

## NEWS

---



### Mehr als ein lautes Klopfen auf dem Tisch

Mechatronik-Professor Dr. Markus Glück erhält den Lehrpreis 2023 der Hochschule Aalen

**25.05.2023** | Sie gelten als emotionslos, führen monotone Tätigkeiten unermüdlich aus und spüren dabei weder Aufregung noch Freude – anders als seine täglichen Kooperationspartner, die Roboter, freut sich Prof. Dr. Markus Glück aus der Mechatronik sehr über den Lehrpreis 2023 der Hochschule Aalen, der damit zum vierten Mal in Folge in die Fakultät Optik & Mechatronik vergeben wird: „Ich habe Spaß daran, Menschen zu entwickeln und Wissen zu vermitteln. Das Wissen nicht nur einzusetzen für die nächste Publikation, sondern um junge Menschen mitzunehmen. Wir leben diese Kultur, miteinander etwas zu bewegen und es freut mich, dass ich meine Studierenden erreiche und man sich gegenseitig und miteinander weiterentwickelt.“ Dieser Preis ist für ihn Feedback und Anerkennung, die mehr sei als nur ein lautes Beifallklopfen auf dem Tisch.

Die Lehre hat für Glück, der zum Sommersemester 2021 im Studienbereich Mechatronik startete, einen riesigen Stellenwert neben der angewandten Forschung. Als Professor sei stets ein Kompromiss zu finden, der ausbalanciert sein müsse. Nur ein ausgewogener Mix von Lehre und Forschung sei die Basis für einen dauerhaft nachhaltigen Erfolg. Der studierte Elektrotechniker zieht dabei gerne den bildlichen Vergleich eines Hauses, das von unten – beginnend mit den Grundlagen – nach oben solide aufgebaut werden müsse: „Wir machen die jungen Menschen reif für die Industrie oder wissenschaftliche Zukunft und entwickeln so gebrauchte Persönlichkeiten.“

Die Arbeit nimmt er seinen Studierenden aber nicht ab wie so mancher Roboter – Prof. Dr. Markus Glück legt großen Wert auf die praxisnahe Vermittlung der Inhalte. Seine Studierenden üben direkt an Trainingszellen und Versuchsaufbauten parallel zu den Vorlesungen, in denen sie in der Mechatronik neben Automatisierung, Mechanik, Informatik, Fertigungstechnik auch Machine Vision, Mensch-Roboter-Interaktion und Industrierobotik erlernen.

### Spieltrieb und Neugier geben Motivation

Die Wissensvermittlung ist Glück praktisch vom Elternhaus durch zwei Lehrpersonen in die Wege gelegt worden. Er sei ein kommunikativer Mensch und möge es, sich et-

was im Teamwork gemeinsam zu erarbeiten. „Man wächst schließlich mit den Herausforderungen“, sagt der 54-Jährige und lacht. Wichtig sei ihm dabei vor allem, auf Augenhöhe zu arbeiten. „Das heißt: Direkte Kommunikation, Feedback einholen, kurze Reaktionszeiten auf Mailanfragen. Aber auch andere Sichtweisen zulassen, sich externe Expertinnen und Experten in die Vorlesungen holen und damit die Studierenden über den Tellerrand schauen lassen.“ Ihn selbst fasziniert sein Schwerpunkt Robotik nach wie vor: „Das hat bei mir im Kinderzimmer mit Fischertechnik angefangen. Ob Mensch-Maschine-Kooperation, Bildverarbeitung, digitale Fertigung, Steuerungs- und Automatisierungstechnik – da ist immer der Spieltrieb dabei. Unsere Spielzeuge sind nur größer und teurer geworden, im Herzen sind wir Kinder geblieben“, sagt Glück mit einem Schmunzeln. Mit dieser Neugier wolle er auch seine Studierenden anstecken.

### **Pläne für die Zukunft**

„Lehre darf niemals stehen bleiben“, ist sich Glück sicher. Deshalb möchte er auch sein Robotik-Laborumfeld stärken. Hierbei ist für die nächste Zeit insbesondere der zunehmend wichtiger werdende Bereich Bildverarbeitung bei Robotern im Fokus. Aber auch Simulatoren wie digitale Zwillinge – also die digitale Abbildung eines realen Objekts, beispielsweise eines Roboters – sollen künftig mehr eingesetzt werden. Die Simulation läuft dann parallel zum Programmieren. Sein Labor lebe von der Präsenz, wo Studierende aktiv einen Roboterarm bedienen können. In besonderen Fällen bietet Glück auch hybride Lehre an, um niemanden auszuschließen. „Wir leben vom Austausch“, ist er überzeugt. Dies ist insbesondere auch für die Zukunft der jungen Menschen selbst wichtig, um mit ihren Ingenieurleistungen eine lebenswerte Welt zu schaffen – unter anderem mithilfe von Robotern.