

Das Porträt: Die „International School of New Media“ in Lübeck, kurz ISNM Wo PC-Spiele zum Lehrplan gehören



Die Studierenden Bashar Altkrouri (v.l.), Luis Bustamante, Veronica Hulea sowie Michal Janiszewski testen ein selbst entwickeltes interaktives Computerspiel, das durch Projektion auf jedem Wohnzimmertisch gespielt werden kann (Info: www.isnm.de/projects/Pictory.html). Foto: LUTZ ROESSLER

Seit Oktober 2002 hat die Lübecker Uni mit der ISNM ein kleines Standbein in den Media Docks. Alles zu Internet und Computer steht hier auf dem Lehrplan für die Studenten aus aller Herren Länder.

Der Studiengang und seine Forschungsprojekte

Es war Ende 2000, als mit der Unterzeichnung des Gesellschaftervertrags der Startschuss für die International School of New Media (ISNM) fiel. Im Oktober 2002 ging es dann richtig los, im ehemaligen, denkmalgeschützten Hafen-Getreidespeicher auf der Wallhalbinsel, in den Media Docks an der Willy-Brandt-Allee. Mit 13 Studierenden begann an der ISNM das erste Semester, der Lehrbetrieb wurde aufgenommen. Zurzeit sind es 30 junge wissbegierige Leute. Ihr Ziel: Der Erwerb des „Master of Science in Digital Media“.

Formal erweitert der zweijährige Aufbau-Studiengang „Digitale Medien“ das Lehrangebot der technisch-naturwissenschaftlichen Fakultät der Lübecker Universität. Daher fällt im Zusammenhang mit der ISNM auch häufig der Begriff „An-Institut der Uni“.

Doch was steht auf dem Lernplan der Studenten? Dazu Prof. Joachim Hasebrook, wissenschaftlicher Direktor der ISNM: „Ein typisches Digitalmedium ist zum Beispiel der Computer. Er hat unsere Lebenswelt, unsere Kommunikation komplett verändert. Dadurch ergeben sich eine Reihe wichtiger Fragen auch in der Wissenschaft.“ Mit ihren Angeboten habe die ISNM konzentriert auf die Herausforderungen der digitalen Medien reagiert. Dabei geht es bei der Vermittlung der Lerninhalte bewusst interdisziplinär zu. „Das Studium verknüpft Multimedia mit Aspekten aus Wirtschaft und Kultur“, erläutert Hasebrook.

Anschaulicher werden die Inhalte, wenn man sich die Forschungsprojekte – aktuell sind es über 20 – anschaut, an der die ISNM beteiligt ist. Da gibt es zum Beispiel das Stadtteil-TV im Internet für Jugendliche, den interaktiven Museums-Tisch als „lebendes Familienalbum“, das Internet-Portal zum gemeinsamen Musizieren rund um den Globus, die „hybride“ Bibliothek der Zukunft, das soziale, interaktive Computerspiel „Pictory“ und die virtuelle Gedenkstätte für St. Jakobi in Lübeck. mho

Die Professoren und der Geschäftsführer

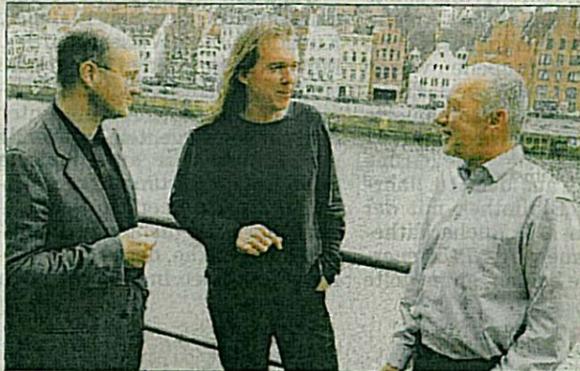
Neun Gastdozenten und drei hauptamtliche Hochschullehrer sind zurzeit in Vorlesungen, Seminare und Praktika an der ISNM eingebunden. Das feste Trio besteht dabei aus Dr. Imke Lode, Prof. Andreas Schrader sowie Prof. Joachim Hasebrook, wobei letztgenannter noch als wissenschaftlicher Direktor fungiert.

Sehr unterschiedlich ist dabei der Werdegang der beiden Professoren: Während Hasebrook (43) über ein Psychologie- und Infor-

matikstudium verfügt, hat sein Kollege Schrader den Abschluss in Elektrotechnik auf der Habenseite. Entsprechend haben sie sich die Lehrinhalte aufgeteilt. Um die Folgen von computergestütztem Arbeiten und Lernen auf unseren Alltag und die Gesellschaft sowie die Grenzen des E-Learnings geht es beispielsweise in den Seminaren von Hasebrook. Andreas Schrader (42) beleuchtet dagegen eher die technische Seite der digitalen Medien. „So wird der

Mensch immer mehr Teil des Rechners“, prognostiziert er.

Da die ISNM eine privatwirtschaftlich organisierte, wissenschaftliche Einrichtung ist, also auch von Lübecker Firmen und Stiftungen finanziert wird, kommt einem Mann hinter den Kulissen eine besondere Bedeutung zu: Geschäftsführer Jürgen Theisen (54). Der gebürtige Bonner ist seit anderthalb Jahren am Ruder und möchte die ISNM bald in schwarze Zahlen steuern. mho



Prof. Joachim Hasebrook (v.l.), Prof. Andreas Schrader sowie Geschäftsführer Jürgen Theisen von der ISNM.

Die Studierenden kommen aus aller Welt

Knapp 50 Masterabschlüsse wurden bisher an der ISNM erworben. „Und dies primär von ausländischen Studenten, wobei die Asiaten bei uns am

stärksten vertreten sind“, sagt Gyde Clausen, Sprecherin des An-Institutes der Lübecker Uni. Weniger als 20 Prozent der Lernwilligen kommen bis-

her aus dem Bundesgebiet – was damit zusammenhängen könnte, dass bisher Englisch im Studium den Ton angibt. Doch dies könnte sich laut Geschäfts-

führer Jürgen Theisen 2008 ändern: „Es laufen die Planungen für einen deutschsprachigen Bachelor-Studiengang zum Medien-Ingenieur.“

Das Vollzeitstudium beginnt immer zum 1. Oktober. 40 Plätze werden jeweils bereit gehalten. Für Studenten aus der Europäischen Union werden Studiengebühren in Höhe von 14 600 Euro erhoben, für Nicht-EU-Studenten 18 600 Euro. Im vergangenen Jahr gab es 135 Bewerbungen, es kam dann zu 16 Einschreibungen. Bisherige Absolventen haben beispielsweise einen Arbeitsplatz bei Unternehmen wie IBM oder SAP gefunden, andere haben sich selbstständig gemacht, wieder andere streben eine akademische Karriere in einem Doktoranden-Programm an (weitere Info: www.isnm.de).



Michal Janiszewski (25) hat bereits einen „Management“-Master-Abschluss und kommt aus Warschau.



Bashar Altkrouri (25) aus Palästina ist Ingenieur und will insbesondere die technische Seite digitaler Medien verstehen lernen.



Die Rumänin Veronica Hulea (28) ist gelernte Geographin und könnte sich einen Job im Bereich E-Commerce vorstellen.



Frate Jaque A Loreto (35), Priester auf den Philippinen, macht sich mit Grenzen kirchlicher Missionsarbeit im Internet vertraut.



Luis Bustamante, 25 Jahre alt, aus Bogota/Kolumbien hat sich bisher im Kulturmanagement mit virtueller Kunst beschäftigt.