



# Einfach ein- und abtauchen

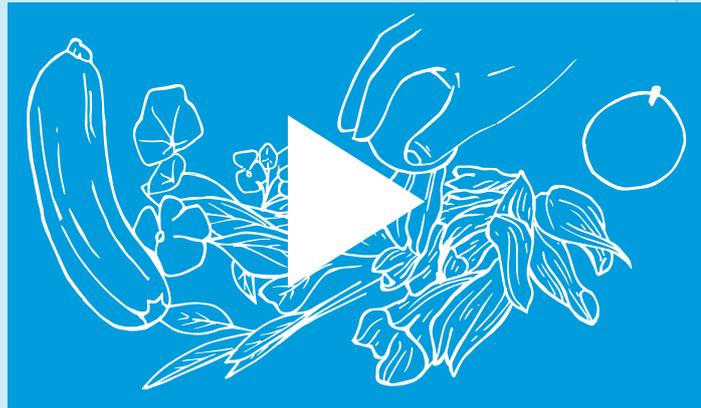
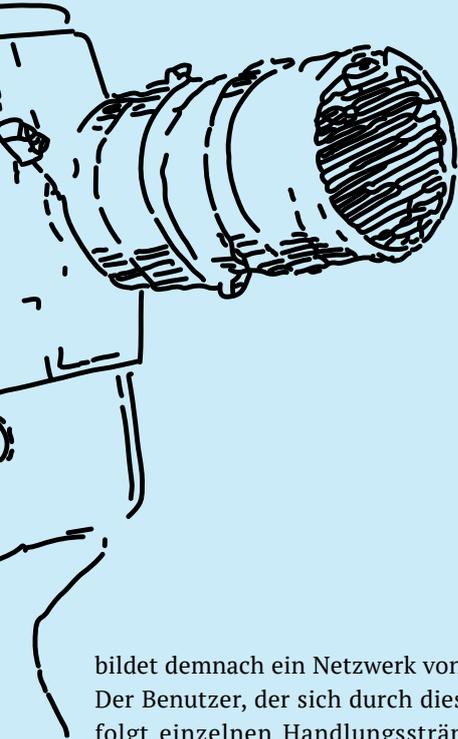


Was macht die Universität Konstanz aus, wenn man sich auf einen Spaziergang über den Campus begibt? Wenn man dabei nicht den Weg in einen Hörsaal oder ein Labor einschlägt, sondern sich umschaute und »zufälligen« anderen Wegen folgt? Vielleicht entdeckt man dann Bienenstöcke auf einem Dach, kommt am Botanischen Garten vorbei oder gelangt in den Untergrund, die »Katakomben« der Universität, wo ihre Versorgungssysteme sichtbar werden.

In der Webdokumentation, die zum 50. Geburtstag der Universität entstanden ist, kann man Wege ausprobieren, kann spannenden oder auch sympathisch beiläufigen Geschichten folgen, ohne sich dabei nasse Füße zu holen oder sich zu verlaufen. Im Mai 2015 wurde dieses Projekt einer Webdokumentation aus der Taufe gehoben. In Zusammenarbeit der Arbeitsgruppe Mensch-Computer-Interaktion von Prof. Dr. Harald Reiterer und der Arbeitsgruppe Medienwissenschaft von Prof. Dr. Beate Ochsner hat es Gestalt angenommen und wird zum Geburtstag der Universität im Juni 2016 ins Netz gestellt. Inhaltlich sollte der Blick der Studierenden auf ihre Universität im Vordergrund stehen. Und so wurde auch die Aktion mit der Highline, die im November 2015 für Aufmerksamkeit sorgte, von den am Projekt beteiligten Studierenden extra für die Webdokumentation organisiert.

Das Projekt der Webdokumentation ist das erste größere dieser Art, das an der Universität Konstanz realisiert wurde. Erste Erfahrungen sammelte Oliver Barwig von der AG Mensch-Computer-Interaktion aber schon beim Ausstellungsprojekt „Tell Genderes“ (BildungsTURM der Stadt Konstanz, Dezember 2015 bis Januar 2016), das ebenfalls ein fächerübergreifendes Projekt war, bei dem in Kooperation mit der Hochschule Konstanz Technik, Wirtschaft und Gestaltung (HTWG) neue Formen der Aufarbeitung und Präsentation von Objekten entwickelt wurden.

Das Format der Webdokumentation ist noch vergleichsweise neu. Typisch ist eine journalistische, dokumentarische Vorgehensweise, wobei digitale und interaktive Technologien genutzt werden. Wie im Film wird dazu zunächst ein Storyboard erstellt, das dem Entwickler die Struktur zeigt, die der Programmierung dann zugrunde liegen wird – es



Die Webdokumentation können Sie auf unserer Jubiläums-Website abrufen:  
 – [uni.kn/50jahre/unikon/filme](http://uni.kn/50jahre/unikon/filme)

bildet demnach ein Netzwerk von Informationen ab. Der Benutzer, der sich durch diese Struktur bewegt, folgt einzelnen Handlungssträngen, die er selbst wählt – das heißt, die Dokumentation folgt keinem durchgängig linearen Narrativ. Medien wie Audio, Bild, Ton und Texte verschmelzen in einer netzartigen Erzählstruktur.

