

Für Anfänger.



Für Fortgeschrittene.



Holen Sie sich die neue App der Stuttgarter Zeitung:

- » **News:** aus Stuttgart, Baden-Württemberg, Deutschland und der Welt
- » **Alerts:** per Push-Funktion immer auf dem Laufenden
- » **Ausgehen:** alle Kultur-Tipps auf einen Blick
- » **VfB-Ticker:** live bei allen Spielen

Gleich informieren: www.stuttgarter-zeitung.de/iphone

**STUTTGARTER-
ZEITUNG.DE**



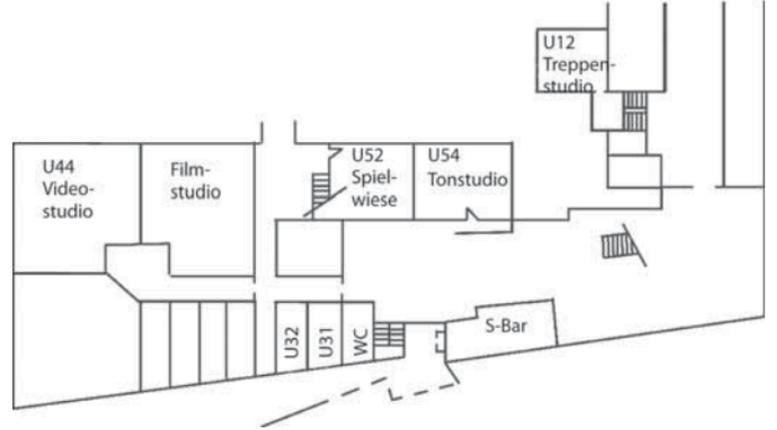
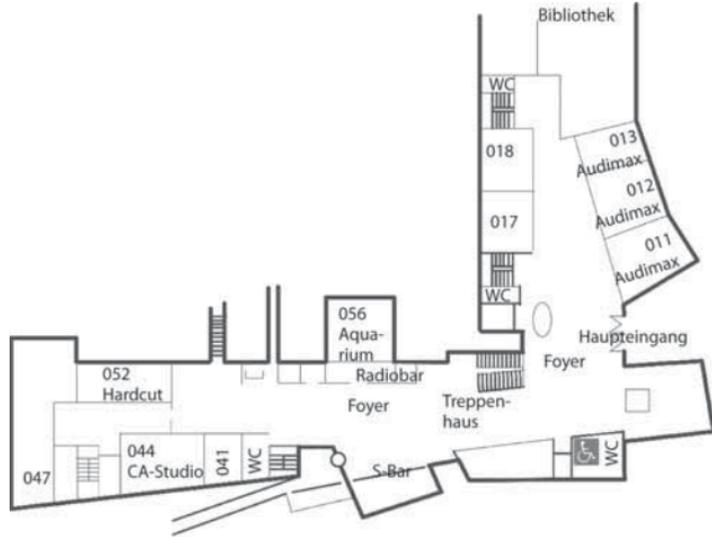
Liebe Gäste,

herzlich willkommen zur MediaNight. Heute zeigen Ihnen die Studierenden der Hochschule der Medien wieder, woran sie seit März gearbeitet haben. Freuen Sie sich mit uns auf rund 80 Semester-, Abschluss- und Projektarbeiten aus nahezu allen Studiengängen der Hochschule.

Die Bandbreite reicht von künstlerisch-kreativen Projekten bis zu alltagstauglichen Industrieanwendungen. Sie spiegelt das professionelle Niveau und den praktischen Bezug von Lehre und Studium an der HdM wider. Neben Filmen, Printerzeugnissen, Tonproduktionen oder Computeranimationen werden Informatikanwendungen, Multimediapräsentationen oder innovative Verpackungen vorgestellt. Lassen Sie sich überraschen und genießen Sie den Abend bei uns.

Prof. Dr. Alexander W. Roos
Rektor

Grußwort



Studiengang	Format	Seite
Audiovisuelle Medien		
Studioproduktion Ton	Audio	10
Itchy and Edgy	Computeranimation	11
Let's Roll!	Computeranimation	12
humanoised – der Mensch im Medienrausch.	Event Media	13
Die Typopraxis	Interaktiv/Internet	14
Glen	Interaktiv/Internet	15
KOMPASS	Interaktiv/Internet	16
Life on Three Wheels	Interaktiv/Internet	17
Motion Holographics	Interaktiv/Internet	18
Rummel	Interaktiv/Internet	19
Schöne Aussichten	Interaktiv/Internet	20
Wer anderen einen Bunker baut	Realfilm	21
Kleiner Roland ... Großes Kino!	VFX	22
MEDIA LOUNGE – Europa to go	Video	23
My Life Will Be Brilliant	Video	24
Waffenbrüder	Video	25
Druck- und Medientechnologie		
MärchenhafDT	Print	26
Elektronische Medien		
Veganer und Fleisch(fr)esser	Audio	27

Studiengang	Format	Seite
Digitalisierung		
archäologischer Artefakte	Computeranimation	28
Die Typopraxis	Interaktiv/Internet	14
Redaktion Zukunft iPad App	Interaktiv/Internet	29
Kleiner Roland ... Großes Kino!	VFX	22
MEDIA LOUNGE – Europa to go	Video	23
E-Services/Online-Medien-Management		
HdM SketchUp	Interaktiv/Internet	30
Interaktive Studiengangs- beschreibung OMM	Interaktiv/Internet	31
Newsportal für die neue OMM-Website	Interaktiv/Internet	32
Online-Medien-Management.TV		
Live Webcast	Interaktiv/Internet	33
Book2App	Mobile Anwendung	34
E-Services Studiengang		
iPhone-App	Mobile Anwendung	35
Multimedia Projekt	Mobile Anwendung	36
Marktforschung Social Media	Sonstiges	37
Informationsdesign		
AirCanvas	Interaktiv/Internet	38
exPlane	Interaktiv/Internet	39

Studiengang	Format	Seite
KOMPASS	Interaktiv/Internet	16
Share Your Experience	Interaktiv/Internet	40
TNT InfoConnectivity System	Interaktiv/Internet	41
Walk In' To The Air	Interaktiv/Internet	42
YouAreClang	Interaktiv/Internet	43
Airport Guide – Mein Weg durch den Flughafen	Mobile Anwendung	44
AV-Projekt	Video	45
Mediapublishing		
Mediakompakt	Print	46
Medieninformatik		
Architekturvisualisierung – Beyond Time	Computeranimation	48
Audi R8 GTS	Computeranimation	49
Das Schlingrippengewölbe der Schlosskapelle Dresden	Computeranimation	50
Reaching Higher	Computeranimation	51
Animating Bones	Computergrafik/Games	52
Pixel Defense (Tower Defense Computerspiel)	Computergrafik/Games	53
Spacecraft	Computergrafik/Games	54

Studiengang	Format	Seite
The League of Extraordinary Students/ 2d Jump'n'Run – PC – Game	Computergrafik/Games	55
HdM Internal eXchange	Interaktiv/Internet	56
NUI (Natural User Interface) – Gestensteuerung mit Kinect	Interaktiv/Internet	57
OPEN CADDIE	Interaktiv/Internet	58
Zend Framework Projekt	Interaktiv/Internet	59
Blobrace	Mobile Anwendung	60
Ernährungsberatungs-App für mobile Endgeräte mit phonegap	Mobile Anwendung	61
Loftico	Mobile Anwendung	62
mobileHoRST	Mobile Anwendung	63
Panini Tausch App – iPhoneverwaltung von Stickern	Mobile Anwendung	64
QR-BASS	Mobile Anwendung	65
Analyse und Umsetzung des IEEE 82.1X Standards in einer Wireless LAN Infrastruktur	Softwareentwicklung	68
Automatische Installation und Einrichtung von Web- Applikationen und Diensten auf Linux-Systemen	Softwareentwicklung	69

Studiengang	Format	Seite
Entwicklung eines Prototypen zur Bestellungs- und Warenverwaltung	Softwareentwicklung	70
JavaScript Documentation Tool in Ruby	Softwareentwicklung	71
PCB-Viewer	Softwareentwicklung	72
Picoo	Softwareentwicklung	73
SIP-Telefonie	Softwareentwicklung	74
Tischtennis: Ein sprachgesteuerter Punktezähler	Softwareentwicklung	75
XEN ADEX	Softwareentwicklung	76
Medienwirtschaft		
Kochtainment	Audio	78
humanised – der Mensch im Medienrausch.	Event Media	13
HdM Internal eXchange	Interaktiv/Internet	56
Engagement für die Gesellschaft	Video	79
MEDIA LOUNGE – Europa to go	Video	23
Mobile Medien		
HdM Internal eXchange	Interaktiv/Internet	56
Stundenplan Swiss Knife	Interaktiv/Internet	80
Fridgo	Mobile Anwendung	81

Studiengang	Format	Seite
Print-Media-Management		
PMMinsight	Print	82
Verpackungstechnik		
Pac(k)man	Sonstiges	83
Werbung und Marktkommunikation		
Krumme Dinger? Wie Werbung wirkt.	Sonstiges	84
Wirtschaftsinformatik		
HdM SketchUp	Interaktiv/Internet	30
Location Based Advertizing with Lego Mindstorms	Softwareentwicklung	85
Marktforschung Social Media	Sonstiges	37
Studiengangsübergreifend		
Aufführung der HdM		
Improvisations-Theatergruppe	Rahmenprogramm	88
Gretchen 89ff.	Rahmenprogramm	89
HdM-Band	Rahmenprogramm	90
Studienberatung	Rahmenprogramm	91
UStA		
zUStAende	Print	92



Studioproduktion Ton

Studioproduktion Ton ... bei uns gibt's was auf die Ohren. Auch diesen Sommer haben wir für den besten Ton wieder alles gegeben. Wir haben Musiker aus den Bereichen Klassik, Jazz und Rock-Pop im Konzertsaal oder im Studio aufgenommen und gemischt. In Zusammenarbeit mit der Musikhochschule entstand ein Live-Mitschnitt des HSO-Konzerts „Stings & Winds 2011“. Für jazzigen und groovigen Sound sorgte das Verena Nübel Quartett. Chillig fröhliche Klänge und ehrliche Lyrics gab es von Lilly Among Thorns. Im Rahmen der Studioproduktion entstand außerdem das Hörspiel „Die Schallplatte des Todes“. Zu hören gibt's all das bei uns im Tonstudio. Wir freuen uns auf Sie.

Team

Moritz Borsdorf, Jordan Brown, Manuel Brüller, Kari-Lars Czöczock, Mike Herbstreuth, Julien Herion, Sebastian Jünger, Merten Lindorf, Ivan Manov, Philipp Reineboth, Nina Rüb, Sebastian Siepe, Tina Spießmacher, Mario Stallbaumer, Samuel Wurster

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 20 min

Betreuer: Jörg Bauer, Prof. Oliver Curdt



Itchy and Edgy

Der kauzige Dan liebt es, den ganzen Tag Teleshop zu sehen! Zahlreiche der vorgestellten Artikel schmücken sein Wohnzimmer. Alles in allem könnte Dan zufrieden sein, hätte er nicht dieses anstrengende Handycap: Er kann seinen großen Kopf nicht mit den Händen erreichen, obwohl er doch ständig juckt! Doch dann kommt DER Tag und ein einmaliges Teleshop-Angebot verspricht genau sein Problem zu lösen: eine Voodoo puppe, deren Kopf Dan für sich kratzen kann! Zunächst läuft alles noch wie geplant ...

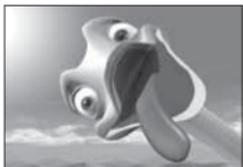
Team

Christian Arlt, Tobias Hauck, Hannes Keller, Katharina Leicht, Jennifer Pietzek

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 3 min

Betreuer: Jochen Bomm, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt,
Prof. Dr. Thomas Keppler



Let's Roll!

Das Leben von einem Vogelstrauß ist eigentlich ziemlich unspektakulär. Doch als plötzlich eine violette Kugel vom Himmel fällt, wird das ruhige Straußenleben gehörig auf den Kopf gestellt.

Team

Verena Dengler, Melanie Gruber, Deborah Hauber, Ann-Kathrin Münderlein

Externe Teammitglieder:

Manuel Brüller, Andreas Pleus

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 2:30 min

Betreuer: Jochen Bomm, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt,
Prof. Dr. Thomas Keppler

humanised – der Mensch im Medienrausch.

humanised – eine Medieninstallation. Konzentration und inhaltliche Vertiefung gelten als Tugenden, langsame und ausdauernde Aneignung von Themen und Ideen sind Ziele, die mit der heutigen Informationsgesellschaft und ihren Mechanismen kollidieren. Heute sind wir vernetzt. Mobile Endgeräte, Augmented Reality, immersive Umgebungen, Ubiquitous Computing bestimmen unser Agieren, unser Lernen und Zuhören. Wir sind immer online, sind immer auf Sendung, immer aufnahmebereit und präsent. Ist diese Welt eine menschliche oder eine automatisierte? Der Mensch im Medienrausch.

Team

André Bohr, Ursula Drees, Tobias Isakeit, Clara Ketterer, Steffen Mühlhöfer, Selina Schleich, Niko Schotte, Christoph Volk

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Medienwirtschaft

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Ursula Drees, Steffen Mühlhöfer



Die Typopraxis

Die Typopraxis ist eine interaktive Lernanwendung für Schreiberlinge von wissenschaftlichen Texten, redaktionellen Beiträgen, Online-Artikeln und für alle, die Texte lesbar und typografisch korrekt gestalten wollen. Nutzer sollen vor allem schnelle, praktische Tipps erhalten und durch Animationen und interaktive Aufgaben lernen, wie sie häufige typografische Fehler vermeiden können.

Team

Susanne Höcht, Juliane Steck, Alexander Vukitsevits, Daniel Wenhardt

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Werner Bürkle, Prof. Dr. Michael Felten,
Prof. Dr. Johannes Schaugg, Robin Schulte,
Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz



Glen

Trümmerteile schmettern zu Boden, Geräusche von zerberstendem Metall, flackerndes Licht. Panisch und völlig orientierungslos befreit sich Glen aus der Kryokapsel, die ihn nach dem Meteoriteneinschlag retten sollte. Wie in Trance bahnt er sich seinen Weg durch das Wrack, das einst sein Schiff gewesen war. Auf der Suche nach Antworten schleppt er sich mit letzter Kraft vor den Monitor des Zentralrechners. Doch kann dieser Licht in seine scheinbar ausweglose Situation bringen? „Glen“ ist ein szenisch eindrucksvolles Science-Fiction Drama, das in Zusammenarbeit der Studioproduktionen Interaktive Medien/CA entstanden ist.

Team

Stefan Eischer, Julien Herion, Daniel Hertwig, Kiril Kalchev, Georgi Kostov, Simon Kraemer, Manuel Schmidt, Alexandra Toth, Nela Treuchtlinger

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 4:30 min

Betreuer: Werner Bürkle, Helena Ebel, Prof. Dr. Michael Felten,
Prof. Dr. Johannes Schaugg, Andreas Schmid, Robin Schulte,
Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz

KOMPASS

Im Kontrast zur Schilderflut am Flughafen bietet KOMPASS den Reisenden ein individuelles Wegeleitsystem. Durch eine Bodenprojektion wird aus leerem Raum ein interaktiver Wegweiser. Welche Weginformation KOMPASS darstellt, kann der Benutzer durch ein Objekterkennungssystem festlegen.

Team

Thomas Nathan, Franz Rosenberger

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Informationsdesign

Länge: 2-5 min, nach Nutzerwunsch

Betreuer: Prof. Ralph Tille



Life on Three Wheels

Pune, Indien – 40 000 Rikschas schlängeln sich täglich durch den Verkehr der Millionenstadt. Mit ihrer schwarzgelben Lackierung prägen die kleinen dreirädrigen Taxis das Straßenbild. Flink und wendig tragen sie zum Funktionieren der Stadt im Südwesten Indiens bei und sind als Transportmittel für einen großen Teil der Bevölkerung unersetzlich. Sitzt man selbst in einer dieser Rikschas, sieht man die Fahrer meist nur von hinten. Doch wer sind sie? Wie sehen sie die Welt? Was sind ihre Geschichten? In unserem Film „Life on Three Wheels“ begleiten wir den Rikschafahrer Alex und die einzige Rikschafahrerin Amruth, die uns eindrucksvolle Einblicke in ihr Leben gewähren.

Team

Alexander Bleise, Angie Kuhm, Jens Lucht, Marc Ortner, Andreas Pleus, Jakob Schell, Laila Sieber

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 20 min

Betreuer: Prof. Dr. Michael Felten, Prof. Dr. Johannes Schaugg,
Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz



Motion Holographics

Verschieben Sie einen durchsichtigen Spiegel in einem holografischen Schaukasten und erfahren Sie so mehr über bedeutungsvolle Bauwerke in Stuttgart. Dieses Update des Bühnentricks namens „Pepper's Ghost Effect“ bringt interaktive Animationen und Datenvisualisierungen mit sich. Dadurch lässt sich die physische mit der digitalen Welt verknüpfen und bietet sich vor allem in Ausstellungen als multimediale Installation an.

Team

Emanuel Haas

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Susanne Mayer



Rummel

Ein experimenteller Dokumentarfilm über Europas größtes Frühlingsfest. Die auf dem Cannstatter Wasen eingefangenen Zeitrafferaufnahmen führen den Betrachter in eine Welt aus Kulissen, welche für zehntausende Besucher Tag für Tag aufs Neue zum Leben erweckt wird. Für die Bilder der schrill bis skurril dekorierten Fahrgeschäfte und Fressbuden entwickelte der Komponist Sebastian Bartmann musikalische Figuren und Motive. So verbinden sich Bild und Ton zu einer gemeinsamen Choreographie, zu einem neuen Erlebnis des Volksfestes, zu einem Rummel aus Farben, Lichtern und Bewegungen. In der 3-wöchigen Drehzeit entstanden über 200.000 Fotos. Jede Sekunde machte die digitale Spiegelreflexkamera ein Bild. Durch das Aneinanderreihen der Einzelbilder zu Videosequenzen entstand der Zeitraffereffekt.

Team: Marcel Hampel, Christoph Kalck

Externe Teammitglieder: Sebastian Bartmann (Musik)

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: ca. 10 min

Betreuer: Werner Bürkle, Prof. Dr. Michael Felten,
Prof. Dr. Johannes Schaugg, Robin Schulte,
Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz



Schöne Aussichten

Der Film erzählt die Lebensgeschichte eines deprimierten Baums, der falsch verpflanzt, vereinsamt und vergessen, erst durch einen Zufall sein letztes Glück finden soll. Eine erhellende Parabel auf die Schattenseiten von Heimatverwurzelung und Bodenständigkeit. Sponsor ist die LBBW Stiftung.

Team

Verena Ecker, Simon Heinze, Sarah Wibbeler

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 11 min

Betreuer: Werner Bürkle, Prof. Dr. Michael Felten,
Prof. Dr. Johannes Schaugg, Robin Schulte,
Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz

Wer anderen einen Bunker baut



Wir befinden uns im Herzen Schwabens. Wendelin Häuflesberger, Mitglied des örtlichen Musikvereins, beschließt angesichts der schockierenden Ereignisse in Japan einen Bunker für sich und seine Freunde zu bauen, stößt damit aber nur auf Spott und Unverständnis. Darüber hinaus spielen ihm seine Freunde sogar einen Streich, der nicht so enden wird, wie zunächst geplant ... „Wer anderen einen Bunker baut“ ist eine Komödie über Paranoia und Ignoranz, über Vertrauen und Verrat, über Unverbesserliche und Unausstehliche, über Atomkraft und andere schwarze Schafe ... und einen Bunker.

Team

Oliver Bartossek, Fabian Friedrich, Adrian Herr, Lukasz Karwan, Christoph Knippenberg, Larissa Kurtz, Jochen Nünning, Kristin Olschewski, Anja Michaela Rudolph, Torben Stange, Pirmin Straub, Jan Wittrowski

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 10 min

Betreuer: Prof. Stefan Grandinetti, Manfred Tham, Simon Walter

Kleiner Roland ... Großes Kino!

Der junge Roland Emmerich hat erst kürzlich eine Super 8-Kamera zum Geburtstag bekommen und macht nun seine ersten Schritte in der Welt des Filmens. Doch schon bald merkt er, dass den technischen Möglichkeiten seiner Kamera deutliche Grenzen gesetzt sind. In den nun gefundenen Aufnahmen aus seiner Jugendzeit wird deutlich, dass er durch seinen enormen Einfallsreichtum schon damals in der Lage war, diese Grenzen zu überwinden ...

Team

Stefan Feeß, Tobias Gerdts, Mark Hacker, Patrick Heinen, Karsten Klages, Hannes Krieger, Kathrin Kurfiß, Stefan Ruf, Leander Saile, Nico Schmid, Nikolai Stiefvater, Noah Wankner

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien
Länge: 5 min
Betreuer: Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Thomas Keppler,
 Prof. Katja Koepl, Marc Lutz, Peter Ruhrmann,
 Simon Walter

MEDIA LOUNGE – Europa to go



Die MEDIA LOUNGE ist eine von rund 45 Studenten professionell produzierte Fernsehserie an der Hochschule der Medien. Dabei übernahmen die Studierenden von der Konzeption der Sendung über die Kalkulation der Produktionskosten bis zur finalen Aufzeichnung alle Aufgaben, die bei einer klassischen TV-Sendung anfallen. Am 22. Juni 2011 wurde die MEDIA LOUNGE als Live-Event vor ca. 300 geladenen Gästen aufgezeichnet. Zeitgleich ist die Sendung als Live-Stream über das Internet übertragen worden. Unter <http://hdm-stuttgart.de/medialounge> wird baldmöglichst der Sendetermin auf dem ARD-Digitalkanal EinsPlus bekanntgegeben.

Team

Studierende der Studiengänge Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien und Medienwirtschaft

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien, Medienwirtschaft
Länge: fortlaufend
Betreuer: Norbert Bareis, Michael Burg, Matthias Bürgel, Prof. Stephan Ferdinand, Prof. Susanne Mayer, Kurt Müll, Andreas Oesterle, Julia Rommel, Sarah Simon, Prof. Eckhard Wendling



My Life Will Be Brilliant

Der Film „My Life Will Be Brilliant“ zeigt die emotional bewegendsten Momente im Leben eines Mannes. Durch zwei Erzählebenen wird die Erinnerung eines Erwachsenen mit kindlicher Vorfrende verknüpft. Dabei spielt die D7000 von Nikon nicht nur innerhalb des Filmes eine tragende Rolle, sie wurde außerdem für alle Aufnahmen eingesetzt.

Team

Anna-Katharina Eberlein, Marco Schneider, Salomon Schulz

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 3 min

Betreuer: Prof. Oliver Curdt, Prof. Katja Koepl,
Prof. Dr. Michael Weißhaupt

Waffenbrüder

Getrennt von seinen Kameraden irrt Soldat Lutz durch den Wald. Wer ist Freund, wer ist Feind? Mit dieser Frage wird er bald konfrontiert.

Team

Nikolai Stiefvater

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 13:30 min

Betreuer: Prof. Axel Hartz, Prof. Stuart Marlow

MärchenhaftDT

MärchenhaftDT! Der Studiengang Druck- und Medientechnologie stellt sich vor! Es ergab sich, dass sich eine Gruppe von wackeren Studenten des Studiengangs Druck- und Medientechnologie zum Treffen der Verbündeten mit Namen „Medi-
aner der Nacht“ ein Spektakel der besonderen Art hatten einfallen lassen, über dessen Zurschaustellung des Studiengangs einzigartiger Vielseitigkeit und technologischer Raffinesse sich selbst noch zu Zeiten des finsternen Lord Withoutbooks die Leute Wunderliches zu berichten wussten!

Team

Johannes Betz, Simon Gebauer, Patrick Grafe, Anna Habermann, Janine Kasum, Rafael Mota Machado, Sebastian Paul, Angela Piccolo, Tahir Terzi, Hanna Volz, Simon Wegener, Sonja Witschke

Studiengang: Druck- und Medientechnologie

Länge: fortlaufend

Betreuer: Bernhard Michl, Sebastian Paul



Veganer und Fleisch(fr)esser

Ein saftiges Steak beim sommerlichen Grillfest, ein leckeres Eis beim Stadtbummel und die schicken Lederschuhe zum Ausgehen. Für einen Veganer absolut undenkbar. In der Gesellschaft als seltsames Völkchen angesehen, leben Veganer konsequent ihre Überzeugung: Tierische Produkte aller Art sind ein NoGo. Doch warum dieser außergewöhnliche Lebensstil? Das Radiofeature gibt einen schmackhaften Einblick in Ernährung, Lebensweise und Partnersuche von Veganern und beleuchtet dazu die Gegenseite. Interessant natürlich auch für Fleischesser.

Team

Ulrike Armbruster, Fabian Klein, Marvin Pawlowski, Maik Wieczorek

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: 20 min

Betreuer: Prof. Dr. Helmut Graebe, Heiko Schulz

Digitalisierung archäologischer Artefakte

In Zusammenarbeit mit dem Landesmuseum Baden-Württemberg wurden Methoden und Ansätze zur Digitalisierung archäologischer Artefakte entwickelt und getestet. Des Weiteren wurde an einer museumstauglichen Aufbereitung der Daten gearbeitet.

Team

Jonathan Braun, Florian Mozer

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Jochen Bomm, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Thomas Keppler, Andreas Schmid



Redaktion Zukunft iPad App

Der Markt für digitale Printprodukte auf mobilen Endgeräten ist derzeit am Entstehen. Insbesondere auf dem iPad von Apple werden zunehmend Magazine und Zeitungen in digitaler Form als Pendant zu den gedruckten Titeln herausgegeben. Neben dem Lesekomfort, den Tablets bieten, können die Inhalte mit multimedialen und interaktiven Elementen angereichert werden und mit deren Hilfe den Mehrwert steigern. Auf der Basis von HTML5, JavaScript und CSS3 entstand eine automatisierte Cross-Publishing-Lösung, die aus bestehenden Daten des Online-Journals www.redaktionzukunft.de ein fertiges Magazin für mobile Endgeräte generiert und distribuiert.

Team

Marc Grau, David Maus, Veljko Sekelj, Philipp Wambach

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Harald Eichsteller, Prof. Dr. Michael Felten, Prof. Dr. Boris Kühnle, Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz



HdM SketchUp

Mit Hilfe des frei verfügbaren CAD-Systems Google SketchUp wurde ein 3D-Modell des Neubaus für die Fakultät Information und Kommunikation der HdM erstellt. Über eine interaktive Benutzungsoberfläche kann man sich durch das virtuelle Gebäude frei bewegen.

Team

Slawomir Niewrzol, Wolf-Fritz Riekert, Aike Schultheis

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management, Wirtschaftsinformatik

Länge: 15 min

Betreuer: Prof. Dr. Wolf-Fritz Riekert

Interaktive Studiengangs- beschreibung OMM

Für den Studiengang Online-Medien-Management (neuer Name für E-Services ab dem Wintersemester 2011/2012) wurde eine interaktive Studiengangbeschreibung entwickelt. Sie beinhaltet die Übersicht über den Studiengang, ein interaktives Curriculum mit Sprechtexten als Video und diversen Grafiken.

Team

Daniel Mohr, Julian Sprügel, Nicole Weiss

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

Newsportal für die neue OMM-Website

In diesem Projekt wird ein Nachrichtenmodul für die neue Website des Studiengangs Online-Medien-Management entwickelt. Das Modul wird in Flash bzw. JavaScript umgesetzt und soll im oberen Bereich der neuen Website als Eye-Catcher eingebunden werden.

Team

Ferihan Kocin, Slawomir Niewrzol, Denis Okon

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: 2 Minuten

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

Online-Medien-Management. TV Live Webcast

Der Studiengang-Webcast des Studiengangs Online-Medien-Management präsentiert zwischen 19 und 19.45 Uhr eine Live-Internet-Sendung mit Gästen rund um die MediaNight und die spannenden Projekte. Themen der Sendung sind: orts-basierte Werbung mit Robotern, Interview mit den Studenten des Random-House Projekts u.v.m. Ab 20 Uhr kann das mobile Web-Studio selbst ausprobiert werden: Das Studenten-Team gibt einen Einblick in die Technik hinter dem Internet-Video-Streaming. Die Sendung ist als Aufzeichnung am nächsten Tag bei YouTube sowie unter www.online-medien-management.tv abrufbar.

Team

Markus Ballweg, Thomas Bürkle, Sabrina Grossmann, Marc Hauck, Marcel Klemm, Steffen Rentschler, Thorsten Riemke-Gurzki, Philip Rosinski, Xuan Tran

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: 19.45 bis 20.30 Uhr

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

Book2App

Team

Felix Becker, Sonja Kirn, Nadine Lehmann, André Noller, Sarah Spitzer, Julian Sprügel, Timo Stahl, Fabian Tief, Simon Vatareck, Nicole Weiss

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: 5 min

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki, Prof. Dr. Sarah Spitzer

E-Services Studiengang iPhone-App

Der Studiengang E-Services hat nun seine eigene iPhone-App! Die App bietet Informationen rund um den Studiengang, stets die neuesten Nachrichten aus der Branche sowie die aktuellste E-Service.tv-Folge. Die App ist an Studenten des Studiengangs E-Services, aber auch an alle anderen, die Interesse an dem Studiengang haben, gerichtet. Selbstverständlich ist die App kostenlos.

Team

Olaf Horstmann, Wolfram Müller

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

Multimedia Projekt

Inhalt unserer Arbeit ist die Erstellung zweier Facebook-Apps. Zum einen die Erstellung einer Studiengangspräsentation des neuen Studiengangs Online-Medien-Management und zum anderen eine Seite für E-Service TV. Die Seiten sollen dazu dienen, den Studiengang zu bewerben bzw. Studieninteressierte vorab in Social Communities über den Studiengang zu informieren. Sozial? Multimedial? Online-Medien-Management!

Team

Esref Eksi, Rebekka Heinisch, Guido Mastrodorito, Nicolas Penzer

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki



Marktforschung Social Media

Wie sind Medienanbieter auf Facebook aktiv, wie aktiv sind Medienanbieter auf Facebook? In Vorträgen stellen die Teilnehmer des Seminars „Marktforschung: Social Media-Strategien in der Medienindustrie“ ihre Ergebnisse vor. In dem Seminar wurden Facebook-Pages von deutschen Publikumszeitschriften und TV-Sendern untersucht. Vorgestellt werden die Ausgangsfragestellung, das Vorgehen sowie die ersten Ergebnisse.

Team

Sabrina Grossmann, Sascha Hauser, Semih Hotan, Richard Hutt, Marco Jakob, Tobias Lux, Bruno Moreira, Gabriel Osuji, Jacqueline Pettmann, Steffen Rentschler, Vanessa Sehon, Michail Souglis, Bernd Wiedemann

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management, Wirtschaftsinformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Marco Jakob, Prof. Dr. Sarah Spitzer

AirCanvas

Eines der größten Probleme beim Fliegen sind die Wartezeiten. Vor allem im Bereich der Gates, nach der Sicherheitskontrolle, sind viele Flugpassagiere gelangweilt. Wir ermöglichen dem Passagier, sich die Zeit zu vertreiben und sich auf dem AirCanvas zu verewigen. Durch die Kinect kann der Nutzer mit Körperbewegungen digitale Kunstwerke erschaffen bzw. Nachrichten hinterlassen, die an diesem öffentlichen Ort für alle nachfolgenden Betrachter sichtbar bleiben.

Team

Alena Dudarenka, Christoph Rohrer

Studiengang: Informationsdesign
Länge: ca. 10 –15 min, nach Nutzerwunsch
Betreuer: Prof. Ralph Tille

exPlane

Endlich Urlaub! Sie sind am Flughafen, Koffer sind schon abgegeben und die Sicherheitskontrolle ist auch durch. Jetzt kann der Urlaub anfangen, Sie müssen nur noch ins Flugzeug und sich von der Fluggesellschaft und dem Piloten Ihres Vertrauens ins Urlaubsland fliegen lassen. Aber: Wie sicher fühlen Sie sich wirklich? Können Sie einen Notausgang betätigen, wenn es darauf ankommt? Finden Sie es heraus mit exPlane!

Team

Angelika Maria Johnke, Andreas Kolar

Studiengang: Informationsdesign
Länge: ca. 10 min, nach Nutzerwunsch
Betreuer: Prof. Ralph Tille



Share Your Experience

Fernweh? Unsere Multitouch-Anwendung „Share Your Experience“ schafft Abhilfe! Mit Hilfe einer Art interaktivem Reiseführer soll einem abreisenden Urlauber der Abschied leichter gemacht werden. In einer spielerischen Form wird der Umriss des besuchten Landes aufgezeichnet und eine bestimmte Stelle als „Top Urlaubziel“ markiert. Der Benutzer kann seine Lieblingsorte anderen Reisenden zur Verfügung stellen, Reise-Tipps geben und spielt sozusagen Reiseführer fernab von traditionellen Reiseführern. Die Anwendung läuft über einen Multitouchtisch und ermöglicht somit neue, innovative Formen der Interaktion.

Team

Janina Hopfgartner, Samuel Knoch

Studiengang: Informationsdesign

Länge: ca. 15 min

Betreuer: Prof. Ralph Tille

TNT InfoConnectivity System

Das Informationsbedürfnis von Reisenden ist vielfältig und umfangreich. Vor allem aber ändert sich das Bedürfnis im Verlauf der Reise häufig in Art und Umfang und ist zumeist vom Nutzungskontext abhängig. Wie kann man die schwer vorhersehbare Menge an Informationsbedürfnissen internationaler Flugpassagiere mit einem ausreichend umfangreichen System abdecken, ohne den Nutzer mit einem überfrachteten Interface zu „erschlagen“? Indem er sich sein System auf intuitive Weise selbst zusammenstellt und Einfluss auf die Struktur der dargestellten Informationen nimmt. Die Interaktion mit einem Multitouch-Display stellt dabei eine innovative Form der selbstgesteuerten Informationsgewinnung dar.

Team

Dennis Bertram

Studiengang: Informationsdesign

Länge: ca. 15 min

Betreuer: Prof. Ralph Tille

Walk In' To The Air

Jeder Reisende hat es schon erlebt: Er steht am Flughafen und fühlt sich von der Informationsflut überfordert. Das Walk In' To The Air Project bietet die Möglichkeit, sich benötigte Daten direkt auf den Boden zu „holen“ und mit diesen zu interagieren. Der Reisende wird dabei bei der Befriedigung aller Reisebedürfnisse unterstützt. Basis für die Umsetzung stellt das programmierbare Arduino dar. Dieses kommuniziert mit einem PC, der mit Hilfe von Processing die Ausgabe auf dem Boden steuert.

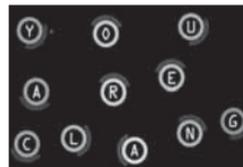
Team

Christian Hartmann

Studiengang: Informationsdesign

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Ralph Tille



YouAreClang

Diese feine Installation ermöglicht es mehreren Personen, sich als Klangobjekte in einem Raum frei zu bewegen. Die Charakteristik eines Klangobjekts (z.B. Klangfarbe) ist abhängig von dessen Position im Raum. Die Klangobjekte werden visuell präsentiert und in einem netten Rhythmus abgespielt. Es entstehen abgefahrene und einzigartige Melodien. Ausprobieren lohnt – maybe YouAreClang?

Team

Martin Ecker, Julian Henschel

Studiengang: Informationsdesign

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Ralph Tille



Airport Guide – Mein Weg durch den Flughafen

Wo bin ich und wo muss ich hin? Um diese Fragen zu beantworten braucht es eigentlich nur ein Navi. Doch im Flughafen benötige ich mehr als ein Navi. Denn ich will auch wissen, was mein nächster Schritt ist und wie viel Zeit ich benötige, um dorthin zu gelangen. Die Lösung bietet der Airport Guide. Ähnlich einem Audio Guide im Museum führt er Fluggäste mit wenig Erfahrung vom Eingang des Flughafens bis hin zum Gate. Mit einem Mobilgerät (z.B. Samsung Galaxy Tab) zeigt der Airport Guide die individuellen „Schritte“ bis zum Einstieg in das Flugzeug an. Dabei ist immer sichtbar, wie viel Zeit der Fluggast für die noch ausstehenden Schritte hat. Dazu werden die Länge der Warteschlangen und die Laufgeschwindigkeit mit einbezogen.

Team

Judith Höfer, Claudia Steinau

Studiengang: Informationsdesign

Länge: ca. 10-15 Minuten (nach Nutzerwunsch)

Betreuer: Prof. Ralph Tille

AV-Projekt

Anlässlich des 10-jährigen Bestehens des Studiengangs Informationsdesign zeigen neun Projektgruppen ihre im Rahmen der Lehrveranstaltung AV-Projekt erstellten DVD-Produktionen zu dem Thema «Informationsdesign – gestern, heute, morgen». In Kurzfilmen, Imagevideos oder auch Dokumentationen, beleuchten die Studierenden dabei was Informationsdesign im Alltagsleben bedeutet bzw. was im Laufe des Studiums an Wissen und Fähigkeiten vermittelt wird. Die Produktionen tragen somit auf eine unterhaltsame Weise dazu bei, das Studium und das Berufsprofil des Informationsdesigners einer breiteren Öffentlichkeit näher zu bringen.

Team

Jörg Westbomke

Studiengang: Informationsdesign

Länge: fortlaufend

Betreuer: Helena Ebel, Prof. Dr. Jörg Westbomke



Mediakompakt

Die Studierenden des Studiengangs Mediapublishing präsentieren die 11. Ausgabe ihrer Studiengangszeitung MEDIakompakt. Dieses Mal dreht sich alles um das spannende Thema „Medien und Senioren“. Senioren-Communities, Apps für den „silver market“, Internet statt Kaffeekränzchen – wie nutzt die Generation „silver surfer“ die neuen Medien heute und in Zukunft? Das Projektteam hat die Zeitung von der Themenfindung über die Blattplanung und die Anzeigen-Akquise bis hin zur Produktion selbst erstellt. Neben den gedruckten Exemplaren wird eine „Live-Paper“-Version mit weiterführenden Links und zusätzlichen Infos im Internet präsentiert. Wie sehen wir in 50 Jahren aus? Der MEDIakompakt-Stand beantwortet diese Frage mit einer Foto-Aktion und lädt zum Lesen und Verweilen ein.

Team

Studierende des Studiengangs Mediapublishing

Studiengang: Mediapublishing

Länge: fortlaufend

Betreuer: Hanna Katz, Prof. Christof Seeger

MASSGESCHNEIDERTE TALENT MANAGEMENT SOFTWARE

IT-Jobs in Stuttgart: Wir suchen dich!

Juniorprogrammierer // Praktikant // Werkstudent // (m/w)

Mehr Informationen unter www.mhm-hr.com

Wir freuen uns auf deine Bewerbung!

Rückfragen?

Steffen Michel, Geschäftsführer, 0711.120909.31

hdm@mhm-hr.com



MHM-HR.COM

Architekturvisualisierung – Beyond Time

Wie haucht man einem fiktiven Gebäude Leben ein? Licht und Schatten spielen eine entscheidende Rolle, wenn man fotorealistische Bilder erzeugen möchte. Dieses Semester habe ich mich dieser Herausforderung gestellt – eine Architekturvisualisierung.

Team

Manuel Seifert

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 3 min

Betreuer: Beate Schlitter, Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind



Audi R8 GTS

Beim Weg von der Idee zur Umsetzung mussten zahlreiche Hürden überwunden werden. Neben einem Programmwechsel zum Erstellen der 3D-Models von Cinema 4D auf 3Ds Max und den damit verbundenen Komplikationen hieß es erst einmal Zurechtfinden in dem neuen Programm. Danach folgte die Einarbeitung in die komplexen Bereiche der Beleuchtung bis hin zur Nutzung des Partikelsystems. Das Resultat aus einigen hundert Arbeitsstunden und knapp 3 Millionen Polygonen können Sie am Tag der MediaNight im Raum 056 begutachten. Es erwartet Sie ein Werbespot über den Audi R8. Angesiedelt ist diese Computeranimation im Bereich Photorealismus.

Team

Benjamin Weißer

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 1:30 min

Betreuer: Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind



Das Schlingrippengewölbe der Schlosskapelle Dresden

Herleitung des Konstruktionsprinzips eines Schlingrippengewölbes des 16. Jahrhunderts. Ein 3D-Animationsfilm im Rahmen der Bachelorthesis am Beispiel der Rekonstruktion des Gewölbes der Schlosskapelle Dresden.

Team

Richard Bauer

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 10 min

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

Reaching Higher

A little girl makes her dream come true.

Team

Hanna Binswanger

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 3 min

Betreuer: Beate Schlitter, Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind



Animating Bones

Ein fiktiver Videospielecharakter führt Animationen verschiedener Spezialfähigkeiten vor. Durch die quälende Erinnerung an eine längst verlorene Schlacht wurde dieser Rachegeist gewaltsam ins Leben gerufen. Verkörpert durch ein bekleidetes Skelett mit drei flammenden Schädeln verfolgt er ein einziges Ziel: Chaos auf der Welt zu stiften. Dabei greift er vor allem auf zerstörerische Feuermagie zurück, aber auch andere Techniken, zum Beispiel das Kontrollieren seiner Gegner wie Marionetten, kommen zum Einsatz.

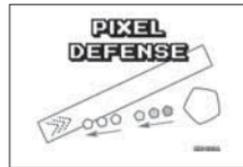
Team

Fatma Balci, Philipp Reith

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 2:30 min

Betreuer: Beate Schlitter, Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind



Pixel Defense (Tower Defense Computerspiel)

„Pixel Defense“ ist ein Tower-Defense-Spiel. Damit gehört das Spiel zu dem Subgenre der Echtzeit-Strategiespiele. Der Hauptcharakter ist der Pixel-Master der im Hintergrund agiert. Er kämpft gegen die gemeinen primitiven Pixel-Monster, Andropix genannt, die die Welt der Pixel beherrschen wollen und nach dem Leben des Pixel-Masters trachten. Der Spieler vertritt die Rolle des Pixel-Masters, der auf einer Karte verschiedene Arten von Geschütztürmen errichtet, um damit anschließend mehrere Anstürme der Pixel-Monster zu verhindern. Der Spieler durchquert im Laufe des Spiels verschiedene Welten, die jeweils unterschiedliche Arten von Pixel-Monstern sowie verschiedene Geschütztürme aufweisen. Das Spiel gibt es in einer PC und Xbox 360 Version.

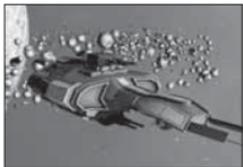
Team

Mahmoud Al-Asadi, Kristian Antic, Petar Cvitkovic

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Norman Pohl



Spacecraft

Entwurf und Realisierung einer plattformübergreifenden Gameengine, die zu Demonstrationszwecken für einen 3D Weltraumshooter eingesetzt wird. Dazu wurden zwei Raumschiffe modelliert, ein Jäger und eine Frigate. Mit dem Jäger sind Multiplayer Deathmatches über das Lokale Netzwerk möglich, auch zwischen Linux und Windows PCs. Die Gameengine wurde dabei auf die neue Entwicklung der Mehrkernprozessoren ausgelegt.

Team

Stephan Soller, Benjamin Thaut, Michael Zügel

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn, Andreas Stiegler

The League of Extraordinary Students / 2d Jump'n'Run – PC – Game

In einer Welt voller Ungerechtigkeiten sorgt die Liga der außergewöhnlichen Studenten für Ordnung. Den Tag verbringen die Studenten an der Hochschule und versuchen das Studium zu überleben. Doch nachts retten sie die Menschheit vor dem Bösen, welches versucht die Weltherrschaft an sich zu reißen. Schlaf kennen die drei Superhelden nicht, ihr einziges Anliegen ist das Gleichgewicht der Erde zu erhalten. Dies ist ihnen durch individuelle Superkräfte möglich.

Team

Nikita Miller, Nico Rath, Roland Schell

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn



HdM Internal eXchange

Ein eigenes Soziales Netzwerk exklusiv für HdM-Studenten, welches alle Funktionen und Seiten vereinen soll, die bisher überall verstreut sind, wie z.B. die Seiten der einzelnen Projekte, Wikis und Foren. Es soll mit Hilfe dieses Netzwerks einfacher werden, Kontakte zu knüpfen, um größere Projekte auf die Beine zu stellen, vor allem auch über mehrere Studiengänge hinweg. Insbesondere soll jeder ein eigenes Profil und einen eigenen Blog gestalten können.

Team

Nina Kirchenbauer, Benjamin Klix, Fabian Pecher, Christina Schneider, Anja Strack, Laura Wiegand, Marc Witt, Jana Zaiser

Studiengang: Medieninformatik, Medienwirtschaft, Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Walter Kriha

NUI (Natural User Interface) – Gestensteuerung mit Kinect (Evaluation der Möglichkeiten & prototypische Umsetzung)



Touchscreen war gestern! Heute reicht eine intuitive Geste für die Steuerung verschiedener interaktiver Systeme aus. Im Zuge dieses Projekts werden daher in Kooperation mit dem Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO) die Möglichkeiten und Einsatzgebiete der Gestensteuerung mittels des Microsoft Kinect-Systems (als Natural User Interface) evaluiert und anhand einer Beispielanwendung prototypisch implementiert. Willkommen in der Welt von morgen!

Team

Jens Helebrant, Jonas Schöler

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn



OPEN CADDIE

Webbasierte Alternative zu „PC CADDIE“, einer weit verbreiteten Verwaltungssoftware für Golfplätze. FEATURES: 1. Turnier- & Teilnehmer-Verwaltung. 2. Flyte-Verwaltung / Drucken der Startliste. 3. Errechnung der Turnierergebnisse / Drucken der Ergebnisliste. SONSTIGES: Kunden können ihre Turnierergebnisse einsehen – SMS-Versand an die Kunden (Startzeitenvergabe/Info-SMS) – E-Mail-Versand an die Kunden. UMSETZUNG: HTML, CSS, Javascript, jQuery, PHP, MySQL.

Team

Markus Rhino

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Walter Kriha

Zend Framework Projekt

Entwicklung einer Webapplikation auf Basis des Zend Framework.

Team

Jann Domanski

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Björn von Prollius



Blobrace

Schnapp dir dein Handy und hol dir das neue, lustige Jump and Run Spiel. Am Schluss kommt es immer darauf an, wer es als Erster ins Ziel schafft! Und da du Blobrace mit all deinen Freunden gemeinsam über's Internet spielen kannst, macht es besonders Spaß. Auf deinem Weg über Land, durch die Luft und im Wasser helfen dir Extras wie z.B. ein Jetpack und die Spezialfähigkeiten von deinem Blob. Der Spieleinstieg ist supereinfach: mit deinem Handy ins Internet gehen, Spiel installieren und ein Level wählen – schon bist du mitten im Spiel. Und das Allertollste ist: Alle deine Freunde können mitmachen, da das Spiel so entwickelt wurde, dass es auf dem iPhone, Android, WebOS und vielen anderen Handys läuft.

Team

Matthias Ehrlich, Dennis Grewe, Marius Heil, Sebastian Löw

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Norman Pohl



Erährungsberatungs-App für mobile Endgeräte mit phonegap

Ziel des Projektes ist die Entwicklung einer Ernährungsberatungs-App, die für verschiedene mobile Betriebssysteme entwickelt werden soll. Die Projektentwicklung erfolgt in enger Zusammenarbeit mit der Firma „nutrinforma.de“. Die App wird die Abfrage von Nährwertdaten beliebiger Lebensmittel ermöglichen, wobei die Nährwertdaten mit der „Ernährungs-Ampel“ bewertet werden. Die Herausforderung bei dem Projekt liegt darin, die App für verschiedene Endgeräte zu entwickeln. Dafür wird die App in HTML5 mit CSS und einem JS Framework programmiert und als mobile Webseite optimiert. Mit „phonegap“ wird sie zu einer App für Android und iOS umgewandelt. Die Nährwertdaten werden von einer API im JSON Format geholt und mit JavaScript ausgewertet.

Team

Konstantin Ehlers

Externe Teammitglieder

Till Becker (Geschäftsführer der nutrinforma GmbH)

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher



Loftico

Loftico ist eine Anwendung für mobile Endgeräte zum Verwalten von Studenten-WGs. Ziel ist es, das WG-Leben so angenehm und unkompliziert wie möglich zu gestalten. Eine synchronisierte Einkaufsliste sorgt für eine einfache Verwaltung des WG-Kühlschranks, ein Putzplan für die Erledigung von unangenehmen Haushaltsaufgaben und eine Finanzverwaltung für die Einhaltung des Haushaltsetats.

Team

Nicolas Drebenstedt, Alexander Scholz, Alexander Zarges

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

mobile HoRST



mobileHoRST

Wer zum ersten Mal die Hochschule der Medien in der Nobelstraße besucht, lernt die Dienste von HoRST – dem Hochschulraumsuchterminal sofort zu schätzen. Egal, ob man den Raum sucht, in welchem die nächste Vorlesung stattfindet, oder einen Professor/Mitarbeiter finden möchte: HoRST hilft weiter. Diesen Helfer des Alltags bringen wir nun auf Ihr Smartphone!

Team

Anna Regner, Benjamin Ringat, Markus Schleeauf

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Oliver Kögler



Panini Tausch App – iPhone- verwaltung von Stickern

Du sammelst Panini Sticker und verwaltest diese mit einer Strichliste? Du hast ein iPhone oder einen iPod touch? Dann ist unsere App genau das Richtige für dich. Mithilfe der Panini Tausch App lassen sich deine Sticker bequem auf dem iPhone oder iPod touch verwalten. Du siehst auf einen Blick, welche Sticker dir noch fehlen und welche du tauschen kannst. Darüber hinaus lassen sich Informationen zu den gesammelten Stickern über Dienste wie z.B. Facebook austauschen um beispielsweise neue Tauschpartner zu finden. Im Rahmen einer Projektarbeit entstand ein erster Prototyp in Kooperation mit der Panini Verlags GmbH. Zur Europameisterschaft 2012 ist eine fertige Version in Planung.

Team

Markus Noack, Sebastian Oberste-Vorth, Jonathan Sachs, Robin Vinzenz

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher



QR-BASS

Sie sitzen in einem Restaurant und sehen einer attraktiven, aber sehr überfordernden Bedienung schon lange durstig hinterher. An einem weiteren Tag schlendern Sie mit altbekannten Blöcken und Bleistiften bewaffnet durch ein schwedisches Möbelhaus und notieren mühsam Ihre Artikel. Wie aber kommen Sie schneller zu Ihrem Bier und vermeiden lästige Schreibearbeit? Dieses Problem löst QR-BASS für Sie in wenigen Schritten: 1. Starten Sie QR-BASS auf Ihrem Smartphone. 2. Scannen Sie den QR-Code des Dienstleisters. 3. Scannen Sie QR-Codes der gewünschten Produkte. 4. Tätigen Sie Ihre Bestellung. Sie denken, das war schon alles? Lernen Sie die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von QR-BASS kennen!

Team

Simon Ihlenfeldt, Alexander Martin, Matthias Mayerle, Steffen Mohring, Lars Peipmann

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

Lust auf GWT-, App- oder Java-Projekte? Lust auf kreatives Arbeiten in einem netten Team?

Wir bieten Werkstudentenverträge, Praktika und Abschlussarbeiten.

Sprich uns an. Einige Deiner Kommilitonen arbeiten schon für uns.

Stellen unter www.leomedia.eu/stellenangebote



leomedia
starke medien machen

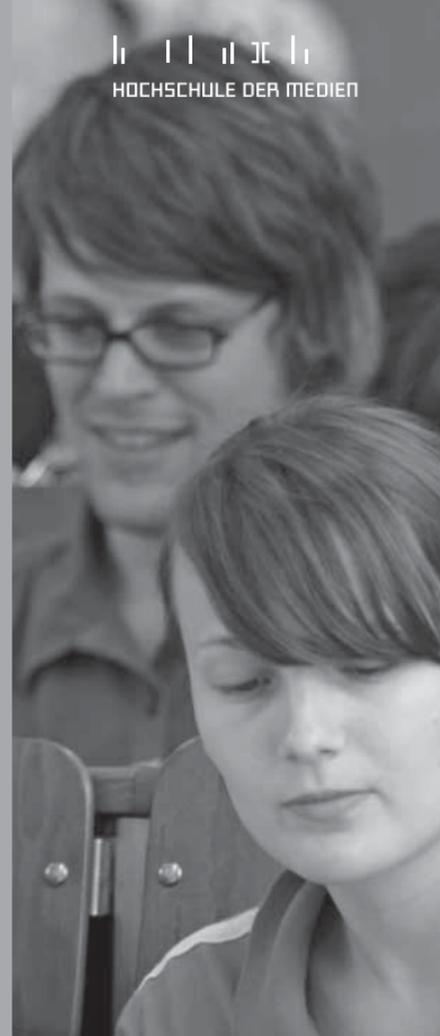
Bis zum 15. Juli bewerben!

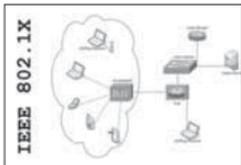
Wählen Sie aus 22 zukunftsorientierten Bachelor- und Master-Studiengängen der Hochschule der Medien (HdM):

www.hdm-stuttgart.de/studienangebot

Bewerben Sie sich ganz unkompliziert und bequem von zu Hause aus für einen Studienplatz im Wintersemester 2011/2012:

www.hdm-stuttgart.de/onlinebewerbung





Analyse und Umsetzung des IEEE 802.1X Standards in einer Wireless LAN Infrastruktur

Es ist ein lästiger und zugleich aus IT-Security-Sicht ein riskanter Vorgang, ein neues kabelloses Endgerät in ein bestehendes WLAN zu integrieren. Zur Authentifizierung wird ein Netzwerkschlüssel benötigt, welcher für alle Geräte eines WLANs derselbe ist und bei Änderungen auf allen geändert werden muss. Zudem muss dieser erst einmal mittels mehr oder weniger sicheren Verfahren auf die Endgeräte gebracht werden. Im Rahmen dieses studentischen Projektes wird die Client-Authentifizierung über den IEEE 802.1X Standard realisiert, welche sowohl den Administratoren als auch den Benutzern das Leben vereinfacht und eine Steigerung der Sicherheit bewirkt. Bei der Anmeldung an das WLAN werden dafür die Benutzerdaten benötigt.

Team

Johannes Goth, Simon Jung

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher

Automatische Installation und Einrichtung von Web-Applikationen und Diensten auf Linux-Systemen

Linux Server mit FAI (Fully Automatic Installation) zur automatischen Installation von Linux-Systemen mittels Netzwerk-Boot – Python-Skripte zur automatischen Installation und Einrichtung von Web-Applikationen (als Beispiel mediawiki) – Python-Skripte zum Backup von Webservern – Skripte dank Python weitestgehend plattformunabhängig – Modularer Aufbau: Einzelne Funktionen sind vollständig unabhängig von den jeweiligen Haupt-Skripten und lassen sich auch für andere Python Programme verwenden.

Team

Alexander Breunig, Simon Zehnder

Studiengang: Medieninformatik
Länge: 10 min
Betreuer: Prof. Dr. Martin Goik, Christoph Lindenmüller



Entwicklung eines Prototypen zur Bestellungs- und Warenverwaltung basierend auf Visual Basic 2010 und dem .NET Framework von Microsoft

In Zusammenarbeit mit der Firma RBS Wave GmbH soll ein individuell an die Bedürfnisse angepasstes System entwickelt werden. Mit dem System soll es möglich sein, Kunden, Benutzer, Hersteller, Lieferanten und die unterschiedlichen Warentypen zu verwalten. Außerdem sollen Bestellungen und der Bestand angelegt und bearbeitet werden können. Der Prototyp basiert auf Visual Basic 2010 und dem .NET Framework von Microsoft, Visual Studio 2010 und Microsoft SQL Server.

Team

Alina Starodub

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen

JavaScript Documentation Tool in Ruby

Das Tool soll es ermöglichen, den Dokumentationsvorgang von JavaScript-Code in den automatisierten Veröffentlichungsprozess (Beispielsweise mit Capistrano) zu integrieren. Die Verwendung der Templating-Engine von Ruby-on-Rails soll es Rails-erfahrenen Entwicklern erleichtern, die Ausgabe der Dokumentation an ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen. Die Veröffentlichung erfolgt in Form eines Ruby-Gems. Dies ermöglicht eine einfache Installation und Inbetriebnahme des Dokumentationstools.

Team

Jonathan Brachthäuser

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Walter Kriha

PCB-Viewer

Speziell im Bereich der Produktion steigt der Anspruch der Kunden bezüglich Qualität stetig an. Die visuelle Prüfung ist daher eines der Hauptbestandteile einer wirksamen Qualitätssicherung. Mit Hilfe des PCB-Viewers soll diese Prüfung nahezu automatisiert werden. Hauptbestandteil des PCB-Viewers ist zum einen die digitale Visualisierung des Layouts der entsprechenden Leiterplatte. Zum anderen sollen mit Hilfe dieses Tools die einzelnen Prüfschritte Step by Step angezeigt werden und das zu prüfende Bauteil auf der Leiterplatte dabei farblich hervorgehoben werden. Letztendlich werden die gesammelten Daten der Prüfung in einer vorhandenen Datenbank abgelegt bzw. archiviert, um auch zu späteren Zeitpunkten noch Zugriff auf die Ergebnisse zu haben.

Team

Patrick Olma

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Dr. Martin Goik



Picoo

Mit Picoo (PICTure COOrdinates) können Sie Ihre Fotos in einer Karte anzeigen und Ihren Urlaub noch einmal Revue passieren lassen oder Ihren Freunden zeigen, wo Sie überall waren. Wenn Ihre Kamera von sich aus keine Geokoordinaten speichern kann, ist das auch kein Problem, mit einem Klick auf die Karte können Sie die Koordinaten ins Foto speichern. Außerdem hat Picoo eine Präsentationsfunktion, diverse Filter und ein Ranking, damit Ihre Freunde nicht jedes Bild zu Gesicht bekommen müssen. Dazu kommen noch kleinere Annehmlichkeiten wie vergrößerbare Vorschaubilder und eine Ansicht der Metadaten Ihrer Fotos.

Team

Raphaela Butz, Jens Kröner

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Norman Pohl

SIP-Telefonie

Es wird eine Testumgebung aufgebaut, in der man über Voice-over-IP Telefone (Hardphone/Softphone) mit dem SIP-Protokoll miteinander telefonieren kann. Die Telefone werden an eine Soft-PBX (Private Branch Exchange) angeschlossen. Für die Auswahl der PBX (Asterisk oder 3Com VCX) wird es einen Vergleich geben. Die SIP-Abläufe typischer Kommunikationsszenarien und der VoIP-typische Protokoll-stack werden visualisiert. Eine zu installierende Testumgebung erlaubt es, übertragungstypische Störungen und Verzögerungen zu generieren und die Auswirkungen auf die Qualität der Übertragung zu beurteilen. Anhand der Testumgebung können die grundlegenden Abläufe von SIP-basiertem Voice-over-IP getestet und dargestellt werden.

Team

Stephan Gebhardt

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Roland Kiefer

Tischtennis: Ein sprachgesteuerter Punktezähler

„Wie viel steht es eigentlich?“ ist die wohl häufigste Frage beim Tischtennis. Um dies zu umgehen, habe ich einen Punktezähler entwickelt, der auf Spracheingabe reagiert. Am Anfang werden die Namen der beiden Spieler aufgenommen. Wer einen Punkt gemacht hat, sagt seinen Namen und bekommt so einen Punkt addiert. Das Programm sagt automatisch Punktstand, Aufschlagwechsel und den Gewinner an. Auch eine Korrekturfunktion ist integriert.

Team

Julia Sandrock

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher



XEN ADEX

Dieses Projekt findet in Kooperation mit der Firma sidion software- und ingenieur-dienstleistungen aus Stuttgart-Vaihingen statt. Das Projekt XEN ADEX setzt sich aus mehreren Teilprojekten zusammen, wobei die Studierenden Alexander Walter und Janos Lehnhardt den Projektteil ADEX übernehmen. Hierbei handelt es sich um die Überführung einer heterogenen Systemlandschaft mit Lotus Notes, LDAP-Verzeichnissever, Samba Domäne und Single Sign On Lösung in eine homogene Infrastruktur mit Microsoft Domäne und Microsoft Exchange Server. Es dreht sich also um ein echtes Projekt, wie man es in der IT-Welt antrifft ...

Team

Janos Lehnhardt, Alexander Walter

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar

Was jedermann für ausgemacht hält, verdient oft am meisten untersucht zu werden.

Georg Christoph Lichtenberg, 1853



Das Schwäbische Tagblatt ist die größte Tageszeitung im Landkreis Tübingen.
Die Südwest Presse / Neckar-Chronik ist die größte Tageszeitung in Horb.
www.tagblatt.de / www.neckar-chronik.de



Kochtainment

Kochen, Musik, Hörspiel – zusammen in einem Topf, gewürzt mit einer spinat-besessenen Ehefrau. Freuen Sie sich auf die Studioproduktion Medienwirtschaft. Nachkochen erlaubt!

Team

Andreas Bodmer, Francesco Carnevale, Meike Dorn, Heidrun Eckmeier, Benjamin Grell, Mario Koeppel, Kevin Lindauer, Tobias Luft, Frank Mende, Lisa Weis

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: ca. 10 min

Betreuer: Prof. Dr. Helmut Graebe, Heiko Schulz

Engagement für die Gesellschaft

Europa to go, Fürs Leben lernen und Nette Nachbarn – das sind die Themen der vorgeführten Produktionen, die Studenten des Studiengangs Medienwirtschaft realisiert haben.

„Nette Nachbarn“

„Fit fürs Leben - Jahrschule Harthausen“

„Einspieler zur Media Lounge: Eurovision Song Contest“

„Einspieler zur Media Lounge: Brüssel“

Team

Caren Braun

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: insgesamt ca. 30 min

Betreuer: Michael Burg, Prof. Stephan Ferdinand, Sarah Simon, Prof. Eckhard Wendling

Stundenplan Swiss Knife

Eine Erweiterung deines Online-Stundenplans: Hiermit kannst du Hohlstunden füllen, interessante Vorlesungen suchen oder dein ganzes Semester planen. Ohne großen Zeitaufwand findest du auch für eine ausgefallene Stunde noch spontan einen interessanten Ersatz. Die Suchergebnisse berücksichtigen aktuelle Ausfälle und Raumänderungen, sodass du dich auf die Daten verlassen kannst. Durch viele Filter- und Sortiermöglichkeiten begrenzt sich der Zeitaufwand auf ein Minimum und das Tool lässt sich mit jedem Browser bedienen. Auch mit deinem Smartphone. Natürlich alles im Web 2.0 Look ;).

Team

Aimo Künkel

Studiengang: Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Florian Fahrbach, Prof. Dr. Ansgar Gerlicher



Fridgo

Hinter Fridgo verbirgt sich eine hybride Anwendung zur Steuerung eines Kühlschranks. Mit der Software wird es möglich sein, die Temperatur und den Stromverbrauch einzusehen und ggf. zu verändern. Außerdem ist es möglich, Produkte über den Barcode einzuscannen und zu verwalten. Die Anwendung warnt automatisch, wenn ein Produkt sein Ablaufdatum erreicht hat. Eine weitere Funktionalität besteht darin Notizen auf dem Startscreen anzubringen. Zusätzlich ist geplant, eine Statistik zu implementieren, die verschiedene Werte über bestimmte Zeiträume anzeigen wird. Diese Anwendung sollte ein Teil des Smart Home Projektes sein, welches über ein ZigBee Mash Network läuft.

Team

Julian Armbruster, Matthias Nagel, Manuel Weber

Studiengang: Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Christoph Lindenmüller



PMMinsight

Wie jedes Semester veröffentlicht der Studiengang Print-Media-Management sein Studiengangsmagazin „PMMInsight“. Als Projekt des vierten Semesters soll die Imagebroschüre die praktische Umsetzung des erlernten Wissens darstellen. Hierbei liegen Konzeption, Gestaltung, Druck und Finanzierung komplett in den Händen der Studierenden. In der mittlerweile 11. Auflage werden unter dem Motto „Print vermittelt“ aktuelle Themen und Trends der Branche, Zukunftsaussichten sowie der Studiengang präsentiert. Wir laden Sie herzlich ein, sich an unserem Stand an der MediaNight bei Snacks und einem Glas Sekt selbst zu überzeugen!

Team

Silvia Bäuerlein, Kira Kornely, Swetlana Wegner

Studiengang: Print-Media-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Dipl. Wirt.-Ing (FH) Holger Rübiger

Pac(k)man

Inzwischen Brauch, setzt der Studiengang Verpackungstechnik für Liebhaber gepflegter Kulturgüter seine auserlesene Sammlung faszinierender Produktverpackungen um eine weitere Eigenkreation fort. Lassen Sie sich auch dieses Semester wieder vom Themenpark Faszination Konsumwelt überraschen und verführen!

Team

Pascal Martins Gomes

Studiengang: Verpackungstechnik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Christoph Häberle

Krumme Dinger? Wie Werbung wirkt.

Keiner schaut mehr hin, wenn Werbung läuft – egal ob im Fernsehen, Radio oder Internet. Der Studiengang Werbung und Marktkommunikation zeigt, wie man mit List beim Konsumenten dennoch für Aufsehen sorgt.

Team

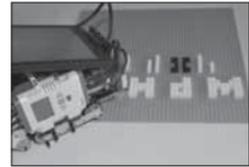
Andreas Baetzgen, Anna Boroday, Annette Hänslar

Studiengang: Werbung und Marktkommunikation

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Andreas Baetzgen

Location Based Advertizing with Lego Mindstorms



Unser Umfeld in der multimedialen Welt wird immer interaktiver, das gilt natürlich auch für den Bereich Werbung und Marketing. In einer Zeit in der man versucht mit mobilen Anwendungen zu punkten, liegt es nahe, dass bald ortsabhängige und personenbasierte Werbung miteinander verknüpft wird. Wir stellen in diesem Projekt einen „Ad-Robot“-Prototypen vor, welcher auf ortsabhängig positionierte RFID Signale reagiert und anhand dieser Signale passende Werbung auf dem robotereigenen und einem externen Advertising-Display bereitstellt. Unser Roboter wurde mit „Lego Mindstorms“ realisiert. Die Anwendung wurde mit Hilfe des Open Source Betriebssystems LeJOS in der Programmiersprache Java realisiert. Ein weiteres Ziel ist es, den kompletten Prozess für ortsbezogene Werbung zu simulieren.

Team

Marco Jakob, Jonathan Knoblauch, Joachim König, Kai-Markus Luer, Alexander Schlegel, Philip Stuible, Patrick Weber

Studiengang: Wirtschaftsinformatik

Länge: 10 min

Betreuer: Prof. Dr. Martin Forster, Marco Jakob

Zukunft mitgestalten



Der Verein der Freunde und Förderer der Hochschule der Medien fördert die Ausbildung von Nachwuchskräften an der Hochschule. Er unterstützt bei der Kontaktpflege zwischen Wissenschaft



Freunde und Förderer der
Hochschule der Medien
Stuttgart e.V.

und Wirtschaft, trägt durch finanzielle Zuschüsse zum Praxisbezug des Studiums bei, unterstützt Forschung und Lehre sowie bestimmte Studienvorhaben und Projekte.

Geschäftsstelle: Nobelstraße 10 · 70569 Stuttgart
Telefon (0711) 8923-2077 · Telefax (0711) 8923-2055
Ansprechpartner: Peter Marquardt · E-Mail: foerderverein@hdm-stuttgart.de
Internet: www.hdm-stuttgart.de/vff

Bereit für den Master-Step?

Die Hochschule der Medien (HdM) bietet Ihnen **sechs Master-Studiengänge** aus dem weiten Feld der Medien, einen **MBA** und die Möglichkeit zur **Promotion**.

Kommen Sie zum **Masterinfotag**:

28. Oktober 2011, ab 11 Uhr
Nobelstraße 10, 70569 Stuttgart

Alle Infos zu den Master-Programmen und der Veranstaltung finden Sie unter:

www.hdm-stuttgart.de/master



Aufführung der HdM Improvisations-Theatergruppe

Das Improtheater der HdM lädt zu seiner ersten Vorstellung in neuer Formation ein. Wir konfrontieren Sie innerhalb von 30 Minuten mit Bier-Teleportern und masochistischen Ex-Frauen sowie allem möglichen und unmöglichem Wahnsinn, den man sich so vorstellen kann. Was ist Improvisationstheater? Mit grobem Humor, stilvoller Blamage oder geschickt eingesetzten Genre-Klischees erschaffen Improvisationsspieler immer neue und abgedrehte Kurzszenen aus dem Nichts. Und das Beste: Impro kann man lernen. Das grundlegende Handwerkszeug um eine Szene (meistens) gelingen zu lassen, lässt sich in wenigen Grundsätze zusammenfassen. Der Rest ist Übungssache, Neugier und eine Prise Größenwahn. Bei Interesse einfach eine Mail an: janzschesche@yahoo.de.

Team

Jan Zschesche

Studiengang: Studiengangübergreifend

Länge: 30-45 Minuten

Gretchen 89ff.

Das HdM-Theater präsentiert GRETCHEN 89ff. von Lutz Hübner. „Wie kommt das schöne Kästchen hier herein? Ich schloss doch ganz gewiss den Schrein. Es ist doch wunderbar! Was mag wohl drinne sein?“ Das möchte Gretchen, die wohl bekannteste Jungfer der deutschen Theaterseligkeit in Faust eins, Seite 89 folgende wissen. Aber was für ein Typ Frau war Gretchen eigentlich? Eine klassische Schönheit mit biederem Kleid und Zöpfen? Eine abgebrühte kleine Zicke mit Bikinihöschchen und gepiercten Brustwarzen? Eine ängstliche junge Maid, die keine Ahnung vom Leben und noch weniger von den Männern hat? Und was verbirgt sich tatsächlich in dem ominösen Kästchen? Lassen Sie sich überraschen! Um 19.30 Uhr, Hörsaal 017 (gegenüber Audimax).

Team

Sophia Kuhs

Studiengang: Studiengangübergreifend

Länge: ca. 1,5 Stunden

Betreuer: Martin Roos



HdM-Band

Studierende, Ehemalige, Angestellte und Professoren der Hochschule der Medien spielen zusammen – außerhalb von Vorlesungen, Studienordnungen, Prüfungsstress. Musiker und Amateure verschiedener Generationen und Stilrichtungen finden sich in immer wieder neuen Formationen zusammen. Die Band repräsentiert die Vielfalt der Hochschule und gleichzeitig ein Stück gemeinsamen Weges. Beim Sommerkonzert der HdM-Band geht es wieder rockig zu. Die Open-Air-Bühne im Innenhof lädt ein zum Sitzen und Zuhören oder zum Tanzen und Energie rauslassen. Für Stadionatmosphäre sorgen eine Handvoll Formationen aus dem HdM-Band-Projekt, die das Semester über geprobt haben und jetzt zeigen wollen, was sie drauf haben.

Team

Helmut Graebe, Gunter Hübner, Björn von Prollius und viele Studierende

Studiengang: Studiengangübergreifend

Länge: ca. 1,5 Stunden

Betreuer: Björn von Prollius



Studienberatung

Das Richtige mit Medien: Von 18 bis etwa 20 Uhr wird eine Beratung rund um die Medien-Studiengänge an der Hochschule der Medien angeboten. Eine Anmeldung ist nicht nötig.

Team

Prof. Dr. Uwe Jäger, Stefan Zimmermann

Studiengang: Studiengangübergreifend

Länge: etwa 2 Stunden



zUStAende

Ob aktuelles Hochschulgeschehen oder interessante Lifestyle-Themen – die zUStAende ist seit Jahrzehnten Informations- und Unterhaltungsmedium der HdM-ler. Organisation, Journalismus, Fotografie, Lektorat, Layout, Anzeigen-Akquise, Druck und Weiterverarbeitung – all dies geschieht in studentischer Eigenregie. Unsere Themen im Sommersemester 2011: Aktuelles von der HdM, Mensch und Umwelt sowie interessante Inhalte aus aller Welt. Ein bunter Themen-Mix, bei dem für jeden Geschmack etwas dabei ist. Und wem die Printversion der zUStAende gefällt, der sollte auch einmal auf unserer Facebook-Fanpage („zUStAende“ – Die Studentenzeitschrift der HdM) vorbeischaun.

