

FORSCHUNGSBERICHT 2025

**HOCHSCHULE DER MEDIEN (HDM) STUTTGART
INSTITUT FÜR ANGEWANDTE FORSCHUNG (IAF)**

IMPRESSUM

Forschungsbericht für das Jahr 2025

Herausgeber:

Hochschule der Medien
Nobelstraße 10
70569 Stuttgart
Tel. 0711/89 23-10
Fax 0711/89 23-11
info@hdm-stuttgart.de
www.hdm-stuttgart.de

Übersichtsseite zum Forschungsbericht 2025 Hochschule der Medien (HdM), Stuttgart

Verantwortlicher für den Bericht

Prof. Dr. Nils Högsdal
Prorektor für Innovation
hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711/89 23-2003

Ansprechpartner für Rückfragen

Alexandra Wenzel
wenzel@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711/89 23-2614

FuE Leistungen 2025

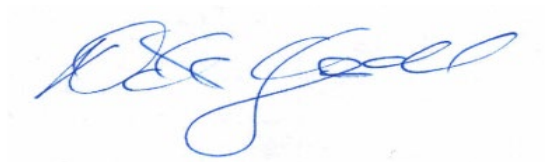
Drittmittel Kategorie 1	5.264.558 €
Drittmittel Kategorie 2	453.845 €
Drittmittel Gesamt:	5.718.403 €
Anzahl der Publikationen peer reviewed	56
Veröffentlichte Promotionsarbeiten	6
Sonstige wissenschaftliche Publikationen	103
Patentanmeldungen	0

Zahl der forschungsbezogenen Mitarbeiter/innen im Berichtsjahr

Die Stelle der Forschungsreferentin (75%) wird wie bisher von Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel M. A. besetzt. Zusätzlich wurde das IAF durch Jannik Theiss (50% bis Dezember 2025) verstärkt.

Mit leichten Fluktuationen durch auslaufende Verträge und Neueinstellungen waren im IAF im Jahr 2025 48 Personen (38,26 VZÄ) beschäftigt, wovon 25 Personen vollzeitbeschäftigt als wissenschaftliche Mitarbeiter angestellt sind (Stand Dezember 2025).

Stuttgart, den 12.02.2026



Prof. Dr. Nils Högsdal, Prorektor für Innovation

INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort — 3
2. Allgemeine Entwicklung an der HdM — 4
 - 2.1. Entwicklung des IAF — 6
 - 2.2. Drittmittelentwicklung — 8
 - 2.3. Promotionsvorhaben — 9
 - 2.4. Forschungsleuchttürme der HdM — 10
3. Forschungsprojekte an der HdM — 34
4. Tabellenanhang — 120
 - 4.1. Wissenschaftliche Publikationen — 120
 - 4.2. Drittmittel mit direktem Forschungsbezug (Kategorie 1) — 134
 - 4.3. Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2) — 140
 - 4.4. Gesamtsumme aller Drittmittel — 141
 - 4.5. Promotionen — 142
 - 4.6. Vorträge — 146



Prof. Dr. Nils Högsdal

1. VORWORT

Für mich persönlich ist dies der zehnte und zugleich letzte Forschungsbericht, den ich als Prorektor verantworte. Rückblickend schließt sich damit ein Kreis: Bereits im Forschungsbericht 2016 habe ich betont, dass nicht die Kennzahlen allein entscheidend sind, sondern vor allem die inhaltliche Entwicklung – neue Kolleginnen und Kollegen, eine wachsende Projektpipeline, Medienkompetenz als Enabler für Digitalisierung und der Zugang zur Promotion als zentraler Motivationsfaktor. Zehn Jahre später schauen wir auf einen neuen Drittmittelrekord mit knapp 5,3 Millionen Euro. Dies bedeutet fast eine Vervierfachung gegenüber der Zahlen von 2015. Auch bei den Veröffentlichungen haben wir im vergangenen Jahr einen Sprung nach vorne gemacht mit insgesamt 163 wissenschaftlichen Publikationen, wovon fast ein Drittel einen Peer-Review-Prozess durchlaufen hat.

Hinter diesen Zahlen stehen engagierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, spannende Projekte, attraktive Perspektiven für den wissenschaftlichen Nachwuchs sowie eine weiterwachsende Zahl an Promotionen. Mehr als 30 Kolleginnen und Kollegen haben sich bei der Neuausschreibung der Forschungsleuchttürme beteiligt. Forschung ist damit längst kein „Nice-to-have“ mehr für eine Hochschule für Angewandte Wissenschaften, sondern integraler Bestandteil der DNA der Hochschule der Medien Stuttgart – inklusive eigenständiger Promotionsmöglichkeiten und entsprechender Unterstützungsstrukturen. Dazu zählt unter anderem unsere Ethikkommission, deren Beratung im vergangenen Jahr regelmäßig in Anspruch genommen wurde.

Neben den Projekten war das Jahr geprägt von zahlreichen wissenschaftlichen Veranstaltungen und Transferformaten. Ein Beispiel ist das G-Forum, das erstmals an einer Hochschule für Angewandte Wissenschaften stattfand. Den über 250 Teilnehmenden aus Wissenschaft, Politik und Praxis konnten wir eindrucksvoll zeigen, welche Rolle die HdM im Stuttgarter Innovationsökosystem einnimmt. Besonders gefreut haben wir uns über die Keynote unseres Finanzministers Dr. Danyal Bayaz.

Mein ausdrücklicher Dank gilt dem Team des Instituts für Angewandte Forschung: Alexandra Wenzel als Forschungs Koordinatorin, Barbara Teutsch als zentrale Ansprechpartnerin für unsere Promovierenden sowie Jannik Theiss und Dr. Michael Schneider als IAF-Mitarbeiter, ebenso wie den Kolleginnen und Kollegen im IAF-Vorstand.

Zwei Projekte möchte ich noch exemplarisch hervorheben:

Unser erster EXIST-Forschungstransfer ist für die HdM ein Meilenstein. Unter der Leitung von Johannes Maucher und seinem Team wird erstmals ein forschungsbasiertes KI-Projekt über dieses hochkompetitive Bundesprogramm systematisch in Richtung Marktreife geführt – ein starkes Signal für die Leistungsfähigkeit unseres Forschungs- und Transferökosystems.

Ein weiterer Höhepunkt ist die Förderung unseres NXTGN-Antrags als eine von bundesweit zehn Startup Factories. Neben der HdM sind die Universitäten Stuttgart, Heidelberg, Ulm und das KIT, die NXTGN Management GmbH sowie Campus Founders und das IPAI beteiligt. Gemeinsam mit Unternehmenspartnern entsteht eine Plattform, die Gründung, Transfer, Industriekooperationen und Talententwicklung strategisch verzahnt. Dass die HdM hier als einzige HAW Partner dieses Konsortiums ist, unterstreicht die wachsende Bedeutung unserer Gründung- und Transferaktivitäten.

Mit dem Wechsel im Rektorat nach dem Ruhestand von Prof. Dr. Alexander Roos hin zu Prof. Dr. Boris Kühnle endet für mich nach drei Amtszeiten die spannende Aufgabe als Prorektor. Ich freue mich darauf, künftig mehr Zeit für meine eigene Forschung und die Betreuung meiner Promovierenden zu haben – und im Rahmen der NXTGN Startup Factory gemeinsam mit starken Partnern das Entrepreneurship Education Excellence Center weiter aufzubauen.

Ich danke allen Forschenden, Promovierenden, Projektpartnern und Unterstützenden, die mit ihrem Einsatz dazu beitragen, dass die HdM heute als sichtbarer Akteur im Forschungs- und Innovationssystem wahrgenommen wird. Ich wünsche meinem geschätzten Kollegen und Nachfolger Prof. Dr. Martin Engstler viel Erfolg und Gestaltungsfreude. Ich bin überzeugt: Die kommenden Jahre werden spannend und die besten Jahre liegen noch vor uns. Zwar gehen einige erfahrene Kolleginnen und Kollegen in den Ruhestand, gleichzeitig jedoch wächst eine neue Generation nach, die bereits heute Verantwortung übernimmt und ich beobachte mit Begeisterung, wie Themen verstetigt werden. Dem IAF und der HdM bleibe ich als Forscher erhalten – mit großer Dankbarkeit für das gemeinsam Erreichte und mit Vorfreude auf das, was kommt.



Prof. Dr. Nils Högsdal

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Die Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) ist eine staatliche Hochschule für Angewandte Wissenschaften mit einem klaren Profil an den Schnittstellen von Medien, Information, Kommunikation und Digitalisierung. Sie verbindet ingenieurwissenschaftliche, gestalterische, wirtschaftliche sowie sozial- und informationswissenschaftliche Perspektiven und bearbeitet medienbezogene Fragestellungen interdisziplinär, praxisnah und forschungsorientiert. Ziel der Hochschule ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse, innovative Lehrkonzepte und anwendungsbezogene Forschung miteinander zu verknüpfen und aktiv zur gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Entwicklung beizutragen.

In den vergangenen zwei Jahrzehnten hat sich die HdM unter der Leitung von Prof. Dr. Alexander W. Roos, der von November 2006 bis Oktober 2025 als Rektor amtierte, kontinuierlich weiterentwickelt. In dieser Zeit wurde das Profil der Hochschule strategisch geschärft, ihre Sichtbarkeit regional wie überregional deutlich erhöht und die institutionelle Bedeutung von Forschung systematisch ausgebaut. Forschung wurde an der HdM stets als integraler Bestandteil einer lebendigen Hochschule verstanden – sowohl als Grundlage für eine aktuelle, wissenschaftlich fundierte Lehre als auch als Voraussetzung für den erfolgreichen Transfer von Wissen in Wirtschaft, Verwaltung und Gesellschaft.

Die Forschungsaktivitäten der HdM umfassen heute ein breites Spektrum medien- und digitalisierungsbezogener Themenfelder. Dazu zählen unter anderem nachhaltige Verpackungssysteme, daten- und KI-gestützte Verfahren zur Analyse und Prüfung digitaler Dokumente, Anwendungen der Künstlichen Intelligenz in sicherheitsrelevanten und administrativen Kontexten, Medieninnovationen sowie Fragestellungen der Informations- und Kommunikationsgesellschaft. Internationale Kooperationen, unter anderem mit Hochschulen in Europa und Asien, sowie die Mitwirkung an Promotionsvorhaben unterstreichen die wissenschaftliche Vernetzung der HdM. Ziel ist es, medien- und digitalisierungsbezogenes Know-how nicht nur innerhalb klassischer Medienbranchen, sondern auch in andere Wirtschafts- und Anwendungsfelder zu transferieren und dort Innovations- und Transformationsprozesse aktiv zu unterstützen.

Zum 1. November 2025 übernahm Prof. Dr. Boris Alexander Kühnle das Amt des Rektors der Hochschule der Medien. Er wurde im März 2025 vom Hochschulrat und vom Senat im ersten Wahlgang mit absoluter Mehrheit gewählt. Kühnle bringt umfassende Erfahrung aus Wissenschaft, Hochschulmanagement und Medienwirtschaft mit. Zuvor war er Direktor des Center for Advanced Studies der Dualen Hochschule Baden-Württemberg sowie langjähriger Professor und Studiendekan an der HdM. In seiner Funktion als Rektor verfolgt er das Ziel, das interdisziplinäre Profil der Hochschule weiter zu stärken, fakultätsübergreifende Zusammenarbeit auszubauen und die HdM als zentrale Akteurin in den Themenfeldern Information, Kommunikation, Medien und Digitalisierung strategisch weiterzuentwickeln.

Die Hochschulleitung wird durch Kanzlerin Nicole Kuhn sowie ein neues Team ergänzt. Ab dem Sommersemester 2026 verantwortet Prof. Dr. Martin Engstler als Prorektor den Bereich Forschung und Transfer, Prof. Dr. Nicolai Schädel das Ressort Studium und Lehre und Prof. Dr. Katrin Hassenstein die Bereiche Kommunikation und Marketing. Mit dieser Leitungsstruktur ist die Hochschule organisatorisch darauf ausgerichtet, Forschung, Lehre, Transfer und institutionelle Entwicklung integriert und nachhaltig voranzubringen.

Studium und Lehre an der HdM sind konsequent praxis-, projekt- und forschungsorientiert ausgerichtet. Die Hochschule verfolgt das Ziel, Studierende auf wissenschaftlicher Grundlage für die komplexen Anforderungen einer digitalen, mediatisierten und vernetzten Gesellschaft zu qualifizieren. Charakteristisch für die Lehre an der HdM ist die enge Verzahnung von theoretischen Grundlagen, anwendungsbezogenen Projekten und forschungsnahen Lehrformaten. Lehrinhalte werden regelmäßig durch aktuelle Forschungsergebnisse, technologische Entwicklungen sowie Impulse aus Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft weiterentwickelt.

Die HdM gliedert sich in die drei Fakultäten Druck und Medien, Electronic Media sowie Information und Kommunikation. Diese Struktur ermöglicht sowohl eine disziplinäre Vertiefung als auch eine ausgeprägte interdisziplinäre Zusammenarbeit. Fakultätsübergreifende Projektarbeiten, Laborformate und kooperative Lehr- und Forschungsprojekte sind fester Bestandteil des Studienkonzepts und fördern den Austausch zwischen technischen, gestalterischen, wirtschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Perspektiven.

Die HdM führt zum Wintersemester 2024/2025 den neuen Bachelorstudiengang Media Entertainment ein. Der Studiengang richtet sich an Studieninteressierte mit Interesse am nonfiktionalen Bewegtbild-Entertainment und vermittelt ein ganzheitliches Verständnis der Branche. Inhaltlich basiert das Studium auf den drei Säulen Konzeption, Produktion und Vermarktung und verbindet wissenschaftlich fundierte Lehre mit praxisnaher Ausbildung. Module wie Formatentwicklung, Drehbuch, Producing und Herstellungsplanung werden durch eigene Produktionen und ein integriertes Praxissemester ergänzt. Der Studiengang schließt nach sieben Semestern mit dem Bachelor of Arts ab und qualifiziert für vielfältige Tätigkeiten in Produktion, Redaktion, Marketing, Künstlermanagement und Social Media – sowohl in Medienunternehmen als auch in mediennahen Bereichen anderer Branchen. Der bisherige Bachelorstudiengang Verpackungstechnik an der Hochschule der Medien Stuttgart wird neu ausgerichtet und ab dem Wintersemester 2025/2026 unter dem Namen: Technisches Produktmanagement – Technisches Design angeboten. Ziel der Neuausrichtung ist es, Studierende auf die steigenden Anforderungen komplexer, vernetzter und nachhaltiger Produkt- und Innovationsprozesse vorzubereiten. Der Studiengang basiert auf einer soliden ingenieurwissenschaftlichen Ausbildung und vermittelt zentrale Kompetenzen der modernen Produktentwicklung.

Das Studienangebot umfasst zwei Vertiefungsrichtungen. Die Vertiefung Technisches Produktmanagement fokussiert die strategische Planung und Steuerung des gesamten Produktlebenszyklus von der Idee bis zum Markterfolg und vermittelt technologische, wirtschaftliche und koordinative Kompetenzen. Die Vertiefung "Technisches Design Verpackungssysteme" legt den Schwerpunkt auf Material-, Produkt- und Verpackungsentwicklung und verbindet technische, gestalterische und logistische Aspekte mit Anforderungen an User Experience und Nachhaltigkeit. Beide Vertiefungen sind stark praxisorientiert und nutzen Werkstätten, Labore und moderne technische Infrastrukturen zur Entwicklung und Erprobung von Prototypen.

Die Hochschule der Medien bietet folgende **Bachelorstudiengänge** an:

1. Audiovisuelle Medien – Bachelor of Engineering
2. Bibliothek und digitale Information – Bachelor of Arts
3. Crossmedia-Redaktion / Public Relations – Bachelor of Arts
4. Deutsch-Chinesischer Studiengang Medien und Technologie – Bachelor of Engineering
5. Digital- und Medienwirtschaft – Bachelor of Arts
6. Informationsdesign – Bachelor of Arts
7. Integriertes Produktdesign – Bachelor of Arts
8. Media Entertainment – Bachelor of Arts
9. Mediapublishing – Bachelor of Arts
10. Medien- und Wirtschaftspsychologie – Bachelor of Science
11. Medieninformatik – Bachelor of Science
12. Mobile Medien – Bachelor of Science
13. Online-Medien-Management – Bachelor of Arts
14. Print Media and Packaging Technologies – Bachelor of Engineering
15. Social Media Marketing & Management – Bachelor of Arts
16. Technisches Produktmanagement – Technisches Design – Bachelor of Engineering
17. Werbung und Marktkommunikation – Bachelor of Arts
18. Wirtschaftsinformatik und digitale Medien – Bachelor of Science
19. Wirtschaftsingenieurwesen Medien – Bachelor of Science

Die konsekutiven **Vollzeit-Masterstudiengänge** der HdM sind:

1. Audiovisual Media Creation and Technology – Master of Science
2. Computer Science and Media – Master of Science
3. Crossmedia Publishing & Management – Master of Arts
4. Digital Design – Master of Arts
5. Master of Media Research – Master of Arts
6. Medienmanagement – Master of Arts
7. Packaging Development Management – Master of Science
8. Social Media Marketing & Management – Master of Science
9. Unternehmenskommunikation – Master of Arts
10. Wirtschaftsinformatik – Master of Science

Ergänzend zu den Vollzeitstudiengängen bietet die HdM folgende **berufsbegleitende Masterprogramme** an:

1. Intra- und Entrepreneurship – Master (berufsbegleitend)
2. Data Science and Business Analytics – Master of Science (berufsbegleitend)
3. Business Management – Master of Business Administration (berufsbegleitend)
4. Bibliotheks- und Informationsmanagement – Master of Arts (berufsbegleitend)

Darüber hinaus werden Einzelmodule mit Hochschulzertifikat angeboten, unter anderem in den Bereichen Corporate Communication, Data Science and Business Analytics und Digital Innovation.

Die Hochschule der Medien verzeichnet seit Jahren kontinuierliches Wachstum. Seit 2001 hat sich die Zahl der Studierenden mehr als verdoppelt und liegt heute bei rund 5.500 Studierenden. Parallel dazu wurde das Studienangebot kontinuierlich erweitert. Um den gestiegenen Anforderungen an projekt- und praxisorientierte Lehre gerecht zu werden, investiert die Hochschule fortlaufend in ihre bauliche und technische Infrastruktur.

Die hohe Qualität von Studium und Lehre spiegelt sich auch in der Wahrnehmung durch Studierende wider. Die HdM zählt regelmäßig zu den bestbewerteten und erreicht eine sehr hohe Weiterempfehlungsrate. Diese Ergebnisse sind Ausdruck einer lernförderlichen Studienumgebung, einer engen Betreuung sowie eines klaren Praxis- und Forschungsbezugs der Studienangebote. Auch 2025 gehört die HdM zu den beliebtesten Hochschulen in Deutschland. Im Ranking des Bewertungsportals StudyCheck landete sie erneut unter den Top Ten und erhielt die Auszeichnung „TOP Hochschule“. Knapp 84.000 Bewertungen von Studierenden aus dem Kalenderjahr 2024 wurden dafür ausgewertet.

Am Standort Nobelstraße wird der Campus durch den Bau eines weiteren Lehr- und Lerngebäudes erweitert. Der neue, viergeschossige Bau ist als flexibel nutzbares Lehr- und Unterrichtsgebäude konzipiert und soll insbesondere projektorientiertes Arbeiten, Selbststudium, betreutes Lernen sowie kollaborative Lehr- und Lernformate unterstützen. Mit zusätzlichen Flächen für Lehre, Projektarbeit und studentisches Arbeiten reagiert die HdM auf den wachsenden Raumbedarf infolge steigender Studierendenzahlen. Die Inbetriebnahme des Gebäudes ist für das Jahr 2029 vorgesehen.

Die Hochschule der Medien Stuttgart ist heute eine etablierte, forschungsaktive und interdisziplinär ausgerichtete Hochschule mit einem klaren Profil an der Schnittstelle von Medien und Digitalisierung. Mit einer starken Hochschulleitung, einem breit gefächerten Studienangebot, einer konsequent forschungs- und praxisorientierten Lehre sowie einer gezielten Weiterentwicklung der infrastrukturellen Rahmenbedingungen bietet sie ein leistungsfähiges Umfeld für angewandte Forschung, Nachwuchsförderung und Wissenstransfer. Dieses institutionelle Umfeld bildet die tragfähige Grundlage für die im vorliegenden Forschungsbericht dargestellten Forschungs-, Entwicklungs- und Transferprojekte.

2.1. ENTWICKLUNG DES IAF

Das Jahr 2025 war für die Hochschule der Medien (HdM) ein bewegtes und prägendes Jahr, das von bedeutenden Abschieden, neuen Führungsverantwortungen, zahlreichen Auszeichnungen und vielfältigen Aktivitäten auf Studium, Forschung und Transfer geprägt war. Studierende und Lehrende der HdM erzielten mehrfach herausragende Leistungen – sei es in Wettbewerben, Rankings oder in der Weiterentwicklung des Studienangebots.

Zentrale Impulse für die forschungsorientierte Entwicklung der Hochschule setzt das Institut für Angewandte Forschung (IAF). Es ist eine tragende Säule der Forschungs- und Transferaktivitäten, die anwendungsorientierte Forschungs- und Entwicklungsprojekte sowie Dienstleistungsaufträge innerhalb des Bildungs- und Forschungsauftrags der HdM unterstützt. Als organisatorische und inhaltliche Schnittstelle fördert das IAF die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Professorinnen und Professoren, begleitet die Einwerbung von Drittmitteln und unterstützt die professionelle Abwicklung, Koordination und Vernetzung von Forschungs-, Entwicklungs- und Transferprojekten. Dadurch leistet das IAF einen wesentlichen Beitrag zur strategischen Weiterentwicklung der institutionellen Forschungslandschaft.

Ein besonders sichtbares Beispiel für die praxisnahe und gesellschaftlich hochrelevante Forschung an der HdM ist ein KI-Forschungsprojekt zur Erkennung gefälschter Identitätsdokumente, das in Kooperation mit dem Landeskriminalamt Baden-Württemberg realisiert wurde. Die entwickelte Künstliche Intelligenz analysiert amtliche Dokumente und Ausweispapiere anhand umfangreicher Vergleichsdaten und erkennt selbst feinste Abweichungen, die für das menschliche Auge kaum wahrnehmbar sind. Die Technologie beschleunigt Ermittlungsprozesse erheblich und liefert belastbare Entscheidungsgrundlagen für Sicherheitsbehörden und Gerichte.

Über den kriminalistischen Einsatz hinaus eröffnet das Projekt Perspektiven für weitere behördliche Anwendungsfelder. So wird erwartet, dass KI-gestützte Dokumentenprüfungen künftig auch Genehmigungsverfahren im Kontext von Flucht und Asyl beschleunigen können. Entsprechend groß ist das Interesse auf Bundesebene: Sowohl die Bundespolizei als auch weitere Sicherheitsbehörden verfolgen aufmerksam, welche einsatzfähigen Lösungen die Forschungsk Kooperation zwischen dem LKA und der Hochschule der Medien noch bereitstellen kann. Auch das nordrhein-westfälische Innenministerium unterstrich die bundesweite Relevanz des Projekts und beteiligte sich kurzfristig mit 100.000 Euro an den Forschungskosten.

Die besondere Leistungsfähigkeit und Transferorientierung des Projekts spiegeln sich zudem in einem wichtigen Erfolg im Bereich forschungsbasierter Ausgründungen wider: Die Hochschule der Medien Stuttgart erhielt erstmals eine EXIST-Forschungstransferförderung für das Ausgründungsprojekt. Das KI-Assistenzsystem wird unter der Leitung von Dr. Johannes Maucher am HdM Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) in Kooperation mit dem Landeskriminalamt Baden-Württemberg entwickelt. Das Gründungsteam um die Doktoranden Daniel Griebhaber, Patrick Takenaka und Manuel Eberhardinger entwickelt die Forschungsergebnisse gemeinsam mit Sebastian Franze und Rolf Fauser zu einem marktfähigen Produkt weiter. Der Erfolg von DOKIQ markiert einen wichtigen Meilenstein für die Forschungs-, Transfer- und Gründungsaktivitäten der HdM und verdeutlicht eindrucksvoll das Potenzial anwendungsorientierter, interdisziplinärer KI-Forschung mit gesellschaftlicher Wirkung.

Auf dieser thematischen und methodischen Grundlage baut das **Forschungsprojekt KI4POL** auf, das 2025 startete und bis Ende 2027 läuft. In diesem Folgeprojekt untersucht das IAAI gemeinsam mit dem Landespolizeipräsidentium Baden-Württemberg das **Potenzial von KI-Verfahren im polizeilichen Umfeld** noch breiter: Ausgangspunkt ist die Analyse und Bewertung vielfältiger KI-Anwendungsfälle in der Polizeiarbeit – von der Erfassung und Priorisierung potenzieller Einsatzfelder über die prototypische Entwicklung technischer Lösungen bis hin zur praktischen Erprobung. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf Bereichen wie automatisierter Video- und Datenanalyse, KI-gestützter Analyse großer Fallzahlen oder administrativer Prozessunterstützung, die Polizeiabläufe effizienter, sicherer und anwenderfreundlicher machen können. Die enge Zusammenarbeit zwischen der HdM und den Polizeibehörden ermöglicht nicht nur interdisziplinäre Forschung, sondern bietet Studierenden zahlreiche Möglichkeiten, sich durch projektbezogene Arbeiten, Abschlussarbeiten und praktische Einblicke in reale Sicherheitsprozesse einzubringen. So trägt KI4POL nicht zuletzt zur Ausbildungs- und Forschungsexzellenz der HdM bei und verknüpft wissenschaftliche Innovation mit gesellschaftlicher Relevanz.