Für den inhaltlichen Aspekt der Webdokumentation war die AG Medienwissenschaft zuständig. Um einem roten Faden zu folgen, verständigte man sich darauf, sich an baulichen Gegebenheiten der Campus-Universität zu orientieren. Start- und Endpunkt aller Bewegungen durch die Universität ist nun das Foyer, und von dort aus können verschiedene Touren unternommen werden, die sich am Tagesverlauf ausrichten.

Abhängig von der gewählten Tageszeit gibt es verschiedene Auswahlmöglichkeiten, von den Tiefen der „Katakomben“ bis über die Dächer der Universität. In der Mittagssequenz kann der Besucher etwa zur Mensa gehen oder in die Arche. Morgens gibt es die Bienenstöcke und den Botanischen Garten zu entdecken, abends kann durch das Teleskop der astronomischen Interessensgruppe AIGUK einen Blick auf die Sterne geworfen werden.

Fünf unterschiedliche Touren wurden so entworfen, wobei die Studierenden, die am Projekt beteiligt waren, versucht haben, Orte zu entdecken, die nicht unbedingt immer wahrgenommen werden. Sie seien „in verschiedenste Orte ein- und abgetaucht, die man nicht kennt oder leicht übersieht“, wie es Veronika Pöhl formuliert, die das Projekt von Seiten der Medienwissenschaften aus betreut hat. In klassisch dokumentarischer Weise wurde dabei gefilmt, und es wurden Infotexte erstellt, die der „Wanderer“ nun nach

Belieben (oder um in der Fachsprache zu bleiben: „on demand“) abrufen kann. Selbst das Audioformat wurde kreativ bedient, indem eigene Musik komponiert wurde und von Studierenden, die in Bands spielen, Songs beigesteuert wurden.

Was sich jetzt angenehm locker anschauen lässt und damit auch den Spaß am Projekt mit transportiert, war nicht nur auf Seiten der Studierenden der Medienwissenschaften – die oft genug auch die Videoausrüstung zu schleppen hatten – ein Knochenjob. Auch die Informatik-Studierenden waren gefordert, die in unzähligen Treffen das Projekt mit den Medienwissenschaftlern abgestimmt und letztlich technisch realisiert haben.

Oliver Barwig hatte im Rahmen der Ausstellung „Tell Genderes“ zum ersten Mal mit der Webdoku-Software Klynt gearbeitet, die sich seiner Ansicht nach optimal eignet, weil sie einen intuitiven Umgang ermöglicht. In Workshops wurden die Grundlagen des Tools vermittelt, da der Anspruch bestand, möglichst viel den Studierenden aus der Medienwissenschaft selbst an die Hand zu geben. Was sich daraus entwickelte, war ein gutes Wechselspiel, wobei die Informatik-Studierenden manches auch noch zusätzlich umsetzen konnten, was das Tool nicht bereithielt. „Kommunikation ist in so einem riesigen Projekt extrem wichtig“, ist ein Satz, der in dieser oder ähnlicher Form von Veronika Pöhl und Oliver Barwig öfter zu hören ist. →



Für die Studierenden der Informatik standen zunächst Erscheinungsbild und Benutzerfreundlichkeit im Vordergrund. In einem von Gestalterinnen der HTWG entworfenen Styleguide wurde definiert, welche Farben und Fonts prägend sein sollten, um ein einheitliches Bild zu erzeugen. Dann ging es darum, wie die Sequenzen aussehen sollten oder wie Buttons gestaltet werden müssen, um eine intuitive Führung zu gewährleisten. Auch die Auflösung wurde festgelegt, damit die Dokumentation für möglichst viele Endgeräte geeignet ist.

Die Arbeit an der Navigation war ebenfalls in der Informatik angesiedelt, während die Filme komplett im Medienlabor der AG Medienwissenschaft von den LKM-Studierenden erstellt wurden. Die Stationen sind nun auf einer interaktiven Karte des Campus verortet.

Zu Recht stolz sind die Informatik-Studierenden darauf, dass die Webdokumentation auf den modernsten Web-Technologien basiert und bezüglich des Betriebssystems plattformunabhängig ist. Auf den meisten Geräten kann die Full HD-Auflösung dargestellt werden und füllt auch den ganzen Bildschirm aus.

Basis der Programmierung waren aktuelle Technologien wie HTML5, Javascript und CSS3. Die Webdokumentation kommt so ohne zusätzliche Plugins aus.

Ab 24. Juni 2016, wenn die Universität ihren 50. Geburtstag feiert, steht die Webdokumentation: „Die Universität Konstanz: Ein virtueller Rundgang“ im Netz. Unterstützt wurde die Produktion auch durch die Stabsstelle Kommunikation und Marketing (KuM).

Sie alle waren an der Erstellung der Webdokumentation beteiligt:

