net)) und die Délégation Culturelle – Alliance Française, Ambassade de France en Italie ([www.france-bologna.it](http://www.france-bologna.it)). Die Ausstellung findet während der Bologna Kinder- und Jugendbuchmesse in Bologna in der Délégation Culturelle – Alliance Française statt.

Das Department Design plant im Rahmen von Pentiment eine internationale Plattform für Illustration einzurichten. Wir haben eine Einladung an unsere internationalen Partnerschulen ausgesprochen, mit 2–5 Studierenden an den Kursen teilzunehmen ([www.pentiment.de](http://www.pentiment.de)). Zusätzlich wurden eingeladen: Prof. Pierre Thomé, HGK Luzern und Prof. Gérard Corridge, ESI Angoulême. Wir starten in 2009 mit zwei Kursen und vier Dozenten/Dozentinnen: Nora Krug, Martin Tom Dieck, Markus Huber und Annemette Lichtenberg.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Der Studiengang Illustration, der seit dem 1. März 2009 im Department Design angeboten wird, ist der erste seiner Art im Bundesgebiet. National und International hat sich die Studienrichtung Illustration in den vergangenen 20 Jahren einen hervorragenden Ruf erarbeitet. Die Illustratorinnen und Illustratoren der „Armgartstraße“ wurden regelmäßig in Wettbewerben und bei international renommierten Illustrationspreisen ausgezeichnet und haben die Illustration in Deutschland maßgeblich beeinflusst. Sie werden für ihre hohe Professionalität und ihre künstlerisch herausragenden Positionen geachtet. Das internationale Netzwerk soll die Entwicklung des Studiengangs auf eine neue kulturelle Stufe heben.



Beispiel der Illustration eines Bucheinbandes



Illustrierte Buchvorderseite

### Zur Projektleitung

Prof. Mölck-Tassel beschäftigen die unterschiedlichen „visuellen Kulturen“ in den verschiedensten Ländern. Eine wichtige Frage ist z. B.: Woher es kommt, dass die Bevölkerung in Ländern wie Frankreich ästhetisch besser geschult ist? Die französischen Verlage haben künstlerisch hochwertigere Verlagsprogramme als die deutschen und können diese am Markt platzieren. Eine weitere zentrale Fragestellung seiner Arbeit bezieht sich auf das „visuelle Denken“. Inwiefern fördern ästhetisch und inhaltlich anspruchsvolle Bildsprachen die Entwicklung von Kindern? Neueste Forschungen scheinen zu bestätigen, dass das Lesen von Bilderbüchern, die sprachliche und mentale Entwicklung von Kindern fördert.

### Kontakt

Prof. Bernd Mölck-Tassel  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät DMI  
Department Design  
Armgarstraße 24  
D 22087 Hamburg  
Tel: 04123 9219967  
E-mail: tasselinos@web.de

Prof. Reinhard Schulz-Schaeffer  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät DMI  
Department Design  
Armgarstraße 24  
D 22087 Hamburg



Prof. Bernd Mölck-Tassel

### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Zur Zeit stehen wir im engen Kontakt mit mehreren Verlagen, die wiederholt Diplomarbeiten unserer Studierenden gedruckt haben:

Kindermann Verlag, Berlin  
Oetinger Verlag, Hamburg  
Hinstorff Verlag, Rostock  
Aufbau Verlag, Berlin  
Hamburger Kinderbuchverlag  
Peter Hammer Verlag, Wuppertal  
Atlantis Verlag, Zürich  
Bajazzo Verlag, Zürich  
La Joie de Lire, Schweiz  
Édition Être, Frankreich  
Topipitori, Italien

### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Parsons The New School for Design, New York  
(Prof. Steven Guarnaccia, Chair, Illustration Department)  
Kunsthochschule Kyoto (Prof. Tatsumi)  
Academia del Belle Arti Bologna (Prof. Enrico Fornaroli)  
Ecole National des Arts Décoratifs Paris  
(Prof. Xavier Pangaud)

### Veröffentlichungsliste

- German New Media Illustration Course I, Hamburger Illustration (Fiction),  
Herausgeber: Professor Bernd Mölck-Tassel  
Verlag: Arts Press, China 2007.
- German New Media Illustration Course II, Hamburger Illustration (Non-Fiction),  
Herausgeber: Professor Reinhard Schulz-Schaeffer  
Verlag: Arts Press, China 2007.

## Pressefotografie und Bildjournalismus

von Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

Kein publizistisches Medium ist heute mehr ohne Bilder – Fotos vor allem – vorstellbar, „ohne Bilder geht nichts“, heißt das selbstverständliche Obligo, das sicherlich für alle populären Printmedien gilt. Aber trotz dieser Selbstverständlichkeit und riesigen Verbreitung existiert bis heute keine brauchbare, genügend umfassende und aktuelle medienwissenschaftliche Einführung in diesen Themenkomplex. Zentrale Punkte des Vorhabens sind: eine historische Rekonstruktion, eine theoretische Grundlegung von Bildanalyse und Bildverständnis und nicht zuletzt die praktische Arbeit der dokumentarisch-archivarischen Bildbeschreibung und Bilderfassung.

No journalistic medium is imaginable today without pictures – photos above all –, „it is not working without pictures“, is obviously, which is surely valid for all popular print media. But despite this obvious matter and enormous spreading existing today no useful, sufficient comprehensive and current medium-scientific introduction to this group of topics. Central points of the project are: a historical reconstruction, a theoretical foundation of image analysis, picture understanding and not least the practical work of the documentary archives picture description and picture composure.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Das konkrete Ziel des Projektes ist es, ein Lehrbuch für Studierende einschlägige Studiengänge zu erstellen, eventuell auch als Online-Version in Modulform.

In diesem Lehrbuch wird der Bogen geschlagen über die Entwicklung von Pressefotografie und Bildjournalismus, über die Theorie der Bildanalyse bis hin zur Anwendung in Archivsystemen und im Internet.

### Wirtschaftliche Ziele

Die Anwendung der Erkenntnisse in der praktischen Arbeit der dokumentarisch-archivarischen Bildbeschreibung, -erschließung, -klassifizierung und -recherche durch Systematisierung, Qualifizierung und letztlich Herstellung der Anschlussfähigkeit an jüngste Entwicklungen der elektronischen Bilderfassung und -speicherung ermöglicht die kommerzielle Nutzung beispielsweise durch neue digitale Verarbeitungssysteme.

### Beschreibung des Projekts

Insgesamt erweist sich, dass die mediale Kontextuierung der Pressefotografie nach wie vor ein theoretisches wie empirisches Desiderat in der Forschung darstellt, und zwar in vielerlei Hinsicht:

- in technischer, da sich die Möglichkeiten und Ausdrucksformen wie die Verarbeitungspotentiale jeweils abhängig zeigen von den technischen Entwicklungen der Aufnahme, der Bildbearbeitung und -reproduktion und ihrer professionellen Nutzung;
- in professionell-publizistischer, da erst mit den technischen Optionen und ihren Wahrnehmungen in der Publizistik sich der Beruf und die Aufgaben des Bildjournalisten herausbilden konnten und erst allmählich Anerkennung fanden;
- in publizistischer, da erst mit den beiden genannten Bedingungen im Journalismus der publizistische Wert und die Funktion des Bildes erkannt, realisiert wurden und neue Typen der Presse, z.B. Illustrierte, entstanden;
- in rezeptionsbezogener, da das Publikum erst erfahren und lernen musste, die Pressefotografie als eigenständige Nachricht und Information wahrzunehmen und zu bewerten;
- in öffentlicher Hinsicht, da die gesamte Öffentlichkeit, vor allem die (politischen, wirtschaftlichen, kulturellen) Eliten erst mit der neuen Information und Publizität des Bildes umgehen lernen, ihre Chancen, aber auch ihre Risiken für sich erkennen und für sich nutzen lernen mussten.

Im Rahmen des Projekts werden drei wesentliche Punkte bearbeitet:

- historische Rekonstruktion der Entwicklung der Pressefotografie und des Bildjournalismus – um einmal die herkömmlichen Bezeichnungen zu wählen – werden aufgearbeitet – und zwar von ihren Anfängen Mitte/Ende des 19. Jahrhunderts bis in die Gegenwart, mit ihrer Wende zur digitalen Fotografie und den einhergehende Erosionen traditioneller Strukturen und Funktionen
- eine theoretische, am ehesten semiotische Grundlegung von Bildanalyse und Bildverständnis wird hinreichend substantiell vorlegt und gleichzeitig damit die aktuellen Bestrebungen der Bildwissenschaft und visuellen Kommunikation
- der letzte Schritt wird vorgenommen, um auch die praktische Arbeit der dokumentarisch-archivarischen Bildbeschreibung, -erschließung, -klassifizierung und -recherche zu systematisieren, zu qualifizieren und sie letztlich anschlussfähig an jüngste Entwicklungen der elektronischen Bilderfassung und -speicherung auf der Grundlage von Mustererkennung und anderer Verfahren zu machen.

Das Projekt wird so offene Fragen klären können und gleichzeitig einen Überblick über das Themengebiet liefern.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Die Aufgaben, die sich im Rahmen des Projekts ergeben und die Problemstellungen, die es aufwirft, können nur transdisziplinär bewältigt werden denn etliche wissenschaftliche Gebiete und Teilgebiete sowie verschiedene fachliche Zugänge werden benötigt.

Kern dieser notwendigen Wissensgebiete sind die Analyse von Bildern und Bildinhalten, die Aufbereitung und Systematisierung der Daten aus den Analysen und die technische Umsetzung der Ergebnisse, um einen digitalen Zugriff auf die Daten zu ermöglichen. Kurz zusammengefasst sind also die Teilgebiete Design, Information und Technik an diesem Projekt beteiligt.



#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler, geb. 1947 in Stuttgart. Studium der Germanistik, Geschichte, Politikwissenschaft und empirischen Kulturwissenschaft in Tübingen, Promotion 1975; 1977 bis 1985 wiss. Assistent und Professor a. Z. an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster, Habilitation 1980; seit 1985 Professor für Medien-, Kultur- und Sozialwissenschaften an der HAW Hamburg, Fakultät Design, Medien und Information und Privatdozent an WWU Münster. Arbeitet über Medien- und Kulturtheorie, empirische und historische Medienforschung (Forschungsprojekte zur Medien-Rezeption und -Nutzung von älteren Menschen und Kindern), Medien- und Kulturpädagogik sowie Lese(r)forschung.

#### Kontakt

Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler  
Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Raum 10/20  
Berliner Tor 5  
20099 Hamburg  
Tel: 040 42875 3651  
Fax: 040 42875 3609  
E-mail: hans-dieter.kuebler@bui.haw-hamburg.de



Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Prof. Dr. Werner Faulstich  
Institut für angewandte Medienwissenschaft  
Universität Lüneburg

#### Veröffentlichungsliste

- Hans-Dieter Kübler: Die alltägliche Widerständigkeit des Abbildes. Oder: wie und warum wir an originärer Realität festhalten (müssen). In: medien + erziehung, 50. Jg., 2006, Nr. 5, S. 66–70
- Hans-Dieter Kübler: Zwischen Parteilichkeit und Markt. Die Presse im Wilhelminischen Kaiserreich. In: Werner Faulstich (Hrsg.): Das Erste Jahrzehnt. Kulturgeschichte des 20. Jahrhunderts. München: Fink 2006, S. 23–46
- Hans-Dieter Kübler: Kriegszeit und demokratischer Umbruch. Die Presse im zweiten Jahrzehnt. In: Werner Faulstich (Hrsg.): Das Zweite Jahrzehnt. Kulturgeschichte des 20. Jahrhunderts. München: Fink 2007, S. 41–72
- Hans-Dieter Kübler: Wirtschaftskrisen und kulturelle Prosperität. Die Presse von 1920 bis 1930. In: Werner Faulstich (Hrsg.): Die Kultur der 20er Jahre. Kulturgeschichte des 20. Jahrhunderts. München: Fink 2008, S. 97–122
- Hans-Dieter Kübler: Lenkung, Zensur und Propaganda. Die Presse unter dem NS-Regime. In: Werner Faulstich (Hrsg.): Die Kultur der 30er und 40er Jahre. München: Fink (i.Dr.)

## Wissenschaftliche Begleitung der klang- ästhetischen Weiterentwicklung der Violine

von Prof. Dr. Robert Mores

Die Violine repräsentiert ein klangästhetisches Leitbild – für kein anderes Instrument wurde so viel komponiert. Die Faszination des Klangs bleibt ungebrochen und immer neue Theorien wollen die Geheimnisse der sagenumwobenen italienischen Altmeister enthüllen. Seit einiger Zeit entstehen Neubauten von erstaunlicher Qualität, begründet durch intensive Beforschung konstruktiver Zusammenhänge, durch Innovation bei Material, Fertigungsprozessen und Messtechnik. Diese Instrumente scheinen in etlichen Bereichen den alten sogar überlegen zu sein und werden diese langsam ablösen. Das klangästhetische Leitbild wird sich weiterentwickeln, mit allen denkbaren Konsequenzen für Aufführungspraxis und Komposition.

The violin represents a sound-aesthetic example – for no other instrument so much was composed. The fascination of the sound remains unbroken wanting and new theories were always by legendary secrets Italian doyens to be revealed. For some time rebuilding instruments through intensive research of constructional connections, innovation with material, manufacturing processes and measuring technique, results amazing quality. These instruments seem in some ranges to be even superior the old ones, which will slowly be replaced. The sound-aesthetic example will develop itself further, with all conceivable consequences for practical performance and composition.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Das Projekt fördert in zwei Bereichen den Innovationsprozess.