Die Forschungsaktivitäten des IAF sind stark durch disziplinübergreifende Vernetzung gekennzeichnet. Diese enge Zusammenarbeit über Fach- und Fakultätsgrenzen hinweg ermöglicht es, komplexe technologische und gesellschaftliche Zukunftsthemen ganzheitlich zu adressieren und praxisnahe Lösungen zu entwickeln. Gleichzeitig stärkt die Forschungsarbeit die Qualität und Aktualität der Lehre – insbesondere im Masterbereich, wo forschungsbasierte Lehre und die aktive Einbindung von Studierenden in laufende Forschungsprojekte unverzichtbar sind.

Darüber hinaus erhöht eine ausgeprägte Forschungsorientierung die Attraktivität der Hochschule sowohl bei der Gewinnung wissenschaftlicher Mitarbeitender als auch im internationalen Hochschulkontext. Forschungsaktive Hochschulen sind für internationale Partneruniversitäten zentrale Voraussetzungen für den Austausch von Studierenden und die Entwicklung gemeinsamer Programme. Nicht zuletzt leisten anwendungsorientierte Forschung und systematischer Wissenstransfer einen wichtigen Beitrag zur Innovationsfähigkeit – besonders kleiner und mittlerer Unternehmen – sowie zur nachhaltigen Entwicklung der Region. Auf diese Weise steigert das IAF die Sichtbarkeit der HdM und fördert ihre positive Wahrnehmung als leistungsfähige, forschungsstarke Institution.

Alle Professorinnen und Professoren, die in der Forschung aktiv sind oder Interesse daran haben, sind Teil des IAF und tragen mit ihren individuellen Schwerpunkten zur Vielfalt der Forschungsaktivitäten bei. Die Themen und Projekte des Instituts sind eng mit den Forschungsschwerpunkten und Leuchttürmen der HdM verbunden und spiegeln die strategische Ausrichtung der Hochschule wider.

Ein weiterer Indikator für die Breite der Forschung an der HdM ist das Ergebnis der Neuausschreibung der Forschungsleuchttürme. Mittlerweile erfüllen zehn Institute die intern festgelegten Kriterien, die sich an denen der AG Qualität orientieren.

Ende 2021 beantragten neun dieser Institute eine Verlängerung für die Jahre 2022 und 2023 als Forschungsschwerpunkt. Für 2024 und 2025 wurden die folgenden Schwerpunkte erneut bestätigt.

- Digital Media
- Information Experience and Design (IXD)
- Innovative Anwendung der Drucktechnologien (IAD)
- Interaction Design and User Experience (IDUX)
- Creative Industries and Media Society (CREAM)
- Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI)
- Responsive Media Experience (REMEX), zukünftig STRIVE
- Institut für Games (IFG)
- Institut für Digitale Ethik (IDE)
- Learning Research Center (LRC)
- Institut für Naturstoffverarbeitung/Forschungscampus Lenningen (INV)

Für das Jahr 2026 qualifizierten sich die folgenden Forschungsschwerpunkte für eine interne Förderung:

- Information Experience and Design (IXD)
- INclusive uSer exPerience in Innovative REsearch & technologies (INSPIRE)
- Creative Industries and Media Society (CREAM)
- Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI)
- Institut für Games (IFG)
- Institut für Digitale Ethik (IDE)
- Institut für Naturstoffverarbeitung/Forschungscampus Lenningen (INV)

INclusive uSer exPerience in Innovative REsearch & technologies (INSPIRE) ist ein neuer Zusammenschluss aus den Schwerpunkten REMAX bzw. STRIVE und IDUX und beschäftigt sich mit den Themen Interaction Design, User Experience Design und Inclusive Design (Barrierefreiheit). Dies für die Gestaltung neuester Technologien, wie z.B. XR (AR/VR/MR), künstliche Intelligenz, autonomes Fahren, mobile Systeme u.v.a. mehr. Es wird für ein tieferes und wissenschaftlich fundiertes Verständnis des Nutzererlebens (User Experience) und seiner Bedingungsfaktoren geforscht. Damit verbunden ist die Entwicklung und Evaluation nutzerzentrierter Methoden der Angebotsentwicklung und deren Umsetzung in Anwendungsprojekten.

Der Leitgedanke ist: Innovationen und neue Technologien barrierefrei und inklusiv zu gestalten und somit allen Menschen zugänglich zu machen. Das heißt u.a. auch die Forschung selbst inklusiv und barrierefrei zu gestalten, nicht nur die Lösungen, die durch die Forschung entstehen.

Auf der Forschungslandkarte der deutschen Rektorenkonferenz ist die HdM weiterhin mit den Feldern „Medientechnik“ und „Wirtschafts- und Sozialwissenschaften der Medien“ vertreten. Im Promotionsverband der Hochschulen für angewandte Wissenschaften in Baden-Württemberg sind die Forschungsschwerpunkte an nationalen und internationalen Forschungsstrategien ausgerichtet und bieten den Mitgliedern ein qualitätsgesichertes Forschungsumfeld mit signifikanter fachlicher Breite und disziplinärer Tiefe. Im Promotionsverband Baden-Württemberg ist die HdM momentan mit insgesamt zehn Kolleginnen und Kollegen vertreten.

Für das Jahr 2025 wurden, wie jedes Jahr, hausinterne Mittel für die Forschungsförderung bereitgestellt und für die Instrumente der internen Forschungsförderung eingesetzt. Dazu gehören neben den oben erwähnten Angeboten unter anderem die an die Professoren verteilten „Bonusmittel“. Mit dem Bonuspunktesystem sollen herausragende Leistungen und besonderes Engagement, die über das selbstverständlich zu erwartende Maß hinausgehen, gewürdigt und belohnt werden; dazu zählen insbesondere Anstrengungen in der Forschung.

Für die Leistungen aus dem Jahr 2024 wurden im Jahr 2025 insgesamt rund 222.970 EUR sog. Bonusmittel an die Professoren und Professorinnen vergeben.

Die Forschungsstärke der landesweiten Hochschulen wird jährlich auf Basis des Kriterienkatalogs der AG Qualität ermittelt und final in einer Kennzahlen-Rangliste dargestellt. Die HdM hat beim Drittmittelaufkommen bei der Bewertung des Forschungsjahresberichts 2024 den Kennwert 5,44 erreicht (Vorjahr 5,36). Basierend auf der komplexen Ermittlung des Kennwerts ergibt sich ein erstrebenswerter Zielwert von über 6,0. Diese Größenordnung kann beispielsweise durch Steigerung der Zahl der Publikationen pro Professorin bzw. Professor erreicht werden, bei den Drittmitteln ist die HdM vergleichsweise gut aufgestellt.

Die eingeworbenen Drittmittel 2023 (im Forschungsbericht 2024) summierten sich nach Prüfung der AG Qualität auf **4.890.396 EUR** (anerkannte Drittmittel mit ausschließlichen Forschungsbezug. Diese ergeben sich nach Streichungen von den ursprünglich **5.225.598 EUR**, die an die AG Qualität gemeldet wurden).

Neben der Finanzierung der Stellen für die zentralen IAF-Mitarbeiterinnen und -Mitarbeiter wurden rund 65.000 EUR für sog. Anschub- und Überbrückungsmittel aus dem Haushalt der HdM zur Verfügung gestellt. Die Position der Forschungsreferentin (75 %) wird weiterhin von Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel, M.A., wahrgenommen. Ergänzend wurde das Institut für Angewandte Forschung (IAF) durch Jannik Theiss (50 %, seit März 2022) sowie durch Kevin Gnabry (50 %, ab Oktober 2025) unterstützt. Ab dem 1. Januar 2026 verstärkt Dr. Michael Schneider das IAF in Vollzeit (100 %).

Die Entscheidung über die Verteilung der Mittel für die Anschubstellen wurde im Jahr 2025 wie folgt:

Eine Anschubstelle wird für drei Antragsprojekte von Prof. Dr. Michael Burmester benötigt. Kandidatin dafür ist Tanja Brodbeck. Sie arbeitet derzeit zu je 50% im Projekt TheiaXR (bis 31.12.2025) und im Projekt FutureMediaProf bis Ende 2027, in dem sie ihre Dissertation fertiggestellt und die notwendigen Qualifikationen für eine HAW-Professur sammelt. Ab Januar 2026 fehlt die 50%-Finanzierung von TheiaXR.

In ihrer Masterarbeit (MR3) untersuchte Jana Falkner unter Prof. Dr. Yvonne Kammerers Betreuung, inwiefern die Interaktion mit KI-basierten Chatbots Offenheit gegenüber abweichenden Meinungen und gegenüber Angehörigen einer Fremdgruppe (Outgroup) erhöht. Geplant sind die Ausarbeitung und Einreichung eines Drittmittelantrags (Sachbeihilfe) bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) zur Finanzierung eines weiterführenden Forschungsprojekts.

Die meisten Personalstellen für Forschungsarbeiten im Rahmen des IAF werden aus den eingeworbenen Drittmitteln finanziert. Die meisten Personalstellen für Forschungsarbeiten im Rahmen des IAF werden aus den eingeworbenen Drittmitteln finanziert. Mit leichten Fluktuationen durch auslaufende Verträge und Neueinstellungen waren im IAF im Jahr 2025 **48 Personen (38,26 VZÄ)** beschäftigt, wovon **25 Personen** vollzeitbeschäftigt als wissenschaftliche Mitarbeiter angestellt sind (Stand Dezember 2025).

Detaillierte Beschreibungen der Forschungsinhalte sind den nachfolgenden Berichten (Kapitel 2.4) der zehn Leuchttürme der HdM-Forschung zu entnehmen.

2.2. DRITTMITTELENTWICKLUNG

Das IAF hat sich an der HdM als feste Größe etabliert; was nicht zuletzt dem Land Baden-Württemberg zu verdanken ist, welches das IAF regelmäßig mit einer jährlichen Grundförderung von 65.000 EUR ausstattet. Die konsequente Weiterführung der Aktivitäten des IAF setzt allerdings gerade diese projektunabhängige und strukturell wichtige Förderung voraus.

Die projektbezogene Forschung stützt sich zu einem geringen Teil auf Haushaltsmittel der HdM und zum größten Teil auf eingeworbene Drittmittel.

Im Berichtsjahr 2025 betragen die Drittmiteleinnahmen der HdM für die Forschung **5.264.558 EUR** (Drittmittel mit ausschließlichem Forschungsbezug).

Die oben genannte Summe von 5.264.558 EUR gibt die Auffassung der HdM wieder; deren Anerkennung durch die Gutachtergruppe AG Qualität steht noch aus.

Die von Angehörigen des IAF eingeworbenen und von der AG IV als Forschung anerkannten Drittmittel entwickelten sich über die Jahre wie folgt:

Jahr	Summe	in Mio. Euro
2009	867.000 €	0,867
2010	846.000 €	0,846
2011	1.177.000 €	1,177
2012	1.267.700 €	1,268
2013	1.402.500 €	1,403
2014	1.353.903 €	1,354
2015	1.597.174 €	1,597
2016	2.241.825 €	2,242
2017	3.231.636 €	3,232
2018	3.617.654 €	3,618
2019	3.222.888 €	3,223
2020	3.203.079 €	3,203
2021	4.391.901 €	4,392
2022	5.082.815 €	5,083
2023	4.915.926 €	4,916
2024	4.890.396 €	4,890
2025	5.264.558 €	5,265

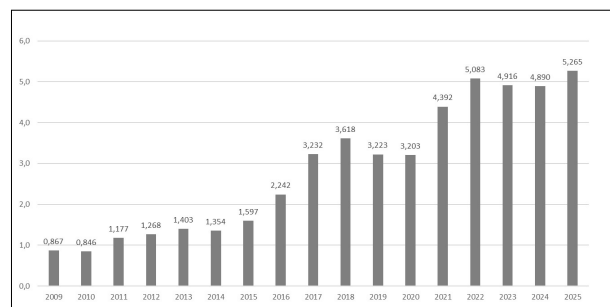


Abb.: Drittmittelentwicklung

Der genaue Betrag für die eingeworbenen Drittmittel im Jahr 2025 ergibt sich erst durch die Auswertung des vorliegenden Berichts.

Die HdM konnte ihr Forschungsprofil weiter schärfen und die Schwelle von 6 Millionen Euro Drittmiteleinnahmen überschreiten. Darin sind auch die sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug enthalten, die sich im Jahr 2025 auf **453.845,44 EUR** belaufen. Dadurch ergibt sich eine Gesamtsumme der Drittmittel mit ausschließlichem und indirektem Forschungsbezug von **5.718.403 EUR**.

2.3. PROMOTIONS-VORHABEN

Die vielfältige Forschungstätigkeit der Professorinnen und Professoren der HdM zeigt sich auch in der Betreuung von Promotionsvorhaben in unterschiedlichsten Bereichen und Themengebieten. Das Thema Künstliche Intelligenz darf natürlich nicht fehlen – ob als Bereicherung der Forschungsmethodik, als Entwicklungsziel oder als Inhalt für entsprechende Lehr- und Lernkonzepte. Viele weitere Promotionsprojekte von Designfragen zur User Experience über das Gebiet „Entrepreneurship“ bis hin zur Verpackungstechnik bilden die Bandbreite der Forschung an der HdM ab. Die meisten Promotionen werden im Bereich der Ingenieurwissenschaften angestrebt, gefolgt von den Geisteswissenschaften, Rechts- und Sozialwissenschaften sowie der Mathematik und den Kunstwissenschaften.

Aktuell werden an der HdM über 60 Promotionsprojekte durchgeführt – allein im Jahr 2025 sind elf neue Promotionsvorhaben begonnen worden. Während bis 2023 eine Promotion an einer HAW, und damit auch an der HdM, nur über eine Kooperation mit einer Universität möglich war, so können jetzt Promotionsverfahren auch ausschließlich an HAWs durchgeführt werden. Seit der entsprechenden Entscheidung des Wissenschaftsausschusses im Sommer 2022, das Promotionsrecht an einen gemeinsamen Hochschulverband zu verleihen, dem alle staatlichen Hochschulen der Angewandten Wissenschaften und die drei Hochschulen in kirchlicher Trägerschaft in Baden-Württemberg angehören, wurde hierfür ein Promotionszentrum eingerichtet. Im Rahmen des Promotionszentrums werden einheitliche Prozesse und Qualitätsstandards für die Durchführung von Promotionen definiert und der formale Promotionsprozess organisiert und koordiniert. Dem Promotionszentrum gehören auf Antrag besonders forschungsstarke Professorinnen und Professoren der HAWs an – zum jetzigen Zeitpunkt sind zehn Professorinnen und Professoren der HdM dort vertreten und können somit auch Promotionsverfahren ohne universitäre Beteiligung durchführen.

Die meisten Promotionsprojekte erfolgen bislang in Kooperation mit über 20 verschiedenen Universitäten im In- und Ausland, doch auch zehn Promovierende wurden bereits am Promotionszentrum Baden-Württemberg zur Promotion angenommen. Zu den engen Kooperationspartnern im Inland zählen u.a. die Universität Stuttgart, die Universität Tübingen, das KIT in Karlsruhe und auch die Universitäten Passau und Ulm. Neben der Zusammenarbeit mit den Universitäten auf Zypern, der Universität Tampere in Finnland oder der Universität Linköping in Schweden besteht eine Kooperation mit der University of Swansea für ein berufsbegleitendes PhD-Programm sowie eine enge Zusammenarbeit mit der Glasgow School of Art. Bei allen kooperativen Promotionen, ob im In- oder Ausland, wird die Betreuung der Promovierenden von mindestens einer Professorin oder einem Professor an der HdM und einer Vertreterin oder einem Vertreter der Partneruniversität übernommen. Hierdurch werden sowohl ein stetiger wissenschaftlicher Austausch als auch die Mobilität in Forschung und Lehre sowie das Promotionsangebot der HdM zusätzlich bereichert.

Sechs Promotionen konnten unter Beteiligung von Professorinnen oder Professoren der HdM im Jahr 2025 erfolgreich abgeschlossen werden.

Promovierende an der HdM werden seit Mitte 2023 durch eine eigene Stelle für die Nachwuchsförderung unterstützt. Die „Personalentwicklung für Promovierende“ wurde im Rahmen des Projektes „FutureMediaProf“ eingerichtet, mit dem Ziel, erste Anlaufstelle für alle Fragen zur Promotion an der HdM zu sein, passgenaue Weiterbildungen zu entwickeln sowie individuelle Beratungen für Promovierende und Promotionsinteressierte anzubieten. Damit trägt die Stelle zum umfassenden Projektziel bei, wissenschaftlichen Nachwuchs für die Besetzung vakant werdender HAW-Professuren im Allgemeinen zu begeistern und zu qualifizieren, und im Besonderen die HdM als Ort zur Weiterentwicklung der wissenschaftlichen Karriere zu empfehlen. Das Projekt „FutureMediaProf“ konnte dank einer Förderung aus dem Bund-Länder-Programms „Förderung der Gewinnung und Entwicklung von professoralem Personal“ (FH-Personal) im Jahr 2023 starten und beinhaltet neben Stellen zur Nachwuchsförderung des Weiteren eine Verbesserung des Berufungsmanagements, die Weiterentwicklung des Onboarding-Programms für den professoralen Nachwuchs und für Lehrbeauftragte, die Entwicklung neuer (englischsprachiger) Studiengänge und Lehrformate sowie eine umfangreiche Informationskampagne zum Themenkomplex „HAW-Professur“ und Karriere an der HdM.

Abgeschlossen 2025:

HENNING, CLARISSA (2025): Jugend im Film. Die Konstruktion einer transformativen Lebensphase als Spiegel kultureller Entwicklungen. 366 Seiten.

Steiner Verlag: <https://www.steiner-verlag.de/Jugend-im-Film/9783515139205>

GRUND, MAREIKE (2025): I love my car: Conditions of a positive human-car attachment.

218 Seiten.

Universität Tübingen: <http://dx.doi.org/10.15496/publikation-111581>

JANCZEWSKI VON, NIKOLAI (2025): Methods for the systematic consideration of driver's cognitive workload during the development of in-vehicle information systems. 113 Seiten.

Universität Ulm: <https://doi.org/10.18725/OPARU-56116>

KUHN, KORBINIAN (2025): Collaborative Correction of Automatic Speech Recognition for Accessible Real-Time Captioning. 179 Seiten.

Universität Tübingen: <https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/handle/10900/172956>

SCHNEIDER, TOBIAS (2025): Transparency Communication in Autonomous Driving through Uni- and Multimodal Feedback Modalities and its Effects on First-Time Passengers' User Experience, Understanding and Feeling of Safety and Control. 317 Seiten.

The Glasgow School of Art: <https://radar.gsa.ac.uk/10361/>

POEHLMANN, MICHAELA (2025): A Qualitative Research on Agile Branding: Conceptualization and Evaluation from a Dynamic Capabilities Perspective in the Start-Up Context. 225 Seiten.

https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/40059/TD_POEHLMANN_Michalea.pdf?sequence=1&isAllowed=y

2.4 FORSCHUNGSLEUCHTTÜRME DER HDM

INFORMATION EXPERIENCE DESIGN RESEARCH GROUP (IXD)

Prof. Dr. Michael Burmester, Prof. Dr. Yvonne Kammerer, Prof. Dr. Christoph Kunz, Prof. Ralph Tille, Sarah Bacher, Tanja Brodbeck, Amelie Bustorff, Jana Falkner, Dr. Steffen Gottschling, Christina Haspel, Andrea Keszeg, Manuel Kulzer, Dr. Magdalena Laib, Anika Piccolo, Nada Pohl, Luca Randecker, Franziska Träuble, Johanna Weitbrecht, Alexandra Wenzel

Die Forschung zu Information Experience wurzelt im Informationsdesign und beschäftigt sich mit Grundlagen und Methoden, um Erleben von Informationen und Informationsmedien besser zu verstehen und wirkungsvoll zu gestalten. IXD setzt gegenüber Informationsdesign mit dem Fokus des Erlebens von Informationsinhalten und -medien – der Information Experience – neue Forschungsprioritäten. Ziel ist es, Prinzipien und theoretische Grundlagen des Erlebens der Nutzung von Informationsmedien zu erforschen und gewonnene Erkenntnisse für die Aufbereitung und Gestaltung von Informationen sowie Technologien nutzbar zu machen. IXD versteht sich als Forschungsgruppe, die Design Research betreibt. Gestaltung von Information, Kommunikation und Medien sind Ausgangspunkt sowie Mittel und Ziel der Forschungsarbeiten. Forschung findet in drei Schwerpunkten in IXD statt

(1) Human-centered Innovation and Design: Die Neugestaltung bzw. Erneuerung von Produkt- und Dienstleistungsportfolios sind die Grundlagen wirtschaftlichen Handelns. Der Mensch-zentrierte Innovations- und Gestaltungsansatz bedeutet, dass zukünftige Produkte, Dienstleistungen oder Lösungen nicht nur auf technologischen Fortschritt oder betriebswirtschaftliche Effizienz abzielen, sondern vor allem die Bedürfnisse, Wünsche und Fähigkeiten der Menschen berücksichtigen. Soziale und kulturelle Faktoren sowie deren potentielle zukünftige Entwicklungen werden hierbei einbezogen. Die Forschung hierzu bezieht sich auf "Future Literacy", d.h. wie die Fähigkeit, die Zukunft zu verstehen, strategisch zu gestalten und in sie auf positive Art und Weise zu intervenieren, ausgebaut, gestärkt und vermittelt werden kann.

(2) Design for Wellbeing: Die Forschung zu positiver User Experience (UX) und deren Ausprägungen hinsichtlich Interaction, Interface und Visual Design wird auf neue Formen der Mensch-Computer-Interaktion angewandt, wie Künstliche Intelligenz (KI), Roboter, Augmented und Virtual Reality. Im Fokus steht Forschung zur Veränderung von Arbeitsumgebungen durch positive UX. Um kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) erfolgreiche Digitalisierung zu ermöglichen, wird erforscht, wie die international etablierte menschenzentrierte Gestaltung für gute Usability und positive User Experience (UUX) umgesetzt und entsprechende UUX-Methoden angemessen entwickelt werden können.

(3) Design for Understanding: Im Fokus steht die Erforschung des Verstehens und Erlebens von Informationsinhalten und -medien und diesbezügliche Einflüsse des Informations- bzw. Interaktionsdesigns. Dabei geht es darum, in experimentellen Studien das Verständnis und die kritische Reflexion und Bewertung der Inhalte zu untersuchen und zu fördern.

Im Schwerpunkt (1) Human-centered Innovation and Design wurde im Januar 2025 das EU ERASMUS+ Verbundvorhaben-Programm ASTRAL - Anticipating STRategic Long-term challenges – gestartet. Damit sollen zum einen Future Literacy Kompetenzen in Deep-Tech Unternehmen als auch die zugehörige Ausbildung in Universitäten gestärkt werden. Darüber hinaus sollen Kooperationslabore zur Förderung der Zusammenarbeit von Wirtschaft, Wissenschaft, Weiterbildung und Politik geschaffen werden.

In diesen Kooperationslaboren sollen die Lernergebnisse von Future Literacy in die Praxis umgesetzt werden, indem gemeinsam an der Entwicklung und Nutzung von Langzeit-Zukunftsszenarien zur Strategieentwicklung, zur Inkubation und Validierung neuer Geschäftsideen sowie zum gegenseitigen Lernen, zur Reflexion und zum Feedback gearbeitet wird.

Bis zum Ende 2025 konnte das erste Arbeitspaket zur Anforderungs- und Bedürfnisanalyse abgeschlossen werden. Dies beinhaltete zunächst eine KI-gestützte, systematische Analyse der bestehenden Literatur, Schulungsangebote sowie Meinungen auf sozialen Medien von Fachexperten. Auf dieser Basis wurden mit einem Mixed-Method Ansatz aus Online-Umfrage und Interviews in 4 Partnerländern Bedürfnisse und Erfolgsfaktoren für die weiteren Projektschritte erhoben. In Co-Design Workshops mit Stakeholdern aus KMU und Hochschulelehre wurden erste Ansätze für Lernangebote und Zusammenarbeitsmodelle entwickelt. Diese werden im 2026 weiter verfeinert, prototypisch umgesetzt und pilotiert,

Das von IXD geleitete Projekt Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch im Schwerpunkt (2) Design for Wellbeing forscht zu "Wohlbefinden" und "Resilienz" im Rahmen menschenzentrierter Digitalisierung. Die bereits bestehenden Forschungsarbeiten werden weiterentwickelt, um an durch KI erweiterten Arbeitsplätzen positives Erleben und Wohlbefinden zu ermöglichen. KI soll zukünftig auch touristische Erlebnisangebote erweitern und positiv intensivieren. Dabei sollen Gestaltungs- und Evaluationsmethoden zur Förderung von Wohlbefinden bei der Nutzung von KI-Produkten und -Dienstleistungen weiter beforscht und für kleinere und mittlere Unternehmen verfügbar gemacht werden. Zu diesem Zweck werden Kooperationen mit Wissenschaftlern aus dem Bereich der Positiven Psychologie intensiviert, um beispielsweise Interventionen im Bereich des Wohlbefindens an KI-Arbeitsplätzen durch technische Unterstützung möglich zu machen und zu erweitern.

