



Wissen verändert sich – auch durch die Mittel, mit denen es gespeichert, verteilt und erworben wird. Wenn wir einen immer grösseren Teil unseres Gedächtnisses an digitale Träger überantworten oder Wissen über Netzwerke überall und jederzeit zugänglich und diskutierbar wird, bilden sich neue Kenntnisstrukturen heraus. Diesen Entwicklungen sollte sich eine Universität nicht verschliessen. 2009 hat sich das New Media Center (nmc) denn auch im Rahmen diverser Projekte mit den entsprechenden Fragen auseinandergesetzt. Das Online-Spiel Reverse.Forward dreht sich um verschiedene historische Zugänge zum Wissen. Zudem unternahm das Team erste Schritte Richtung Applikationsentwicklungen für Smartphones.

2009

25 Projekten
16 Projekte abgeschlossen
9 finden 2010 ihren Abschluss
10 Projekte Rektorat & Verwaltung
4 Projekte medizinische & Phil. II – Fakultät
Projekte Phil. I – Fakultät & Wirtschaftswissenschaften

13 Filmprojekte
4 h 30 geschnittenes Material
16 Projekte abgeschlossen
5 Websites
3 interaktive Lernmittel
Diverse Gestaltungsaufgaben und eine Sprachaufnahme
Medienpraktischer Kurs für das Institut für Medienwissenschaften
Digitalisierungen und Beratungen

Gesamtübersicht

2009 hat das New Media Center an insgesamt 25 Projekten gearbeitet; 16 Projekte wurden abgeschlossen, 9 finden 2010 ihren Abschluss. Bei der Verteilung der Auftraggeber auf die universitären Bereiche fällt auf, dass Rektorat und Verwaltung mit 10 Projekten stark vertreten sind. Dies hängt einerseits mit den Vorbereitungen für das Jubiläumsjahr 2010 zusammen, andererseits scheinen die Dienstleistungen des New Media Centers in der Zentrale inzwischen gut bekannt zu sein. Unter den übrigen Aufträgen ist die medizinische und die Phil. II – Fakultät mit je 4 Projekten gut vertreten. Aber auch aus der Phil. I – Fakultät und den Wirtschaftswissenschaften kamen Projekte. Das Ziel, die Dienstleistungen innerhalb der Universität breit zu streuen scheint somit erreicht.

Bezüglich der Auftragsart schwingt der Film obenauf: insgesamt realisierte das New Media Center 13 Filmprojekte. Das geschnittene Material beläuft sich auf 4 h 30; ausser in einem Fall umfasste die Realisation den Gesamtprozess von Drehbuch bis Schnitt und Aufbereitung. 5 Websites, 3 interaktive Lernmittel, diverse Gestaltungsaufgaben und eine Sprachaufnahme runden das Bild ab. Im Herbst bot das New Media Center zudem einen medienpraktischen Kurs für das Institut für Medienwissenschaften an. Nicht aufgenommen in die Statistik sind die zahlreichen Digitalisierungen und Beratungen, die wir vor allem im Bereich der Lehre immer wieder vornehmen.

Reverse.Forward: ein Spiel zur Wissensgeschichte

Mit Reverse.Forward (www.reverse-forward.ch) brachte das Team des nmc ein grosses, zweijähriges Eigenprojekt zum Abschluss. Reverse.Forward ist eine interaktive Geschichte zwischen Onlinespiel und Abenteuerfilm, die in sechs Teilen vermittelt, wie sich Wissen im Laufe der Zeit verändert. Die User unterstützen die Figuren der Geschichte bei einer Schatzsuche, indem sie Hinweise suchen und Rätsel lösen. Jeder Teil dreht sich um eine andere Wissensform – der erste thematisiert das Wissen der Papiermacher, zum Beispiel, das vor allem mündlich weiter gegeben wurde. Weitere behandeln den Wechsel vom geozentrischen zum heliozentrischen Weltbild, die Entwicklung der Anatomie oder Systeme, mit denen Wissenswertes geordnet wurde. Reverse.Forward ist dabei bewusst weniger als übersichtliche Website gestaltet, denn als einem Pfad voller Geheimnisse, in dem nicht nur Fragen beantwortet und Aufgaben gelöst werden können, sondern zuweilen die richtige Frage selbst gefunden werden muss. So erleben Spieler und Spielerinnen am eigenen Leibe, dass, wer wissen will, auch nach Wissen suchen muss.