Erstens: Eine elektronische Violine wird als Plattform für den Dialog zwischen Instrumentenbauer und Musiker dienen; im Klang variierbar, mit allen Freiheitsgraden des Spiels und der Interaktion.

Zweitens: Es werden semantische Merkmale aus Klängen extrahiert werden die mit Wohlklang korrelieren, oder – sagen wir einfach, die für das stehen was an diesem Klang süchtig macht.

### Wirtschaftliche Ziele

Neben der Wertschöpfung für den Geigenbau stellt die Erkenntnis über technisch erfassbare und damit beschreibbare Klangmerkmale einen besonderen Wert dar. Daneben gibt es im Gegensatz zu dem was lästig ist und was krank macht, kaum Forschung darüber, was wohl klingt und gut tut.

Ist das erst einmal verstanden, sind die Anwendungen auch in der Werbung, in der Bauakustik, im Industrial Sound Design schnell gefunden.

### Beschreibung des Projekts

Bei dem Teilprojekt elektronische Violine geht es um die sehr anspruchsvolle Realisierung eines mechanisch uneingeschränkt spielbaren und elektronisch praktisch beliebig variierbaren Instruments.

Diese Realisierung ist mit den bislang auf dem Markt erhältlichen silent violins in keiner Weise vergleichbar, soll doch die Diskussion auf einem Niveau stattfinden, welches sich am Leitbild der italienischen Altmeister orientiert. Hierfür sind eine Reihe von Aufgaben zu lösen: die Violine muss akustisch leise sein. Ohne Umsetzung der im Spiel eingebrachten Leistung in akustische Leistung würde sich ein Instrument beim Spiel völlig anders „anfühlen“.

Die elektronische Variierbarkeit des Klangs bezieht sich auf die an Referenzinstrumenten vermessenen Luft- und Plattenresonanzen mit all ihren nachrichtentechnisch formulierbaren Eigenschaften. Gleichzeitig soll ein akustischer Raum mit auralisiert werden, wie er sich für Musiker im Kontext klanglicher Beurteilungen üblicherweise real anbietet. Die gesamte Kette der Signalberechnungen darf dabei nicht mehr als 1 ms betragen. Dieses ehrgeizige Projekt beansprucht Kenntnisse aus dem aktuellsten Stand der Forschung zu digitaler Signalverarbeitung, Raumakustik und technischen Plattformen für Echtzeitsysteme.

Das Teilprojekt der Extraktion von Klangmerkmalen umfasst eine psychoakustische Vorverarbeitung von aufgezeichneten Klängen und die weitere Signalverarbeitung hin zu etwa einem Dutzend semantischer Merkmale. Darunter sind bekannte Merkmale wie Rauigkeit, Schärfe, Tonalität, spezifische dynamische Lautheit und für klangliche Beurteilungen bislang unübliche Repräsentationen wie Singcharakter, Vokalqualität, Nasalität oder Ordnungsgrade. Vereinzelt werden solche Merkmale direkt unter Kenntnis von Klangbeispielen besonders wohlklingender und weniger wohlklingender Töne aus dem Dialog mit Musikern entwickelt.



Transienter Körperschall in einer oberflächenstrukturierten Tonholz – Messungen mittels Laser

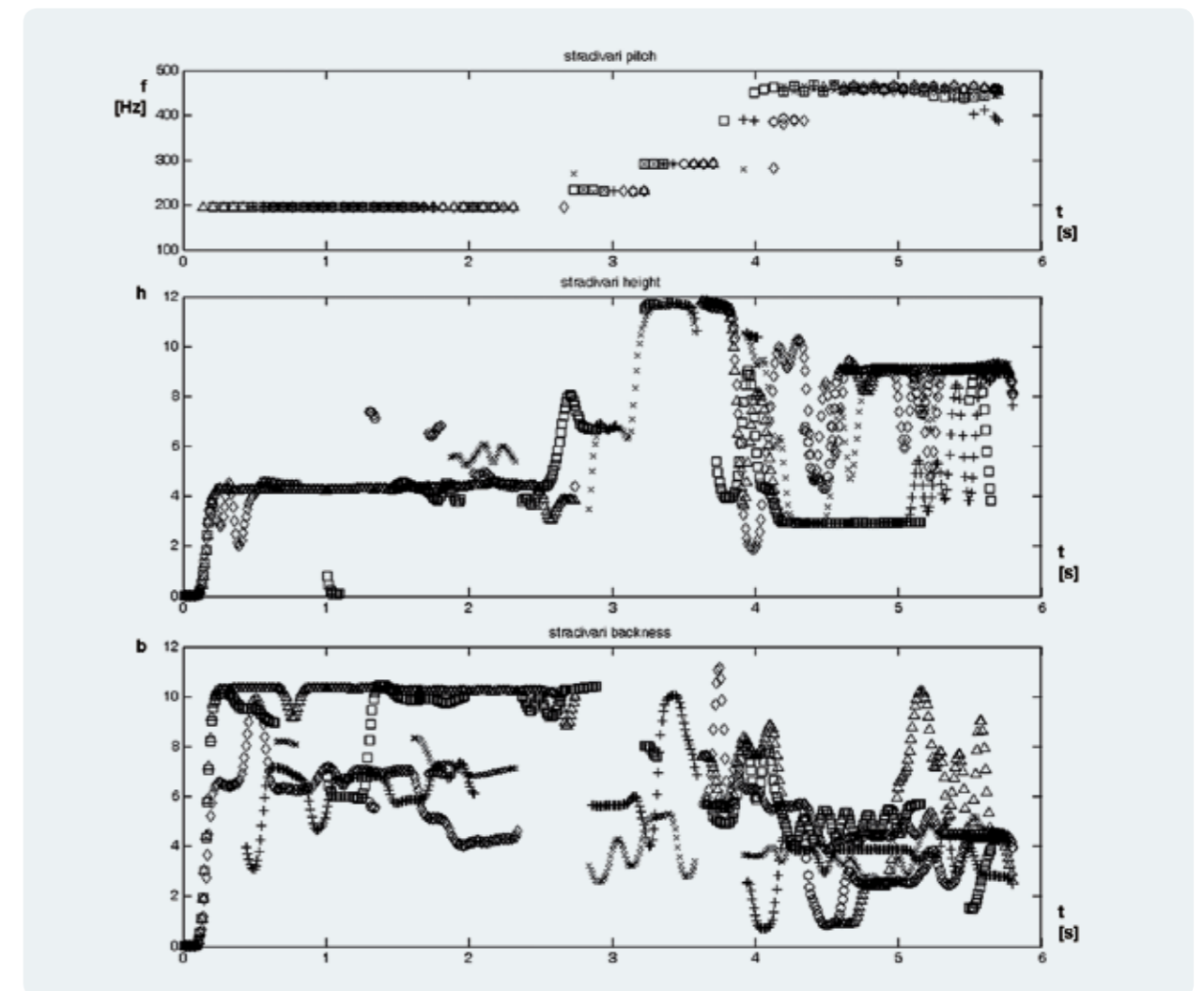
Am Ende sollen etliche dieser Merkmale in Echtzeit dargestellt werden, sodass Instrumentenbauer nicht nur eine Orientierung hinsichtlich zu vergleichender Werte erhalten, sondern Musiker direkt spielerisch interagieren und damit die Sensitivität von Musikinstrumenten, deren Modulationsfähigkeit und klangliches Gestaltungspotential messbar werden.

Dieses Teilprojekt verwendet aktuellste Signalverarbeitungsmethoden aus den Gebieten der Psychoakustik und der Vocoder-Technik und entwickelt diese weiter. Bislang bekannte Merkmale werden durch psychoakustische Testreihen erneut abgesichert, neue Merkmale werden entwickelt.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Die Fakultät DMI arbeitet an inhaltlicher Vermittlung aber auch an der Wechselwirkung zwischen Inhalten und Technologie, und zwar auf den Gebieten des Designs, der Kommunikation, der Information und der neuen Medien.

Sie bietet daher ein geeignetes Umfeld für die hier vorgestellte Forschungsfrage, sowohl hinsichtlich der entsprechenden Lehre, der gegebenen Infrastruktur mit Laboren und Studios als auch hinsichtlich der vorhandenen Motivationsstruktur unter den Studierenden.



Vokalqualität von sechs Stradivari Violinen, "Spanish" 1677 (Kreis), "Ernst" 1709 (Kreuz), "Joachim" 1714 (Plus), "Monasterio" 1719 (Quadrat), "Madrileno" 1720 (Raute), "Rode" 1733 (Dreieck)  
Oben: Tonhöhe (pitch), Mitte: Höhe der Zungenlage (height), Unten: Tiefe der Zungenlage (backness)

#### Zur Projektleitung

Der Projektleiter Prof. Dr. Robert Mores beschäftigt sich seit etwa 1980 mit dem Musikinstrumentenbau und musiziert aktiv.

Nach einigen Umwegen über die Elektrotechnik, Halbleiterphysik, Informatik und nun – lehrend – die Nachrichtentechnik, darf die alte Leidenschaft wieder aufleben. Welch ein Privileg nun im wissenschaftlichen Kontext an den aktuellsten Fragen der Innovation im Instrumentenbau mitarbeiten zu dürfen.

Die wissenschaftlichen Mitarbeiter Herr von Türckheim und Herr Smit promovieren nach erfolgreichem Studium der Medientechnik und musizieren ebenfalls.

#### Kontakt

Prof. Dr. Robert Mores  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information (DMI)  
Department Technik  
Stiftstraße 69  
D 20099 Hamburg

Alle Kontaktdaten unter der Projekthomepage:  
[www.mt.haw-hamburg.de/akustik](http://www.mt.haw-hamburg.de/akustik)



Prof. Dr. Robert Mores

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Meisteratelier für Geigenbau Martin Schleske,  
Grubmühl 22  
D 82131 Stockdorf bei München  
Homepage: [www.schleske.de](http://www.schleske.de)

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Prof. Dr. Udo Zölzer  
Helmut-Schmidt-Universität Hamburg  
Holstenhofweg 85  
D 22043 Hamburg

Prof. Dr. Albrecht Schneider  
Prof. Dr. Rolf Bader  
Universität Hamburg  
Musikwissenschaftliches Institut  
Rabenstraße 13  
D 20354 Hamburg

#### Veröffentlichungsliste

- Robert Mores, Thorsten Smit, Jana-Marie Wiese, Perceived Roughness – A Recent Psychoacoustic Measurement, AES 126th Convention, München, 7–10. Mai 2009.
- Robert Mores, Marcel thor Straten, Andreas Selk, Measuring Transient Structure-Borne Sound in Musical Instruments – Proposal and First Results from a Laser Intensity Measurement Setup, AES 126th Convention, München, 7–10. Mai 2009.
- Robert Mores, Human Voice – a Sparse, Meaningful and Capable Representation of Sounds, NAG/DAGA 2009, International Conference on Acoustics, Rotterdam, 23–26. März 2009.
- Friedrich von Türckheim, Thorsten Smit and Robert Mores, An Experimental Musician-Based Study on Playability and Responsiveness of Violins, NAG/ DAGA 2009, International Conference on Acoustics, Rotterdam, 23–26. März 2009.
- C. Sabrautzky, R. Mores, Das spezifische Lautheits-Zeitmuster als gehörgerechte Klangdarstellung, DAGA 2008, 34. Deutsche Jahrestagung für Akustik, Dresden, 10–13. März 2008.

## Baltic Sea Virtual Campus (BSVC)

von Prof. Dr. Wolfgang Swoboda und Prof. Dr. Ulrich Hofman

Hinter dem Gesamtprojekt Baltic Sea Virtual Campus und dem Teilprojekt Online-Materialien zum Master-Programm „Information Science and Services“ steckt eine weitreichende Idee, vielleicht sogar eine Vision. Es sollen – und in Teilen geschieht dies bereits – die Möglichkeiten des Internet und des E-Learning genutzt werden, um über Landesgrenzen hinaus den Studierenden, aber auch den Lehrenden einen Pool an Wissen und an Partnern zu bieten, wie er sonst nicht realisierbar wäre. Dies geht über die gemeinsame Erstellung und Bereitstellung von Vorlesungen und Lehrmaterial, die gemeinsame Nutzung von Lernplattformen bis hin zur Betreuung der Studierenden über Foren oder sogar in Echtzeit über Chats.

Behind the overall project Baltic Sea Virtual campus and the sub-project on-line materials for master program „information Science and services“ stands an extensive idea, perhaps even a vision. There are – and in parts even take place already – used possibilities of Internet and the E-Learning, which offer studying beyond national borders, as well as to offer a pool of knowledge and at partners in a way it can not be otherwise realizable. This goes over the common production and supply of lectures and teaching material, the common use of learning platforms and up to supporting the studying through forums or even into real time through chats.

**Wissenschaftliche Ziele des Projekts**

Das Projekt hat ganz konkrete wissenschaftliche Ziele, diese lassen sich in verschiedene Phasen gliedern:

1. Der Studiengang muss von den beteiligten Partnern offiziell in das Studienangebot aufgenommen werden.
2. Die Partner müssen eine „Developers Group“ bilden, die die Synergien optimal ausnutzt.
3. Die notwendigen Onlinemodule müssen konzipiert und entwickelt werden.
4. Die Module müssen produziert und in die Lernplattformen implementiert werden.