Das Hybrid User Experience Lab wurde fertiggestellt und bietet nun eine hochspezialisierte Forschungsinfrastruktur für alle drei IXD-Schwerpunkte. Mit diesem Labor kann die hybride Zusammenarbeit von Personen an einem Arbeitsort und virtuell zugeschalteten Teilnehmenden untersucht und so die Qualität hybrider Zusammenarbeit verbessert werden. Schwerpunkt ist die Erforschung der Zusammenarbeit in Gestaltungs- und Innovationsprozessen allgemein und Co-Design-Prozessen im Speziellen.

Im Bereich (2) Design for Wellbeing und (3) Design for Understanding wirkten Michael Burmester, Franziska Träuble, Yvonne Kammerer und Jana Falkner am Projekt „KI-Coach: Ein digitaler Reflexionshelfer für Studierende“ mit, für das Tobias Seidl und Magnus Pfeffer ein „Fellowship“ des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg und des Stifterverbands erhalten haben.

Kontakt

IXD Leitung: Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Yvonne Kammerer (kammerer@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Christoph Kunz (kunz@hdm-stuttgart.de), Prof. Ralph Tille (tille@hdm-stuttgart.de)

IXD Forschungsteam: Sarah Bacher, Tanja Brodbeck, Amelie Bustorff, Jana Falkner, Dr. Steffen Gottschling, Christina Haspel, Manuel Kulzer, Dr. Magdalena Laib, Anika Piccolo, Nada Pohl, Franziska Träuble, Johanna Weitbrecht, Alexandra Wenzel

Projekte der Information Experience Design Research Group (IXD)

Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch

Das Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch ist eine deutschlandweite Forschungsaktivität zur Unterstützung von KMU bei der Umsetzung einer erweiterten Menschzentrierten Digitalisierung. Durch diese sollen Unternehmen einen Wettbewerbsvorteil gegenüber Anbietern erlangen, die lediglich technische und ökonomische Erwartungen erfüllen. Dies geschieht mit fünf Themenschwerpunkten: (1) Menschzentrierte Innovation und Gestaltung, (2) Fairness und Diversität, (3) Wellbeing und Resilienz, (4) Digitale Souveränität und (5) Nachhaltige Transformation. Als weiterer Schwerpunkt kommt die „Menschzentrierte Künstliche Intelligenz“ im Rahmen des KI-Trainer-Programms des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE) hinzu. Weitere Prozesse, Methoden und Instrumente für das Design für positive Erlebnisse bei der Nutzung interaktiver, dynamischer und statischer Medien werden erforscht, um kleinen und mittleren Unternehmen fundierte und handhabbare Möglichkeiten an die Hand zu geben, attraktive Produkte zu entwickeln.

Das Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch wird im Rahmen des Förderschwerpunktes Mittelstand-Digital des BMWE gefördert. Die Laufzeit ist von Mai 2023 bis April 2026.

Ziel ist es, „Menschzentrierte Digitalisierung“ mit den verschiedenen Schwerpunktthemen für kleine und mittlere Unternehmen so zu entwickeln, dass diese menschzentrierte Innovation und Gestaltung im Rahmen der Digitalisierung umsetzen können. Dabei wird mit verschiedenen Maßnahmen erforscht, wie dies von kleinen und mittleren Unternehmen umgesetzt werden kann.

Kontakt
Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

THEIA-XR (Making the invisible visible for off-highway machinery by conveying extended reality technologies)

Das Grundlagenforschungsprojekt (TRL 3-4) hat das Ziel die Arbeit im Cockpit sogenannter „Off-Highway-Maschinen“ (Spezialfahrzeuge aller Art mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner, nicht auf Autobahnen fahren zu dürfen) sicherer, effizienter und auch positiv erlebbar zu gestalten. THEIA-XR verfolgt einen transdisziplinären Co-Design-Ansatz, der in dieser Form bei F&E-Projekten neuartig ist und im Rahmen des Projekts erforscht werden soll. Für dieses Projekt wurde ein spezieller Co-Design-Ansatz entwickelt, bei dem die betroffenen Fahrzeugführerinnen und -führer in die Entscheidungsprozesse bei Gestaltungsfragen gleichberechtigt einbezogen werden. Dieser Co-Design-Prozess wird von IXD konzeptuell und organisatorisch in dem Projekt umgesetzt und beforscht.

Gefördert wird das Projekt durch Horizon Europe (Call: HORIZON-CL4-2022-HUMAN-01, A HUMAN-CENTRED AND ETHICAL DEVELOPMENT OF DIGITAL AND INDUSTRIAL TECHNOLOGIES 2022, 101092861, Laufzeit 01.2023 bis 12.2025).

TheiaXR ist ein europäisches Forschungsprojekt (Horizon Europe CL4-2022-HUMAN-01-14) mit einer Laufzeit von drei Jahren, das darauf abzielt, die Mensch-Maschine-Interaktion bei sogenannten Off-Highway-Machines zu verbessern, indem Extended-reality-Technologien zur Steigerung der Sicherheit und der Qualität dieser speziellen Arbeitsplätze zu erhöhen. Das Nicht-Wahrnehmbare soll für die Nutzenden wahrnehmbar gemacht werden und so die Leistung des Menschen bei der Steuerung der Systeme deutlich verbessert werden.

Projektpartner

An dem Projekt sind 11 europäische Partner beteiligt:

- TTControl als Teil der HYDAC Group International (Österreich),
- TU Graz (Österreich),
- TU Dresden (Deutschland), Hochschule der Medien (Deutschland),
- Universität Luxemburg,
- VTT Technical Research Centre of Finland Ltd.,
- Creanex Oy (Finnland),
- Haption (Frankreich),
- Prinoth AG (Italien)
- Kalmar (Finnland)

Kontakt
Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

FutureMediaProf- Verbesserung der zukünftigen Gewinnung professoralen Personals

Im Teilvorhaben 5 „Unterstützung beim Erwerb von Qualifikationen“ für das Fachgebiet Human-Centered Design und User Experience im Rahmen der Forschungsgruppe IXD sollen Personen für eine entsprechende Professur gefördert werden.

Kontakt
Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

Bildungsraum Digital (BIRD)

Die Aufgabenstellung erstreckt sich über wesentliche Bereiche des Human-Centered Design Prozesses mit dem Ziel der wissenschaftlichen Konzeption und Analyse sowie Validierung der Interaktionen und der User Experience (UI/UX) sowie der Use-Cases unter Einbeziehung menschzentrierter, sozialwissenschaftlicher Methoden sowie die Ausarbeitung von Empfehlungen für eine Bildungsplattform. Die Arbeitsgruppe an der HdM hat das Ziel, die Nutzeranforderungen in einem iterativen Prozess nach wissenschaftlichen Methoden abzusichern und für die weitere Plattform-Entwicklung die notwendigen wissenschaftlichen Studien zu erarbeiten und zu dokumentieren. Das Projekt ist über das BMBF gefördert (Förderkennzeichen 16NB005) und die Laufzeit wurde verlängert bis Mitte 2025.

Projektpartner

Universität Potsdam (UP), Deutscher Akademischer Austauschdienst e.V. (DAAD), Technische Universität Berlin (TUB), Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung mbH Göttingen (GWDG), Otto-von-Guericke- Universität Magdeburg (OVGU), Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V. (g.a.s.t.), edu-sharing e.V. (es), Bündnis für Bildung e.V. (BfB), MathPlan GmbH (MP).

Kontakt
Prof. Ralph Tille (tille@hdm-stuttgart.de)

Untersuchung komplexer Suchinteraktionen mit einem digitalen System

Im Rahmen eines Human-Centered Design Forschungsansatzes wurden komplexe Such-Interaktionen eines digitalen Systems mit Web-Interface und Kartenintegration wissenschaftlich für die BTB GmbH untersucht. Eine Expertengruppe analysierte fünf Interaktionsvarianten systematisch und unabhängig voneinander mittels heuristischer Evaluation. Die wissenschaftliche Bewertungsmethodik basierte auf etablierten Interaktionsprinzipien und HCI-Heuristiken zur Identifikation und Evaluation potentieller Usability- und User-Interface-Probleme. Forschungsschwerpunkt bildeten dabei die Gebrauchstauglichkeit hinsichtlich Effektivität und Effizienz sowie die Modalitätswechsel zwischen Karte, Liste und Eingabemodalitäten.

Ziel war die wissenschaftliche Untersuchung und Bewertung der Gebrauchstauglichkeit komplexer Such-Interaktionen in multimodalen digitalen Systemen zur Ableitung evidenzbasierter Gestaltungsempfehlungen.

Projektpartner

Auftraggeber für das Forschungsprojekt war die BTB - Betriebswirtschaftliche und -technische Beratungsgesellschaft mbH.

ASTRAL – Anticipating Strategic Long-term Challenges (EU ERASMUS+)

ASTRAL ist ein europäisches Kooperationsprojekt zur Stärkung der strategischen Zukunftsfähigkeit der Hightech- und Deeptech-Branche, mit besonderem Fokus auf KMU und Start-ups. Vor dem Hintergrund beschleunigter Innovationszyklen, globaler Krisen, Nachhaltigkeitsanforderungen und der Green Transition adressiert das Projekt die wachsenden Unsicherheiten, mit denen technologiegetriebene Unternehmen konfrontiert sind. ASTRAL entwickelt und erprobt einen ganzheitlichen, KI-gestützten und zirkulären Lernansatz zur langfristigen Zukunftsplanung (Long-Term Future Foresight, LTFF), der Bildungs-, Forschungs- und Wirtschaftsperspektiven integriert. Zentrale Elemente sind die Entwicklung innovativer Weiterbildungsformate und eines Hochschulprogramms zur Vermittlung von LTFF-Kompetenzen sowie der Aufbau von Pilot-Kooperationslaboren. Diese Labs vernetzen Akteure aus Industrie, Bildung und Politik, um LTFF-Methoden praxisnah anzuwenden, strategische Entscheidungsprozesse zu unterstützen und den Transfer von Zukunftswissen in unternehmerisches Handeln zu ermöglichen.

Ziel von ASTRAL ist es, europäische Hightech- und Deeptech-Unternehmen – insbesondere KMU und Start-ups – dazu zu befähigen, relevante langfristige Zukunftstrends und Megatrends zu identifizieren, deren wirtschaftliches Potenzial zu bewerten und diese in umsetzbare, nachhaltige Langfriststrategien mit einem Zeithorizont von 10 bis 20 Jahren zu überführen. Das Projekt adressiert gezielt bestehende Kompetenzlücken in der strategischen Vorausschau, die in aktuellen Bildungsangeboten häufig auf kurz- bis mittelfristige Planung beschränkt sind. Durch die Qualifizierung aktueller und zukünftiger Fach- und Führungskräfte, die Entwicklung anwendungsorientierter LTFF-Methodiken und die Etablierung transdisziplinärer Kooperationsstrukturen trägt ASTRAL zur Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit, Innovationsfähigkeit und Resilienz der europäischen Hightech- und Deeptech-Branche bei.

Projektpartner

Das Konsortium besteht aus 10 europäischen Partnern:

- BWcon GmbH, Stuttgart, Hochschule der Medien, Stuttgart,
- Syddansk Universitet, Odense/ Dänemark,
- Green Innovation, Kopenhagen, Dänemark,
- LucidMinds, Niederlande,
- MKO Investments, Frankreich,
- Universität Clermont Auvergne, Frankreich,
- Eolas S.L, Badajoz, Spanien,
- GAIA (Association of Applied Knowledge and Technology Industries in the Basque Country),
- San Sebastian, Spanien, Universidad de Vigo,
- SpanienEolas S.L, Badajoz, Spanien

Kontakt

Prof. Dr. Christoph Kunz (kunz@hdm-stuttgart.de)

TACT – Towards Automated Comprehension Testing of Questionnaire Items using Eye-Tracking (DFG)

Fragebögen sind wichtige Erhebungsinstrumente, die zur Erfassung von Selbstauskünften von Personen verwendet werden. Die Qualität der erfassten Daten hängt stark davon ab, wie verständlich die Fragebogen-Items (d.h. die Fragen oder Aussagen) für die Zielgruppe sind. Das Projekt soll sowohl zu einem besseren Verständnis der kognitiven Prozesse beim Beantworten von Fragebogen-Items beitragen, als auch automatische Methoden bereitstellen, die das Pretesting von Fragebogen-Items effizienter und zuverlässiger machen. In drei experimentellen Studien sollen Eye-Tracking-Daten von insgesamt 150 erwachsenen Teilnehmenden mit heterogenen Bildungshintergründen erhoben werden, um die Rolle der Item-Verständlichkeit (experimentell variiert) und der allgemeinen Lesefertigkeiten (die für alle Teilnehmenden anhand eines Lesetests erfasst werden) in Bezug auf das Blickverhalten anhand verschiedener Eye-Tracking-Maße zu analysieren. Zusätzlich werden retrospektive Interviews durchgeführt und die Verständlichkeit der Items abgefragt. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse sollen Algorithmen des maschinellen Lernens modelliert und trainiert und abschließend auf ihre Generalisierbarkeit getestet werden.

2025 wurden die zweite und dritte Eyetracking-Studie mit jeweils 50 Studienteilnehmenden durchgeführt und mit der Datenauswertung begonnen. Die Ergebnisse der ersten Eyetrackingstudie (2024 durchgeführt) wurden im Mai 2025 auf dem 3rd Workshop on Eye Movements and the Assessment of Reading Comprehension (MultipleYE) in Stuttgart in Form eines Posterbeitrags und im Juli 2025 auf dem 36th Annual Meeting of the Society for Text and Discourse in Padua als Vortrag präsentiert. Ein Artikel zur ersten Studie befindet sich momentan unter Begutachtung. Erste Ergebnisse der zweiten Studie wurden im November 2025 auf dem Workshop on Individual Differences in Reading (IndiREAD) in Saarbrücken vorgestellt. Das Projekt läuft bis April 2026 (die Beantragung einer kostenneutralen Verlängerung ist geplant).

Dieses interdisziplinäre DFG-Projekt (Psychologie & Informatik) trägt zur Forschung im Bereich des Fragebogen-Pretestings mit Hilfe von Eye-Tracking bei, indem es Expertise aus der Leseforschung und aus dem Bereich des maschinellen Lernens vereint.

Projektpartner

GESIS Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften Köln

Kontakt

Prof. Dr. Yvonne Kammerer (kammerer@hdm-stuttgart.de)

GAMES (INSTITUT FÜR GAMES)

Prof. Dr. Joachim Charzinski, Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn, Prof. Dr. Stefan Radicke, Celina Ciemer, Sophie Fink, Franziska Herold, Mary Linke, Milo Olbrich, Beate Schlitter, Willi Schorrig

Der Forschungsleuchtturm Games untersucht die technische Entwicklung, Design-Aspekte und die Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele über den reinen Unterhaltungsaspekt hinaus. Der Leuchtturm ist beheimatet am Institut für Games der Hochschule der Medien, das interdisziplinär die Kompetenzen der beteiligten Studiengänge und Fakultäten bündelt. Entsprechend ist der Forschungsansatz ebenfalls interdisziplinär und betrachtet Games aus unterschiedlichen Perspektiven.

Aus der Perspektive Gamification untersucht der Forschungsschwerpunkt Games die Wirkung und Anwendungsweisen digitaler Spiele und Spielmechanismen: Ganze Spielerfahrungen (Serious Games) und einzelne spielerische Elemente (Gamification) setzen Spielmechaniken zum Erreichen sekundärer Ziele ein. Sie vermitteln Fähigkeiten (durch Design der Spielmechaniken, z.B. Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Teamfähigkeit), Wissen (durch Setting und Gestaltung des Spiels) und beeinflussen Verhaltensmuster. Dabei entstehen entlang eines Design-Based Research-Ansatzes Prototypen und Anwendungen, die empirisch auf ihre Wirksamkeit validiert werden.

In Kooperation mit dem Institut für Sport- und Bewegungswissenschaft der Universität Stuttgart verbindet der Leuchtturm Games die Sichtweisen des Game- und User Experience Designs mit den Sichtweisen aus der Bewegungswissenschaft. Dabei werden gemeinsam bedeutungsvolle und effektive Bewegungsinterventionen zur Sturzprävention von älteren Erwachsenen in verschiedenen Mixed-Realities (z.B. VR, Projection Mapping, AR) entwickelt.

In Kooperation mit Partnern aus dem Medizinbereich untersucht der Leuchtturm den Einsatz von Spielen für therapeutische Anwendungen. Gemeinsam mit der Fysor GmbH widmet er sich dem gamifizierten Beckenbodentraining. Nachdem Ende 2024 ein gemeinsames mehrjähriges Projekt zu postpartaler Inkontinenz erfolgreich abgeschlossen werden konnte, wurde im Jahr 2025 ein Folgeprojekt zu erektiler Dysfunktion eingeworben, das ab dem 1.1.2026 bewirtschaftet werden wird.

In Kooperation mit Partnern aus dem Bereich Bildung, Kultur und Bildungsforschung untersucht der Leuchtturm Games den Einsatz von Games und Gamification sowie Game-Technologien in der Ausbildung und Wissensvermittlung sowie der Unterrichtsforschung.

Aus der Perspektive technischer Anwendung stellt sich der Leuchtturm den großen technischen Herausforderungen der Games-Produktion, deren Überwindung auch weitreichende Auswirkungen außerhalb der Unterhaltungsindustrie hat. Der hohe Realismus und die transparente Interaktivität moderner Virtual Reality (VR) schafft etwa neue Einsatzmöglichkeiten, sowohl in industrieller Praxis (durch virtuelles Prototyping) als auch in der Forschungswelt (durch virtuell reproduzierbare und präzise kontrollierbare Situationen).

Ein strukturelles Ziel im Forschungsschwerpunkt Games ist die Schaffung weiterer Promotionsmöglichkeiten in diesem Fachgebiet, insbesondere auch für gestalterische Themen. Ein wichtiger erster Schritt wurde dafür im Jahr 2024 durch die Einrichtung eines gemeinsamen Doktorandenprogramms mit der Glasgow School of Art in Schottland erreicht. Diese Kooperation wurde 2025 im Bereich Practice-Based Research weiter ausgebaut. Dr. Tobias Schneider konnte als erster Absolvent 2025 seine Promotion abschließen. Weiterhin konnten zwei Kandidatinnen der HdM in das neue Master of Research (MRes)-Programm und das anschließende PhD-Programm aufgenommen werden. Damit wird die internationale Forschungsausbildung am Institut gezielt gestärkt und der akademische Nachwuchs im Bereich gestaltungsorientierter Forschung nachhaltig gefördert.

Weitere internationale Kontakte für kooperative Forschung wurden mit der Howest University of Applied Sciences (Belgien), der Tampere University of Applied Sciences (Finnland), der Pace University (USA), der California State University (USA) sowie der De Haagse Hogeschool, Faculteit IT & Design (Niederlande) geknüpft.

Die Forschungsk Kooperationen mit dem Hector-Institut für empirische Bildungsforschung an der Universität Tübingen zum Einsatz von VR für empirische Studien bei psychologischen Fragestellungen sowie zum Leibniz-Institut für Wissensmedien in Tübingen zum Einsatz von Games bzw. Gamification sowie VR in der Wissensvermittlung sollen längerfristig fortgesetzt werden. Des Weiteren soll die Forschungstätigkeit im Bereich Serious Games in der Medizin und der Bewegungstherapie weiter ausgebaut werden.

Im Bereich Sportmedizin und Games wurde mit der Universidade Europea, Madrid eine Forschungs-Kooperation initiiert, in der die bestehenden Aktivitäten des Instituts im Bereich Exergames weiter ausgebaut und strategisch erweitert werden sollen. Mit dem Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology (IADT) in Dublin wurde eine neue strategische Partnerschaft für kooperative Games-Forschung initiiert.

Die fortschreitende Entwicklung von programmierbaren Realitäten und Erfahrungen, insbesondere das Verschmelzen von Realismus und Virtualität (Augmented Reality (AR) / Mixed Reality (MR)) birgt großes Transferpotential in neue Anwendungsgebiete. Neue Herausforderungen stellen sich insbesondere bei der Benutzerrepräsentation (eigener Körper und der anderer Benutzer) und der Kollaboration räumlich getrennter Personen in derselben VR- oder MR-Welt.

Der Einsatz von KI-Techniken bei der Generierung von Game-Content (wie etwa Deep-Learning-gesteuerte Modellerzeugung) nimmt rapide zu. Darin sieht der Leuchtturm ein herausforderndes Forschungsfeld, das eine Brücke zu den Leuchttürmen Digital Media und Künstliche Intelligenz schlagen kann.

Kontakt

Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs (fuchsm@hdm-stuttgart.de),
Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (hahn@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Instituts für Games

KuMus: Professionelle Netzwerke für adaptive und digitale Innovationen in der Lehrkräftebildung

Als Teil des InnovationsHubs werden im Rahmen eines Living Labs neue Artefakte und Interventionen entwickelt. Lehrende, Studierende und Lernende gestalten gemeinsam mit Expertinnen und Experten innovative Lehrerfahrungen, die im Research-through-Design-Ansatz erforscht werden. Neben digitalen Lösungen werden bewusst auch nichtdigitale Formate integriert, um eine kritische Auseinandersetzung mit Digitalität und ihren Grenzen zu fördern. Im Rahmen dieses Projekts entstand eine Mobile App („Tone“) für intuitive musikalische Exploration. Diese ermöglicht eine minimalistische, textfreie und spielerische Annäherung an Gehörbildung, Harmonie, Rhythmus und Komposition. Die Ergebnisse wurden auf der IEEE Conference on Games 2025 (CoG) vorgestellt.

Des Weiteren wurde ein Prototyp für ein Mixed-Reality-Exergame („Power Pose“) entwickelt, der Power Poses als spielerische Mechanik nutzt und eine immersive, körperbezogene Lernerfahrung ermöglicht. Erste Ergebnisse zeigen Potenzial, insbesondere bei stärkerer narrativer Einbettung. Die Ergebnisse wurden ebenfalls auf der IEEE Conference on Games 2025 (CoG) vorgestellt.

Bewusst als Gegenpol zu digitalen Formaten wurde ein Kartenspiel zur Reflexion über Desinformation entwickelt, das in Form eines analogen Rollenspiels Mechanismen von Fake News erfahrbar macht und Medienkritik und Urteilsfähigkeit stärkt.

Projektpartner

Siehe <https://lernen.digital/verbuende/kumus-proned/>

Kontakt

Prof. Dr. Sabiha Ghellal (ghellal@hdm-stuttgart.de)

Unterrichtsforschung in Virtual Reality

Anders als in der Realität ist es in Virtual Reality möglich, Unterrichtsszenarien mehrfach mit unterschiedlichen Probanden identisch oder mit Variation einzelner Parameter durchzuspielen. So kann durch empirische Vergleichsstudien der Einfluss verschiedener Aspekte auf das Lernverhalten und den Lernerfolg von Schülern untersucht und aus der Bildungsforschung stammende Erkenntnisse verifiziert bzw. Vermutungen untersucht werden. Das Ziel des Projektes ist der wissenschaftliche Nachweis verschiedener Effekte auf die Lernmotivation und den Lernerfolg durch empirische Studien in VR.

Für die Studien wird eine VR-Anwendung fortlaufend weiterentwickelt, in der Unterrichtsszenarien aus Schülersicht in VR erlebt werden können. Dabei werden verschiedene Daten wie zum Beispiel die Blickbewegungsdaten der Probanden für spätere Auswertungen aufgezeichnet. Zusätzlich ist es mit dieser VR-Anwendung möglich, den Einfluss technischer und gestalterischer Aspekte von VR-Umgebung auf die Akzeptanz durch die Probanden und auf den Lernerfolg zu untersuchen.

Projektpartner

Hector-Institut für empirische Bildungsforschung an der Universität Tübingen, Universität Potsdam

Kontakt

Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (hahn@hdm-stuttgart.de)

CREATIVE INDUSTRIES, ENTREPRENEURSHIP AND MEDIA SOCIETY (CREAM)

Prof. Dr. Martin Engstler, Prof. Dr. Uwe Eisenbeis, Prof. Dr. Nils Högsdal, Prof. Dr. Burkard Michel, Dr. Hartmut Rösch, Prof. Dr. Nicolai Schädel, Prof. Dr. Sebastian Wolf, Dr. Viktoria Heinzel, Magdalena Ciepluch, Nicolas Mager, June Nardiello, Melanie Mezger, Luca Randecker, Magdalena Weinle, Violetta Fasulo, Johanna Kutter, Kristina Coric, Larissa Koch de Souza, Johanna Weitbrecht

Der Forschungsleuchtturm Creative Industries, Entrepreneurship and Media Society (CREAM) möchte für die HdM die digitale Transformation von Ökonomie und Gesellschaft aus Sicht der Kreativwirtschaft, jungen Unternehmensgründern sowie der Mediengesellschaft interdisziplinär und anwendungsorientiert forschend begleiten, aktiv Impulse für Neues zu geben und Instrumente zu deren Umsetzung bereitstellen. Nach wie vor werden die Creative Industries (CI) im Hinblick auf die Mediatisierung von Gesellschaft, Wirtschaft und Industrie als Treiber und Spill-Over-Instrument für die digitale Transformation und Enabler für die gesellschaftliche Diffusion und Annahme angesehen. Deshalb werden die Kreativ- und Medienwirtschaft bei Forschungsarbeiten als ökonomischer und gesellschaftlicher Faktor auf Produkt-, Unternehmens- und Marktebene untersucht und Fallstudien innovativer Geschäftsmodelle als Forschungs- und Lehrfeld für den interdisziplinären Transfer aufgearbeitet. Der Begriff der Kreativität wird dabei mit Innovationsprozessen im Intra- und Entrepreneurship verknüpft. Gleichwohl birgt der technische Fortschritt, unter anderem durch künstliche Intelligenz neue Herausforderungen im Bereich der CI mit sich. Zudem ist die Identifikation gesellschaftlicher Bedingungen für die Rezeption, Adaption und Entwicklung von kreativ-wirtschaftlichen und medialen Gütern für Untersuchungen von besonderem Interesse. Darüber hinaus will CREAM Antworten auf folgende Forschungsfragen gezielt erarbeiten:

- Welche Wertschöpfung findet aktuell durch die CI in BW statt?
- Wie kann im Hinblick zunehmender Budgetkürzungen erreicht werden, dass im Bereich der CI in Baden-Württemberg hochwertige und überdurchschnittlich vergütete Arbeitsplätze entstehen?
- Wie verändert sich kreative Wertschöpfung im Hinblick auf künstliche Intelligenz?
- Wie kann CI einen nachhaltigen Beitrag zur Wertschöpfung in BW leisten?
- Wie müssen Ausbildungskonzepte im Bereich der CI angepasst werden, um den sich verändernden Anforderungen gerecht zu werden?

Der Forschungsleuchtturm CREAM konnte in den letzten zwei Jahren Forschung im Bereich CI akquirieren, durchführen und abschließen. Die weiterhin erfolgreiche Zusammenarbeit mit dem Start-up-Center im Bereich der Forschung (z.B. EU-Projekte) und Lehre wurde durch einen verstärkten Fokus auf „Entrepreneurship“ Forschung vorangetrieben und hat stetig an Bedeutung gewonnen. Die in 2023 entwickelten und in 2025 validierten Aktivitätsfelder des Forschungsleuchtturms wurden mit neuen Professorinnen und Professoren besetzt und an Entwicklungen und Trends im Forschungsfeld sowie gemeinsame Ziele und Wünsche zur Weiterentwicklung des Leuchtturms erarbeitet. Dazu kamen im Jahr 2025 im Rahmen der NXGN-Initiative der Zuschlag bei einer von 10 Startup-Factories gemeinsam mit dem KIT und den Universitäten Heidelberg, Stuttgart und Ulm.

Dieses Projekt hat eine Laufzeit bis zum Jahr 2030 und wird vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie gefördert.

Weitere Aktivitäten zur Verfestigung der Zukunftsstrategie:

- Ideenaustausch, Interessens-/ Themenüberschneidungen, Transparenz aller Aktivitäten, Einsatz der Fördermittel des Leuchtturms, kontinuierliche Weiterentwicklung strategischer Forschungsziele und Antragsstrategien
- Fokus auf nicht-technische Forschungsthemen, Sichtbarkeit Projekte/ Ergebnisse/ Forschende/ Projektmitarbeitende nach außen & innen, CREAM News & Events, soziale Medien
- Promotionsförderung, Bündelung Forschungsaktivitäten, Einsatz nach Thematik
- Steigerung Innovationsfähigkeit HdM, gemeinsame Publikationen/ Anträge für neue (Verbund-)projekte, Ausbau der Zusammenarbeit auf (inter-)nationaler Ebene, Pflege & Erweiterung des Kontaktnetzwerks (Wirtschaft, Hochschule, Verbände, Politik), verstärkte Ressourcenteilung, Transferarbeit zur nachhaltigen Umsetzung und Verfestigung von Projektergebnissen aus laufenden/ abgeschlossenen Förderprojekten
- Aktualisierung Website, Entwicklung LinkedIn-Profilseite, regelmäßige Updates zu aktueller Forschung/ Projektarbeit/ Events über Social Media & interner HdM-Newsletter

Für künftige Projektarbeiten sieht der Forschungsleuchtturm vornehmlich vier Aktivitätsfelder:

FUTURE WORK

- New Work (physisch/ virtuell, Coworking, Agilität und Post-Agilität)
- New Ecosystems
- Urban Revitalisation

TECHNOLOGIC INNOVATION

- Future Research
- Kreativität und Innovation
- Implikationen und Chancen der KI in Kreativbranchen

MEDIA & USER RESEARCH

- Kommunikationsforschung (nachhaltige Kommunikation)
- Visuelle Kommunikationsforschung
- Rezeptions- und Konsumforschung

ENTREPRENEURSHIP

- Entrepreneurship Education & Entwicklung Methoden/ Tools
- Greenpreneurship
- Social/ Migrant Entrepreneurship

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (Wirtschaftsinformatik und digitale Medien, Dekan der Fakultät 3): Dienstleistungs- und Innovationsmanagement
(engstler@hdm-stuttgart.de)

Hauptpartner (Industrie, andere Hochschulen, Forschungsinstitute)

Politik und Administration: u.a. BMBF, Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau BW; Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz BW; LFK; BW-Stiftung; MFG Baden-Württemberg; Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK); BKA

Hochschulen, Forschungseinrichtungen: u.a. Frederick University Zypern; Uni Tübingen, Institut für Medienwissenschaft; Leibniz Zentrum für Wissensmedien Tübingen; Josip Juraj Strossmayer Universität Osijek; Universität Duisburg Essen; Universität Kassel; Fraunhofer IAO; Fraunhofer IRB; Hochschule Reutlingen; HvA Amsterdam; Newhouse School of Communication at Syracuse University; University of the West of Scotland; HTWG Konstanz; PH Ludwigsburg, Tongmyong University Busan etc.

Wirtschaft: u.a. WRS Region Stuttgart, Interreg-Konsortialpartner, Daimler AG

Projekte von CREAM

Der Forschungsleuchtturm CREAM hat die laufende Förderperiode dazu genutzt, das interdisziplinäre Selbstverständnis mit der Erweiterung des Forscherteams zu festigen und das überregionale, nationale und internationale Netzwerk an bestehenden und künftigen Partnern in laufenden Projekten und auch neuen Forschungsanträgen zu erweitern.

GREENPACT - Futurepreneurs and SMEs for a sustainable Central Europe | Certification Scheme (2023-2026)

Bei GREENPACT bringen die europäischen Projektpartner die jeweiligen Kreativwirtschaften und die Generation F zusammen, um die Zusammenarbeit von kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) und jüngeren Menschen zu fördern. Die Generation F (Fridays for Future, Futurepreneurs und Future Consumers) hat ein enormes Potenzial, fühlt sich jedoch oft nicht in Bezug auf ihre Bedenken bezüglich klimabedingter und gesellschaftlicher Herausforderungen gehört. Diese Herausforderungen betreffen insbesondere KMU, aber auch öffentliche Träger sowie die breite Öffentlichkeit. KMU haben häufig keinen oder lediglich begrenzten Zugang zu Daten und Fähigkeiten, um die Bedenken der Verbraucher besser zu verstehen und die Generation F als zukünftige Kundinnen und Kunden in ihre Geschäftsmodelle zu integrieren. GREENPACT schließt die Lücke zwischen den Branchen und der jungen Generation. Ein innovativer Bottom-up-Ansatz wurde entwickelt, bei dem jüngere und ältere Menschen transnational zusammenarbeiten. Gemeinsam mit Stakeholdern, Expertinnen und Experten, KMU und der Generation F wurden Pilotprojekte, Aktionspläne und ein hierfür entwickeltes wissenschaftlich fundiertes Self-Assessment-Tool umgesetzt. Hierzu wurden vorbereitend bisherige Zertifizierungssysteme wissenschaftlich validiert, um darauf aufbauend ein neues Zertifizierungskonzept zu entwickeln, das über die Pilotprojekte getestet und abschließend wissenschaftlich evaluiert wurde. Als praktisches Ergebnis entstand ein fundiertes Zertifizierungssystem, das das Bewusstsein künftiger Geschäftsführerinnen und Geschäftsführer für eine grüne und nachhaltige Ausrichtung ihrer Unternehmungen schafft. Es verknüpft den unternehmerischen Geist der kreativen Industrien mit der langjährigen Expertise von KMU für eine auf Impact ausgerichtete Wirtschaft.

Projektpartner:

Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS), Stuttgart; Veneto Social Enterprise (ENAI), Padova; Region of Veneto – Department of Labour, Venedig; Science Technology Park of the University of Rijeka Ltd. (STEP RI), Rijeka; City of Rijeka, Rijeka; Czech Chamber of Commerce, Prague; Institute of Technology and Business in České Budějovice, České Budějovice; University of Economics in Bratislava, Bratislava

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Dr. Hartmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de), Viktoria Heinzel (heinzel@hdm-stuttgart.de)

UrbanShift – Urban Shift for green innovations (2022-2025)

Im Projekt „Urban Shift for Green Innovations“ wurden innovative Entwurfsmodelle und daraus abgeleitete Trainingsmodelle in Academia entwickelt, die den EU Green Deal vorantreiben helfen und Innovationen zur Bekämpfung des Klimawandels in städtischen Gebieten generieren. Zur Umsetzung der Forschung wurde ein Living Lab-Ansatz in einem hierzu initiierten urbanen Netzwerk aufgebaut. Die Datengrundlagen für die Arbeiten in diesem Living Lab wurden in einer Initialphase mit wiss. Arbeitsmethoden aufgebaut und durch Sekundärstudien (u.a. Problemlandkarte und Priorisierung) und Primärstudien (u.a. Wissensstand und Kreativitätspotenzial sowie Wissensgefälle bei relevanten Stakeholdern) kombiniert. Die überregionale Übertragbarkeit der Erkenntnisse über Expertenbefragungen werden validiert, Bedarfe für Brückenqualifizierungen ermittelt. Die Erkenntnisse bildeten die Living Labs Knowledge Base, aus der ein Living Curricula sowie ein Evaluationsmodell für die Kernphase des Projekts, das Intensive Living Lab, resultieren. Die Verbreitung der Ergebnisse erfolgt über Publikationen und eine europaweite Living Exposition mit Green Deal Botschaftern.

Das Ziel der wissenschaftlichen Begleitforschung war die methodenbasierte Entwicklung eines innovativen Evaluationsmodells. Der Schwerpunkt der Begleitforschung lag daher auf der Entwicklung dieses Evaluationsmodells sowie die darauf basierende mehrstufige internationale Datenerhebung sowie für die quantitative Datenanalyse zur Identifikation der Impact-Faktoren.

Projektpartner

Vienna – University of Economics and Business (WU); Barcelona – Institute for Advanced Architecture of Catalonia (IAAC); Vienna – The Institute for Economic Promotion (WIFI); Brixen – Terra Institute (Ter-ra); Barcelona – Multicriteria (MCRIT); Copenhagen – Green Innovation Group (GIG); Copenhagen – Pretty Ugly Duckling (PUD)

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Dr. Hartmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de), Luca Randecker (randecker@hdm-stuttgart.de), Kristina Coric (coric@hdm-stuttgart.de)

HEISCITI – inclusive und nachhaltige Stadtentwicklung in der Post-Covid-19-Ära (2022-2025)

Das HEISCITI-Projekt konzentriert sich auf die Erstellung universeller Lehrpläne (Methoden und Lehrmittel) für alle Arten von Hochschulkursen, um Studierenden die besten Möglichkeiten zur Förderung und Koordinierung der Kommunikation zwischen Bürgern und lokalen Behörden für eine integrative und nachhaltige Stadtentwicklung in der Zeit nach Covid-19 zu vermitteln.

Projektpartner

Akademia WSB, Dabrowa Górnicza (Polen); Mykolo Romerio Universität Vilnius (Litauen); University of Danang (Vietnam); Smart RI Rijeka (Kroatien); Lama Societa Cooperativa, Florenz (Italien)

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Magdalena Weinle (weinle@hdm-stuttgart.de), Dr. Viktoria Heinzel (heinzel@hdm-stuttgart.de)

UGD – University Green Digital Hub (2022-2025)

Das Hauptziel des Projekts University Green Digital HUB ist die Entwicklung und Förderung digitaler, grüner und unternehmerischer (DGE) Fähigkeiten von Studierenden, Mitarbeitenden und Universitäts-Start-ups durch Um-schulungs- und Weiterbildungsprogramme für DGE, sowie Start-up-Unterstützungsprogramme für grüne und digitale Innovation. Die Programme basieren auf dem Aktionsplan für digitale Bildung (2021-2027) und dem europäischen Kompetenzrahmen für Nachhaltigkeit (GreenComp).

Projektpartner

University of Split (Croatia), University of Malaga (Spain), Impact HUB Stuttgart (Germany), Split Entrepreneurship Centre (Croatia), Preneurx. Amsterdam (Netherlands)

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Dr. Hartmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de), Lizett Samaniego (samaniegorivera@hdm-stuttgart.de)

BWldee (2025-2026)

Das Projekt BWldee erforscht ein Evaluationskonzept, wie Studierende in ganz Baden-Württemberg zum Themenkomplex „Nachhaltigkeit“ sensibilisiert werden. Untersuchungsgegenstand ist eine Vorlesungsreihe zu Themen wie Ressourceneffizienz, Nachhaltigkeit in Unternehmen, Projektmanagement, Design Thinking oder Green Coding, bei der Studierende aus Baden-Württemberg zum Thema „Nachhaltigkeit“ ECTS erhalten und die Learning Outcomes in einem Reflexionsbericht dokumentieren. Die Datenbasis für den Test der entworfenen multiperspektivischen Evaluationsmethodik umfasst quantitative Evaluationsdaten sowie die schriftlichen Reflexionsberichte. Die Ergebnisse werden für die Dozenten der Vorlesungsreihe aufbereitet und übergreifend analysiert.

Kontakt

Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Luca Randecker (randecker@hdm-stuttgart.de)

Future Skills (2025-2028)

Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation: Das Projekt untersucht, welche zukünftigen Kompetenz-, Themen- und Formatbedarfe mittelständische Unternehmen in Baden-Württemberg im Kontext der digitalen und nachhaltigen Transformation aufweisen. Zentrale Forschungsfragen betreffen (1) die Bedarfe in Bereichen wie AI Literacy, Cyber Security, Digitale Barrierefreiheit sowie Digital Ethics & Responsible Leadership bei Unternehmen unterschiedlicher Reifegrade, (2) strukturelle Rahmenbedingungen, die Wirksamkeit und Akzeptanz wissenschaftlicher Weiterbildung beeinflussen, sowie (3) empirisch messbare Effekte der entwickelten Programme auf Sichtbarkeit, Nachfrage und Qualität wissenschaftlicher Weiterbildung.

Kontakt

Prof. Dr. Nils Högsdal (hoegsdal@hdm-stuttgart.de), Maria Bertele (bertele@hdm-stuttgart.de), Nicolas Mager (mager@hdm-stuttgart.de)

NXTGN Startup Factory (2025-2030)

Gründermotor – heute weiterentwickelt zur NXTGN Landesinitiative und NXTGN Startup Factory – wurde 2018 durch die Landesregierung Baden-Württemberg gemeinsam mit der Vector-Stiftung, der Universität Stuttgart und Pioniergeist initiiert und im inneren Kreis durch FESTO, die L-Bank sowie die Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) ergänzt. Mit der Erweiterung des Verbundes um die Universitäten Heidelberg, Ulm und das KIT im Jahr 2024 und der erfolgreichen Bewerbung als einer von zehn bundesweiten Startup-Factory-Leuchttürmen wird dieser Ansatz auf eine neue Stufe gehoben.

Ein zentraler Schwerpunkt der Folgeförderung liegt auf dem Entrepreneurship Education Excellence Center (E³C) an der Hochschule der Medien Stuttgart sowie auf der CxO-Academy als neuartigem Qualifizierungs- und Forschungsformat für unternehmerische Führungsrollen. Beide Bausteine adressieren explizit Entrepreneurship Education als eigenständiges Forschungsfeld und untersuchen, wie unternehmerische Kompetenzen, Rollenbilder und Handlungslogiken bei Studierenden, Forschenden und angehenden Gründerinnen und Gründern systematisch entwickelt werden können. Dabei stehen Fragen der curricularen Verankerung, didaktischen Wirksamkeit, Skalierbarkeit von Lehr- und Lernformaten sowie der Internationalisierung von Entrepreneurship Education im Fokus.

Flankiert wird dies durch eine vertiefte Begleit- und Wirkungsforschung, die gemeinsam mit dem Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung (ENI) der Universität Stuttgart (Lehrstuhl Prof. Dr. Alexander Brem) durchgeführt wird.

Durch die Kombination aus Bundes- und Landesförderung entsteht ein integrierter Forschungs- und Entwicklungsrahmen, der es ermöglicht, Entrepreneurship Education nicht nur operativ umzusetzen, sondern systematisch weiterzuentwickeln, wissenschaftlich zu evaluieren und als übertragbares Modell für andere Hochschul- und Innovationsökosysteme zu etablieren.

Kontakt

Prof. Dr. Nils Högsdal (hoegsdal@hdm-stuttgart.de), Magdalena Weinle (weinle@hdm-stuttgart.de)

INSTITUTE FOR APPLIED ARTIFICIAL INTELLIGENCE (IAAI)

Prof. Dr. Johannes Maucher, Prof. Magnus Pfeffer, Prof. Dr. Heike Adel-Vu, Prof. Dr. Christian Becker-Asano, Prof. Dr. Michael Burmester, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Nils Heide, Prof. Dr.-Ing. Arno Hitzges, Prof. Dr. David Klotz, Prof. Dr. Oliver Kretschmar, Prof. Dr. Nicolai Schädel, Prof. Dr. Okke Schlüter, Prof. Christof Seeger, Prof. Dr. Tobias Seidl, Prof. Dr. Susanne Stingel, Prof. Dr. Peter Thies

Das Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) versteht sich als Schnittstelle zwischen Forschung und Anwendung. Sein primäres Ziel ist es, das Potenzial der KI und des Machine Learning in Unternehmen und öffentlichen Einrichtungen zu tragen. Durch die in zahlreichen Anwendungsprojekten erlangte Erfahrung und die interdisziplinäre Aufstellung ist das IAAI für diese Aufgabe prädestiniert. Das IAAI unterstützt Start-Ups, Industrie und Behörden in der Implementierung und Nutzung der KI in unternehmensspezifischen Anwendungsbereichen. Erfolgreiche KI-Anwendungsfälle werden kontinuierlich beobachtet und evaluiert.

Die Forschung im IAAI ist getrieben durch Herausforderungen, die insbesondere für den praktischen Einsatz von KI-Systemen essentiell sind. Hierzu gehören Robustheit, Erklärbarkeit, Kontrollierbarkeit, Konfidenz, Dateneffizienz und Vertrauenswürdigkeit von Machine Learning Verfahren. Ein für Unternehmen ebenfalls wichtiger Aspekt ist die Integration von Expertenwissen in Machine Learning Verfahren. All diese Aspekte werden im Rahmen der am IAAI laufenden Promotionen adressiert. Entsprechende Veröffentlichungen auf hochrangigen internationalen Fachkonferenzen können nachgewiesen werden.

Innerhalb der HdM möchte der IAAI-Leuchtturm weiterhin das Potenzial der KI in den verschiedenen Fachbereichen aufzeigen und zu fakultätsübergreifenden Projekten anregen.

Nach außen hin strebt der Leuchtturm eine weitere Intensivierung der Akquise von Forschungsprojekten an – sowohl industrielle Auftragsforschung als auch öffentlich geförderte Projekte. Hohes Potenzial sieht das Institut auch bei der Bearbeitung von KI-Forschungs- und Entwicklungsprojekten für die Behörden. Neben dem bereits seit 2020 laufenden Projekt DOKIQ für das Landeskriminalamt BW, konnten neue Forschungsaufträge für das Statistische Landesamt und für die Polizei BW gewonnen werden.

Durch Veröffentlichungen in international hochrangigen Fachjournalen und Konferenzen möchte das IAAI dazu beitragen, dass die HdM als führende Medienhochschule Deutschlands wahrgenommen wird, die insbesondere die neuen, durch die KI erschlossenen Möglichkeiten kennt und für die Medienbranche adaptiert.

Drei Professorinnen und Professoren des IAAI wurden als Gründungsmitglieder in den HAW-Promotionsverband des Landes Baden-Württemberg aufgenommen. Damit sind gute Voraussetzungen geschaffen, hervorragende Assistenten für das Institut zu gewinnen und weiterhin hochwertige Forschung zu betreiben.

Kontakt

Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI)

DOKIQ

Im Forschungsprojekt DOKIQ wird untersucht, wie Künstliche Intelligenz (KI) im Prozess der Erkennung gefälschter Dokumente eingesetzt und für die Polizeiarbeit nutzbar gemacht werden kann. Gefälschte Dokumente und Identitätsbetrügereien sind in vielen Kriminalitätsbereichen allgegenwärtig. Potenzielle Folgen einer defizitären Identitätsfeststellung sind beispielsweise die Nicht-Erkennung der Vorbereitung und Verübung schwerer Straftaten wie etwa terroristische Anschläge. Der Einsatz von KI bei der Fälschungserkennung soll die Dokumentenprüfung der Sachbearbeiter deutlich beschleunigen, das Erkennen von Zusammenhängen und Serien unterstützen und erlangtes Wissen konservieren. Für die effiziente Fälschungserkennung müssen moderne Methoden des Deep Learning mit Methoden der symbolischen KI kombiniert werden. Projektpartner der HdM ist das Landeskriminalamt Baden-Württemberg. Aufgrund der zahlreichen Erfolge, die seit Projektstart erzielt wurden, konnte die Laufzeit des Projektes um ein weiteres halbes Jahr bis zum 30.06.2025 verlängert werden. Aktuell plant auch die Bundespolizei DOKIQ zu adaptieren und einzusetzen, z.B. für die Ausweisprüfung in Flughäfen. Ein Vertrag mit der Bundespolizei würde eine weitere Projektverlängerung nach sich ziehen.

Nach Aussagen der LKA-BW Sachbearbeiter beschleunigt DOKIQ die Dokumentprüfung um den Faktor 10. Außerdem konnten bereits 230 neue Fälschungsserien durch die Sachbearbeiter erkannt werden, die ohne DOKIQ unerkannt geblieben wären.

EXIST Forschungstransferprojekt DOKIQ

Im Rahmen des EXIST Forschungstransferprojekts wird der im DOKIQ Projekt erforschte Prototyp weiterentwickelt. Die Forschung adressiert dabei folgende Punkte:

1. Eine KI-basierte Anonymisierung von Dokumenten: Echtdokumente müssen anonymisiert werden. In diesem Projekt wurde ein KI-Verfahren erforscht, welches tausende von Dokumenten automatisch anonymisiert. Mit einem tiefen neuronalen Netz werden pro Dokumenttyp alle vorhandenen Dokumentelemente erkannt und markiert. Der Anwender kann dann die zu anonymisierenden Elemente auswählen. Daraufhin werden die ausgewählten Elemente für alle Dokumente des gleichen Typs anonymisiert.

Veröffentlichung: D. Griebhaber, M. Eberhardinger, P. Takenaka, J. Maucher, Anonymization of Documents for Law Enforcement with Machine Learning; IEEE Symposium Series in Computational Intelligence in Trondheim, Norway, 2025

2. Die Analyse der Auswirkung des Anonymisierungsgrad auf Dokumentenerkennungs- und Dokumentretrieval- Genauigkeit: Die für die praktische Anwendung des DOKIQ-Systems notwendige Möglichkeit zur Anonymisierung impliziert eine wahrscheinliche Abnahme der Erkennungsgenauigkeiten in der Dokumentsuche und den Dokumentvergleichen. Entsprechend wurde der Einfluss von Umfang und Art der Anonymisierung auf die Erkennungsgenauigkeit empirisch analysiert.

3. Veröffentlichung: Marvin Chen, Manuel Eberhardinger; Evaluating the Impact of Data Anonymization on Image Retrieval; Accepted for publication in IEEE Access
4. Die KI-basierte automatische Extraktion von latenten Mustern in Echtdokumenten: Ein Ansatz besteht in der Verwendung von Plausibilitätsprüfungen, also regelbasierten Verfahren, welche die Richtigkeit und interne Konsistenz von Daten bewerten, um Anomalien oder Anzeichen von Manipulationen aufzudecken. Bislang war dieser Ansatz sehr aufwändig, aufgrund der manuellen Erstellung der Regeln. In dieser Arbeit wurde untersucht, inwieweit LLMs, die durch verschiedene Adaptionsstrategien an domänenspezifische(n) Code und Daten angepasst wurden, regelbasierte Plausibilitätsprüfungen zur Fälschungserkennung auf begrenzten Hardware-Ressourcen generieren können. Die Ergebnisse zeigen, dass die Modelle in der Lage sind, ausführbare und effektive Verifizierungsverfahren zu generieren.

Veröffentlichung: Valentin Schmidberger, Manuel Eberhardinger, Johannes Maucher, Setareh Maghsudi; Generation of Programmatic Rules for Document Forgery Detection Using Large Language Models; ICMLA 2025, Boca Raton, Florida

Der EXIST-Forschungstransfer unterscheidet sich von einer klassischen Exist-Förderung. Bei diesem Instrument werden zusätzliche Forschungsfragen und neue wissenschaftliche Erkenntnisse generiert, anstatt lediglich vorhandene Ergebnisse zu kommerzialisieren. Während klassische EXIST-Projekte häufig auf Prototypen oder Validierungen mit hohem Marktbezug aufbauen, ist der Forschungstransfer darauf ausgerichtet, technologische und methodische Unsicherheiten systematisch durch Forschung zu reduzieren.

Für eine Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) stellt ein EXIST-Forschungstransfer eine besondere Konstellation dar, da dieses Förderformat traditionell stärker an Universitäten mit ausgeprägter Grundlagenforschung verankert ist. Im vorliegenden Projekt wird jedoch deutlich, dass die HAW nicht nur anwendungsorientierte Entwicklung betreibt, sondern originäre Forschungsbeiträge generiert, die den Transfer von grundlageninspirierten Methoden (z. B. Deep Learning, Large Language Models, Dokumentenretrieval) in eine hochrelevante sicherheitskritische Praxisdomäne ermöglichen.

Der EXIST-Forschungstransfer fungiert damit als Brücke zwischen Grundlagenforschung und anwendungsorientierter Forschung, indem er wissenschaftliche Konzepte systematisch in robuste, validierte und transferfähige Technologien überführt. Das Projekt leistet folglich nicht nur einen Beitrag zur wirtschaftlichen Verwertung, sondern zur Erweiterung des wissenschaftlichen Erkenntnisstands in den Bereichen KI-gestützte Dokumentenanalyse, Anonymisierung, Retrieval und regelbasierte Fälschungserkennung.

Projektpartner
Landeskriminalamt BW

Kontakt
Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

KI4POL

Im Forschungsprojekt KI4POL soll das Potenzial von KI-Verfahren im polizeilichen Umfeld analysiert, bewertet und erforscht werden. Das Projekt findet in Kooperation mit dem Landespolizeipräsidentium des Innenministeriums des Landes Baden-Württemberg statt und hat eine Laufzeit von 3 Jahren. In einer ersten Phase des Projektes sollen unterschiedliche Anwendungsfälle von KI bei der Polizei aufgenommen, gesammelt und analysiert werden. Zur Sammlung dieser Anwendungsfälle ist eine intensive Zusammenarbeit mit der Polizei und deren Dienststellen und Einrichtungen notwendig, wobei spezifische Anforderungen einzelner Abteilungen berücksichtigt werden sollen. Die eruierten Anwendungsfälle sollen anschließend hinsichtlich Potenzials und Machbarkeit evaluiert und priorisiert werden. In der zweiten Projektphase sollen Anwendungsfälle praktisch umgesetzt werden. Umzusetzende Anwendungsfälle werden tiefgreifend erforscht und es sollen dafür prototypische Lösungen entwickelt werden. Die Erforschung der Anwendungsfälle soll die Grundlage der Dissertationen der beiden, im Rahmen des Projektes angestellten, wissenschaftlichen Mitarbeiter der HdM bilden.

Projektpartner
Innenministerium des Landes BW

Kontakt
Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

Tab2Text

In diesem Forschungsprojekt mit dem Statistischen Landesamt Baden-Württemberg werden Methoden zum Table Reasoning mit Large Language Modellen (LLM) untersucht. Ziel ist es natürlichsprachliche Anfragen an Tabellen im Excel- und CSV-Format genau und effizient zu beantworten. Dadurch wird auch ein barrierefreier Zugang zu Tabellen ermöglicht. Vom IAAI erforscht wird zunächst welche Open Source LLMs für diese Aufgabe besonders geeignet sind. Danach werden Methoden für die Anpassung der LLMs auf die Daten des Statistischen Landesamts implementiert und evaluiert. Hierzu muss insbesondere auch eine geeignete Repräsentation von komplex strukturierten Tabellendaten entwickelt werden, welche dem LLM übergeben werden kann. Das entwickelte System wird in eine Webanwendung eingebunden, über welche die Mitarbeiter des Statistischen Landesamts komfortabel auf das entwickelte System zugreifen können.

Projektpartner
Statistisches Landesamt BW

Kontakt
Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

Identifikation von ID-Dokumenten

In diesem Projekt werden vom IAAI Machine Learning (ML) Verfahren zur Identifikation von Dokumenten erforscht, entwickelt, evaluiert und optimiert. Die Dokumente liegen in eingescannter Form als Bilder vor. Das zu entwickelnde Verfahren soll Dokumentbilder klassifizieren. Ziel ist die Bestimmung von Land, Dokumententyp und Modelljahr basierend auf Bildaufnahmen von Lesegeräten der Bundesdruckerei. Insbesondere auch für Dokumente ohne maschinenlesbare Zeilen (MLZ). Dazu gehören Berechtigungsnachweise aller Art, Führerscheine, Vorderseite von ID-Karten, weitere Passseiten, usw. Die Identifikation muss robust für die verschiedenen Gerätetypen mit deren spezifischen Eigenschaften (Unschärfe, Belichtung, Farbabweichung) sein. Wesentliche Herausforderungen bestehen in der Erforschung geeigneter Bildrepräsentationen (Image Embeddings) und in der Entwicklung und Evaluation von ML-Algorithmen, welche insbesondere auch bislang unbekannte Dokumententypen identifizieren können.

Projektpartner
Bundesdruckerei GmbH Berlin

Kontakt
Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

ANDREA als Museumsinstallation

Als Auftragsforschung für das Mercedes-Benz-Museum, Stuttgart, wurde der Androide Roboter „Andrea“ mit Methoden des maschinellen Lernens befähigt, sich mittels Mikrofon und Lautsprecher in verschiedenen Sprachen multimodal mit Besuchern zu unterhalten. Aufbauend auf dem Pilotprojekt Andrea im Jahr 2023 wurden verschiedene, technologische Verbesserungen umgesetzt, die im Mercedes-Benz-Museum erneut evaluiert werden. Mittels Umfragen unter den Besucherinnen und Besuchern wird die Akzeptanz auch interkulturell ermittelt und der neu implementierte Einsatz emotionaler Ausdrucksfähigkeit bei Andrea empirisch untersucht. Update 2025: Aufgrund technischer Komplikationen wurde das Projekt erst im August 2025 beendet und nicht wie ursprünglich geplant im Dezember 2024.

Projektpartner
Mercedes Benz Heritage GmbH

Kontakt
Prof. Dr. Christian Becker-Asano (becker-asano@hdm-stuttgart.de)

DATIpilot-Projekt Androide Roboter in der externen Anwendung

Gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) startete das DATIpilot-Projekt ANDREA am 1. November 2024. Bis 30. April 2026 werden der sehr menschenähnliche Roboter „Andrea“ und die sehr realistischen Roboterköpfe der Hochschule der Medien eingesetzt, um neue Use Cases in der Mensch-Roboter Interaktion in Einrichtungen wie Museen, Kliniken, Unternehmen zu finden und im Hinblick auf technologische Hürden und praktische Relevanz sowie Akzeptanz zu evaluieren. Dafür wird für diese Roboter eine bestehende Software-Plattform ausgebaut mit dem Ziel, ein einfach zu administrierendes Gesamtsystem bereitzustellen, um damit die Kundenfreundlichkeit der Einrichtungen zu steigern. Das Team der HdM wird dies iterativ in Kooperation mit Partnern aus der Industrie umsetzen, die Ergebnisse veröffentlichen und den validierten Prototyp nach Möglichkeit in ein Startup zu überführen.

Projektpartner

Stadt Stuttgart mit der Tourist Information, der Stadtbibliothek und dem Baurechtamt

Kontakt

Prof. Dr. Christian Becker-Asano (becker-asano@hdm-stuttgart.de)

Japanese Visual Media Graph II

Entwicklung eines Knowledge-Graphs für japanische visuelle Medien, u.a. Manga, Anime und Visual Novels. Zielgruppe sind Forscherinnen und Forscher aus Medienwissenschaften und Japanologie, die auf Basis der Daten des Knowledge-Graphen eigene Forschungsfragen bearbeiten. Das Datenmaterial wird von Fan-Communities bereitgestellt, die sich über die Werke, ihre Inhalte und Schöpfer austauschen und Beschreibungen in Form von Wikis oder strukturierten Daten erstellen. In der aktuell laufenden zweiten Projektphase liegt der Fokus darauf, die experimentellen Ergebnisse in einen stabilen, nachhaltigen und einfach zugänglichen Dienst zu überführen. Das von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderte Projekt wurde 2019 begonnen und läuft noch bis Ende 2026.

Projektpartner

Universitätsbibliothek Tübingen, Universität Tübingen

Kontakt

Prof. Magnus Pfeffer (pfeffer@hdm-stuttgart.de), Dr. Martin Roth (rothm@hdm-stuttgart.de)

KI-Coach

Entwicklung eines KI-Coaches als Lernbegleiter zur Reflexion der Inhalte von Veranstaltungen zu Schlüsselkompetenzen. Basis der technischen Umsetzung sind frei zugängliche Sprachmodelle (large language models, LLM). Ziele des Projekts sind zum einen die Erstellung einer einfach nachnutzbaren Plattform zur Konfiguration und Bereitstellung von anwendungsspezifischen Chatbots für die Lehre und zum anderen eine umfangreiche Untersuchung der didaktischen Aspekte. So sollten die Erwartungen und Einstellungen der Studierenden zu KI-gestützten Lerntechnologien abgefragt und dokumentiert und die didaktische Qualität der Gespräche durch Fachexpertinnen und -experten bewertet werden. Weiterhin soll die subjektive Wahrnehmung der Wirksamkeit der Begleitung durch den KI-Coach ermittelt und mit der eines klassischen Reflexionsgesprächs mit einem Menschen verglichen werden. Das Projekt wird durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg (MWK) und den Stifterverband gefördert und läuft von Herbst 2024 bis Winter 2025.

Kontakt

Prof. Magnus Pfeffer (pfeffer@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Tobias Seidl (seidl@hdm-stuttgart.de)

IKID

Die Mehrzahl von KI-Lehrformaten betrachtet Künstliche Intelligenz aus einer fachlich isolierten Perspektive, z. B. lediglich aus Sicht der Informatik. Ein verantwortungsvoller und zielgerichteter Einsatz von KI erfordert jedoch eine umfassende Betrachtung von KI-Systemen mitsamt von deren kontextspezifischen Folgen und gesellschaftlichen Implikationen. Vornehmlich müssen Studierende also dazu befähigt werden, KI-Tools wert- und wertschöpfend einsetzen zu können. KI-Kompetenz manifestiert sich dann etwa in den Fähigkeiten, KI-Anwendungen zielgerichtet und kontextsensibel auswählen und für eigene Zwecke einsetzen zu können, weiterhin die technische Umsetzbarkeit von KI-Projekten prüfen sowie Innovierungspotenzial und Wirtschaftlichkeit eines KI-Einsatzes abschätzen zu können. Gleichzeitig müssen KI-Projekte rechtlich und ethisch abgesichert sein.

Den Bedarf in der gegenwärtigen Hochschullehre nach einer multiperspektivischen KI-Lehre hat „IKID“ adressiert. Im Rahmen des mehrjährigen Lehrforschungsprojekts, das im November 2025 abgeschlossen wurde, wurde ein KI-Exploratorium geschaffen, das anhand von interaktiven und realitätsnahen Anwendungsfällen, dem Einsatz einer Sandbox sowie von physischen Demonstratoren die Vielschichtigkeit von KI darstellt und selbstlernende Systeme dergestalt für Studierende auch ganz praktisch erfahrbar macht.

Entstanden ist ein evaluativ abgesichertes, interdisziplinäres Lehrprogramm, das mehrere sogenannten „Integrierten KI-Projekte“ umfasste. In heterogenen studentischen Gruppen, deren Wissensniveaus zunächst mit einer Propädeutik in den Fächern Wirtschaft, Informatik, Recht und Ethik angeglichen wurden, wurden anhand von u. a. Case Studies oder spielerischen Ansätzen KI-relevante Zusammenhänge und insbesondere Zielkonflikte zwischen den beteiligten Disziplinen thematisiert.

Dieses neue Format der integrierten Lehre wurde Studierenden aller Studiengänge an der Hochschule der Medien (HdM) zugänglich gemacht und soll auch nach dem Projektende fortgesetzt werden. Zudem wurde ein sogenanntes KI-Zertifikat als erweitertes Qualifizierungsangebot geschaffen. Um nicht durch den physischen Zugang zum KI-Exploratorium beschränkt zu sein, wurde zusätzlich eine IT-Infrastruktur erstellt, die es Studierenden erlaubt, Anwendungsfälle auch an ihren eigenen Rechnern durchzuspielen. Diese Infrastruktur soll mit Hilfe von Virtualisierung und Containerisierung eine leistungsfähige Lehrumgebung bereitstellen, in der viele studentische Projekt- und Forschungsarbeiten gleichzeitig möglich sind (vergleichbar mit Jupyter Notebooks und MyBinder). Durch die Schaffung von Schnittstellen in weitere Hochschulsysteme, z. B. Learning-Management-Systeme und Machine Learning Plattformen, entstand eine einheitliche und komfortable Lernumgebung. Diese Lernumgebung wurde erprobt und soll als Open-Source-Lösung anderen Hochschulen zugänglich gemacht werden.

Kontakt

Prof. Dr. David Klotz (klotz@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr.-Ing. Peter Thies (thies@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Jürgen Seitz.

Patentschutz für KI-Technologie - Stimulierung oder Blockierung?

Das Projekt befasst sich mit der Bedeutung des Patentschutzes für Entwicklungsprojekte zu KI-Technologien. Beleuchtet werden die positiven Effekte, die zum einen in der Anreizwirkung des Patentschutzes und zum anderen in der Transferwirkung liegen, d.h. die Hervorbringung von neuen Entwicklungen im KI-Bereich wird stimuliert und der Transfer von Ergebnissen der KI-Forschung in die wirtschaftliche Umsetzung wird durch den Patentschutz erleichtert. In dem Projekt geht es insoweit auch um die Vermittlung möglicher rechtlicher Schutzformen für KI-Entwicklungen. Der Schwerpunkt liegt dabei im Patentrecht, jedoch werden auch andere rechtliche Schutzformen behandelt. Dies gilt insbesondere für den rechtlichen Schutz von KI-Trainingsdaten (Know-How-Schutz, urheberrechtlicher Schutz etc.).

Gleichzeitig werden jedoch auch die negativen Aspekte des Patentschutzes behandelt. Dies gilt insbesondere für Patentverletzungsrisiken mit welchen KI-Entwickler und KI-Nutzer konfrontiert sind. Die im Rahmen des Projekts durchgeführte Analyse von Patentierungstrends im KI-Bereich zeigt mögliche Blockierungen durch den Aufbau von Patentpositionen, welche sich nachteilig auf neue Innovationen im KI-Bereich auswirken können.

Das Projekt zielt auf eine patentrechtliche Sensibilisierung der Studenten für ihre spätere Rolle als KI-Entwickler und KI-Anwender sowie auch der KI-Forscher in Hochschulen und Forschungseinrichtungen. Weiterhin geht es um die Erarbeitung von möglichen Lizenz- und Kooperationsmodellen für die KI-Forschungsinfrastruktur, um einerseits Blockierungen zu verhindern und andererseits KI-Entwicklungen schnell in die Anwendung zu bringen.

Kontakt
Prof. Dr. Nils Heide (heide@hdm-stuttgart.de)

TALAINTEd

Das Forschungsprojekt TALAINTEd widmet sich der Entwicklung und Evaluierung moderner, KI-basierter Lehrmethoden mit dem Ziel, die Bildungslandschaft nachhaltig zu transformieren. Im Zentrum des Projekts steht der Einsatz von virtuellen Avataren und spielerischen, narrativen Ansätzen, um Lernprozesse interaktiver, motivierender und individualisierter zu gestalten. Durch die Kombination von künstlicher Intelligenz, Gamification und Storytelling wird ein neuartiges Lernumfeld geschaffen, das die traditionellen Bildungsansätze erweitert und an die Bedürfnisse der digitalen Generation anpasst. Der Avatar fungiert als digitale Lernbegleitung und bietet Schülerinnen und Schülern eine personalisierte Lernerfahrung, die durch Echtzeit-Interaktion und visuelle Attraktivität unterstützt wird. Die narrative Struktur, eingebettet in spannende Geschichten, fördert nicht nur den Lernerfolg, sondern weckt auch Kreativität, Eigeninitiative und Begeisterung.

Ziel des Projekts ist es, die Wirksamkeit dieser innovativen Ansätze wissenschaftlich zu überprüfen und praxisnahe Empfehlungen für die Integration solcher Technologien in den Bildungssektor abzuleiten. Dabei wird besonderer Wert auf die Balance zwischen technischer Innovation und zwischenmenschlicher Interaktion gelegt, um eine breite Akzeptanz bei Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften zu erreichen.

TALAINTEd ist ein wegweisendes Projekt, das die Potenziale der Digitalisierung für die Bildung ausschöpfen will. Es zeigt, wie KI-Technologien die Motivation, den Lernerfolg und die Freude am Lernen fördern können, während sie gleichzeitig Herausforderungen wie individuelle Anpassbarkeit und technische Barrieren adressieren. Das Projekt steht exemplarisch für die Verbindung von Technologie und Pädagogik, um die Bildung von morgen zu gestalten.

Projektpartner
Hacker School gGmbH

Kontakt
Prof. Dr. Jürgen Seitz (seitz@hdm-stuttgart.de)

ValueTales

Das Projekt ValueTales, das in Zusammenarbeit mit der ValueWorks GmbH durchgeführt wird, untersucht, wie Unternehmenskennzahlen mithilfe generativer KI in narrativ aufbereitete Handlungsempfehlungen – sogenannte Smart Narratives – überführt werden können. Es läuft von November 2024 bis Ende Oktober 2025 in der Innovationförderung von Invest BW. Ziel ist es, ein intelligentes System zu schaffen, das speziell kleinen und mittelständischen Unternehmen dabei hilft, komplexe Daten besser zu verstehen, eigenständig datengestützte Entscheidungen zu treffen und so langfristig ihre Wettbewerbsposition zu stärken.

Im Mittelpunkt steht dabei die wissenschaftliche Erforschung des Mehrwerts der Smart Narratives: Methoden zur Bewertung des Wertschöpfungspotenzials werden entwickelt, umfassende Use-Case-Analysen durchgeführt und Studien zu Akzeptanz sowie Benutzererfahrung erhoben. Diese Forschungsaktivitäten liefern entscheidende Erkenntnisse für die fortlaufende Optimierung der Smart Narratives und leisten damit einen substanziellen Beitrag zum verbesserten Einsatz datengetriebener Entscheidungsprozesse in der Praxis.

Projektpartner
ValueWorks GmbH

Kontakt
Prof. Dr. Jürgen Seitz (seitz@hdm-stuttgart.de)

HybridBox

HybridBox ist eine Kooperation zwischen der HdM und 21Minds GmbH.

Ziel des Projekts ist die automatisierte Nachahmung menschlicher Schnittentscheidungen in Produktionen mit mehreren gleichzeitig laufenden Kameras. Zentral dabei ist die Identifikation von geeigneten Kamera-Kandidaten im Kontext von Live-Produktionen. Dabei dienen die Schnittentscheidungen von menschlichen Video-cutterinnen und -cuttern als Vorbild und Datengrundlage.

Mittels verschiedener neuronaler Netze werden visuelle Aspekte (Personenerkennung, Bildschärfe, etc.) sowie Audio analysiert, um kontext- und inhaltsabhängigen Schnitt zu ermöglichen. Die Erkenntnisse aus Analysen von Produktionen bilden die Grundlage für die Entwicklung einer automatischen Cutting-Engine, die auf HdM Studioproduktionen evaluiert wird und mit Hilfe von User-Tests mit dem originalen Schnitt verglichen wird. Die Ergebnisse dieser Tests sollen zusammen mit der Engine veröffentlicht werden.

Eine erste Publikation konnte in der ersten Hälfte des Jahres 2025 abgeschlossen werden, das Ergebnis des Projektes soll in einer zweiten Veröffentlichung im Jahr 2026 festgehalten werden.

Das Projekt endete planmäßig zum 30.09.2025.

Projektpartner
21Minds GmbH

Kontakt
Prof. Dr. Andreas Koch (kocha@hdm-stuttgart.de), Sebastian Maisel (maisel@hdm-stuttgart.de)

INSTITUT FÜR DIGITALE ETHIK (IDE)

Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Clarissa Henning, Prof. Dr. Oliver Zöllner, Jan Doria, Susanne Kuhnert, Christof Lang, Tobias List, Anne Martin, Karla Neef, Marcel Schlegel, Dr. Kai Erik Trost

Das 2014 gegründete, deutschlandweit erste Institut für Digitale Ethik (IDE) bündelt die fachliche Expertise zu diesem Wissens- und Praxisfeld zu einem Kompetenzzentrum für digital- und medienethische Analysen – durch medienethische Tagungen (z. B. die jährlich stattfindende IDEepolis), Publikationen (z. B. Schriftenreihe „Medienethik | Digitale Ethik“ im Franz-Steiner-Verlag und Schriftenreihe „Daten – Recht – Digitale Ethik“ im Nomos-Verlag), Forschungsprojekte und Lehre (z. B. die Verleihung des Medienethik-Awards META). Es dient als Dialogforum für den intra- und interdisziplinären Austausch zwischen Medienwissenschaft, Medienpraxis und Medienpolitik (Dialog- und Netzwerkfunktion). Weiterhin gehört es zu den erklärten Zielen des Instituts, die Öffentlichkeit mit Veranstaltungen für aktuelle Fragestellungen der Ethik im digitalen Umfeld zu sensibilisieren und als zentrale Anlaufstelle („focal point“) für medienethische Expertise zu fungieren (Beratungsfunktion). Das IDE konnte sich mittlerweile als potenzieller Kooperationspartner für ELSI-Anforderungen bei technisch orientierten Forschungsprojekten einen guten Namen in der Forschungscommunity erarbeiten. Prof. Dr. Clarissa Henning ist seit dem 01.03.2025 Mitglied des Leitungsgremiums und unterstützt die Forschung des IDE mit ihrer fachlichen Expertise.

Das Jahr 2025 war am Institut für Digitale Ethik durch eine breite Publikationstätigkeit geprägt, die wissenschaftliche, praxis- und transferorientierte Formate umfasste. Mit dem von Petra Grimm und Oliver Zöllner herausgegebene Sammelband „Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege – Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung“ ist ein weiterer Band in der Schriftenreihe Medienethik | Digitale Ethik erschienen. Darüber hinaus hat das IDE gemeinsam mit der Beratungsplattform klicksafe die „10 Gebote der KI-Ethik“ entwickelt. Sie bieten Kindern und Jugendlichen Orientierung für einen sicheren und ethischen Umgang mit KI im Alltag. Zentrale Ergebnisse des von der Stiftung Innovation in der Hochschullehre geförderten Forschungsprojekts SHUFFLE wurden unter dem Titel „hürdelos statt würdelos“ als „Ethische Leitlinien zur digitalen Barrierefreiheit“ sowie einem darauf aufbauenden Qualifizierungsprogramm veröffentlicht. Ergänzend dazu entwickelten 16 Studierende der Hochschule der Medien Kurzvideos zur digitalen Barrierefreiheit in der Lehre.

Die Jahrestagung IDEepolis 2025 mit dem Titel „KI und Bildung: Künstliche Systeme in Unterricht und Lehre“ fand am 24. Juni an der HdM mit einem neuen interaktiven Veranstaltungskonzept statt. Die Tagung stellte die ethische Perspektive auf Anwendungsmöglichkeiten von KI in den Mittelpunkt. Unter anderem wurden Lehr- und Lernmaterialien zum Thema „Digitale Barrierefreiheit in der Hochschullehre“ vorgestellt, die im Rahmen von SHUFFLE entstanden sind. Außerdem verlieh eine studentische Jury wieder den Medienethik-Award META für herausragende journalistische Beiträge zum Thema „Kinder und Jugendliche in der digitalisierten Welt“.

Der Forschungsbedarf zu normativen und ethischen Fragen der Digitalisierung und KI ist in den letzten Jahren stark gestiegen. Das IDE adressiert die zunehmenden gesellschaftlichen und regulatorischen Anforderungen durch Forschung zu Digitalethik, rechtlicher Regulierung, Digital- und KI-Kompetenz und Medienbildung.

In diesem Zusammenhang werden interdisziplinäre Methoden mit narrativen Ansätzen entwickelt, um digitale Lebenswelten zu erforschen und Kompetenzen zu ermitteln, die für eine reflektierte Mediennutzung und eine verantwortungsvolle Technikgestaltung zentral sind. In Zusammenarbeit mit dem IFAK sollen medienpädagogische Themen gestärkt werden, insbesondere im Hinblick auf das neue Schulfach Informatik und Medienbildung. Das IDE entwickelt Fortbildungsangebote und Materialien für Lehrkräfte und bringt seine Expertise auch in Schulungen zum Zertifikat „Interdisziplinäre KI-Kompetenzen“ ein.