Für das Spielkonzept erhielt das New Media Center im Dezember 2007 den Prix Multimedia (Pacte Multimedia, SRG, SSR, Idée Suisse). Die zusätzliche Unterstützung des Rekto-

rats der Universität Basel sowie Eigenmittel des New Media Centers ermöglichten die Entwicklung von insgesamt 73 interaktiven Elementen – ein Comic, eine interaktive Apotheke, surreale Theater, ein Leiterspiel mit berühmten Professoren aus der Basler Universitätsgeschichte, ein Patience zum Ordnungssystem von Theodor Zwinger, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Die sechsteilige, mit Schauspielern inszenierte Geschichte erstreckt sich über 55 Filmminuten. Und das Spiel engagiert die User nicht nur vor dem Computer, sondern führt sie auch in den Realraum von Basel, in die spannende Geschichte der Universität, der Stadt und der Wissenschaften.

2009 stellte das Team dieses Spiel fertig und testete es mit einer ersten Pilotgruppe. Auf die Jubiläumsveranstaltungen der Universität Basel im April 2010 hin wird das Spiel dann öffentlich zugänglich und in einem ersten Durchlauf bis Juni 2010 jeweils im Abstand von 14 Tagen ein Teil hochgeschaltet. Danach wird das Spiel weiterhin über die Website des New Media Centers zugänglich bleiben.

Im Rahmen von Reverse.Forward begann das New Media Center 2009 auch die Entwicklung einer einfachen iPhone – Applikation, die spielerisch Ereignisse aus der Geschichte Basels und der Wissenschaften thematisiert. Der Abschluss dieser Entwicklung ist für 2010 geplant. Anwendungen für Smartphones sollen in diesem Sinne das Angebot des New Media Centers in Zukunft sinnvoll ergänzen.

Einführung Agentursoftware

Mitte 2009 begann das New Media Center, seine Abläufe mittels der Agentursoftware entry zu erfassen. Sie dient zunächst einmal dem Projektmanagement und unterstützt die Analyse verschiedener Kostenfaktoren. Das erlaubt eine grössere Transparenz gegenüber unseren Ansprechpartnern innerhalb und ausserhalb der Universität – selbst wenn das New Media Center die Kosten nicht einfach auf die Kunden abwälzt.

In einem ersten Schritt wurden 15 Prozesse definiert, mit denen sich alle Anfragen und Aufträge des New Media Centers erfassen lassen:

1. Projektmanagement
2. Entwicklung (Briefing, Konzept, Drehbuch)
3. Distribution (für DVD, Web, CD-Rom aufbereiten; Multiplikation von Datenträgern)
4. Interaktive Lernmittel
5. Videoproduktion
6. Videodokumentation
7. Animation
8. Gestaltung Corporate Identity
9. Websites
10. Druckvorstufen
11. Illustrationen
12. Digitalisieren, Kopieren, Konvertieren
13. Scannen
14. Tonaufnahmen
15. Beratung

Diese Prozesse sind auch auf der neuen Website des New Media Centers abgebildet, die Mitte 2010 online geht. Im internen Ablauf braucht es noch ein paar Anpassungen bis zum reibungslosen Einsatz. Extern hat sich die Agentursoftware allerdings bereits bewährt – Offerten und Abrechnungen sind schnell und transparent bereitgestellt, unsere Auftraggeber haben uns bis jetzt sehr positiv auf die Umstellung reagiert.

Videopool: ein neues Schulungselement

Seit seinem Aufbau hat das New Media Center in den meisten Jahren zwischen ein bis zwei medienpraktische Kurse (ohne Kostenfolge) für das Institut für Medienwissenschaften angeboten. So auch im Herbstsemester 2009. Zusätzlich führte das New Media Center das Schulungsinstrument "Videopool" ein.

Der "Videopool" besteht aus fünf Studierenden, die den Kurs des New Media Centers besucht haben. Sie werden in Videoprojekte des New Media Centers eingebunden und aus dem Projektbudget als Hilfsassistenten entlohnt. Gleichzeitig erhalten sie zusätzliches Produktions- und Montagewissen und werden persönlich gecoacht.

Dieser Ansatz hat sich sehr bewährt: die Studierenden arbeiteten engagiert mit und lernten dabei auch viel. Das New Media Center konnte dadurch auch gut auf die gestiegene Nachfrage nach Filmen reagieren, wie die hohe Anzahl von realisierten Videos zeigt. Voraussetzung für den Einsatz des Videopools ist allerdings, dass die Auftraggeber über ein Budget verfügen, damit die Studierenden entsprechend eingesetzt werden können. Das Angebot, für das Institut für Medienwissenschaften einen Kurs durchzuführen, wird je nach Auslastung unserer Ressourcen aufrecht erhalten oder aber für Semester ausgesetzt.

Erweiterung Personalressourcen

Die breite Angebotspalette sowie eine steigende Nachfrage bedingt, dass wir unsere Personalressourcen anpassen. Aus dem Ertrag frühere Projekte konnte eine Informatikstelle 60% für ein Jahr eingerichtet werden. Es wird versucht, sie ins Budget zu überführen.

2009 verfügte das New Media Center somit über 290 Stellenprozent im ordentlichen Budget, ab Oktober mit zusätzlichen 60% aus einem Projektbudget, die sich gemäss beiliegendem Organigramm auf fünf Mitarbeiter verteilen. Dazu kamen diverse Projektmitarbeiter, Hilfsassistierende und freie Mitarbeiter, die je nach Budget und Projektaufkommen eingestellt wurden.

Organigramm New Media Center, Universität Basel



Aufstellung Projekte 2009

Gesamthaft

25 Projekte:

16 mit Abschluss 2009

09 mit Abschluss 2010

Verteilung nach Auftraggeber

10 Rektorat & Verwaltung

04 Medizinische Fakultät

04 Phil. II Fakultät

02 Phil. I Fakultät

02 New Media Center / Eigenprojekte

01 Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät

01 Dozierendenverein

01 FHNW / Extern

Verteilung nach Auftrag / Medien (vereinfacht, vielfach Mischformen)

13 Filmprojekte
(insgesamt 4 h 30 geschnittener Film &
8 h Aufzeichnungen)

05 Websites

03 interaktive Lernmittel

02 Gestaltung Identität

01 Kurs

01 Sprachaufnahmen

Abschluss 2009

	Kunde	Name	Beschreibung	Gattung	Beginn	Ende	Min.
Dozierendenverein							
1.	Facultynet	Website Dozierendenverein	Gestaltung, Implementa- tion, Schulung CMS	Website	2009	2009	
Medizinische Fakultät							
2.	Anatomisches Institut	Website Histologie	Gestaltung, Implementa- tion, Schulung CMS	Website	2009	2009	
3.	Institut für Hausarzt- medizin	Wonca09	Beratung, Unterstützung Dreh, Infrastrukturnut- zung	Film	2008	2009	
4.	Ressort Studierende Medizin	Kommunikation 09		Filme	2009	2009	60'
Phil I							
5.	Institut für Medienwissenschaften	Einführung in die Videopraxis HS09		Medien- praktischer Kurs	2009	2009	
Phil II							
6.	Departement Biozentrum	Abschied Gehring		Kurzfilm Abschied Prof. Gehring	2009	2009	7'30
7.	Departement Infor- matik	faces.unibas	Gestaltung	Website	2008	2009	
Rektorat / Verwaltung							
8.	Öffentlichkeitsarbeit	Film Comic Unibas		Film	2009	2009	11'48
9.	Öffentlichkeitsarbeit	Statements 550j	Casting, Aufzeichnung, Schnitt, Hosting	10 Filme	2009	2009	3'
10.	Öffentlichkeitsarbeit	Begrüssung Rektor	Aufzeichnung, Schnitt, Hosting	Filme	2009	2009	3'
11.	Ltn	Website Ltn	Gestaltung, Implementati- on, Schulung CMS	Website	2009	2009	
12.	Ltn	LTN Gestaltung	Gestaltung Identity, Kommunikationsberatung	CI Ltn	2009	2009	
13.	Verwaltung	MWST		Aufzeichnung 6h	2009	2009	
14.	Rektorat + Skuba	Podcast Unibas		Film	2009	2009	6'28
15.	Sprachenzentrum	Sprachaufnahmen SZ	Sprachaufnahmen für Prüfungen	Sprach- aufnahme	2009	2009	
Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät							
16.	WWZ	Imagefilm WWZ		Film	2008	2009	13'47

Abschluss 2010

Kunde	Name	Beschreibung	Gattung	Beginn	Ende	Min.	
Medizinische Fakultät							
17.	Institut für Pflegewissenschaften	Pamina	Schulung, Coaching Schnitt, DVD Erstellung	Forschung, Filme	2009	2010	
Phil I							
18.	Phil I (Ethnologisches Seminar); SVC	opos	Gestaltung, Aufzeichnung, Schnitt, Konzept, Implementation	Interaktives Lern-tool	2006	2010	
Phil II							
19.	Departement Mathematik	Actuarial Science	Gestaltung Identity, Kommunikationsberatung	Gestaltung Identity	2008	2010	
20.	Departement Mathematik	Mathematik Falten	Drehbuch, Entwicklung; Studioshow & Website	Film	2009	2010	30'
Rektorat							
21.	International Affairs	International Affairs		Film	2008	2010	
22.	Ltn, Musikwissenschaften	eDance		Interaktives Lern-tool	2007	2010	
Eigenprojekte nmc							
23.	NMC	Reverse.Forward		Rich Media Interactive	2007	2010	55'Film; 73 interaktive Elemente
24.	NMC	Website nmc		Website Relaunch	2007	2010	
Externe Aufträge							
25.	FHNW	DORE / Jomat	Schnitt, Schnittkonzept	10 Filme	2008	2010	105'