**Wirtschaftliche Ziele**

Der Ostseeraum ist einer der wichtigsten wirtschaftlichen Räume in Europa. Die Anrainer der Ostsee sind auf einen intensiven wirtschaftlichen Austausch untereinander angewiesen und haben gemeinsame wirtschaftliche Grundlagen und Interessen.

Der Baltic Sea Virtual Campus als „gemeinsame“ Hochschule ermöglicht es ganz gezielt, diese Interessen zu unterstützen und auch wirtschaftliche Kooperationen und Netzwerke zu etablieren.

**Beschreibung des Projekts:**

In dem FuE-Projekt BSVC-ISS werden die Bedingungen und Möglichkeiten untersucht, ob und wie multilinguale und multimediale Lernobjekte und Studienmaterialien für netzgestütztes Lehren und Lernen entworfen, realisiert und in einem internationalen Hochschulverbund genutzt werden können.

Die aus Mitteln der HAW Hamburg, der Freien und Hansestadt Hamburg sowie der Europäischen Union 2002 bis 2005 geförderte internationale Kooperation im „Baltic Sea Virtual Campus (BSVC)“ mit zwölf Hochschulpartnern aus allen Ländern des Ostseeraums ist mit Gründung des Baltic Sea Virtual Campus Consortiums 2004 formal institutionalisiert worden.

Zur nachhaltigen Implementierung ist nach Abschluss des EU-Projekts BSVC die Zusammenarbeit der Fakultät Design, Medien und Information mit Fachkollegen an den Universitäten in Vilnius (Litauen), Lübeck (Schleswig-Holstein) und Lund (Schweden) intensiviert und konkretisiert worden. Das Projekt BSVC-ISS entwickelt exemplarische Online-Materialien zu dem Master-Studiengang „Informationswissenschaften und -management (Information Science and Services)“.

Grundlage für die elektronischen Lehr- und Lernmaterialien sind die Verträge des BSVC Consortiums sowie die an der HAW Hamburg beschlossene Prüfungs- und Studienordnung für den Master of Arts in Informationswissenschaft und -management (Information Science and Services). Für ein Präsenzstudium an der HAW Hamburg ist der Studiengang ISS inzwischen akkreditiert worden. Er wird an der HAW Hamburg im WS 2008/09 zum ersten Mal angeboten.

Aus den Rückflüssen in dem EU-Programm BSVC (2002 bis 2005) stehen an der HAW Hamburg Mittel bereit, um Online-Materialien für die Module des ersten ISS-Semesters im Umfang von 30 Credit Points zu entwickeln und zu realisieren. Die Online-Materialien werden mit der ersten Kohorte 2008/09 entwickelt und 2009/10 erprobt und evaluiert. In der Basisversion sind sie englischsprachig, so dass sie in allen Partnerhochschulen des BSVC eingesetzt werden können.

Die Mitglieder im Baltic Sea Virtual Campus:

- Deutschland: Fachhochschule Lübeck, Fachhochschule Kiel, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
- Schweden: Lund University, Kristianstad University, Region Skane
- Dänemark: Tietgen Business College
- Finnland: University of Vaasa
- Lettland: Riga Technical University
- Litauen: Vilnius University
- Polen: Gdansk University
- Russische Föderation: Kaliningrad State University

Assoziierte Partner:

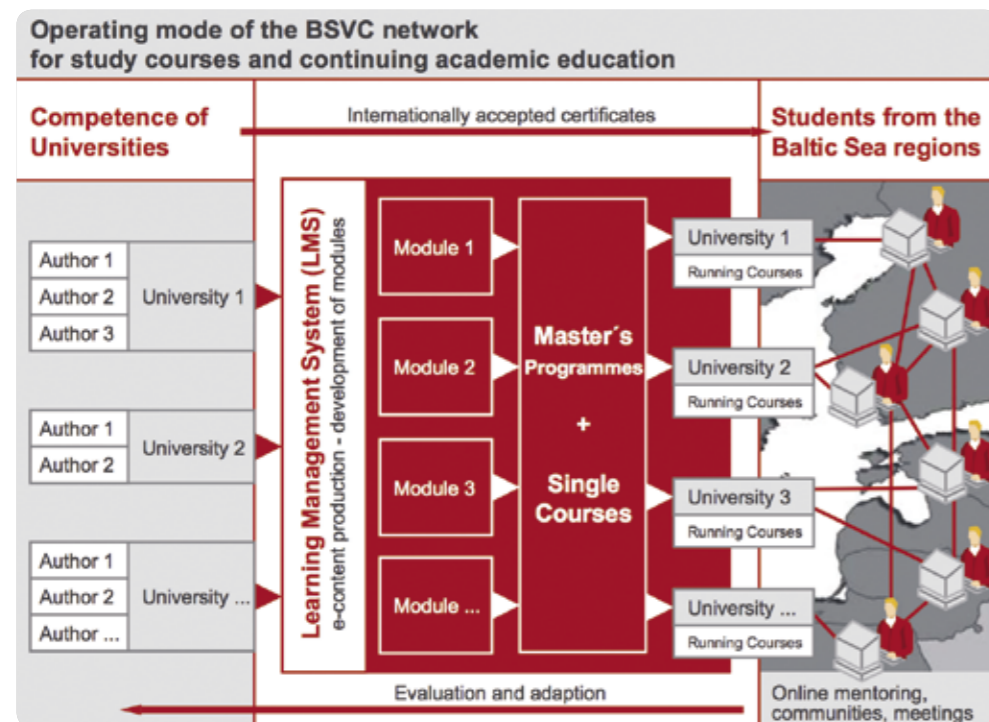
- Estland: Estonian E-University

**Einbindung Projekt – Fakultät**

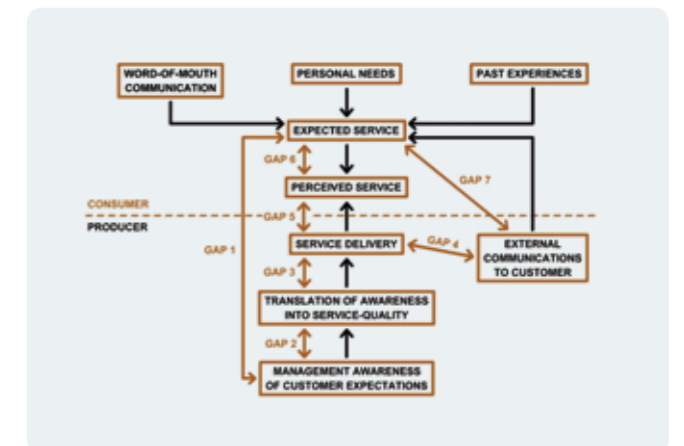
Das Projekt ist an der Fakultät DMI ideal angesiedelt. Auf der einen Seite können die notwendigen Fachgebiete inhaltlich sehr gut abgedeckt werden.

Andererseits hat die Fakultät durch die Beteiligung des Departments Information und des Departments Technik an der Konzeption und der Erstellung von Modulen für das Verbundprojekt Virtuelle Fachhochschule Erfahrung in der Erstellung von virtuellen Lernmaterialien und Lernumgebungen.

Von den Erfahrungen im BSVC-Consortium profitiert auch das für die Bachelor-Studiengänge aufgelegte E-Learning-Programm „Competence Cluster Medienkonzeption und netzgestütztes Lehren & Lernen (CCM>L)“ der Fakultät Design, Medien und Information.



Operating Mode of the BSVC Network, Source: Baltic Sea Virtual Campus Consortium



Oben: Information Science and Services and the Trends in Macroenvironment Unten: Management of Information Products in the Field of Information Science and Services

#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Wolfgang H. Swoboda, M.A., Prof. Dr. Ulrich Hofmann und weitere Lehrende des Departments Information an der HAW Hamburg haben sich seit vielen Jahren in der Konzeption von universitären E-Learning-Strategien engagiert und dabei u.a. exemplarische Online-Module realisiert. In diesem Zusammenhang sind aus ökonomischen Gründen immer auch Verbundprojekte mit internationalen Partnern ein wichtiges strategisches Element gewesen. In der internationalen Zusammenarbeit mit Fachkollegen werden so zahlreiche Aspekte aktueller medienökonomischer Forschung und Lehre thematisiert, und es werden neue Perspektiven für die Organisation des Lehrbetriebs an Hochschulen erkennbar.

#### Kontakt

Prof. Dr. Wolfgang Swoboda  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3618 oder -3655  
Fax: 040 42875 3609  
E-mail: wolfgang.swoboda@bui.haw-hamburg.de

Prof. Dr. Ulrich Hofmann  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Raum 10.16  
Tel: 040 42875 3637  
Fax: 040 42875  
E-mail: hofmann.hamburg@t-online.de



Prof. Dr. Wolfgang Swoboda MA

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Gebietskörperschaften: Region Skåne, Freie und Hansestadt Hamburg

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Mitglieder des Baltic Sea Virtual Campus Consortium

#### Veröffentlichungsliste

- Per Arneberg et. al.: „Analyses of European megaproviders of e-learning“, published by NKI Publishing House, 2007, Bekkestua, Norway, URL: [http://www.nettskolen.com/in\\_english/megatrends/Book4.pdf](http://www.nettskolen.com/in_english/megatrends/Book4.pdf)
- Ulrich Hofmann: Das Masterprogramm Transregional Management im Rahmen des Baltic Sea Virtual Campus. In: Reinhard Keil, Michael Kerres, Rolf Schulmeister (Hrsg.): eUniversity. Update Bologna, Münster: Waxmann Verlag 2007, S. 381–388
- Wolfgang H. Swoboda: Konzeption und Produktion von Medien mit Studierenden als Beitrag zur Entwicklung der Hochschulstrategie, Vortrag bei der Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW) Hamburg 2007; online publiziert als Quicktime/ VLC <http://webapp5.rrz.uni-hamburg.de/gmw07/Daten/GMW07-Swoboda.mov> und als Video-Podcast: <http://webapp5.rrz.uni-hamburg.de/gmw07/Daten/GMW07-Swoboda.m4v>
- Wolfgang H. Swoboda: Baltic Sea Virtual Campus (BSVC). Homepage, URL: [www.bsvc.org](http://www.bsvc.org) und <http://www.baltic-sea-virtual-campus.de/>

## Chat4you – Das interaktive Lexikon Chatbots in der Onlinelexikographie

von Prof. Dr. Franziskus Geeb und Prof. Dr. Ulrike Spree

„Modern PCs are still far from intelligent or user-friendly and can only be used by people with sufficient tenacity to cope with the frustration caused by badly designed and unreliable software. ... In order to simplyfy the human-to-computer interface, systems are needed that mimic the human-to-human interface, with which we are so familiar.“ (Earnshaw, Rae; Vince, John: Intelligent Agents for Mobile and Virtual Media.: 2002). Genau hier liegt die Vision des Projekts: Die Interaktion von Mensch und Maschine, insbesondere dem Computer, zu verbessern. Anwendungsmöglichkeiten sind denkbar von Suchmaschinen über den Fremdspracherwerb bis zu komplexen Handbüchern für Maschinen und Prozesse.

"Modern PCs are still far from intelligent or user-friendly and can only be used by people with sufficient tenacity to cope with the frustration caused by badly designed and unreliable software. ... In order to simplify the human-to-computer interface, systems are needed that mimic the human-to-human interface, with which we are so familiar.“ (Earnshaw, Rae; Vince, John: Intelligent Agents for Mobile and Virtual Media.: 2002). The vision of the project lies exactly here: The interaction of humans and machine, in particular to improve the computer. Application possibilities are conceivable of search engines from foreign language acquisition up to complex manuals for machines and processes.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Die Diskussion und Entwicklung von natürlichsprachlichen Interfaces für Onlinelexika ist exemplarisch bei diesem Forschungsansatz.

Es wurden zum einen die technischen Realisierungsmöglichkeiten der Verknüpfung von Online-Lexikographie und dem sinnvollen Einsatz von Konversationsagenten eruiert, zum anderen wurde ermittelt, ob und welchen Mehrwert solche Instrumente für die zielgruppengerechte Interaktion des Nutzers mit dem Lexikon bietet.

### Wirtschaftliche Ziele

Durch die Zusammenarbeit mit der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen, bei deren Webauftritt das Musterinterface eingebunden wurde, ergeben sich erste Perspektiven für eine wirtschaftliche Verwertung dieser Schnittstelle Mensch-Computer. Prinzipiell ist die Nutzung sowohl in kommerziellen als auch in nicht kommerziellen Webauftritten denkbar und sinnvoll.

### Beschreibung des Projekts

Im Rahmen des Forschungsprojektes wird das 2004 in Kooperation mit der Verbraucherzentrale NRW erstellte Online-Lexikon „lookedup4you“ für jugendliche Verbraucher um eine interaktive Komponente erweitert. Teilergebnisse der in der ersten Antragsphase durchgeführten Ist-Analyse, erlauben eine Zuspitzung der Fragestellung.

Nach der anfänglichen Euphorie über den Einsatz von Chatbots im Bereich der Kundenkommunikation im kommerziellen und nicht-kommerziellen Bereich, ist jetzt eine Phase der Ernüchterung eingetreten.

Es hat sich gezeigt, dass Chatbots nur dann, wenn sie sowohl über ein stimmiges Nutzermodell als auch über eine beträchtliche Wissensbasis verfügen, erfolgreich als virtuelle Kundenberater und zur Erhöhung der emotionalen Kundenbindung eingesetzt werden können. (vgl. Braun 2003)

Während Chatbots im experimentellen Bereich (Chatterbox Challenge/Chatbot Wettbewerb 2007 <http://www.chatterboxchallenge.com/>) bereits gut erforscht sind, werden bisher kaum anwendungsorientierte Studien, die den Einsatz von Chatbots in der Informationspraxis (Kundenkommunikation, natürlichsprachige Retrievalschnittstelle etc.) untersuchen, publiziert. Dieses Projekt wird diese Lücke schließen.

Im Rahmen des beantragten FEW-Projektes wird ein Chatbot als Ergänzung für das Online-Lexikon „lookedup4you“ entwickelt werden. Im Projekt sollen zum einen die technischen Realisierungsmöglichkeiten der Verknüpfung von Online-Lexikographie und dem sinnvollen Einsatz von Konversationsagenten eruiert werden, zum anderen soll ermittelt werden, ob und welchen Mehrwert der Einsatz solcher Instrumente für die zielgruppengerechte Interaktion des Nutzers mit dem Lexikon bietet.

Das Projekt wurde in folgenden Einzelschritten durchgeführt (Sommer 2006 bis Sommer 2008):

1. Konzeption und Entwicklung eines Konversationsagenten (Chatbot)
2. Entwicklung des Wissensmodells für die Wissensbasis des Chatbot
3. Erstellung einer Wissensbasis für einen ersten Chatbotprototypen
4. Analyse der Eignung des Werkzeugs „Chatbot“ als Nutzerschnittstelle für ein Online-Lexikon

Begleitend zu diesen Hauptschritten wurden entsprechende Seminare (Diplom, BA, Master) und Diplomarbeiten/BA-Thesen angeboten, die die Thematik vertiefen. Vorträge und Zeitschriftenbeiträge in wissenschaftlichen Zeitschriften runden diese Einzelschritte ab.

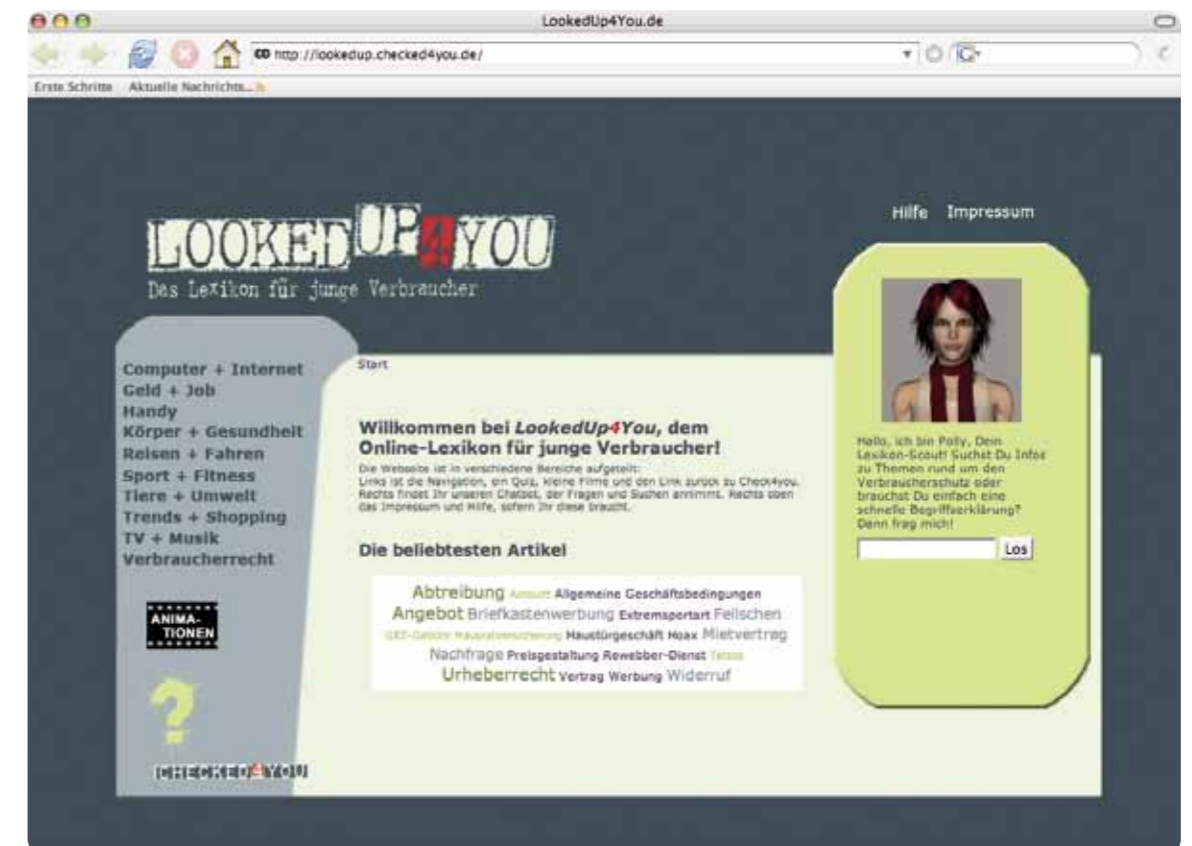
### Einbindung Projekt – Fakultät

Das Themengebiet Lexikographie/Onlinelexikographie ist am Department Information der Fakultät DMI durch die beiden Lehrenden Prof. Dr. Spree und Prof. Dr. Geeb prägnant vertreten.

Durch ihre wissenschaftliche Vorbildung in diesem Gebiet können diese beiden Fakultätsmitglieder das Gebiet sowohl in Forschung als auch in der Lehre vertreten.

Insbesondere in der Lehre zeigt sich dabei auch die Vielfalt des Themas, das in den Themenbereichen „Wissensorganisation“ und „Informationstechnologie“ von verschiedenen Seiten beleuchtet wird.

Im Bedarfsfall kann auf die Fachkompetenz der Kollegen aus den Departments Design (Gestaltung) und Technik (technische Umsetzung) zurückgegriffen werden.



Startseite des Lexikons mit Chatbot (rechts) – Begrüßung

### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Franziskus Geeb:

Das zentrale Forschungsinteresse ist die Strukturierung, Retrieval und Nutzbarmachung von Informationen auf der Grundlage einer Benutzermatrix auf dem Ausgangspunkt einer erweiteren Zeichendefinition.

Durch die Anwendung auch auf nichtsprachliche Zeichen ergibt sich ein Ausgriff auf u.a. Lexikographie, Terminologiewissenschaft, Linguistik und Human Computer Interaction. Konkret äußert sich dieser Ansatz in der Modellierung und Strukturierung von Daten und Information sowie der Wissensrepräsentation in verschiedenen Formen wie Datenbanken oder Auszeichnungssprachen und deren Retrieval.

### Kontakt

Prof. Dr. Franziskus Geeb

Tel: 040 42875 3645

E-mail: franziskus.geeb@haw-hamburg.de

Prof. Dr. Ulrike Spree

Tel: 040/42875 3607

E-mail: ulrike.spree@haw-hamburg.de

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät DMI  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg



Prof. Dr. Franziskus Geeb MA

### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Das Projekt wurde mit Kooperation der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen insbesondere in der Konkretisierungsphase durchgeführt.

### Veröffentlichungsliste

- Geeb/Krauß-Leichert/Verch (2009), Franziskus Geeb, Ute Krauß-Leichert, Ulrike Verch: Forschendes Lernen als Kooperationsprojekt an Fachhochschulen. In: Forschendes Lernen im Studium – Konzepte und Erfahrungen. hrsg.v. Julia Hellmer/ Ludwig Huber/ Friederike Schneider – im Druck
- Geeb (2009), Franziskus Geeb: Lexicographical Data in Natural-Language Systems. In: Sven Tarp (ed.): Lexicography in the 21st Century (John Benjamins Publishing) – im Druck
- Geeb/Spree (2007), Franziskus Geeb; Ulrike Spree: Chatbots in der Kundenkommunikation – revisited. Der Chatbot Polly als Schnittstelle für ein Online-Lexikon. In: Ockenfeld, Marlies: Information in Wissenschaft, Bildung und Wirtschaft. 29. Online-Tagung der DGI. Proceedings. Frankfurt a. Main: Deutsche Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis, 2007.
- Geeb (2007), Franziskus Geeb: Chatbots in der praktischen Fachlexikographie und Terminologie. In: LDV-Forum. Zeitschrift für Computerlinguistik und Sprachtechnologie. GLDV-Journal for Computational Linguistics and Language Technology. Band 22, Heft 1, Jahrgang 2007, S. 51-70.
- Geeb (2005), Geeb, Franziskus: lookedup4you – studierende, kunden og online-leksikografi. In: Carsten Hansen, Henrik Lorentzen, Lars Trap-Jensen (eds.): Nordiske Studier i Leksikografi 8. Rapport fra Konference om Leksikografi i Norden, 24.-28. Mai 2005

## Didaktik virtueller Informationszentren

von Prof. Dr. Johannes Ludwig

Es gibt eine ausgeprägte kommunikationswissenschaftliche Forschung über Medienwirkungen, die sich aber ausschließlich auf Abhängigkeiten bzw. Wechselwirkungen zwischen Darstellung in den Medien und Reaktionen seitens der Mediennutzer beschränkt. Ebenfalls existiert ein Feld der Politikforschung, das auf die Folgewirkungen politischer Entscheidungsprozesse abstellt. Es gibt aber keinerlei Forschungsansätze, die den Zusammenhang zwischen

- Entscheidungen und Handlungen von Akteuren
- Aufgreifen solcher Folgen durch die Medien
- Umsetzung in öffentliche Diskussionsprozesse
- Folgewirkungen solcher im öffentlichen Diskurs behandelte Themen und Probleme auf die Gesellschaft darstellt.

There is a pronounced communication-scientific research regarding medium effects, which is limited however exclusively to dependence and/or reciprocal effects between representation of the media and reactions on the part of the medium users. Likewise exist a field of the politics policy, which turns off on the subsequent effects of political decision-making processes. There are however no research beginnings, those that deals with connection between

- Decisions and actions of participants
- Seizing such consequences by the media
- Conversion to public discussion processes
- Subsequent effects of such topics and problems treated in the public discourse on the society represents.

**Wissenschaftliche Ziele des Projekts**

Es gibt Ziele auf zwei Ebenen:

- Sprachliche, visualisierte und sonstige Darstellbarkeiten solcher in aller Regel ineinander verwobenen Wechselwirkungen auf verschiedenen Ebenen in vergleichsweise einfach zu verstehende und übersichtliche Inhalte.
- Monitoring im Bereich gesellschaftlicher Missstände, die durch die Medien als Skandale und Affären thematisiert werden und/oder, die durch so genannte Whistleblower ans Tageslicht befördert werden.

**Wirtschaftliche Ziele**

Auf ökonomische Optionen wurde bei diesem Projekt ganz bewusst nicht abgezielt. Wichtigster Bestandteil der Projekte sind das Handeln und das Entscheiden aus einer kritischen Perspektive heraus, wirtschaftliche Zielsetzungen würden dies unter Umständen einschränken oder gar verhindern. Sollten sich wirtschaftlich erfolversprechende Nutzungsmodelle ergeben, wäre sehr kritisch deren Einfluss auf die Inhalte und Ziele zu prüfen.

**Beschreibung des Projekts**

Die Domain-Adresse „ansTageslicht.de“ steht für die Idee dieses virtuellen DokZentrums: Wichtige und/oder ausgezeichnete journalistische Recherchen und Reportagen der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, d.h sie ans Tageslicht zu bringen. Dazu dokumentieren wir auch die Geschichten „hinter den Geschichten“. Und: Wir dokumentieren die Bedeutung von so genannten Whistleblowern – Menschen, die Informationen an die Medien oder gleich an die Öffentlichkeit weitergeben, die für alle wichtig sind.

Dies bedeutet konkret:

1. Alle hier präsentierten Geschichten (Stories), Recherchen und Reportagen werden vollständig dokumentiert, für alle zugänglich und einfach aufzufinden auf der Internetseite www.ansTageslicht.de: Unter *Wächterpreis* (grün), *TV-Magazine* (blau), *Andere Stories*, die sich keinem spezifischen Medium zuordnen lassen (orange), *Undercover* (blau) oder *Whistleblower* (z.B. Fälle: Von Menschen, die etwas bewegen.)
2. Darüber hinaus dokumentieren wir auch die Geschichten „hinter den Geschichten“, die weitere Fragen beantworten. Zum Beispiel:
  - Wie ist die Geschichte überhaupt entstanden? Oder: Wie ist der Skandal ins Rollen gekommen?
  - Wer genau ist daran beteiligt?
  - Wie sind die Reporter an die Informationen gelangt und wie sind sie dabei vorgegangen?
  - Was hat die Story für Folgen gehabt? Und für wen?
  - Wie ist die Geschichte weitergegangen? Wie sieht der aktuelle Stand der Dinge aus?
  - Und: Was man selbst im Einzelfall – z.B. gegen eine missliche Situation – unternehmen kann.

Der typische Workflow besteht in mehreren Arbeitsschritten:

Schritt 1:

Aussuchen/Auswählen von Themen. Entweder wir machen dies im Rahmen einer Kooperation (z.B. Jury des Wächterpreises), die die Themen vorgibt und/oder wir setzen selbst thematische Schwerpunkte und Geschichten. Inzwischen werden uns auch immer mehr Informationen von Außen angeboten.