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Clarissa Henning (henningc@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Oliver Zöllner (zoellner@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Instituts für Digitale Ethik (DIE)

GEIST

Eine KI, die Nachrichten vorliest? Was synthetisch erzeugte oder geklonte Stimmen für Medienanbieter bedeuten und wie sie die (journalistische) Medienberichterstattung beeinflussen, diese Fragen standen im Zentrum des Forschungsprojekts „GEIST“. Das Projekt, das am Institut für Digitale Ethik (IDE) an der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) umgesetzt wurde, endete im September 2025. Ziel war es, ethische Richtlinien für den Umgang mit KI-Stimmen herauszuarbeiten, speziell für die Nachrichtenproduktion. Dafür wurde zunächst eine qualitative Befragungsstudie unter Medienschaffenden durchgeführt. Die Erkenntnisse, die aus den Interviews gewonnen wurden, stellten den Ausgangspunkt für eine professions- sowie medienethisch orientierte Auswertung und Besprechung dar, welche in Form eines Gutachtens auch publiziert wurde. Dieses beinhaltete unter anderem ethische Handlungsempfehlungen für einen sozialverträglichen Einsatz von KI-basierten Stimmen in der Medienproduktion, die unter anderem auch auf Fachtagungen vorgestellt wurden (etwa auf der Jahrestagung des Netzwerks Medienethik sowie im entsprechenden Tagungsband, der 2026 erscheint).

Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/GEIST/>

Projektpartner

Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie, Medienproduktionsfirma Nachtblau

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Marcel Schlegel (schlegelm@hdm-stuttgart.de)

IKID – Interdisziplinäres KI-Exploratorium: Integrierte Lehre zur verantwortungsvollen Nutzung Künstlicher Intelligenz auf Basis physisch-virtueller Demonstratoren

Weil künstliche Systeme die Bereiche, in denen sie zum Einsatz kommen, teilweise fundamental verändern werden, darf KI nicht nur als Technologie verstanden werden, sondern muss auch mit Blick auf die Folgen besprochen, also als gesellschaftliches Querschnittsphänomen betrachtet werden. Für die Vermittlung von KI-bezogenen Kompetenzen ergibt sich somit die Herausforderung, dass entsprechende Lehrveranstaltungen nicht nur aus Sicht einer einzelnen Disziplin, etwa der Informatik, konzipiert werden sollten. Auf den Bedarf einer ganzheitlichen Betrachtungsweise zahlte das interdisziplinäre Lehrforschungsprojekt IKID ein, das im November 2025 endete. Das IKID-Projekt, das das IDE in Kooperation mit Kolleginnen und Kollegen des Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) umsetzen, integrierte die Perspektiven von Informatik, Wirtschaft, Recht und Ethik in Erforschung wie Umsetzung. Konkret wurde ein umfangreiches Lehrprogramm entwickelt, in dem Beteiligte aller besprochenen Disziplinen in integrierter Weise zusammenarbeiten. Die Lehre wurde evaluiert, die empirischen Ergebnisse und theoretischen Ableitungen publiziert, dies unter anderem im Rahmen einer mehrteiligen Whitepaper-Serie, für die sich das IDE ebenso verantwortlich zeigte wie für das didaktische Rahmenkonzept des Programms. Auch entstand ein KI-Zertifikat, das Studierende erwerben konnten. Das Lehrprogramm soll auch im Sommersemester 2026, folglich über den Förderungszeitraum hinaus, für HdM-Studierende angeboten werden.

Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/IKID/>

Projektpartner

Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) an der Hochschule der Medien Stuttgart

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Jan Doria (doria@hdm-stuttgart.de), Marcel Schlegel (schlegelm@hdm-stuttgart.de)

KoodiKo

Wie können analoge und digitale Methoden genutzt werden, um die Bürgerbeteiligung zu stärken? Und wie kann vermieden werden, dass nur eine bestimmte oder immer nur dieselbe Bevölkerungsgruppe erreicht wird? Das erforscht das Projekt „KoodiKo – Kooperative digitale Kommune durch innovative Kommunikations- und Interaktionsstrategien“. Ziel ist es, ein kooperatives Konzept für kommunale Planungsprozesse zu entwickeln, das sich durch digitale und interaktive Kommunikations- und Interaktionsstrategien auszeichnet, die bestehende (analoge) Bürgerbeteiligungsformate ergänzen und weiterentwickeln. Hierzu sind Interaktion und Dialog nach ethischen Maßstäben notwendig. Diese Aufgabe wird im Projekt KoodiKo vom Institut für Digitale Ethik übernommen. Durch Ethics by Design und das fortlaufende ethische Monitoring soll sichergestellt werden, dass eine durchgängige Sensibilisierung für ethische Herausforderungen und Chancen im gesamten Konsortium und bei allen beteiligten Partnern stattfindet. Abschließend erarbeitet das IDE einen Kriterienkatalog, der die ethischen Dimensionen bei digitalen Interaktionstechnologien im Bürgerdialog benennt und fortan als allgemeingültiger Leitfaden für die Entwicklung und den Einsatz fungiert. Zudem wird ein „Ethics-by-Design“-Konzept für digitale Bürgerbeteiligungsformate veröffentlicht, das als Referenzquelle für zukünftige Entwicklungen in diesem Bereich dienen kann.

Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/KoodiKo/>

Projektpartner

Fakultät für Maschinenbau und Sicherheitstechnik der Bergischen Universität Wuppertal, Institut für IT- und Datenschutzrecht an der Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg, Viadukt GmbH, Stadt Wuppertal, Stadt Baden-Baden

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Oliver Zöllner (zoellner@hdm-stuttgart.de), Anne Martin (martin@hdm-stuttgart.de)

SHUFFLE – Digitale Barrierefreiheit für Alle

Inklusion ist ein Menschenrecht, ihre Durchsetzung eine öffentliche Aufgabe. Das gilt auch für das „Leben in vernetzten Welten“. Hier durchleben Menschen mit individuellen Bedarfen prägende Diskriminierungserfahrungen und müssen gesellschaftlich konstruierte Barrieren überwinden, um überhaupt am öffentlichen Leben teilhaben zu können. Das gilt insbesondere für die digitale Lehre an Bildungseinrichtungen. Das Projekt SHUFFLE widmet sich daher der Vision von digitaler Barrierefreiheit im Kontext einer diversen Hochschule nach dem inklusionsfördernden Ansatz des „Universal Design for Learning“ (UDL). Das IDE übernimmt dabei im Rahmen einer ethischen Begleitforschung im Sinne eines prozessorientierten Ethics-by-Design-Ansatz die ethische Bedarfsanalyse, das projektbegleitende Monitoring, die Formulierung ethischer Leitlinien und die datenschutzrechtliche Beratung.

Basierend auf den ethischen Leitlinien wurde ein Storybook konzipiert, das Werte digitaler Barrierefreiheit durch kurze Geschichten narrativ vermittelt. Zudem entstanden audiovisuelle und barrierefreie Lehr- und Lernmaterialien in Form von Kurzvideos und einem Podcast, die aktuelle KI-Entwicklungen in der Lehre berücksichtigen. Auch wurde ein Konzeptentwurf für ein nachhaltiges ethisches Qualifizierungsprogramm entwickelt, das auch auf andere Projekte der digitalen Bildung anwendbar ist.

Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/SHUFFLE>

Projektpartner

Kompetenzzentrum für Digitale Barrierefreiheit an der Hochschule der Medien Stuttgart, Universität Bielefeld, Pädagogische Hochschule Freiburg, Pädagogische Hochschule Heidelberg

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Christof Lang (langc@hdm-stuttgart.de)

ZEN-MRI

Wie muss man Roboter und KI-basierte-Systeme gestalten, um ein harmonisches Miteinander im öffentlichen Raum zu gewährleisten? Wie kann man Roboter bauen, die ihre Aufgaben sowohl effizient und kontinuierlich erledigen als auch ethische, rechtliche und soziale Implikationen (ELSI-Aspekte) berücksichtigen? Diesen Fragen widmet sich das Ulmer Zentrum zur Erforschung und Evaluation der Mensch-Roboter-Interaktion im öffentlichen Raum (ZEN-MRI). Es führt eine Evaluation der Mensch-Roboter-Interaktion (MRI) im öffentlichen Raum zur Ableitung, Weiterentwicklung und Bewertung verschiedener Auslegungen von Roboterverhalten und Interaktionsstrategien durch. Außerdem entwickelt es Maßnahmen zur Integration von Robotern im öffentlichen Raum. Das IDE widmet sich in seinem Teilprojekt speziell den ethischen und rechtlichen Anforderungen und bringt seine Expertise im Bereich Ethics by Design ein. Mit einem narrativen Erzählansatz arbeitet das Institut darüber hinaus daran, die Einstellungen, Ängste und Wünsche gegenüber der KI-Technologie näher zu erforschen und diese auch für zukünftige Anwendungen Künstlicher Intelligenz abzubilden. Im Berichtszeitraum begann dazu eine empirische Studie, deren Befragungsergebnisse zeitnah veröffentlicht werden. Aufbauend auf den empirischen Befunden und dem Forschungsstand wurden normative Anforderungen für die Entwicklung, den Einsatz und die Interaktion mit Robotern erarbeitet. Dies umfasst die Entwicklung von Kriterien und Leitlinien für den zukünftigen Einsatz von Robotern im öffentlichen Raum aus einer ethischen, menschenzentrierten Technikgestaltungsperspektive.

Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/ZEN-MRI/>

Projektpartner

Abteilung Human Factors der Universität Ulm, Team User Experience des Fraunhofer IAQ, Stadt Ulm, Adlatus Robotics GmbH

Kontakt

Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Christof Lang (langc@hdm-stuttgart.de), Anne Martin (martin@hdm-stuttgart.de)

INNOVATIVE ANWENDUNGEN DER DRUCKTECHNIK (IAD)

Prof. Dr. Martin Dreher, Prof. Dr. Stefan Güttler, Prof. Dr. Michael Herrenbauer, Prof. Dr. Gunter Hübner, Prof. Dr. Volker Jansen, Prof. Dr. Karl Schaschek, Prof. Armin Weichmann, Prof. Dr. Nicole Lindenmann, Prof. Dr. Georg Kämmler, Antonia Götz, Lukas Jenner, Thomas Sprinzing

Seit 2012 ist der „Forschungsleuchtturm“ IAD „Innovative Anwendungen der Drucktechnologien“ aktiv. Das IAD ist studiengangübergreifend zwischen den Studiengängen „Verpackungstechnik“ – der sich aktuell im Übergang zum Nachfolger „Technisches Produktmanagement – Technisches Design (Verpackungssysteme)“ befindet, und „Print Media and Packaging Technologies“ aufgestellt. Das IAD befasst sich damit, die hocheffizienten und kostengünstigen (Massen-) Fertigungsmethoden der Drucktechniken auf Bereiche wie Sensorik, Energiespeicher und Elektronik auszudehnen, sowie die dazu notwendigen Prozessschritte auch für Innovationen im grafischen und im Verpackungsbereich für nahezu alle Druckverfahren zu optimieren.

Besondere Themenschwerpunkte sind funktionales Drucken, generative (additive) Fertigung, Nachhaltigkeit und 3D-Druck. Für diese Aufgaben kommen im IAD alle Druckverfahren und zugehörige Mess- und Analysemethoden zum Einsatz. Im Bereich des funktionalen Druckens ist ein besonderer Fokus des IAD die Erforschung von gedruckten, flexiblen Batterien. Im Bereich der Verpackungen und des Verpackungsdrucks spielen Entwicklungen hin zu umweltverträglichen und nachhaltigen Technologien die zentrale Rolle.

Der Großteil aller Produkte wird verpackt. Die Anforderungen an die Verpackung sind vielfältig und hängen stark vom Packgut ab. Die Verpackung hat eine Rationalisierungsfunktion in Logistik und Verkauf. Sie erfüllt eine Schutzfunktion vor mechanischer Beschädigung bei Transport, Umschlag und der Lagerung. Außerdem dient sie der Warenpräsentation, weshalb viele Verpackungen transparent sind. Daher werden heute sehr häufig Folien aus fossil basierten Kunststoffen eingesetzt. Diese bringen jedoch Umweltprobleme mit sich. Bei erdölbasierten Kunststoffen sind der Verbrauch fossiler Ressourcen und die Freisetzung von Treibhausgasen zu nennen. Eine Rückführung der Rohstoffe in Form eines hochwertigen Recyclings findet meist nicht statt. Bei der Verwendung von Kunststoffen entstehen Mikroplastikpartikel, die eine lange Verweilzeit in der Natur aufweisen. Herkömmliche Kunststoffe sind kaum oder überhaupt nicht in der Umwelt abbaubar. Da ein Eintrag von Verpackungen durch unachtsame Verbraucherinnen und Verbraucher oder durch falsche bzw. unzureichende Entsorgung unvermeidbar ist, benötigt die Industrie dringend Ersatzmaterialien. Daher liegt der Forschungsschwerpunkt auf kunststofffreien Verpackungsalternativen. So stellen z.B. Alginat für solche problematischen Kunststoffverpackungen eine sehr interessante Materialalternative dar. Grundsätzlich ist die Verwendung von Alginaten als Verpackungsmaterial bekannt. Allerdings gibt es Verpackungsanforderungen, die Alginatfolien aktuell noch nicht erfüllen. Dazu gehören Siegelbarkeit, Langzeitstabilität, Bedruckbarkeit, maschinelle Verarbeitung im Abpackprozess und mechanische Stabilität. Daher wird aktuell unter anderem an dem Einsatz von Alginaten als Folienmaterialien und Barrierebeschichtungen für Papiere gearbeitet.

In einem weiteren Forschungsbereich wird untersucht, wie und inwieweit die Qualitätskontrolle im Verpackungsdruck verbessert werden kann. Hier wird die Fragestellung bearbeitet, wie man die Prüfung auf Erreichung des gewünschten farblichen Aussehens effizienter vollziehen kann als heute praktiziert.

Dies hat aktuell jedoch noch zu keiner Förderung geführt. Ein entsprechender Antrag wird aktuell geprüft.

Im Bereich Nachhaltigkeit wird im Rahmen einer Dissertation biobasierter biologisch abbaubarer Klebstoff für Blattkantenverklebungen in der druckindustriellen Weiterverarbeitung entwickelt.

In Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer Institut für Produktions- und Automatisierungstechnik in Stuttgart sollen im Rahmen einer weiteren Dissertation neuartige Inkjet-Druckkopftechnologien genutzt und Charakterisierungssystematiken für hochviskose Inkjet-Fluide entwickelt werden. Diese Fluide sind wesentlich höherviskos als im klassischen Inkjet-Druck und können insbesondere für den 3D-Druck, d.h. zum Aufbau 3-dimensionaler Strukturen genutzt werden.

Kontakt

Prof. Dr. Martin Dreher (dreher@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Stefan Güttler (guettler@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Michael Herrenbauer (herrenbauer@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Gunter Hübner (huebner@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Volker Jansen (jansen@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Karl Schaschek (schaschek@hdm-stuttgart.de), Prof. Armin Weichmann (weichmann@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Nicole Lindenmann (lindenmann@hdm-stuttgart.de)

Projekte des IAD

Die Forschungsarbeiten im Flexodruck werden durch die Mitgliedsfirmen des an der HdM angesiedelten Technologiezentrums des Flexodruckverbandes DFTA getragen. Diese Arbeiten laufen über die Steinbeis-Stiftung. Im Tiefdruck laufen mehrere Projekte, die direkt aus der Industrie finanziert werden. Es dreht sich hier vorwiegend um Material- und Performancetests bezüglich Papierinhaltsstoffen und Weiterentwicklung von Farben und Lacken. Zum Beispiel werden aktuell wasserbasierte Farben als Ersatz für Farben, die mit organischen Lösemitteln arbeiten, getestet. Damit Kunststoffverpackungen durch Papier ersetzt werden können, müssen sowohl die Barriereigenschaften zum Produktschutz erfüllt sein, als auch die Bedruckbarkeit in den verschiedenen im Verpackungsdruck verwendeten Druckverfahren sichergestellt sein. Im IAD werden deshalb verschiedene Rezepturen für Barrierebeschichtungen auf Verpackungspapier auf ihre drucktechnischen Eigenschaften hin untersucht.

Im FS wird im Rahmen einer Dissertation ein biobasierter biologisch abbaubarer Klebstoff für Blattkantenverklebungen in der druckindustriellen Weiterverarbeitung entwickelt, der hinsichtlich Festigkeit und Haftungseigenschaften mit konventionellen synthetischen Materialien vergleichbar ist. Dieses Thema besitzt eine hohe Relevanz, da herkömmliche Klebstoffmaterialien im Altpapieranteil bis zu fünf Gewichtsprozent synthetische Kunststoffe enthalten. Diese Kunststoffe kondensieren während des Recyclingprozesses in der Flotation zu sogenannten „Stickies“ und stellen eine erhebliche Belastung dar: Sie werden entweder thermisch verwertet, was zu CO₂-Emissionen führt, oder sie verbleiben als Mikroplastik in der Umwelt. Herr Jenner strebt die Entwicklung eines biobasierten Polymers an, das sich beim Papierrecycling vollständig und ohne Rückstände abbauen lässt. Das Projekt ist aktuell noch nicht öffentlich gefördert.

Das IAD befindet sich derzeit in einer Übergangsphase. Durch den Weggang von Prof. Dr. Hübner und der Einarbeitung seiner Nachfolgerin sind die Forschungsthemen zur gedruckten Elektronik ausgelaufen. Aktuell wurden noch keine neuen Projekte akquiriert.

Die Projekte im Bereich Verpackungstechnik sind ausgelaufen und die Aktivitäten dort konzentrieren sich aktuell auf den Leuchtturm INV, da dort der Umzug der Gerätschaften in die Räume der Hochschule ansteht, der mit allem Nachdruck unter zeitlichen Restriktionen erfolgen muss.

Aus diesen Gründen sind aktuell keine öffentlich geförderten Projekte für 2026 beantragt.

BWGreenLabs

Die verschiedenen Labore unserer Hochschule erzeugen jährlich erhebliche Mengen an 3D-Druckabfällen, darunter Fehldrucke, Stützstrukturen und Altfilamente. Diese Abfälle bestehen überwiegend aus thermoplastischen Kunststoffen wie PLA, die grundsätzlich ein hohes Potenzial für eine werkstoffliche Wiederverwertung aufweisen. Aufbauend auf bereits durchgeführten Vorarbeiten verfolgt das geplante Projekt das Ziel, einen geschlossenen Materialkreislauf direkt an der Hochschule zu konzipieren, aufzubauen und wissenschaftlich zu untersuchen.

Hierzu wird der bestehende Recyclingprozess, der derzeit aus einem Schredder und einem Desktop-Extruder besteht, gezielt weiterentwickelt. Vorgesehen ist die Integration einer leistungsstärkeren Extrusionseinheit sowie die Entwicklung und Implementierung einer eigenen Inline-Messtechnik, die eine kontinuierliche Prozessüberwachung und -kontrolle während der Extrusion ermöglicht. Dadurch sollen Prozessparameter systematisch erfasst, analysiert und optimiert werden.

Ergänzend dazu ist eine umfassende materialwissenschaftliche Charakterisierung sowohl des rezyklierten Filaments – unter anderem hinsichtlich Maßhaltigkeit, rheologischer Eigenschaften, Viskosität und mechanischer Kennwerte – als auch der daraus gefertigten Druckbauteile vorgesehen. Ein zentraler Forschungsschwerpunkt liegt im systematischen Vergleich von Virgin- und Rezyklatfilamenten im Hinblick auf ihre Verarbeitbarkeit, Materialeigenschaften und Eignung für unterschiedliche Druckertypen und Anwendungsbereiche.

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines praxistauglichen, wissenschaftlich fundierten Verfahrens zur Wiederverwertung von 3D-Druckabfällen im Laboralltag. Die gewonnenen Erkenntnisse sollen so aufbereitet werden, dass das Verfahren als übertragbares Modell auch für andere Hochschulen, Forschungseinrichtungen oder Maker-Spaces nutzbar ist.

Kontakt

Prof. Dr. Nicole Lindenmann (lindenmann@hdm-stuttgart.de),
Prof. Dr. Georg Kämmler (kaemmler@hdm-stuttgart.de)

DoE Verpackungspapier - Design of Experiment zur Optimierung von Bedruckbarkeitseigenschaften von Verpackungspapier für den Tiefdruck

Das Projekt untersucht systematisch die Bedruckbarkeitseigenschaften von Papier im Kontext des Verpackungsdrucks. Vor dem Hintergrund der Mikroplastikproblematik soll Papier zunehmend Kunststofffolien als Verpackungsmaterial ersetzen. Um insbesondere Lebensmittel mit ausreichenden Lagerzeiten verpacken zu können, müssen Papiermaterialien jedoch geeignete Barriereigenschaften aufweisen. Die hierfür erforderlichen Beschichtungen beeinflussen die Bedruckbarkeit häufig negativ, was insbesondere für hochwertige Verpackungsdrucke eine zentrale Herausforderung darstellt.

Vor diesem Hintergrund werden die bedrucktechnischen Eigenschaften beschichteter Papiere detailliert für unterschiedliche Druckverfahren des Verpackungsdrucks analysiert. Im Fokus des Projekts steht dabei das Tiefdruckverfahren, das am IAF Gravure Printing untersucht wird. Zur strukturierten Analyse der Einflussgrößen werden Versuche nach dem Prinzip des Design of Experiments (DoE) geplant, durchgeführt und ausgewertet.

Die hierfür eingesetzten Versuchsrollen mit einem Umfang von etwa 700 mm und einer Breite von 600 mm werden in einer Papierfabrik hergestellt und anschließend bei der BASF mit Beschichtungen unterschiedlicher Rezepturen veredelt. In mehrtägigen Druckversuchen werden diese Materialien auf der Versuchstiefdruckmaschine des IAF Gravure Printing bedruckt. Die eingesetzten vierfarbigen Testformen enthalten speziell entwickelte Testelemente zur gezielten Untersuchung der Bedruckbarkeit.

Die Auswertung der Druckversuche erfolgt sowohl messtechnisch als auch visuell. Quantitativ werden unter anderem die Druckhomogenität anhand des Druckmottles – als Maß für die Gleichmäßigkeit des Farbauftrags und das Liegen von Farbflächen auf der Papieroberfläche – sowie die Anzahl der sogenannten Missing Dots pro Fläche analysiert, die insbesondere im Tiefdruck ein zentrales Qualitätskriterium darstellen. Ergänzend dazu werden die Druckergebnisse von erfahrenen Expertinnen und Experten visuell beurteilt und in eine Qualitätsreihe eingeordnet. Diese dient sowohl als Bewertung des Erfolgs einzelner Beschichtungsrezepturen als auch als Ausgangspunkt für weitere Optimierungszyklen.

Da die Entwicklung und Herstellung neuer Papierrezepturen mit hohem zeitlichem und finanziellem Aufwand verbunden ist, erfolgen die Untersuchungen in Versuchsreihen (Batches) mit jeweils 10 bis 30 unterschiedlichen Rollen. Die Herstellzyklen dieser Batches liegen zwischen sechs und 18 Monaten, sodass sich die Bedruckbarkeitsuntersuchungen über mehrere Jahre hinweg iterativ wiederholen und eine langfristige, datenbasierte Optimierung ermöglichen.

Kontakt

Prof. Armin Weichmann (weichmann@hdm-stuttgart.de)

EcoGrav mit Wasserfarben - Neuartige Funktionsbeschichtung auf schnell vernetzender Polymerbasis zur Verwendung mit wasserbasierenden Farben auf Papier

Seit vielen Jahren werden Alternativen zur kostenintensiven, zeit- und umweltschweren Herstellung von Tiefdruckformoberflächen mittels Kupfer- und Chromgalvanik erforscht. Einen vielversprechenden Ansatz stellt die HelioPearl-Beschichtung dar, bei der ein wenige Zehntelmillimeter dicker, UV-härtender und nanopartikelverstärkter Lack eingesetzt wird (vgl. Projekt DBU 37380). Ein weiterer innovativer Ansatz wird von der Firma Rossini verfolgt, die eine zweikomponentige, schnell vernetzende Polymerschicht verwendet, welche nach dem Auftrag einer thermischen Nachbehandlung unterzogen wird.

Die so erzeugte Druckformoberfläche weist eine im Vergleich zu konventionellen Tiefdruckformen deutlich veränderte Oberflächenenergie auf. Daraus resultiert ein verbessertes Ausdruckverhalten, das insbesondere beim Bedrucken rauer Papiersubstrate Vorteile verspricht. Vor diesem Hintergrund beabsichtigt die Firma Rose, diese Technologie gezielt einzusetzen, um vergleichsweise raues, kostengünstiges Papier mit hohem Recyclinganteil qualitativ hochwertig zu bedrucken.

Zur weiteren Verbesserung der Umweltbilanz soll zudem der Einsatz wasserbasierter Farben anstelle der üblicherweise verwendeten toluolbasierten Farben untersucht werden. Wasserbasierte Farbsysteme befinden sich zwar seit mehreren Jahren in der Entwicklung, ihr Einsatz im Tiefdruck ist jedoch nach wie vor herausfordernd. Insbesondere die im Vergleich zum Standard deutlich abweichenden Oberflächenenergien und das veränderte Druckverhalten erschweren die Prozessstabilität, und zentrale drucktechnische Parameter sind bislang nicht ausreichend erforscht.

Kontakt
Prof. Armin Weichmann (weichmann@hdm-stuttgart.de)

HelioPearl - Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformerstellung

Ziel des Projekts ist die Entwicklung neuartiger Tiefdruckformen, mit denen energieintensive galvanische Beschichtungsprozesse sowie der Einsatz umweltschädlicher Cr(VI)-Verbindungen erstmals vollständig vermieden werden können. Grundlage hierfür bilden neuartige polymere Materialien, deren Potenzial für den Einsatz im Tiefdruck systematisch untersucht werden soll.

Für die Anwendung dieser Polymere ist jedoch die Entwicklung einer geeigneten und effizienten Prozesstechnologie erforderlich. Diese muss es ermöglichen, einen Grundzylinder präzise und homogen zu beschichten, die Beschichtung mittels UV-Härtung zu verfestigen und anschließend hochauflösend lasergzugravieren. Die entwickelte Gravurschicht muss dabei mehreren zentralen Anforderungen genügen: Sie soll eine feinstrukturierte, hochauflösende Laserstrukturierung erlauben, einen dauerhaften Verschleißschutz gewährleisten und einen stabilen sowie reproduzierbaren Farbübertrag sicherstellen.

Der Nachweis der Praxistauglichkeit erfolgt anhand erster Musterdruckformen, die in einer industriellen Druckmaschine unter realistischen Produktionsbedingungen erprobt werden. Dabei soll die Leistungsfähigkeit der entwickelten Tiefdruckformen über eine Laufleistung von mindestens 100.000 Laufmetern demonstriert werden.

Kontakt
Prof. Armin Weichmann (weichmann@hdm-stuttgart.de)

INSTITUT FÜR NATURSTOFFVERARBEITUNG (INV)

Prof. Dr. Michael Herrenbauer, Prof. Dr. Christoph Häberle, Prof. Dr. Matthias Franz, Sven Schneider

Wertschöpfungsketten in der Naturstoffverarbeitung ermöglichen mit innovativen Lösungen aus Pflanzenzüchtung, Anbau, Verarbeitung, Verwertung und Entsorgung nachwachsender Rohstoffe die Entwicklung neuer Verfahren und Produkte. Durch den Einsatz von Naturstoffen bei Produkten, im Leichtbau und, insbesondere im Umfeld der HdM-Studiengänge Technisches Produktmanagement – Technisches Design (B. Sc.) und Packaging Development Management (M. Sc.), für Verpackungen sowie z. B. im Gemüse- und Kulturpflanzenbau, ist es möglich, Umweltbelastungen und Ressourcenverbrauch durch die Substitution der petrochemisch basierten Rohstoffe zu reduzieren. Die negativen Auswirkungen auf die Umwelt und Gesellschaft, die durch Herstellung, Verarbeitung und Rezyklierung von Kunststoffen petrochemischen Ursprungs entstehen, sind bereits omnipräsent, mit zunehmend negativen Auswirkungen auf Mensch und Weltklima.

Die Verwendung von schwer rezyklierbaren Materialkombinationen auf petrochemischer Basis ist bis heute bei zahlreichen Verpackungen im Lebensmittel-, im Gebrauchsgüterbereich, bei Geotextilien, im Leichtbau und bei der Herstellung nichttragender Teile im Automobilsektor üblich. Vielfach ist ein Ersatz durch den Einsatz von Naturstoffen zukünftig denkbar. Daraus ergeben sich vielfältige Aufgaben:

- Verwertung und Veredelung des Rohstoffs Holz (baumbasiert) einschließlich Zellulose
- Verwertung und Veredelung der Rohstoffe aus Ein- und Mehrjahrespflanzen
- Erzeugung Faserwerkstoffe und Verbundwerkstoffe aus Naturfasern
- Entwickeln geeigneter Bindemittel, Fasern und Verfahrenstechniken für die Herstellung von formstabilen Fasercomposites aus Naturstoffen
- Verwertung und Veredelung von Baumwoll-Linters
- Verwertung und Veredelung pflanzlicher Inhaltsstoffe (insbesondere Lignin und Proteine)
- Verwertung und Veredelung von pflanzlicher Stärke und Zucker
- Verwertung und Veredelung von pflanzlichem Speichergewebe (Parenchym)
- Verwertung tierischer Substanzen, insbesondere von Tierhaar (Wolle)
- Erzeugung von Vliesen und mehrdimensionalen Formteilen im Trocken- und Nasslegeverfahren sowie im Faserguss, Partikelgießen und in der Faserformtechnik
- Beschichtungen im Bereich der Wasser-, Sauerstoff- und Fettbarrieren, auf der Basis nachwachsender Rohstoffe.

Am INV wird in verschiedenen Forschungsprojekten Know-How zu unterschiedlichen Naturstoffen und -fasern aufgebaut und Anwendungsfälle entwickelt.

Kontakt
Prof. Dr. Michael Herrenbauer (herrenbauer@hdm-stuttgart.de),
Prof. Dr. Christoph Häberle (haeberle@hdm-stuttgart.de), Sven
Schneider (schneiders@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Instituts für Naturstoffverarbeitung (INV)

BigaVeTex

Im Rahmen des Vorhabens wurden Naturfasern aus nachwachsenden Rohstoffen mithilfe der Nassvliesstechnik zu funktionalen textilen Vliesstoffen für technische Anwendungen verarbeitet. In diese Vliese wurden in der Produktion Phasenwechselmaterialien zur Thermoregulation eingearbeitet. Des Weiteren wurden Formteile mittels eines speziellen Faserguss-Verfahrens aus Naturfasern und stärkebasierten Schäumen hergestellt werden.

Um diese Naturfasern zugänglich zu machen, wurden pflanzliche Nebenprodukte mittels Thermodruckhydrolyse aufbereitet und in zwei Phasen getrennt. Die flüssige Phase wurde der energetischen Verwertung zugeführt und auf ihr Bioenergiepotenzial untersucht. Die feste Phase enthält die Naturfasern. Im Vorhaben wurden für diese Nutzung Hopfenrebhäcksel, Brennesseln, Luzernstängel und Weizenstroh als Substrate aufbereitet, verarbeitet und analysiert. Außerdem wurde ein zweistufiges Biogaskonzept zur anaeroben Vergärung untersucht, dessen Ziel es ist, eine schnelle Umsetzung und damit kurze Verweilzeiten der Substrate in den Biogasreaktoren zu bewerkstelligen. Dies würde eine Reduktion der Reaktorvolumina und eine bedarfsgerechte Flexibilisierung der Produktion der Biogase ermöglichen. Das Projekt wurde verlängert um erste Ergebnisse mit denen aus einer zusätzlichen Ernte und Weizenstroh als weiteres Substrat vergleichen zu können.

Projektpartner

Kooperation mit der Universität Hohenheim und Outlast Technologies GmbH.

Projektende 2025; gefördert durch das Land Baden-Württemberg

ZellPump M2

Das Projekt ZellPumpM2 widmet sich der Entwicklung innovativer Verfahren zur Herstellung von dreidimensionalen Strukturen aus pflanzlichem Zellgewebe im Faserguss. Im Fokus standen dabei Nebenprodukte aus der Nahrungsmittelindustrie. Ergänzend zur Verwendung faseriger Bestandteile von Pflanzenreststoffen, wurden im Projekt die Nutzbarkeit von Mark aus Pflanzenstängeln untersucht, um eine ganzheitliche Verwertung dieser Ressourcen zu ermöglichen und die Kaskadennutzung zu erweitern.

Zellpump hat den Kenntnisstand im Umgang mit voluminösen, nicht-faserigen pflanzlichen Materialien erweitert und neue, innovative Ideen zur Substitution von Kunststoffen mittels Faserguss hervorgebracht.

Bestehende textile, verfahrenstechnische Prozesse wurden modifiziert, um eine adäquate Anpassung an nicht-faserförmige Rohstoffe zu ermöglichen. Für die Verarbeitung dieser neuen Rohstoffe ist eine verfahrenstechnische Modifikation an den Anlagen und die Neuentwicklung des Partikelgießens erforscht worden.

Projektpartner

Kooperation mit der Hochschule Reutlingen

Projektabschluss 2025; gefördert durch das Land Baden-Württemberg

Quipack

Im Verbundprojekt QuiPack entwickeln die Forschenden einen ganzheitlichen, integrativen Ansatz, um mit Reststoffen aus der Landwirtschaft und Aquakultur funktionale Verpackungen zu schaffen. Das Projekt, koordiniert durch die Universität Hohenheim, basiert auf den Erkenntnissen des Hohenheimer Vorgängerprojekts Quinoa4med und untersucht, wie Reststoffe aus dem Quinoaanbau als potenzielle Materialquelle für die Herstellung umweltfreundlicher und innovativer Verpackungslösungen dienen können.

Zusätzlich wird Chitosan als Bestandteil von Abfällen der Aquakultur im Mittelmeerraum als mögliche Grundlage für antimikrobielle Funktionalisierung von Folien und Beschichtungen für Verpackungen untersucht. Durch antimikrobielle Ausstattung der Verpackung sowie Biosensoren zur Detektion von physikalisch-chemischen oder biologischen Veränderungen im Lebensmittel soll Lebensmittelverschwendung reduziert werden.

Der Leuchtturm FCL ist für den Transfer der Erkenntnisse der Projektpartner in den Pilot- und Prototypenmaßstab sowie als Ansprechpartner für Marktanforderungen der einzelnen Teilnehmerstaaten zuständig.

Projektpartner

Die HdM ist Teil des interdisziplinären Projektkonsortiums aus Wissenschaft und Unternehmen aus EU- und Mittelmeerländern.

Projektende 2027; gefördert durch die Europäische Union im Rahmen der Förderinitiative PRIMA

Faserspelz

Im Projekt wird die Weiterentwicklung und Markteinführung des innovativen, nachhaltigen Verpackungsmaterials Faserspelz verfolgt, das aus einer Mischung aus Faserpulp und Getreidespelzen besteht. Ziel ist es, die natürlich vorhandenen Hohlräume der Getreidespelzen gezielt zu nutzen und mit Faserstoffen zu kombinieren, um ein poröses, leichtes und stoßdämpfendes Material als ökologisch und ökonomisch attraktive Alternative zu expandiertem Polystyrol (EPS) im Transportschutz bereitzustellen. Im Rahmen des Vorhabens wird eine teilautomatisierte Technikumsanlage verfahrenstechnisch weiterentwickelt und in Richtung einer industriell skalierbaren Produktionsanlage überführt, um die Herstellung in relevanten Kapazitäten zu ermöglichen. Begleitend werden zusätzliche Forschungs- und Entwicklungsarbeiten durchgeführt, insbesondere im Werkzeugbau, der Qualitätssicherung, sowie der Oberflächenoptimierung und Ausbringungsmenge, um eine gleichbleibend hohe Produktqualität bei wettbewerbsfähigen Produktionskosten sicherzustellen. Parallel dazu wird die Marktfähigkeit des Materials weiter validiert und der Einstieg in den Markt durch die Gewinnung erster Pilotkunden vorbereitet.

Das Projekt wird im Rahmen von InvestBW gefördert.

KOMPRIMA

Im Projekt KOMPRIMA werden die institutseigenen Labor- und Technikumsbereiche im Hinblick auf ihr Nachhaltigkeitspotenzial systematisch untersucht, um den Anforderungen an ökologische Verantwortung auch in den eigenen Forschungsprozessen gerecht zu werden. Ziel ist eine intelligentere und effizientere Nutzung bestehender Infrastruktur durch strukturelle Verdichtung, digitale Vernetzung und energetische Optimierung, verbunden mit einer deutlichen Reduktion von Flächenbedarf, Ressourcenverbrauch und redundanter Ausstattung. Ergänzend werden IoT-basierte Systeme zur flexiblen und bedarfsgerechten Nutzung energieintensiver Geräte eingesetzt, um Auslastung und Effizienz weiter zu steigern. Die im Projekt entwickelten praxisnahen technischen und organisatorischen Ansätze dienen als übertragbares Modell für vergleichbare maschinenintensive Labor- und Technikumsbereiche und leisten damit einen Beitrag zur nachhaltigen Transformation von Forschungsinfrastrukturen.

Das Projekt wird im Rahmen von BW GreenLabs gefördert.

Eignungsfeststellung Faserstoffe

Seit 2022 zusammen mit einem Pharmakonzern als Entwicklungsprojekt gestartet, um thermogeformte Sekundärverpackungen durch Formteile aus Naturstoffen zu ersetzen.

Ziel ist es, die technischen und funktionalen Eigenschaften dieser Materialien zu untersuchen, optimieren und sie als Alternativen für Sekundärverpackungen aus Kunststoff zu etablieren. Einerseits werden die Materialeigenschaften der Fasern durch in der Aufbereitung und Mahlung gezielt für den späteren Einsatz konditioniert und die Fasergussformwerkzeuge mittels additiver Fertigungstechnologien auf die Faser abgestimmt. Zudem wird geprüft, ob die entwickelten Verpackungen die besonderen regulatorischen und hygienischen Anforderungen der pharmazeutischen Industrie erfüllen. In Studien zur Nutzerakzeptanz konnte eine grundsätzliche Offenheit der späteren Nutzerinnen und Nutzern bestätigt werden.

Im Jahr 2024 wurde die zweite Phase zur Optimierung der Ergebnisse gestartet um mit verschiedenen Methoden den abrasiv bedingten Verlust von einzelnen Fasern, die sich auf dem Produkt ablagern, zu verhindern und die Maschinengängigkeit der Formteile im bestehenden Abpackprozess zu optimieren. Dazu wurde ein dreidimensionales Stanzverfahren erprobt und erste Ergebnisse an den Projektpartner geliefert. Tests zur Maschinengängigkeit, um die Skalierbarkeit und Marktpotenzial der nachhaltigen Verpackungslösungen zu bewerten, stehen noch aus.

BW2 Pro

Im Projekt BW2 Pro wurde im Auftrag der Universität Hohenheim die Qualität des Faseranteils aus Bioabfallmasse und Silphiegärresten bewertet, um das Potenzial dieses Materials für die Herstellung von bahnförmigen und geformten Naturfaserprodukten zu analysieren.

Verarbeitungstests Paludikarton

Im Rahmen des Forschungsprojekts Produkte aus Moorfasern (Pro-Mofa) wurden für den Zweckverband Donaumoos Verarbeitungstests und Anwendungsmöglichkeiten von Kartonagen mit einem Faseranteil aus Paludikulturen untersucht. Neben der Umsetzung von fünf industrienahen Faltschachtelkonstruktionen im Handmusterbau erfolgte eine analytische Bewertung der Materialverarbeitbarkeit mittels Stanz-Rill-Tests, um die Eignung des Materials für unterschiedliche Verpackungsanwendungen zu beurteilen.

Fasergusserprobung Paludimaterial

Für die Fibers 365 GmbH wurden im Rahmen einer Auftragsforschung Prototypen von „Shallow-Tray“-Fasergussteilen unter Nutzung von Biomasse aus Paludikultur gefertigt und für weiterführende Beschichtungsversuche beim Projektpartner bereitgestellt.

Projekte in Vorbereitung

Prototypenförderung Nassumformung

Das INV hat Ende 25 den Antrag auf ein Forschungsprojekt zur Prototypenförderung einer Nassumformstation eingereicht.

Für das vom INV entwickelte Verfahren flache, bahnförmige Materialien direkt in multidimensionale Strukturen umzuformen, bei dem die Patentanmeldung abgeschlossen ist, soll eine Umformstation im Prototypenmaßstab aufgebaut werden und in die am INV vorhandenen Pilotanlagen integriert werden. Die Umsetzung wird vom Branchenverband Packaging Valley begleitet und unterstützt.

Weitere:

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung eines Workflows zur individuellen Werkzeugherstellung mittels additiver Fertigung für Fasergussapplikationen. In einer eigens hierfür gegründeten Arbeitsgruppe am INV wird eine Marktrecherche zu geeigneten Softwarelösungen für die Konstruktion von Fasergussformen sowie zur Simulation fluiddynamischer Prozesse durchgeführt. Die bisherigen Ergebnisse zeigen gegenüber konventionellen Werkzeugtechnologien erhebliche Einsparpotenziale und deutliche Verbesserungen in der Qualität der hergestellten Fasergussteile. Die Weiterentwicklung des Workflows, die Einreichung entsprechender Projektanträge sowie die Einbindung in studentische Abschlussarbeiten sind geplant.

Projektpartner

Universität Hohenheim, Landesanstalt für Agrartechnik und Bioenergie; HS Reutlingen, Professur Faser-, Garn- und Vliesstofftechnologie; Universität Hohenheim, Institut für Kulturpflanzenwissenschaften; Agrarinnovation Hahnennest GmbH; Universität Stuttgart, Werkstoffe und Produktsysteme, Abteilung Ganzheitliche Bilanzierung; Universität Hohenheim, Institut für Agrartechnik, Fachgebiet Tropen und Subtropen; ZfB Projektgesellschaft GmbH; Kiefel Maschinenbau GmbH; Pill Nassvliestechnik; Fiber 365 GmbH

Kontakt

Prof. Dr. Michael Herrenbauer (herrenbauer@hdm-stuttgart.de)

SEAMLESS INTERACTION IN IMMERSIVE ENVIRONMENTS (STRIVE)

Prof. Dr. Gottfried Zimmermann, Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

Der Forschungsschwerpunkt liegt auf immersiven Technologien und deren Chancen und Herausforderungen im Blick auf User-Centered Design (User eXperience, Personalisierung, Barrierefreiheit, Kompatibilität mit Assistiven Technologien).

Motto: Inclusive and seamless user experience in immersive environments – we strive for better interaction!

STRIVE forscht in folgenden Bereichen:

- Interaktion mit digitalen Medien in AR und XR
- "Seamless Interaction"
 - Viele bestehende Geräte integrieren
 - Verschiedene XR-Welten miteinander verbinden. Personalisierung - Übertragung von Profilen in verschiedene XR-Umgebungen
 - Alle Nutzer können nahtlos miteinander interagieren, z.B. sehende und blinde Personen

Der Forschungsleuchtturm verfügt über ein Personal User eXperience (PUX) Lab, ein Usability-Labor und über ein Mobile Lab. Des Weiteren steht ein Labor in der ARENA2036 zur Verfügung. Die Labore stehen auch den Studierenden für ihre im Rahmen der Lehre ausgeübten Projekte zur Verfügung.

Der Forschungsleuchtturm STRIVE soll in Zukunft mit dem Forschungsleuchtturm IDUX verschmolzen werden, um ein breiteres Anwendungsfeld abzudecken.

Kontakt

In STRIVE wirken 2 Professoren und 10 wissenschaftliche Mitarbeitende mit. Die Sprecher des Forschungsleuchtturms sind Prof. Dr. Ansgar Gerlicher (gerlicher@hdm-stuttgart.de) und Prof. Dr. Gottfried Zimmermann (zimmermann@hdm-stuttgart.de).

Projekte von STRIVE

CARpulse

Das Projekt CARpulse soll eine sichere, nachhaltige Fahrzeugarchitektur eines autonomen Fahrzeugs erforschen. Diese Fahrzeugarchitektur soll physisch und virtuell für unterschiedliche Use-Cases unter einer nutzerzentrierten Perspektive konzipiert, erarbeitet und dargestellt werden. Technologien wie Virtual-, Argument- und Mixed-Reality (im folgenden XR genannt) ist neben der virtuellen Kapsel und der realen Teildemonstration einer nachhaltigen Türstruktur zentraler Forschungsschwerpunkt. Die Zielsetzung ist die Entwicklung einer nutzerzentrierten Forschungsplattform zur schnellen, iterativen, agilen und kosteneffizienten Entwicklung von Mobilitätskonzepten und Einsatzszenarien unter Verwendung von XR-Technologien.

Der Fokus des Teilprojekt 2 des Verbundprojekts CARpulse liegt auf der Erforschung von Lösungen zur XR-basierten nutzerzentrierten Entwicklung von autonomen Mobilitätskonzepten mit dem Fokus auf Inklusion und Accessibility.

Ziele des Projekts sind:

- Nutzerzentrierte Mensch-Maschine Interaktionskonzepte und Funktionen in und mit autonomen und geteilten (shared) Fahrzeugen
- Entwicklungen XR Lösungen zur nutzerzentrierten Entwicklung mit dem Fokus auf Accessibility und Inklusion
- Virtuelle Darstellung des Gesamtkonzepts mittels moderner Methoden (AR, VR)
- Avisierte Resultate:
- Durchgeführte Benutzertests mit Hilfe von entwickelten Personas und User-Stories (basierend auf dem nutzerzentrierten Entwicklungsprozess (engl. Human Centered Design Process, HCD))
- Darstellung der Einzelinnovationen in einem virtuellen Gesamtbild („Leuchtturm“)

Projektpartner

Balluff, Constellium, DLR, DXC Luxoft, Mercedes-Benz, Nokia, Siemens, Trumpf, Univ. Stuttgart, Forschungsgruppe für Mobilität und Digitale Innovation (MODI) der HdM

Efficient Testing Approaches for Digital Accessibility (ETAP)

Es gibt eine Vielzahl von Testansätzen für das Web, mobile Apps und andere Software. Diese lassen sich anhand vieler Dimensionen charakterisieren. Ein Grund für die derzeitige unzureichende Barrierefreiheit öffentlicher Websites und mobiler Apps ist, dass die aktuellen Testansätze ineffizient sind und spezielle Fachkenntnisse im Bereich der digitalen Barrierefreiheit erfordern. Das Projekt analysiert aktuelle Testansätze und zielt darauf ab, neue Ansätze zu entwickeln, die effizienter und einfacher anzuwenden sind.

Das Projekt befasst sich mit verschiedenen Forschungsfragen zu Testansätzen, darunter:

- Manuelles vs. automatisches Testen: Effizienz, Fachwissen usw.
- Welche Tools stehen zur Unterstützung manueller Tests auf verschiedenen Plattformen (insbesondere Web vs. mobile Apps) zur Verfügung?
- Welche Schritte können automatisiert werden, z. B. durch den Einsatz von KI?
- Wie können Studierende in der Testarbeit geschult werden, ohne dass dies zu Lasten der Qualität geht?
- Wie sollten Testberichte aussehen, damit sie für Nicht-Experten leicht verständlich sind?

Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle (SHUFFLE)

Reifegradmodelle dienen dazu, den Zustand einer Organisation, ihre Prozesse und Strukturen bezüglich spezifischer Qualitätsmerkmale zu bewerten und geeignete Verbesserungen vorzuschlagen. Eines der ersten Reifegradmodelle war das Capability Maturity Model (CMM) des amerikanischen Verteidigungsministeriums (1986), das Software-Entwicklungsprozesse bewertete.

SHUFFLE entwickelt und evaluiert in iterativer Form ein Reifegradmodell zur Bewertung und Verbesserung von Prozessen und Strukturen bezüglich digitaler Barrierefreiheit an Hochschulen. Dabei werden u.a. die folgenden Forschungsmethoden eingesetzt:

- Literaturrecherche. Welche relevanten Reifegradmodelle existieren und was kann daraus verwendet werden?
- Eigene Benutzerforschung in Form von Umfragen, Interviews, Fokusgruppen.
- Evaluation in Form von prototypischer Anwendung des Reifegradmodells. Wie einfach ist es anzuwenden? Wie exakt kann es messen? Wie relevant sind die empfohlenen Maßnahmen zur Verbesserung des Zustands?
- Iterative Verbesserungen am Prototyp

Die zu messenden Qualitätsmerkmale (Metriken) des SHUFFLE-Reifegradmodells werden im Laufe des Projekts näher bestimmt, insbesondere aus den folgenden Bereichen:

- Digitalisierungsstrategie einer Hochschule
- Studiengänge und ihre Curricula
- Unterstützung von Lehrenden beim Erstellen barrierefreier Lernmaterialien
- Untertitelung und -Übersetzung von Lehrveranstaltungen
- Multimodales Lernen im Sinne von Universal Design for Learning
- Bewusstsein für die Bedarfe von Studierenden mit Einschränkungen
- Maßnahmen zur Qualifizierung von Lehrenden und Studierenden
- Barrierefreiheit von Lernplattformen und elektronischen Prüfungen

SHUFFLE ist ein Forschungsprojekt unter der Leitung der Hochschule der Medien, mit den folgenden Verbundpartnern:

- Universität Bielefeld
- Pädagogische Hochschule Heidelberg
- Pädagogische Hochschule Freiburg

Im Projekt gibt es mehrere Teilnehmende, die jeweils zu einem ausgewählten Aspekt promovieren. Die Projektergebnisse (Reifegradmodell, Publikationen, Software, sonstige Dokumente) werden der Öffentlichkeit frei und quelloffen zur Verfügung gestellt (meist CC-BY 4.0 Lizenz).