Team

Laura Bolotnikova, Saskia Letz, Nils Oeynhausen, Michelle Rosenstiel, Nina Steinhäuser, Florian Stumpff

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Kerstin Lauer

Jeder Erfolg hat seine Geschichte.



Praktikant im Europäischen Brandmanagement w | m

Studiengänge Betriebswirtschaftslehre, Volkswirtschaftslehre, Marketing/Vertrieb

Innovationsfähigkeit und Know-how-Vorsprung bestimmen den Bosch Unternehmenserfolg. Meistern Sie mit uns neue Aufgaben durch Ihre Bereitschaft, ständig etwas Neues zu lernen.

Für unseren Geschäftsbereich Power Tools in Leinfelden-Echterdingen suchen wir engagierte Studenten/innen (vorzugsweise Hauptstudium) für ein Praktikum.

Ihre Aufgaben: • aktuelle Projekte wie zum Beispiel die Erarbeitung und Umsetzung europaweiter strategischer Marketingkonzepte • Koordination und Abstimmung geplanter Aktivitäten mit Länder-Organisationen, interner Organisation und externen Agenturen • Unterstützung bei der Entwicklung internationaler Kommunikationskonzepte • administrative Unterstützung der Brandmanager im operativen Tagesgeschäft • Vorbereitung und Durchführung europäischer Kampagnen im Bereich Print und Online (Website, E-Mail-Marketing, Social Media)

Ihr Profil: • immatrikulierte/r Student/in • erfolgreich abgeschlossenes Grundstudium • Praktikumserfahrung oder Ausbildung, gerne Agenturerfahrung • MS-Office-Kenntnisse • Kommunikationsfähigkeit, selbstständiges und strukturiertes Arbeiten, Verantwortungsbewusstsein • Engagement und Teamgeist • gute Deutsch- und Englischkenntnisse • weitere Sprachen sind von Vorteil

Beginn: August 2011 bzw. Februar 2012

Dauer: 6 Monate

Jeder Erfolg hat seinen Anfang: Bewerben Sie sich jetzt.

Robert Bosch GmbH

Frau Kristine Falk

Geschäftsbereich Power Tools, Brandmanagement Blue Europe (PT-BEU/MKB)

kristine.falk@de.bosch.com



Nicht nur irgend- was mit Medien!

Die Hochschule der Medien (HdM) bietet Ihnen 15 Bachelor-Studiengänge aus dem weiten Feld der Medien.

Besuchen Sie die HdM am **Studieninfotag:**

16. November 2011, ab 9 Uhr
Nobelstraße 10, 70569 Stuttgart

Alle Infos zu den Bachelor-Programmen und der Veranstaltung finden Sie unter:

www.hdm-stuttgart.de/studieninfotag



Name	Raum	Seite
A		
AirCanvas	Foyer vor Bibliothek	38
Airport Guide	Foyer vor Bibliothek	44
Analyse und Umsetzung des IEEE 802.1X Standards	Foyer vor Audimax	68
Animating Bones	056 (Aquarium)	52
Architekturvisualisierung – Beyond Time	056 (Aquarium)	48
Audi R8 GTS	056 (Aquarium)	49
Aufführung der HdM Improvisations-Theatergruppe	017 (Seminarraum)	88
Automatische Installation und Einrichtung von Web-Applikationen	Foyer vor Audimax	69
AV-Projekt	012 (Audimax)	45
B		
Book2App	Foyer vor Poststelle	34
Blobrace	Foyer vor Audimax	60
D		
Das Schlingrippengewölbe der Schlosskapelle Dresden	056 (Aquarium)	50
Die Typopraxis	041 (Seminarraum)	14

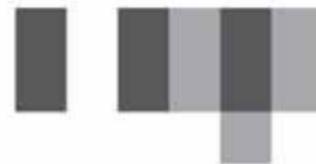
Name	Raum	Seite
Digitalisierung archäologischer Artefakte	Foyer vor 041	28
E		
Engagement für die Gesellschaft Entwicklung eines Prototypen zur Bestellungs- und Warenverwaltung	011 (Audimax)	79
Ernährungsberatungs-App für mobile Endgeräte mit phonegap	Foyer vor Audimax	70
E-Services	Foyer vor Audimax	61
Studiengang iPhone-App	Foyer vor Poststelle	35
exPlane	Foyer vor Bibliothek	39
F		
Fridgo	Foyer vor Audimax	81
G		
Glen	052 (Hardcut)	15
Gretchen 89ff.	017 (Seminarraum)	89
H		
HdM Internal eXchange	Foyer vor Audimax	56
HdM Sketchup	Foyer vor Studienbüro	30
HdM-Band	Außenbereich	90
Humanised – Der Mensch im medialen Rausch	U53 (Spielwiese)	13

Name	Raum	Seite
I		
Itchy and Edgy	052 (Hardcut)	11
Interaktive Studien- gangsbeschreibung OMM	Foyer vor Poststelle	31
J		
JavaScript Documentation Tool in Ruby	Foyer vor Audimax	71
K		
Kleiner Roland ... Großes Kino!	052 (Hardcut)	22
Kochtainment	U32 (Seminarraum)	78
KOMPASS	Foyer vor Bibliothek	16
Krumme Dinger?		
Wie Werbung wirkt.	U31 (Seminarraum)	84
L		
Let's Roll!	052 (Hardcut)	12
Life on Three Wheels	2U12 (Treppenstudio)	17
Location Based Advertizing with Lego Mindstorms	Foyer vor Audimax	85
Loftico	Foyer vor Audimax	62
M		
Märchenhaf(dt)	Foyer vor Studienbüro	26
Marktforschung Social Media	013 (Audimax)	37
MEDIA LOUNGE – Europa to go	U44 (Fernsehstudio)	23
MEDIAkompakt	Foyer vor Studienbüro	46

Name	Raum	Seite
mobileHoRST	Foyer vor Audimax	63
Motion Holographics	Foyer vor 044	18
Multimedia Projekt	Foyer vor Poststelle	36
My Life Will Be Brilliant	052 (Hardcut)	24
N		
Natural User Interface – Gestensteuerung mit Kinect	Foyer vor Audimax	57
Newsportal für die neue OMM-Website	Foyer vor Poststelle	32
O		
Online-Medien-Management.TV		
Live Webcast	Foyer vor Poststelle	33
OPEN CADDIE	Foyer vor Audimax	58
P		
Pac(k)man	Foyer vor Studienbüro	83
Panini Tausch App – iPhoneverwaltung von Stickern	Foyer vor Audimax	64
PCB-Viewer	Foyer vor Audimax	72
Picoo	Foyer vor Audimax	73
Pixel Defense (Tower Defense Computerspiel)	Foyer vor Audimax	53
PMMinsight	Foyer vor Studienbüro	82
Q		
QR-BASS	Foyer vor Audimax	65

Name	Raum	Seite
R		
Reaching Higher	056 (Aquarium)	51
Redaktion Zukunft iPad App	041 (Seminarraum)	29
Rummel	044 (CA-Videostudio)	19
S		
Schöne Aussichten	052 (Hardcut)	20
Share Your Experience	Foyer vor Bibliothek	40
SIP-Telefonie	Foyer vor Audimax	74
Spacecraft	Foyer vor Audimax	54
Studienberatung	Raum 002	91
Studioproduktion Ton	U54 (Tonstudio)	10
Stundenplan Swiss Knife	Foyer vor Audimax	80
T		
The League of Extraordinary Students / 2d Jump'n'Run – PC – Game	Foyer vor Audimax	55
Tischtennis: Ein sprachgesteuerter Punkteähler	Foyer vor Audimax	75
TNT InfoConnectivity System	Foyer vor Bibliothek	41
V		
Veganer und Fleisch(fr)esser	U32 (Seminarraum)	27
W		
Waffenbrüder	2U12 (Treppenstudio)	25

Name	Raum	Seite
Walk In' To The Air	Foyer vor Bibliothek	42
Wer anderen einen Bunker baut	052 (Hardcut)	21
X		
XEN ADEX	Foyer vor Audimax	76
Y		
YouAreClang	Foyer vor Bibliothek	43
Z		
Zend Framework Projekt	Foyer vor Audimax	59
zUStAende	Foyer vor Radiobar	92



MACKEVISION
passion & technology

DSV Gruppe

Deutscher Sparkassenverlag



Herausgeber	Hochschule der Medien MediaNight-Komitee Nobelstr. 10 70569 Stuttgart
Inhalte	Verantwortlich für die Informationen zu den Produktionen sind die einzelnen Präsentationsteams.
Redaktion:	Kerstin Lauer
Anzeigen:	Leonie Melber
Covergestaltung:	Miguel Linares-Villen und Anna Vilalta-Eritja
Layout und Satz:	Rebecca Glaser, Susanne Höcht und Yvonne Leuze
Auflage:	1000 Exemplare
Druck:	Produktionsamt der Hochschule der Medien

Wir bedanken uns bei allen Professoren, Mitarbeitern und Helfern.

DAMIT START-UPS NICHT IN EINER GARAGE ANFANGEN MÜSSEN

→ www.l-bank.de/existenzgruendungen



Aus Liebe zum Land

L-BANK
Staatsbank für Baden-Württemberg

Greifen Sie nach den Sternen!



Talente gesucht (m/w)

■■■ Willkommen bei dmc. Seit nunmehr 15 Jahren bieten wir namhaften Kunden zukunftsweisende E-Commerce-Lösungen, garantieren Wettbewerbsvorteile und messbare Erfolge. Mit unseren Synergien aus Beratung, Marketing und Technologie in unserem Kerngeschäftsfeld E-Commerce erzielen wir mit unseren rund 200 Mitarbeitern gesamtheitliche Lösungen immer wieder mit dem Ergebnis: **Besseres E-Commerce.**

Wir suchen Studenten und Absolventen (w/m) in folgenden Bereichen:

- Web Development
- Grafik/Webdesign
- Project Management
- Corporate Services

Haben Sie Interesse? Wir informieren Sie gerne über die aktuellen Einstiegsmöglichkeiten.

dmc digital media center GmbH
Human Resources
Rommelstraße 11, 70376 Stuttgart
www.dmc.de/jobs

Carmen Saneluk
Telefon +49 711 60 17 47 - 0
E-Mail jobs@dmc.de



dmc
digital media center