Schritt 2:

Wir recherchieren bisher Veröffentlichtes/Gesendetes zum Thema und suchen eigenständig nach weiteren Hintergrundinformationen, weil wir – im Gegensatz zu den Medien – nicht nach den Kriterien Aktualität, Exklusivität und medialer Brisanz arbeiten (müssen). Wir rekonstruieren dabei die verborgenen Hintergründe und Zusammenhänge.

Schritt 3:

Die letzten Arbeitsgänge sind der medialen Umsetzung für die Online-Darstellung gewidmet. Hier geht es vor allem um mediendidaktische Fragen und die mediale Aufbereitung von Thema und Hintergrundinformationen.

**Einbindung Projekt – Fakultät**

Das Projekt repräsentiert – so inzwischen auch die Wahrnehmung durch die Studierenden – eine Mischung aus redaktionell-journalistischen und dokumentarischen Tätigkeiten, verbunden mit Fragen der Visualisierung der Themen. Dazu gesellen sich, durch die Eigenproduktion der Internetseite und der Herstellung der audiovisuellen Inhalte, auch medientechnische Problemstellungen. Aus diesem Grund ist das Projekt am Department Information angesiedelt, bietet aber auch ausreichende Betätigung für Studierende der Studiengänge Medientechnik und Media Systems (bisher noch nicht: Studierende des Departments Design).



Screenshot: Wächterpreis auf „www.ansTageslicht.de“



Screenshot: Whistleblower auf „www.ansTageslicht.de“

**Zur Projektleitung**

„Das Projekt begann als Kooperation zwischen einer Lehrveranstaltung (SE Publizistische Qualität) und der Stiftung „Freiheit der Presse“, die den „Wächterpreis der Tagespresse“ auslobt, und begann aufgrund der Akzeptanz auf beiden Seiten zu wachsen.

Das persönliche Ziel des Initiators besteht darin, dieses Projekt nachhaltig und personenunabhängig im Rahmen von Lehre und Forschung zu verankern.

Die nachwachsende Entscheider-Generation soll den Zusammenhang zwischen Engagement und demokratischer Lebensqualität durch das eigene Herausarbeiten der Bedeutung von Medien und Whistleblowern für den gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang erfahren.“

Prof. Dr. Ludwig (Initiator des Projekts)

**Kontakt**

Prof. Dr. Johannes Ludwig  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information (DMI)  
Department Technik  
Stiftstraße 69  
D 20099 Hamburg  
E-mail: mail@johannesludwig.de

www.ansTageslicht.de  
www.whistleblowerinfo.de  
www.recherchieren.org  
www.johannesludwig.de



Prof. Dr. Johannes Ludwig

**Wirtschaftliche Kooperationspartner**

- Stiftung Freiheit der Presse, Bad Vilbel;
- verschiedene Redaktionen und Journalisten unterschiedlicher Medien (einzelfallabhängig)
- Hamburgweite Ringvorlesung in Hamburg im WS 2009/10 in Kooperation mit der ZEIT-Stiftung Ebelin und Gerd Bucorius

**Wissenschaftliche Kooperationspartner**

Geplant ab WS 09/10  
Kooperation mit Freies Russisch-Deutsches Institut für Publizistik (FRIP)  
Lomonossov-Universität Moskau  
(Prof. Dr. M. Woronenkov)

**Veröffentlichungsliste**

- Johannes Ludwig (Hrsg): Sind ARD und ZDF noch zu retten? Tabuzonen im öffentlich-rechtlichen Rundfunk. Baden-Baden: Nomos, März 2009, 286 S.
- Johannes Ludwig (2009): Politischer Alzheimer oder „öffentliches Gedächtnis“?  
Zur „öffentlichen Aufgabe“ der „Öffentlich-Rechtlichen“. In: Ders.(Hrsg): Sind ARD und ZDF noch zu retten?, S. 56-74
- Johannes Ludwig (2007): Investigativer Journalismus: Handwerk oder „Hohe Kunst“?  
In: Pöttker, Horst/Schulzki-Haddouti (Hg.): Vergessen? Verschwiegen? Verdrängt? – 10 Jahre Initiative Nachrichtenaufklärung. Wiesbaden: VS-Verlag, S. 103-119
- Johannes Ludwig (2007): Lehrbuch Investigativer Journalismus, 2. Auflage, Konstanz: UVK, 420 S.

## Innovationstreiber von WEB 2.0: Eine empirische Kausalanalyse

von Prof. Dr. Ulrich Hofmann

Die Potenziale der Social-Softwareprodukte des Web 2.0 führen zu Prozessinnovationen gesamtwirtschaftlichen Ausmaßes. Sie basieren in erheblichem Umfang auf „tacit knowledge“ und sind – wie die wenigen historisch vergleichbaren Fälle zeigen – mit dem Gesamtsystem der Gesellschaft, sowie mit der Ökonomie verzahnt und sehr komplex. Ein derartiger Wandel ist stets durch eine komplizierte Gemengelage aus Treibern technologischer Entwicklungen und deren Bündelungen sowie dem erwarteten Problemlösungspotenzial von Nachfragern gekennzeichnet. Neue Lösungsmuster müssen gefunden und ihre Einsatzmöglichkeiten müssen bewertet werden.

The Potential of the Social program products of the Web 2,0 leads to process innovations of overall economic extent. They are based on substantial extent on „tacit knowledge “and are - as the few historically comparable cases show - with the overall system of the society, as well as with the economics meshed and very complex. Such a change is always characterized by complicated intermixed fields of developments technological drivers and their concentrate as well as the indication of the expected problem solutions. New solution samples must be found and their application type must be evaluated.

**Wissenschaftliche Ziele des Projekts**

In der empirisch-theoriegeleiteten Untersuchung sollen tiefere Erkenntnisse über die Synchronisation der Motive der Nutzer und technologischer Entwicklungsströme vorgenommen werden.

Durch die Erprobung eines kleinzahligen Strukturgleichungsmodells (partial least square) wird ein Weg für robuste und vermittelbare Kausalanalysen aufgezeigt.

**Wirtschaftliche Ziele**

Die Erprobung eines kleinzahligen Strukturgleichungsmodells ebnet den Weg auch für kleinere Unternehmen, in konkreten Anwendungs- und Planungssituationen Kausalanalysen durchzuführen zu können. Dies wäre ein kritischer Erfolgsbeitrag für breite Anwendungen in Unternehmen, ohne dass Beratungsunternehmen oder wissenschaftliche Institute eingeschaltet werden müssen. Es versetzt die Unternehmen in die Lage, innovative Konzepte zu verfolgen.

**Beschreibung des Projekts**

Die Potenziale der Social-Softwareprodukte des Web 2.0 führen zu Prozessinnovationen gesamtwirtschaftlichen Ausmaßes. Durch die Innovationen entstehen gleichzeitig neue Lösungsmuster. Diese können Kapital, Wettbewerbsvorteile von Profit- und Non-Profit Organisationen, auch persönliche Existenzen etc. vernichten. Die neuen Lösungsmuster erfordern deshalb neue Kompetenzen, neue Organisationsstrukturen, neue Formen der Arbeitsteilung etc.

Durch multivariate Analysemethoden kann möglicherweise die Komplexität reduziert und relevante Treiber selektiert werden. Die derzeitig einzig bekannte Methodik, die Kausalitätsbeziehungen derart schwer zugänglicher qualitativer Variablen aufdecken kann, ist die structured equation models. Diese wurden versucht von mir im geförderten Projekt zu implementieren. Da im vorliegenden Rahmen nur kleinzahlige Stichproben möglich waren, erfolgte eine Einarbeitung in die spezifische Software des Modells partial least squares. Die Software ist ein Prototyp; daher fehlt eine einschlägige Dokumentation und es musste eine spezielle Einführungsveranstaltung besucht werden.

Im Rahmen eines begrenzten Pretestes wurde mit Hilfe von auf Likert-Skalen basierten Fragebögen versucht, latente Variablen der unabhängigen Variablen des technology push und market pull zu entwickeln, zu einem Strukturmodell zu verdichten und mit Studierenden zu testen. Eine Entscheidung über den formativen und reflektiven Status der Variablen wurde zunächst offen gelassen.

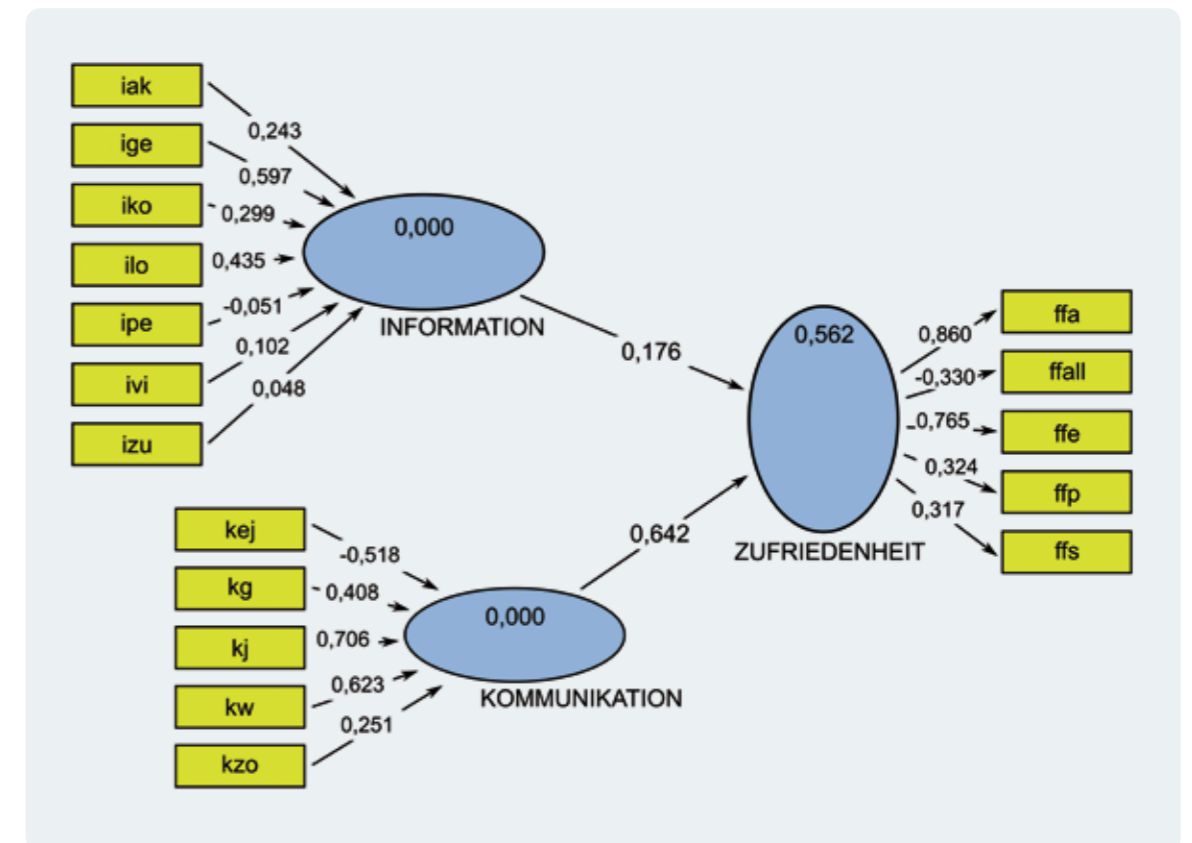
Der first run erbrachte noch keine befriedigenden Ergebnisse. Die Pfadkoeffizienten sind ungesichert, und die absichernden Qualitätsmaße wie Indicator – und Constructreliability, Cross Loadings, Conbachs Alpha, Communality etc. sind ebenfalls noch nicht befriedigend.

Im weiteren Vorgehen muss der Stichprobenumfang maßgeblich erhöht werden und das Messmodell möglicherweise geändert werden.

**Einbindung Projekt – Fakultät**

Das sehr ehrgeizige Ziel, die Diffusion von datenanalytischen Methoden in Anwendungsfelder so zu ermöglichen, dass auch kleine Betriebe selbständig und ohne die Hilfe Dritter in Anspruch nehmen zu müssen diese anwenden können, wird vom Department Information der Fakultät Design, Medien und Information intensiv verfolgt.

Das gesteckte Ziel des Projekts wird am Department Information durch die Kombination der wissenschaftlichen Kompetenz der dort vertretenen Professorinnen und Professoren, dem Engagement der beteiligten Studierenden und nicht zuletzt durch die Kontakte zu den betroffenen Unternehmen erreicht.



Pfaddiagramm zum Kausalmodell mit Schätzergebnissen

#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Ulrich Hofmann

Seit 1981 Professor für Informationsmanagement an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg; Gastprofessur University of Wisconsin, internationale Management Projekte (USA, Baltic Sea); Verfasser zahlreicher Zeitschriftenaufsätze und Monographien.

Prof. Dr. Ullrich Hofmann als Verfasser der Monographie „Netzwerkökonomie“ zeigte sich deutlich, dass die Diskussion um Web 2.0 ebenso wie das Internet 1.0 seinerzeit durch Gerüchte, Anekdoten und Mythen begleitet ist, was – wie die Erfahrung zeigte – zu einer riesigen Kapitalvernichtung führte. Dieses „Stochern im Nebel“ soll durch die angestellte Kausalanalyse reduziert werden.

#### Kontakt

Prof. Dr. Ulrich Hofmann

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Raum 10.16

Tel: 040 42875 3637

Fax: 040 42875

E-mail: hofmann.hamburg@t-online.de



Prof. Dr. Ulrich Hofmann

## Internetentwicklung und Innovationen in den Medien der Metropolregion Hamburg

von Prof. Dr. Hardy Gundlach

Die Grundidee des Projekts ist, die wirtschaftlichen Folgen der Internetentwicklung für die Medienwirtschaft, für deren Beschäftigten und für die Medienstandorte zu erforschen. Dazu sollen Indikatoren für empirische Untersuchungen entwickelt werden um darauf aufbauend, empirische Studien für die Metropolregion Hamburg durchzuführen. Die Arbeitshypothese ist, dass das Finden neuer Geschäftsmodelle der zentrale Erfolgsfaktor für die Medienunternehmen ist. Vor allem sollen die kritischen Erfolgsfaktoren untersucht werden, die die Geschäfte mit digitalen Medieninhalten und Informationen betreffen. Die Vision ist, Best-Practice-Beispiele zu finden und ihre Erfolgsgründe näher zu untersuchen.

The ground idea of the project is, to investigate economic results of the Internet development and the media economics regarding those who engaged with the media. In addition indicators for empirical investigations are to be developed over constructing in order to accomplish empirical studies for the Metropolis area Hamburg. The working hypothesis is to find new business models which are the central success factor for the media companies. Above all the critical success factors are to be examined by confronting the business with digital medium contents and information. The vision is to find Best Practice examples and nearly examining their reasons of success.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Das Forschungsprojekt schafft Erkenntnisse zu verschiedenen Aspekten des Internets:

Ein grundsätzlicher Punkt dabei ist die konzeptionelle Entwicklung des Internets in Struktur und Inhalt.

Ein weiterer Aspekt ist die wissenschaftliche Betrachtung neuer Nutzer- und Geschäftsmodelle für Informationsdienstleistungen im Internet.

Schließlich wird auch der Bereich der Konvergenzpotenziale zwischen Internetanwendungen und Medienprodukten dargestellt.

### Wirtschaftliche Ziele

Mit dem Projekt soll für die Metropolregion Hamburg ein Beitrag zur Förderung des Standorts für Internetanwendungen und -entwicklungen geleistet werden.

Wenn man neben den vielen Medien- und Telekommunikationsfirmen die Zahl der Unternehmen in der IT- und Internetwirtschaft betrachtet, zeigt sich, dass die Internetwirtschaft für die Metropolregion Hamburg ein wichtiger Standortfaktor ist.

### Beschreibung des Projekts

Die Ausgangshypothese des Forschungsprojekts ist, dass in der Digital- und Internetökonomie das Finden neuer Geschäftsmodelle der zentrale Erfolgsfaktor für die Medienunternehmen ist.

Dabei ist der Bezug zur regionalen Agglomeration des Standorts der Freien und Hansestadt Hamburg ein Kernziel des Projekts. Nach dem derzeitigen Stand hat die Geschäftsfeld- und Marktanalyse klar ab- und eingegrenzt, wie sich die Frage für unterschiedliche Onlinemedien jeweils anders stellt.

Sie kam u. a. zu dem Ergebnis, dass integrierte WWW-Plattformen tragfähige Geschäftsmodelle ermöglichen, die auch digitale Medieninhalte und Informationen wie z. B. Nachrichten-Webseiten verbreiten. Je mehr das Internet aber zu einem Medium audiovisueller Medien wird, desto mehr zeigt sich, dass parallel zu den Web- und Videoportalen Telekommunikations- und Medienfirmen ein ähnliches Geschäftsmodell verfolgen.

Das Geschäftsmodell wird als das „digitale Plattformmodell“ bezeichnet, für einige Plattformprodukte in der Branche wird der Begriff Triple Play verwendet. Nach dem derzeitigen Stand der Forschung bestehen Intransparenz und offene Fragen an Best-Practice-Beispielen, insofern Onlinemedien betrachtet werden, die Ähnlichkeiten und Verbindungen zu den klassischen Medien aufweisen.

Die Auswertung empirischer Daten und Studien hat ergeben, dass infolge der Internetentwicklung für den Konsum und die Produktion digitaler Medieninhalte und Informationen die Preise einschließlich nicht-finanzieller Art sinken, sich die Angebotsmenge enorm vergrößert und sich die vom Rezipienten nachgefragten Qualitäten verbessert haben.

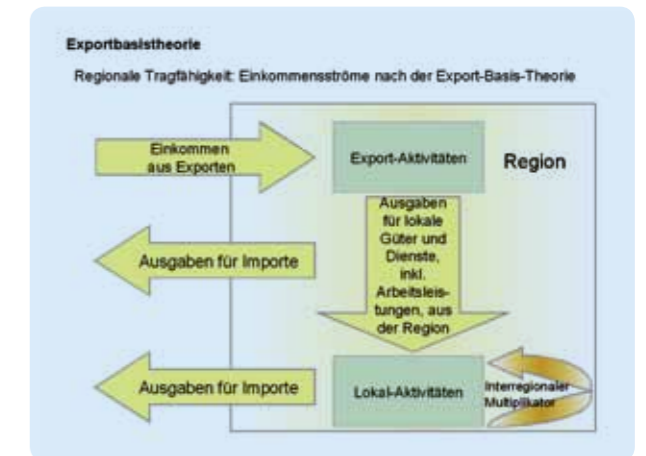
Die empirischen Befunde konnten aber nicht die Frage nach den tragfähigen Geschäftsmodellen beantworten. Denn die Markteffekte lassen sich nicht einfach erklären, da weder von der Theorie noch von den vorhandenen Daten zur wirtschaftlichen Basis der Entwicklung her die ökonomische Tragfähigkeit vorausgesetzt werden kann. Auch die prognostizierte Tragfähigkeit des Branded Pre-Selector, Database Manager und Hit Exploiter beantwortet die Frage nicht.

Vielmehr besteht nach dem derzeitigen Stand ein überraschender Mangel an Daten und Studien, die den Präferenzwandel und die damit zusammenhängenden Nachfragefaktoren untersuchen, die für den Erfolg der Medien- und Informationsgeschäftsmodelle auf den Märkten des B2C-Sektors einflussreich sind.

### Einbindung Projekt – Fakultät

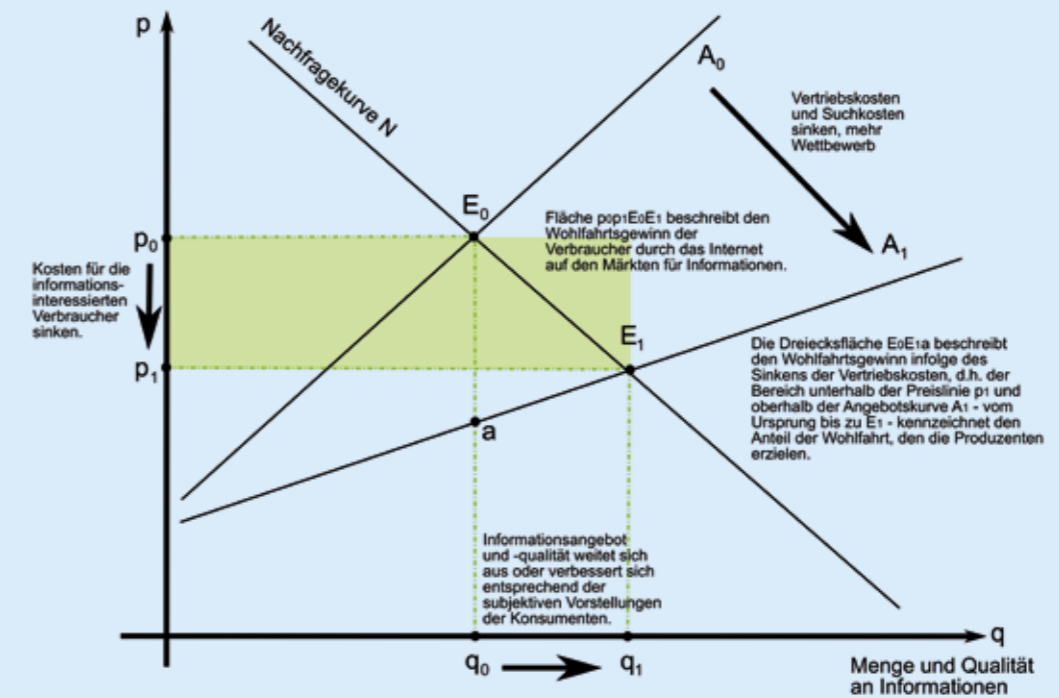
Die Entwicklung und Durchführung dieses Forschungsprojektes an der Fakultät Design, Medien und Information ist ein geradezu zwangsläufiger Prozess, weil sich die Forscherinnen und Forscher der Fakultät mit verschiedenen Aspekten von Information und Kommunikation beschäftigen. In der Wirtschaft ist Information und damit auch das Internet ein wesentlicher Produktionsfaktor.

Auf der anderen Seite ist für die Medien Information wesentlicher Bestandteil der Produkte und des Medienkonsums, in Verbindung mit den verschiedenen medialen Darstellungsformen und deren technischer Ausformung einerseits sowie ihrer Darstellung und ihrem Design andererseits.



Regionale Tragfähigkeit: Einkommensströme nach der Exportbasistheorie

### Markteffekt des Internets



Markteffekte des Internets: Vergleich von Menge und Qualität an Informationen q (x-Achse) zu den Kosten p (y-Achse)

#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Gundlach: Professor für Medien- und Informationsökonomie;  
bis 2006 wissenschaftlicher Referent der Kommission zur Ermittlung der Konzentration im Medienbereich (KEK); Lehrbeauftragter an der Friedrich-Schiller-Universität Jena; wissenschaftlicher Mitarbeiter des Fachbereichs Wirtschaftswissenschaften, Gerhard-Mercator-Universität-Gesamthochschule-Duisburg, Fachgebiete Spezielle Wirtschaftspolitik, Didaktik der Wirtschaftslehre und Forschungsgruppe Öffentliche Wirtschaft; Promotion über die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten zwischen öffentlichem Auftrag und marktwirtschaftlichem Wettbewerb; Studium der Wirtschaftspolitik und Volkswirtschaftslehre; Ausbildung zum Bankkaufmann.

#### Kontakt

Prof. Dr. Hardy Gundlach  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3627  
E-mail: hardy.gundlach@haw-hamburg.de



Prof. Dr. Hardy Gundlach

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Handelskammer Hamburg  
Adolphsplatz 1  
D 20457 Hamburg

Statistisches Amt für Hamburg und Schleswig-Holstein  
Funktionsabt. Umsatzsteuerstatistik  
Fröbelstr. 15–17  
D 24113 Kiel

Hamburg@work | HWF Hamburgische Gesellschaft  
Habichtstr. 41  
D 22305 Hamburg

## Medienwirtschaft und Kommunikationspolitik in „Second Life“ (MWKP SL)

von Prof. Dr. Wolfgang Swoboda

In der Studie MWKP in SL werden die strategischen, technischen, gestalterischen und didaktischen Möglichkeiten ausgelotet, Online-Communities in die Lehre und in die Kommunikation von Hochschulen zu integrieren, wobei zunächst die wirtschaftlichen, kommunikationspolitischen und medientechnischen Rahmenbedingungen eines herausragenden Beispiels erkundet und analysiert wurden. Dies geschieht unter maßgeblicher Beteiligung von Studierenden und Lehrenden der Fakultät DMI und unter den Bedingungen der E-Learning-Strategie der HAW Hamburg. Der gesamte Prozess wird bewusst in die Hochschule rückgekoppelt und mit Vorträgen, Diskussionen und Publikationen in der Fachcommunity qualitativ abgesichert.

In the study MWKP in SL the strategic, technical, formative and didactical possibilities of integrating are plumbed, integrating on-line Communities into the teachings and into communication of universities, whereby the economic, communication-political and medium-technical basic conditions of an outstanding example were explored and analyzed. This happens under relevant participation of studying and instruction of the DMI faculty and under the conditions of the E-Learning-strategy of the HAW Hamburg. The entire process is fed back consciously into the university and secured qualitatively with lectures, discussions and publications in the expert community.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Auf der Basis wissenschaftlicher Erkenntnisse entsteht eine Nutzung der 3-D-Community Second Life die den Ansprüchen der Hochschullehre und der modernen Kommunikation genügt. Dazu notwendig sind valide Erkenntnisse zur Nutzertypologie, zu den Zielgruppen und zu den Möglichkeiten dieser Technik. Neben theoretischen Betrachtungen und empirischen Untersuchungen ist dazu auch die Erprobung am Beispiel von zentraler Bedeutung.

### Wirtschaftliche Ziele

Die Nutzung von Second Life eröffnet einen weiteren Kommunikationsweg zwischen Hochschule und Studierenden sowie zwischen Hochschule und Öffentlichkeit. Neben der Erschließung neuer Zielgruppen können die Erfahrungen mit Second Life jetzt schon für die Wirtschaft als Kommunikations- und Marketingplattform Verwendung finden. In der Öffentlichkeitsarbeit der Fakultät DMI geschieht dies bereits, z.B. um Zukunftsoptionen zu visualisieren.

### Beschreibung des Projekts

Vorangegangene Projekte, einige Ausgangsbeobachtungen und hochschuldidaktische Überlegungen zum Forschungsthema sind anlässlich der Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft 2007 bereits präsentiert und diskutiert worden.

vgl: URL: <http://webapp5.rrz.uni-hamburg.de/gmw07/Daten/GMW07-Swoboda.mov>

Der Beitrag fordert dazu auf, Studierende an der Medienentwicklung zu beteiligen und so die Möglichkeiten des Lehrens und Lernens zu verbessern, – statt unter der Flagge „E-Learning“ weitere Verwaltungs- und Kontrollstrukturen in den Hochschulen zu implementieren. Der Projektleiter setzt damit frühere Arbeiten zur Medien- und Spielpädagogik und zur E-Learning-Strategie im Hochschulbereich fort.

Second Life (SL) hat wegen seiner dreidimensionalen Gestaltungsmöglichkeiten, seiner Spielstruktur als virtuelle Freizeitwelt mit Konsum- und Kommunikationsmöglichkeiten und seine Verkoppelung mit Strategien der Online-, Werbe- und Medienindustrie seit 2006 eine enorme Aufmerksamkeit erlangt und recht kontroverse Diskussionen in der allgemeinen Publizistik wie auch in der Wissenschaft und Hochschuldidaktik ausgelöst.

Im Zeitraum des Second Live Hypes 2006/2007 nutzten zahlreiche Markenartikler SL für PR-Zwecke, denn der frühzeitige Aufbau einer SL-Repräsentanz sicherte Erwähnungen in einschlägigen Fachpublikationen wie auch in der populären Presse. SL wird für Produkttests und Produktinformationen genutzt. Auch Mediengestalter mit 3-D-Ambitionen haben dort ein mutmaßlich lukratives neues Betätigungsfeld gefunden.

Für die Medien-Diskurse über SL war 2007 auch relevant, dass die Nachrichtemagentur Reuters dort auftrat und ein Boulevard-Blatt aus dem Hause Axel Springer (der „AvaStar“) die virtuelle Welt bereicherte. Das warf weitreichende medienökonomische und kommunikationspolitische Fragen auf. Zunächst wurde der Hype um die 3-D-Community, ihre Nutzungsmöglichkeiten für Kommunikation, Kommerz und Hochschulzwecke analysiert.

Dazu gehörte eine Nutzertypologie, eine Zielgruppenanalyse, die Analyse von gängigen Vorurteilen und eine Befragung von Studierenden. Um die existierenden Hochschulangebote in Second Life zu untersuchen, sind deutsche und amerikanische Universitäten systematisch verglichen worden. Anschließend wurden Entwürfe für eine Dependence der Fakultät DMI in Second Life entwickelt und verschiedene Elemente des virtuellen „Campus Finkenau“ realisiert. In einer dritten Phase werden an diesem Beispiel die ökonomischen Aspekte von Online-Communities eingehender analysiert.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Die Untersuchung und die konzeptionelle Weiterentwicklung der hochschuldidaktischen Möglichkeiten von Online-Communities ist nur möglich, wenn hinreichende Kenntnisse, Kompetenzen und Motivationen der Studierenden und Lehrenden verfügbar sind und gebündelt werden können.

Dafür sind die Voraussetzungen an der Fakultät Design, Medien und Information der HAW Hamburg in besonderer Weise gegeben. Die zu untersuchenden Faktoren wie die Umsetzung der Informationen im Netz, die Gestaltung der virtuellen Räume und nicht zuletzt die technische Realisierung der virtuellen Welten sind zentrale Lehr- und Lerngebiete in den Studiengängen der Fakultät Design, Medien und Information.



Virtueller Campus Finkenau mit dem virtuellen Nachbau des realen Hochschulgebäudes



Virtueller Campus Finkenau: Ansicht Innenhof

#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Wolfgang H. Swoboda, M.A. hat sich bereits in seiner Dissertation analytisch mit neuen medialen Möglichkeiten und deren Bedeutung in der Lebenswelt junger Erwachsener beschäftigt.

Als Medienwissenschaftler und Hochschullehrer geht es ihm darum, die didaktischen Möglichkeiten der medienvermittelten Information und Kommunikation für die Lehre realistisch einzuschätzen und auch praktisch bestmöglich nutzbar zu machen.

Ausgehend von den jeweils aktuellen Trends im Freizeit-, Spiel- und Medienbereich entwickeln sich kontinuierlich neue Möglichkeiten im Bereich der Video-, Computer- und Online-Anwendungen.

#### Kontakt

Prof. Dr. Wolfgang Swoboda  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3625 oder -3618  
Fax: 040 42875 3609  
E-mail: wolfgang.swoboda@bui.haw-hamburg.de

„Campus Finkenau“ in Second Life:  
<http://slurl.com/secondlife/campus%20Finkenau/119/106/23/>

#### Beispiele:

<http://www.youtube.com/watch?v=vAmFs3Yv17g>  
<http://www.youtube.com/watch?v=vAmFs3Yv17g>  
<http://www.youtube.com/watch?v=vVKCL-vNIDw&feature=channel>  
<http://www.youtube.com/watch?v=cRvqvaFOKZc>



Prof. Dr. Wolfgang Swoboda MA

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Agentur „Frische Medien“  
Hamburg und München

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Baltic Sea Virtual Campus Consortium

#### Veröffentlichungsliste

- Wolfgang H. Swoboda (2005)/Matthias Lehnhardt/  
E-Learning Consortium Hamburg ELCH (Hrsg.): ELCH-  
BERICHT 2005, Print und CD Hamburg, September  
2005.
- Wolfgang H. Swoboda (2007a): Konzeption und Pro-  
duktion von Medien mit Studierenden als Beitrag zur  
Entwicklung der Hochschulstrategie, in:  
Marianne Merkt, Kerstin Mayrberger, Rolf Schulmeister  
u.a. (Hrsg.): Studieren neu erfinden – Hochschule neu  
denken, Münster/New York/München/Berlin:  
Waxmann 2007, S. 116–125.
- Wolfgang H. Swoboda (2007b): Konzeption und  
Produktion von Medien mit Studierenden als Beitrag  
zur Entwicklung der Hochschulstrategie. Hamburg,  
13. September 2007. <Quicktime-File> URL: [http://  
webapp5.rrz.uni-hamburg.de/gmw07/Daten/GMW07-  
Swoboda.mov](http://webapp5.rrz.uni-hamburg.de/gmw07/Daten/GMW07-Swoboda.mov)
- Projektgruppe „Konzeption Second Life WS 07/08“ am  
Department Information der Fakultät Design, Medien  
und Information der HAW Hamburg/Andreas Hedrich/  
Wolfgang Swoboda (Hrsg): HAW-Fakultät Design,  
Medien und Information jetzt auch in Second Life?,  
CD mit Projektbericht, Entwürfen, Screen-Videos und  
Materialien, Hamburg, Wintersemester 07/08.
- Projektgruppe „Konzeption Second Life WS 07/08“ am  
Department Information der Fakultät Design, Medien  
und Information der HAW Hamburg/Andreas Hedrich/  
Wolfgang Swoboda (Hrsg): 3 Online-Videos bei Youtu-  
be: DMI goes SL/HAW Dependance-Entwurf für SL/  
Grundsteinlegung DMI in SL, siehe URL: [http://www.  
youtube.com/DMIGoesSL](http://www.youtube.com/DMIGoesSL).

## Qualität von Web-Suchmaschinen: System- und nutzerbezogene Evaluation

von Prof. Dr. Dirk Lewandowski

Suchmaschinen sind zum beliebtesten Dienst im Internet geworden und werden mittlerweile sogar häufiger genutzt als E-Mail. Sie bestimmen über die Inhalte, die wir im World Wide Web zu sehen bekommen – als Nutzer nehmen wir die Reihung der Ergebnisse („Treffer 1–10 von 8.384.393“) als selbstverständlich und objektiv hin. Das Forschungsprojekt versucht, Antworten auf diese Fragen zu finden. Auf Basis von empirischen Untersuchungen werden neue Maßzahlen entwickelt, die nicht nur einen validen Vergleich bestehender Suchmaschinen ermöglichen, sondern auch zur Optimierung von Suchsystemen unterschiedlichster Art eingesetzt werden können.

Search engines are becoming the most popular service in the Internet and are meanwhile even more frequently used than email. They determine over contents, which we are able to see in the World Wide Web – as users we accept the results („hits 1–10 of 8.384.393“) as natural and objective. The research project tries to find answers to these questions. On basis of empirical investigations new yardsticks developed, which make not only valid comparison possible of different existing search engines, but also optimization by searching systems of most different kind.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Das Projekt liefert Bewertungsparameter für die Beurteilung der Qualität von Suchmaschinen und kann damit ein valides Bewertungssystem dieser Qualität ermöglichen.

Im Rahmen des Projekts werden durch die theoretischen Betrachtungen und durch die empirisch ermittelten Daten grundlegende Informationen für die gesellschaftliche Diskussion um Suchmaschinen bereit gestellt, die gleichzeitig die Basis für die Weiterentwicklung der Suchmaschinen sein können.

### Wirtschaftliche Ziele

Die enge Vernetzung der Partner aus der Wirtschaft und der Hochschule ermöglicht zum einen die Nutzung aktueller Daten aus der Praxis.

Zum anderen garantiert die enge Zusammenarbeit eine schnelle Umsetzung der Ergebnisse bei den Kooperationspartnern. Für die Betreiber und Nutzer der Suchmaschinen bedeutet eine höhere und genauer definierte Qualität der Suchergebnisse einen direkten Wettbewerbsvorteil.

### Beschreibung des Projekts

Der zentrale Untersuchungsgegenstand ist die Qualität der Suchmaschinen. Neben den kurzfristigen Ergebnissen (Vergleich der bestehenden Suchmaschinen aufgrund der empirischen Untersuchungen) wird eine langfristig verwendbare Methodik für die Qualitätsbewertung von Suchmaschinen entwickelt, die in einem integrierten Qualitätsmodell beschrieben wird.

Neben der theoretischen Entwicklung des Qualitätsmodells und Tests an den Suchmaschinen soll das Verhalten der Suchmaschinennutzer eingehend betrachtet werden, um Bedeutung und Aussagekraft der einzelnen Evaluationen einschätzen zu können.

Das Projekt gliedert sich in vier Untersuchungsbereiche:

- Qualität des Index: Hierunter fallen Evaluationsmaße wie die Größe und Vollständigkeit der Indizes, deren Aktualität sowie länderspezifische Unterschiede zwischen Indizes.
- Qualität der Suchresultate: In einem theoretischen Teil wurden bestehende Retrievalmaße hinsichtlich ihrer Eignung für die Bewertung von Suchmaschinen untersucht. In einem umfangreichen empirischen Test wurden die gängigen Suchmaschinen anhand dieser Maße bewertet.
- Qualität der Suchfunktionen: Neben einem Vergleich des Umfangs der Suchfunktionen unterschiedlicher Suchmaschinen wird hier die Funktionstüchtigkeit insbesondere „weicher“ Funktionen (wie Datums- und Sprachbeschränkung) geprüft.
- Nutzerfreundlichkeit von Suchmaschinen: Suchmaschinen müssen intuitiv und einfach zu bedienen sein, da Internetnutzer oft nicht die Funktionsweise und alle Möglichkeiten von Suchmaschinen kennen und deshalb die angebotenen Suchfunktionen nicht optimal einsetzen können. Es stellt sich die Frage, in wie weit dialog-basierte Filter genutzt werden und ob diese zu einer Sensibilisierung der Nutzer für die Qualität von Suchmaschinen beitragen können.

Die Untersuchung der vier Teilbereiche erfolgt in einzelnen Arbeitsschritten:

- Bewertung von Retrievalmaßen auf Basis der erhobenen Relevanzurteile
- Test der Retrievaleffektivität der Suchmaschinen
- Entwicklung geeigneter Retrievalmaße für Suchmaschinen
- Index-Qualität: Untersuchungen zu Größe und Abdeckung, Aktualität
- Recherche-Qualität: Empirische Untersuchungen zu ausgewählten Recherchemöglichkeiten
- Usability-Untersuchung
- Untersuchung des Nutzerverhaltens in Zusammenarbeit mit Industriepartnern

Zusammengefasst können auf Basis der Ergebnisse der vorgeschlagenen Untersuchungen valide Empfehlungen zur Optimierung der Qualität von Web-Suchmaschinen gegeben werden.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Suchmaschinen sind ein wesentlicher Bestandteil der Informationsgewinnung im Internet, aber auch moderne Bibliotheks- und Datenbanksystem von Industrie und Behörden arbeiten damit.

Aus diesem Grund ist die Beschäftigung mit Suchmaschinen, ihren Eigenschaften und ihren Möglichkeiten ein wichtiger Bereich im Department Information. Kernaufgabe der Suchmaschinen ist das Auffinden von Information. Wie gut die Maschine arbeitet bestimmt ihre Programmierung und wie gut sich mit der Maschine arbeiten lässt bestimmt die Gestaltung ihrer Oberfläche. Es ergibt sich ein interdisziplinärer Ansatz, der durch die Departments Design, Information und Technik der Fakultät ideal vertreten wird.

#### Zur Projektleitung

Dirk Lewandowski ist Professor für Information Research & Information Retrieval an der HAW Hamburg. Davor war er unabhängiger Berater sowie Lehrbeauftragter an der Universität Düsseldorf.

Dr. Lewandowskis Forschungsinteressen sind Web Information Retrieval, Qualitätsfaktoren von Suchmaschinen sowie das Rechercheverhalten der Suchmaschinen-Nutzer.

Zu seinen Veröffentlichungen gehören neben dem „Handbuch Internet-Suchmaschinen“ (Hrsg., 2008) die Monographie "Web Information Retrieval" (2005) sowie zahlreiche Aufsätze, die in deutschen und internationalen Fachpublikationen veröffentlicht wurden.

Weitere Informationen:

<http://www.bui.haw-hamburg.de/lewandowski.html>

#### Kontakt

Prof. Dr. Dirk Lewandowski  
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information  
Department Information  
Berliner Tor 5  
20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3621

Fax: 040 42875 3609

<http://www.bui.haw-hamburg.de>

<http://www.bui.haw-hamburg.de/lewandowski.html>



Prof. Dr. Dirk Lewandowski

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

Trexy Limited  
4 Ivory Wharf  
SE16 4JD London

Deutsche Telekom AG, T-Com, T-Online  
PSN Applications/Search  
T-Online-Allee 1  
64295 Darmstadt

#### Veröffentlichungsliste

- Lewandowski, Dirk (Hrsg.): Handbuch Internet-Suchmaschinen. Heidelberg: Akademische Verlagsgesellschaft, 2008.
- Lewandowski, Dirk: The Retrieval Effectiveness of Web Search Engines: Considering Results Descriptions. *Journal of Documentation* 64(2008)6, 915-937.
- Lewandowski, Dirk: A three-year study on the freshness of Web search engine databases. *Journal of Information Science* 34(2008)6, 817-831.
- Lewandowski, Dirk; Höchstötter, Nadine: Web Searching: A Quality Measurement Perspective. In: Spink, A.; Zimmer, M. (eds.): *Web Searching: Multidisciplinary Perspectives*. Berlin: Springer, 2008. S. 309-340.
- Lewandowski, Dirk; Mayr, Philipp: Exploring the Academic Invisible Web. *Library Hi Tech* 24(2006)4, 529-539.

## Situation und Zukunft des wissenschaftlichen Publikationsmarktes

von Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler und Prof. Dr. Rainer Klassen

Der Publikationsmarkt für wissenschaftliches Wissen befindet sich in einem gravierenden, nachhaltigen Umbruch. Von Seiten des kommerziellen Publikationsmarktes werden massive Barrieren aufgebaut, insbesondere ist eine symptomatische Parzellierung des Wissens in verwertbares, weniger und nicht verwertbares Wissen zu beobachten, die auf eine Kapitalisierung der Wissensgenerierung und -vermittlung hinausläuft. Öffentliche, gemeinnützige Diffusionswege wie öffentliche und wissenschaftliche Bibliotheken geraten dabei ins Hintertreffen. Daher wird seit einigen Jahren eine Krise der wissenschaftlichen Publikation und Informationsversorgung beklagt, wenn nicht ihr Zusammenbruch befürchtet.

The publication market for scientific knowledge is in a serious, lasting radical change. On the part of the commercial publication market solid barriers developed, in particular is observed a symptomatic separation of the knowledge into usable, less and not usable knowledge which on a capitalization of the generation of knowledge and -switching runs out. Public, non-profit distribution ways like public and scientific libraries are lagging behind. Therefore since some years a crisis of the scientific publication and information supply is deplored, to avoid its collapse fears.

### Wissenschaftliche Ziele des Projekts

Das Ziel des Projektes ist es, gesicherte Daten und Trends über den nationalen und tendenziell internationalen wissenschaftlichen Publikationsmarkt zu erhalten.

Damit sollen für die Informations-, Publikations- und Bibliothekspolitik Strategien angeregt werden, die den erforderlichen akademischen Dialog und die wissenschaftliche Öffentlichkeit (scientific community) sichern helfen.

### Wirtschaftliche Ziele

Neue Strategien in der Informations- und Bibliothekspolitik können der Kapitalisierung der Wissensgenerierung und -vermittlung, den Preissteigerung und Preisdiktaten der Publikationskonzerne entgegenwirken.

Alternative, dem akademischen Dialog und der wissenschaftliche Öffentlichkeit angepassten Publikationswege (z.B. Universitätsverlage, public access) können eine gewisse Unabhängigkeit des wissenschaftlichen Publikationsmarktes erreichen.

### Beschreibung des Projekts

Nach der ersten Projektphase konnten folgende Erkenntnisse erzielt werden:

1. Sowohl in der von der EU durchgeführten Studie (2006) als auch in einem DFG-Projekt zu den Perspektiven elektronischer Fachinformation (2003) werden bedenkliche Tendenzen der Einschränkung und Konzentration der Publikation und Distribution wissenschaftlichen Wissens deskriptiv dargestellt, ohne allerdings hinreichend Ursachenforschung zu betreiben.
2. Gleichwohl werden auf dieser nicht ausreichenden Forschungsgrundlage vielfältige programmatische Forderungen etwa von Seiten der Forschungspolitik, aber auch von Seiten der Bibliotheken erhoben. So favorisiert die nationale Wissenschaftspolitik eine Dämpfung der weiteren Konzentration der Verlagsstrukturen durch eigene Verlagsgründungen (akademische Verlage). Im Rahmen der Europäischen Union wird hingegen auf wohl kaum mehr erreichbare Wettbewerbschancen aller Beteiligten insistiert.
3. Da es sich zudem um ökonomisch sensible Daten handelt, ist die Quellenlage – zumal in ihrer internationalen Dimensionierung und Vernetzung – sehr komplex und unübersichtlich, so dass weitere Recherchen erforderlich sind.



„Klassische“ Suche in einer wissenschaftlichen Bibliothek.  
© Wolfgang Swoboda, Foto Tanja Foley

Insgesamt sind in dem Forschungsprojekt die Diskussionsstränge seit 1995, als sich die Situation auf dem wissenschaftlichen Publikationsmarkt zuzuspitzen begann, bis 2008 aufgearbeitet, müssen aber durch entsprechende Empirie eigenständig unterfüttert werden. Denn es zeigt sich eine gewisse Ratlosigkeit: Gesicherte neue Geschäftsmodelle (Open Access, Open-Choice-Modelle u.a.) können sich noch nicht etablieren. Erstere suchen etwa ihre ökonomische Zukunft in einer Vielzahl zusätzlicher, vor allem digitaler Serviceangebote wie Suchmaschinen und Plattformen. Der Markt ist nach wie vor in ungeheurer Dynamik und bietet fast täglich neue Konstellationen.

Daher werden die nächsten Schritte empirisch erfolgen: Mit ausgewählten Experten der Verlage, der akademischen Gegen-Verlage, der Bibliotheken, der wissenschaftlichen Gesellschaften und mit einigen Wissenschaftlern selbst sollen Interviews über die zeitnahen wie künftigen Entwicklungen, über mögliche Geschäftsmodelle, aber auch über weitere Risiken und ihrer Begegnung geführt werden.

In einem weiteren Schritt sollen dann Strategien für die Bibliotheken eruiert und Konzeptionen für den bibliothekarischen Arbeitsmarkt entworfen werden. Schließlich wird auch ganz konkret zu fragen sein, wie Hamburger Hochschulen – auch die HAW – eine eigenständige Publikationspolitik gestalten können und wollen.

### Einbindung Projekt – Fakultät

Die Fakultät DMI mit dem Department Information verfügt zum einen über die entsprechenden Wissenschaftler auf diesem Gebiet. Zum anderen besitzt das Department exzellente Kontakte sowohl in den Bereich der öffentlichen, wissenschaftliche Bibliotheken, als auch zu den kommerziellen Anbietern, den Verlagen.

Nur so können die notwendigen Interviews mit ausgewählten Experten der Verlage, der akademischen Gegen-Verlage, der Bibliotheken, der wissenschaftlichen Gesellschaften und mit einigen Wissenschaftler selbst über zeitnahe wie künftige Entwicklungen, über mögliche Geschäftsmodelle, aber auch über weitere Risiken und ihrer Begegnung geführt werden.



Gemeinsame Bibliotheksrecherche einer Gruppe von Studierenden. © Wolfgang Swoboda, Foto Tanja Foley

#### Zur Projektleitung

Prof. Dr. Hans Dieter-Kübler, geb. 1947.  
Studium der Germanistik, Geschichte, Politikwissenschaft  
und empirischen Kulturwissenschaft in Tübingen,  
Promotion 1975, Habilitation 1980;  
seit 1985 Professor für Medien-, Kultur- und Sozialwis-  
senschaften an der HAW Hamburg, Fakultät DMI, Privat-  
dozent an WWU Münster.  
Arbeitet über Medien- und Kulturtheorie

Prof. Dr. Rainer Klassen, geb. 1946.  
Studium der Literaturwissenschaft, Philosophie und So-  
ziologie in Tübingen und Münster. Magister Artium 1971,  
Promotion (Dr. phil.) 1974,  
seit 1990 Professor an der HAW, Fakultät DMI, Depart-  
ment Information, für Informationsmarkt und -dienstleis-  
tungen, Kultur und Medien.

#### Kontakt

Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler  
Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information, Raum 10/20  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3651  
Fax: 040 42875 3609  
E-mail: hans-dieter.kuebler@bui.haw-hamburg.de

Prof. Dr. Rainer Klassen  
Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design Medien Information, Raum 10/37  
Berliner Tor 5  
D 20099 Hamburg

Tel: 040 42875 3657  
Fax: 040 42875 3609  
E-mail: raiklas@aol.com



Prof. Dr. Hans-Dieter Kübler

#### Wirtschaftliche Kooperationspartner

(Hochschul)Bibliotheken zunächst im Raum Hamburg,  
Universitätsverlage, wissenschaftliche Buchhandlungen,  
wissenschaftliche Verlage

#### Wissenschaftliche Kooperationspartner

Staats- und Universitätsbibliothek  
Carl von Ossietzky  
Von-Melle-Park 3  
20146 Hamburg

Bibliotheken der Hamburger Hochschulen  
Universitätsverlage

#### Veröffentlichungsliste

- Hans-Dieter Kübler: Mythos Wissensgesellschaft.  
Gesellschaftlicher Wandel zwischen Information, Medien  
und Wissen. Eine Einführung.  
Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2.,  
durchgesehene und erweiterte Auflage 2009.
- Rainer Klassen und Hans-Dieter Kübler: Struktur-  
wandel des wissenschaftlichen Publikationsmarktes.  
Perspektiven und Aufgaben für die Forschung.  
In: BuB. Forum Bibliothek und Information, 61. Jg.,  
2009, H. 3, S. 183–188.



## Doktoranden der Fakultät Design, Medien und Information

### Dipl. Ing. Friedrich v. Türckheim

Thema: Die parametrische virtuelle Violine als Forschungsinstrument.

In diesem Projekt wird die klang-ästhetische Weiterentwicklung der Violine wissenschaftlich begleitet. Mit der Entwicklung eines elektronischen Echtzeitinstruments wird ein Schwerpunkt dabei auf die Interaktion zwischen Musiker und Instrument gesetzt.

*Betreuende Professoren:*

*Prof. Dr. Robert Mores*

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg*

*Fakultät Design, Medien und Information*

*Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. U. Zölzer*

*Helmuth-Schmidt-Universität Hamburg*

*Fakultät für Elektrotechnik*

### Dipl. Ing. Thorsten Smit

Thema: Berechnung des Wohlklangs von Streichinstrumenten

Dieses Projekt hat das Ziel, Klänge von Streichinstrumenten so zu zerlegen, dass die Klangästhetik berechnet und mehr verstanden werden kann. Es wird dabei nach Algorithmen gesucht, die Aussagen aus psychoakustischen Testreihen widerspiegeln können.

*Betreuende Professoren:*

*Prof. Dr. Robert Mores*

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg*

*Fakultät Design, Medien und Information*

*Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. U. Zölzer*

*Helmuth-Schmidt-Universität Hamburg*

*Fakultät für Elektrotechnik*

### Dipl.-Psych. Jördis Därr

Thema: Wahrnehmung von realen und virtuellen Umgebungen

Bei der Erprobung neuer Techniken und neuer Designs wird der Bereich der „Virtual Reality“ immer wichtiger. Mehr und mehr ersetzen Simulation im Computer die bisher genutzten aufwendig gebauten realen Modelle. Damit die Ergebnisse aus diesen Simulationen mit der Realität übereinstimmen muss die Wahrnehmung in der Simulation derjenigen in der Realität entsprechen.

*Betreuende Professoren:*

*Prof. Dr.-Ing. Roland Greule*

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg*

*Fakultät Design, Medien und Information*

*Prof. Dr. Michael Stadler*

*Universität Bremen*

*Fachbereich Human- und Geisteswissenschaften*

### Dipl. Ing. Thomas Lemke

Thema: Die Produktionsstrukturen bei deutschen Fernsehdokumentationen

Der nicht-fiktionale Bereich macht den größten Teil der Fernsehproduktion überhaupt aus, die Fernsehdokumentation ist davon ein wichtiger Teil. Die Arbeit untersucht die Entwicklung der Produktion von Fernsehdokumentationen und deren Abhängigkeiten von Faktoren wie medienpolitisches Umfeld, Technik und beteiligten Akteuren.

*Betreuende Professoren:*

*Prof. Dr. Johannes Ludwig*

*Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg*

*Fakultät Design, Medien und Information*

*Prof. Dr. Knut Hickethier*

*Universität Hamburg*

*Fakultät für Geisteswissenschaften*

## Impressum

Herausgeber

Prof. Dorothea Wenzel

Dekanin der Fakultät DMI

Prof. Dr. Roland Greule

Prodekan Forschung der Fakultät DMI

Redaktion

Thomas Lemke

Gestaltung

Dorothee Kaser, Berlin

www.dkkd.de

Bildnachweis

Alle Bildrechte liegen, sofern nicht anders ausgewiesen, bei der HAW Hamburg.