Reifegradmodell für das Landesmedienzentrum

In diesem auf 2 Jahre angelegten Forschungskooperationsprojekt soll das von SHUFFLE entwickelte Reifegradmodell für barrierefreie Hochschulen in den Kontext des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg transferiert und evaluiert werden. Es gliedert sich in insgesamt 5 Phasen:

- Phase 1: Anforderungsanalyse (4 Monate)
- Phase 2: Entwicklung (7 Monate)
- Phase 3: Handlungsempfehlungen (5 Monate)
- Phase 4: Pilot (4 Monate)
- Phase 5: Konsolidierung (3 Monate)

Als Ergebnis wird ein Reifegradmodell erwartet, mit dem sich das Landesmedienzentrum regelmäßig selbst auf barrierefreie Prozesse und Produkte überprüfen kann. Darüber hinaus soll es durch einen modularen Aufbau und Dokumentation der Öffentlichkeit einfach gemacht werden, das Reifegradmodell auch auf andere Organisationen und Kontexte anpassen zu können.

FourWays

Ausführlicher Titel: Blickbasierte Mensch-Computer-Interaktion im mobilen Umfeld durch KI-gestützte Bildanalyse zur Gerätesteuerung anhand der Erfassung und Klassifizierung von Augenbewegungen

Das Projekt FourWays wird vom Förderprogramm „Gründungen: Innovative Start-ups für Mensch-Technik-Interaktion“ gefördert. Die Projektleitung hat die Treye Tech UG, Mannheim. Die HdM übernimmt die Rolle der wissenschaftlichen Arbeit und Benutzerforschung.

Die vorherrschende Methode zur Bedienung mobiler Geräte ist die Fingereingabe, durch Touchbedienung oder Knopfdruck. Einige Funktionen sind dabei abhängig von der Verweildauer oder der Bewegungsrichtung von einem oder mehreren Fingern. Die Verwendbarkeit hängt vor allem von der Möglichkeit der Benutzer ab, ihre Finger jederzeit uneingeschränkt einsetzen zu können. Die damit einhergehenden Anforderungen schließen eine große Gruppe von Menschen als potenzielle Nutzer aus, die von der Verwendung profitieren würden, jedoch z.B. aufgrund eingeschränkter Motorik nicht in der Lage sind, solch ein Medium zu nutzen.

Im Projekt FourWays soll deshalb ein innovatives System zur Steuerung mobiler Geräte durch Augenbewegungen entwickelt und erprobt werden. Im Mittelpunkt des Vorhabens steht ein Accessibility Service, der als Middleware für mobile Betriebssysteme applikationsübergreifend eingesetzt werden kann. Zu den Kernkomponenten gehört ein Modul, das automatisch applikationsspezifische Interaktionspunkte sowie deren kontextbezogene Semantik analysiert und daraus blickgesteuerte Menüs generiert. Ein weiteres Modul ermöglicht die KI-gestützte Klassifikation von Augengesten, um eine präzise und zuverlässige Steuerung zu gewährleisten. Die Eingabelogik und die Bedienkonzepte werden im Rahmen eines nutzerzentrierten Entwicklungsprozesses erarbeitet, bei dem qualitative Benutzertests und Usability-Inspektionen zur Optimierung der User Experience beitragen.

Neben der Erfüllung technischer, rechtlicher und wirtschaftlicher Anforderungen an die Software als Hilfsmittelprodukt wird auch das Potenzial für andere Einsatzbereiche untersucht. Dazu gehören beispielsweise Assistenzsysteme zur Unterstützung manueller Arbeiten und die barrierefreie Gestaltung von Arbeitsplätzen für Menschen mit Behinderungen. Anhand von Fallstudien und Anwendungsbeispielen im Produktionsumfeld sollen konkrete Szenarien entwickelt werden, die zeigen, wie die Blicksteuerung zur Erleichterung von Arbeitsprozessen beitragen kann. Ziel ist es, nicht nur die Interaktion zwischen Mensch und Technik zu verbessern, sondern auch neue Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen gesellschaftlichen und industriellen Kontexten zu eröffnen.

Im Rahmen einer genehmigten Projektaufstockung wird zusätzlich zum ursprünglich geplanten Projektvorhaben eine personalisierbare und cloudbasierte import- und Exportfunktionen für die Einstellungsparameter entwickelt und evaluiert, um eine kontextspezifische Nutzung der Umfeldsteuerung zu ermöglichen. Darüber hinaus wird die Umfeldsteuerung um eine Komponente zur unterstützten Kommunikation erweitert, die sich mit Hilfe der im Vorhaben entwickelten und evaluierten experimentellen kopf- und blickgestenbasierten Eingabemethoden bedienen lässt. Zum Projektende soll der eigene Teil der Forschungs- und Entwicklungsarbeit der Allgemeinheit als Open Source Anwendung zur Verfügung gestellt werden.

INTERACTION DESIGN AND USER EXPERIENCE (IDUX)

Prof. Dr. Arnd Engeln, Prof. Dr. Jürgen Scheible, Prof. Dr. Stephen Schuster, Prof. Dr. Felix Weißmüller, Nuria Brüggemann, Katrin Hauber, Sebastian Preis, Michaela Teicht

Der Forschungsschwerpunkt IDUX beschäftigt sich mit aktuellen Fragestellungen rund um User Experience und Mensch-Computer-Interaktion mit Fokus auf Kommunikation und Marketing. Dabei stehen z.B. Themen wie Internet of Things, Digitale Markenerlebnisse, Multi-Modal Interface Design, Mixed-Reality, nutzerzentrierte Produktentwicklung und Design Thinking im Mittelpunkt. Neben grundsätzlichen methodischen und inhaltlichen Forschungsfragen geht es um die Konzeption und prototypische Umsetzung praxisnaher Anwendungen, z.B. in Form von Prototypen, Apps und Dienstleistungen sowie deren wissenschaftliche Evaluation.

- Im Teilbereich User Experience (verantwortlich: A. Engeln) geht es um ein psychologisch-wissenschaftlich fundiertes Verständnis des Nutzererlebens und seiner Bedingungsfaktoren. Damit verbunden ist die Entwicklung und Evaluation nutzerzentrierter Methoden der Angebotsentwicklung und deren Umsetzung in Anwendungsprojekten.
- Im Teilbereich Interaction Design (verantwortlich: J. Scheible) wird Forschung im Schnittpunkt von Mensch-Computer-Interaktion und neuer Kommunikationsformen in immersiven Mixed-Reality Welten (Virtual- u. Augmented Reality) für Digitale Brand Experiences betrieben. Dabei stehen die prototypische Entwicklung und Gestaltung von innovativen Interaktions- und Applikations-Konzepten im Fokus - mit Ausrichtung auf Kommunikation/Marketing.
- Der Teilbereich Interaktive Marketingkommunikation (verantwortlich: S. Schuster u. F. Weißmüller) befasst sich mit der Wirkung und Effektivität von Marketingkommunikation. Im Fokus stehen dabei die Zusammenhänge zwischen den Kommunikationsaktivitäten und dem Markenerfolg.

Es steht ein IDUX-Labor zur Verfügung, inkl.

1. Messtechniken, wie z.B. Physiodaten, Eye-Tracking von Tobii und Ergoneers und diversen Datenerhebungstools. Weiterhin steht hier eine VR-Fahrsimulation, in der neue Interaktionskonzepte beim manuellen und automatisierten Fahren auch im Hinblick auf die Fahrerperformance systematisch und experimentell erprobt und beispielsweise auch kritische Fahrmanöver ohne tatsächliche Gefährdung inszeniert werden können.
2. einer Medien-Umgebung, bestehend aus einer hard- und software-basierten IoT-Plattform zur Steuerung vernetzter Geräte wie diverser smarterer Lautsprecher wie Amazon Alexa oder Google Home. Vorhanden sind außerdem fünf festinstallierte 4K-Projektoren, die jede Oberfläche zur Medienoberfläche machen, zwei bewegliche touch-sensitive Projektoren, Gestensteuerungsgeräte, Blicksteuerungsbrille und Augmented- und Virtual-Reality-Geräte.

Der Forschungsbereich IDUX wird mit Ende des Jahres 2025 eingestellt.

Der Teilbereich User Experience wird im neu beantragten Forschungsschwerpunkt INSPIRE (Inclusive uSer exPerience in Innovative Research & Technologies) weitergeführt. Dort wird eine enge Vernetzung von User Experience angestrebt, einerseits mit der Entwicklung digitaler Technologien und andererseits mit barrierefreien Zugängen für breite Bevölkerungsgruppen.

Kontakt

Prof. Dr. rer. nat. habil. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de),
Prof. Dr. Jürgen Scheible (scheible@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsschwerpunkts IDUX

SALSA - „Smarte Adaptive und Lernbare Systeme für Alle“

In den nächsten Jahren steigt die Anzahl automatisierter Fahrzeuge an, die mit konventionellen Fahrzeugen im Straßenverkehr koexistieren. Diese schrittweise Einführung führt zu einem wachsenden Mischverkehr, bei dem sich neben Fahrzeugen unterschiedlicher Automatisierungsgrade, Radfahrer, Fußgänger und andere Fahrzeugvarianten den Verkehrsraum teilen. Es zeigt sich für alle Beteiligten sowohl innerhalb als auch außerhalb des Fahrzeugs, dass mangelnde Interaktion, nicht standardisierte Kommunikation und nicht plausibles Fahrverhalten zu anspruchsvollen, ggf. sicherheitskritischen Situationen und letztendlich zu geringer Akzeptanz führt. In SALSA werden diese Herausforderungen in einem ganzheitlichen Ansatz adressiert, in dem eine Brücke von Innen (vom Fahrzeug) nach Außen (andere Verkehrsteilnehmer) und vom Nutzer zur Technik geschlagen wird. Es sollen smarte, lernende und adaptive Systeme auf den Ebenen Fahrzeuggestalt, Fahrverhalten und Interaktion entwickelt werden, die die Vorteile des automatisierten Fahrens steigern und damit das Nutzererlebnis und die Akzeptanz bei allen Verkehrsteilnehmern signifikant erhöhen.

Projektpartner

Valeo Schalter GmbH (Konsortialführung); Audi AG; BAST; Can-Controls GmbH; Elektrobit Automotive GmbH; FKFS; Fraunhofer IOSB; Invenity GmbH; MAN Truck & Bus SE; Spiegel Institut Mannheim GmbH; Studiokurbos GmbH; Universität Stuttgart, IKTD; WIVW GmbH

Kontakt

Prof. Dr. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de)

<https://projekt-salsa.de/>

3. FORSCHUNGSPROJEKTE AN DER HDM

3.1. AI EDUCATION - PASSENDE LERNINHALTE MIT SEMANTIK FINDEN (AIEDN)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 1/2025: AI Education - passende Lerninhalte mit Semantik finden (AIEDN)	
Projektnummer HdM	5-081SFTF (Proj.-ID=676)
Projektleitung	Jürgen Seitz
Akronym	AIEDN
Projekttitel deutsch	AI Education - passende Lerninhalte mit Semantik finden (AIEDN)
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg
Förderprogramm	VwV Invest BW - Innovation II
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	429.155,85 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	85.168,87 €
Projektbeginn	01.12.2022
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	30.11.2023
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	thingsTHINKING GmbH, Haid-und-Neu-Straße 7, 76131 Karlsruhe
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt AIEDN (AI Education) ist eine Forschungs Kooperation zwischen der thingsTHINKING GmbH und dem Institut für Angewandte Künstliche Intelligenz der Hochschule der Medien. Mit finanzieller Unterstützung des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus hatte das Projekt zum Ziel, zu untersuchen, inwieweit Künstliche Intelligenz dazu beitragen kann, Wissen individueller, schneller und effizienter bereitzustellen und ob der Lernerfolg im schulischen Kontext durch den Einsatz von KI verbessert werden kann. Im Rahmen des Projekts wurde die Wirksamkeit eines semantischen KI-gesteuerten Videoassistenten-Prototyps für Lernprozesse untersucht. Dieser Prototyp, der auf Videoinhalten des Mathe-Youtubers Daniel Jung basiert, ist in der Lage, mittels künstlicher Intelligenz Anfragen von Lernenden zu interpretieren und passende Videosequenzen auszuwählen. Hauptziel war es, zu untersuchen, ob ein solcher Assistent Lernende beim Lernen unterstützen kann, indem er gezielte Erklärungen in Mathematikvideos bereitstellt. Um die Wirksamkeit des Prototyps zu überprüfen, wurde eine Studie mit 275 Teilnehmenden an vier Schulen in Baden-Württemberg durchgeführt. Die Schülerinnen und Schüler lösten an zwei Tagen Mathematikaufgaben, auf die sie sich entweder mit Hilfe des Videoassistenten oder nur durch Stichwortsuche vorbereitet hatten. Die Ergebnisse wurden anschließend analysiert.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Ergänzend wurden Interviews mit den teilnehmenden Schülern geführt, um Einblicke in ihre Motivation und Einstellung zu KI im Bildungsbereich zu gewinnen. Die Ergebnisse des Projekts deuten darauf hin, dass KI-basierte Lernsysteme wie der AIEDN-Prototyp selbstorganisiertes Lernen effektiv fördern können. Weitere Forschung ist jedoch notwendig, um die Einsatzmöglichkeiten über fachliche Grenzen hinaus zu erkunden und die Anwendung in anderen Bereichen (z.B. im Onboarding neuer Mitarbeiter:innen, im Prozessverständnis und im Corporate Learning) zu testen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	seitz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Janina Gabrian
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 1/2025: AI Education - passende Lerninhalte mit Semantik finden (AIEDN)

Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz (KI), Bildungstechnologie, Lernerfolg, Lernunterstützung
Schlagwörter englisch	Artificial intelligence (AI), educational technology, learning success, learning support
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.2. ANDROIDE ROBOTER IN DER EXTERNEN ANWENDUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 2/2025: Androide Roboter in der externen Anwendung	
Projektnummer HdM	1128SFTF
Projektleitung	Christian Becker-Asano
Akronym	ANDREA
Projekttitel deutsch	Androide Roboter in der externen Anwendung
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Mensch-Roboter Interaktion
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	DATIPilot - Sprint
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	178.506,55 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	120.775,68 €
Projektbeginn	01.11.2024
Laufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	30.04.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Stadt Stuttgart
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	BW
Projektbeschreibung deutsch	Der sehr menschenähnliche Roboter “Andrea” und die sehr realistischen Roboterköpfe der Hochschule der Medien werden eingesetzt, um neue Use Cases in der Mensch-Roboter Interaktion in Einrichtungen wie Museen, Kliniken, Unternehmen zu finden und im Hinblick auf technologische Hürden und praktische Relevanz sowie Akzeptanz zu evaluieren. Dafür wird für diesen Roboter eine bestehende Software-Plattform ausgebaut mit dem Ziel, ein einfach zu administrierendes Gesamtsystem bereitzustellen, um damit die Kundenfreundlichkeit der Einrichtungen zu steigern. Das Team der HdM wird dies iterativ in Kooperation mit Partnern aus der Industrie umsetzen, die Ergebnisse veröffentlichen und den validierten Prototyp nach Möglichkeit in ein Startup zu überführen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	becker-asano@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Informatik, Mensch-Roboter Interaktion, Künstliche Intelligenz, Soziale Robotik
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://ai.hdm-stuttgart.de/research/datipilot-andrea/

3.3. PROJEKT ANDREA ALS MUSEUMSINSTALLATION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 3/2025: Projekt ANDREA als Museumsinstallation	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Christian Becker-Asano
Akronym	ANDREA Museum
Projekttitel deutsch	Projekt ANDREA als Museumsinstallation
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Mensch-Roboter Interaktion
Mittelgeber	Mercedes Benz Heritage GmbH
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	35.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	35.000,00 €
Projektbeginn	01.07.2024
Laufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	31.12.2024
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Christian Becker-Asano
Region auf die sich das Projekt bezieht	BW
Projektbeschreibung deutsch	Das Mercedes Benz Museum gehört zu den führenden Technikmuseen Deutschlands und bietet einen Einblick in die deutsche Automobilgeschichte mit einem besonderen Fokus auf die Geschichte der Familien Daimler und Benz. Das vorliegende Angebot beschreibt die Realisierung einer erneuten Feldstudie zum Einsatz des Androiden Roboters “Andrea” für sechs Tage im Museum. Die vorangegangene Pilotstudie im Jahr 2023 war sowohl technisch als auch von Seiten der Akzeptanz durch die Besucherinnen und Besucher sehr erfolgreich. Ziel dieses Projekts ist es nun, die kommunikativen Fähigkeiten des Androiden Roboters Andrea auf Basis der gesammelten Rückmeldungen zu verbessern. Anschließend wird die neue Funktionalität in einer erneuten, interaktiven Demonstration des Systems vor Ort im Museum evaluiert.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	becker-asano@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	künstliche Intelligenz, soziale Robotik, Informatik
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.4. DATIPILOT - SPRINT - AQUAAWARE: AQUAAWARE - DAS INTELLIGENTE WASSERMESSGERÄT FÜR ALLE UND EIN WEGWEISER FÜR TRINKWASSERQUALITÄT; TP A

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 4/2025: DATIPilot - Sprint - AquaAware: AquaAware - Das intelligente Wassermessgerät für alle und ein Wegweiser für Trinkwasserqualität; TP A

Projektnummer HdM	BP380
Projektleitung	Helmut Wittenzellner
Akronym	AquaAware
Projekttitel deutsch	DATIPilot - Sprint - AquaAware: AquaAware - Das intelligente Wassermessgerät für alle und ein Wegweiser für Trinkwasserqualität; TP A
Projekttitel englisch	DATIPilot - Sprint - AquaAware: AquaAware - The intelligent water measurement device for all and a guide for quality of potable water; TP A
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Chemie, Biologie, Maschinenbau, Informatik
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	DATI Innovationssprint
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	149.788,84 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	96.000,00 €
Projektbeginn	01.11.2024
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.10.2025
Status der HS im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Krapp, Mavlutova, Thiess und Zink GbR
Beteiligte Professor:innen	Helmut Wittenzellner
Region auf die sich das Projekt bezieht	Welt
Projektbeschreibung deutsch	Das Forschungsvorhaben AquaAware verfolgt das Ziel, methodische Ansätze zur Gewinnung von entropiebasierten Wasserqualitätskennwerten in unterschiedlichen regionalen Kontexten – darunter urbane Wohngebiete, aride Regionen sowie Katastrophengebiete – systematisch zu untersuchen. Hierzu werden chemische und biologische Untersuchungsmethoden eingesetzt, um geeignete Messverfahren zur Erfassung der Wasserqualität im Hinblick auf organische und anorganische Entropieparameter zu identifizieren und zu evaluieren. Ergänzend dazu wird an einem eigenen KI-Modell gearbeitet, das aufzeigt, welche KI-gestützten Modellierungsansätze sich zur Auswertung der gewonnenen Daten bei geeigneter Probenlage eignen, um belastbare Ergebnisse für Handlungsempfehlungen aufgrund eines verständlichen Ampelsystems erhalten. Die Kombination im Rahmen eines multi-Method-Ansatzes dienen dazu, die wissenschaftlichen Grundlagen für die Entwicklung eines innovativen Wassermessgeräts zu gewinnen.
Projektbeschreibung englisch	The AquaAware research project aims to systematically investigate methodological approaches for obtaining entropy-based water quality parameters in different regional contexts, including urban residential areas, arid regions, and disaster areas. To this end, chemical and biological testing methods are used to identify and evaluate suitable measurement methods for assessing water quality in terms of organic and inorganic entropy parameters. In addition, work is being done on a proprietary AI model that shows which AI-supported modeling approaches are suitable for evaluating the data obtained from suitable samples in order to obtain reliable results for recommendations for action based on an understandable traffic light system. The combination of these methods within a multi-method approach serves to establish the scientific basis for the development of an innovative water measuring device.
E-Mail der Projektleitung	wittenzellner@hdm-stuttgart.de

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 4/2025: DATIPilot - Sprint - AquaAware: AquaAware - Das intelligente Wassermessgerät für alle und ein Wegweiser für Trinkwasserqualität; TP A

Stellvertretende Ansprechpartner:in	Arno Hitzges
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Wasserqualität, Verschmutzung, Trinkbarkeit, Künstliche Intelligenz, Entropielandkarten
Schlagwörter englisch	water quality, contamination, potability, artificial intelligence, maps of entropy
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.5. ASTRAL - ANTICIPATING STRATEGIC LONG-TERM CHALLENGES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 5/2025: ASTRAL - Anticipating STRategic Long-term challenges	
Projektnummer HdM	3-095SFTF
Projektleitung	Christoph Kunz
Akronym	ASTRAL
Projekttitel deutsch	ASTRAL - Anticipating STRategic Long-term challenges
Projekttitel englisch	ASTRAL - Anticipating STRategic Long-term challenges
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Strategic Foresight
Mittelgeber	European Commission
Förderprogramm	ERASMUS+
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	165.122,04 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	66.088,82 €
Projektbeginn	01.01.2025
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2027
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	BWCON GmbH, Eolas S.L., Lucidminds BV, Asociación de Industrias de Conocimiento y Tecnologías, Syddansk Universitet, MKO Investments, Université Clermont Auvergne, Universidad de Vigo, Green Innovation Group A/S
Beteiligte Professor:innen	Christoph Kunz
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU
Projektbeschreibung deutsch	Das Hauptziel des Projekts ASTRAL (Anticipating STRategic Long-term Challenges) ist es, die europäische Hightech- und Deeptech-Branche, insbesondere KMU und Start-ups, in die Lage zu versetzen, relevante Zukunftstrends und Geschäftsmöglichkeiten zu identifizieren und diese in umsetzbare und nachhaltige Langzeitstrategien für Wettbewerbsvorteile zu übersetzen. So sollen zukünftige Unsicherheiten in den nächsten 10 bis 20 Jahren bewältigt werden. Zu diesem Zweck wird ein zirkulärer Lernansatz entwickelt und erprobt, um Zukunftskompetenzen aus den Bereichen Bildung, Forschung und Ausbildung sowie aus der Wirtschaft zu fördern. Darüber hinaus konzipiert, etabliert und evaluiert ASTRAL Pilotlabore für die Zusammenarbeit, um die drei Säulen der Innovationshelix zu vernetzen: Deeptech, Weiterbildung, Universitäten sowie Politik. Kollaborationslabore dienen dazu, das Erlernte in die Praxis umzusetzen, gemeinsam Zukunftsszenarien für die Strategieentwicklung zu erarbeiten und anzuwenden, neue Geschäftsideen zu inkubieren sowie voneinander zu lernen und zu reflektieren.
Projektbeschreibung deutsch (2)	ASTRAL besteht aus fünf Forschungs- und Entwicklungspaketen, die von Partnern aus Industrie und Wissenschaft gemeinsam geleitet werden. Das erste Paket beginnt mit einer KI-gestützten systematischen Bestandsaufnahme bestehender Literatur, Weiterbildungsangebote und Expertenmeinungen aus Blogs und sozialen Medien. Darauf aufbauend werden Erfolgsfaktoren und Vorgehensweisen für die nächsten Schritte durch Experteninterviews (n=15) erarbeitet, mittels eines Online-Fragebogens (n=360) validiert und in Fokusgruppen (n=60) in den Partnerländern verfeinert. Im zweiten und dritten Paket werden gemeinsam mit der Zielgruppe die Hochschulcurricula und die (C-)VET-Weiterbildungen zum Thema LTFF entwickelt. Das vierte Paket konzipiert, testet und evaluiert empirisch Kollaborationsformate (n=240, geplant). Das fünfte Ziel ist die Entwicklung einer Online-Lern- und Kollaborationsplattform (getestet mit n=60, geplant). Alle Ergebnisse werden gründlich evaluiert und mit Ziel- und Interessengruppen getestet.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 5/2025: ASTRAL - Anticipating STRategic Long-term challenges

Projektbeschreibung englisch

The main objective of the ASTRAL (Anticipating STRategic Long-term Challenges) project is to enable the European high-tech and deep-tech industry, and in particular SMEs and start-ups, to identify relevant futurological trends (or megatrends) associated with business opportunities and translate them into actionable and sustainable long-term strategies for competitive advantage and to address coming uncertainties in a future of more than 10-20 years. To this end, a holistic circular learning approach will be co-designed and tested to develop long-term future forecasting skills from an education, research and training perspective as well as a business perspective. In addition, ASTRAL designs, establishes and evaluates pilot collaboration labs to connect three helices of the innovation quintuple helix: high-tech/deep-tech sector industry, further education institutions and academia, and policy. Collaboration labs are used to put learning outcomes, continuing education institutions and higher education courses into practice, work together on the development and use of long-term future scenarios for strategy development, incubation and validation of new business ideas, mutual learning, reflection and feedback.

Two publications on desk research results and on the empirics are planned for 2026.

E-Mail der Projektleitung	kunz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Zukunftsforschung, Szenariotechnik, Strategie
Schlagwörter englisch	Futures research, scenarios, strategy
URL/ Homepage zum Projekt	www.astralproject.eu

3.6. IDENTIFIKATION VON DOKUMENTEN AUF DER BASIS VON BILDAUFNAHMEN AUS BUNDESDRUCKEREI-LESEGERÄTEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 6/2025: Identifikation von Dokumenten auf der Basis von Bildaufnahmen aus Bundesdruckerei-Lesegeräten	
Projektnummer HdM	5120SPTP
Projektleitung	Johannes Maucher
Akronym	BDR
Projekttitel deutsch	Identifikation von Dokumenten auf der Basis von Bildaufnahmen aus Bundesdruckerei-Lesegeräten
Projekttitel englisch	Identification of documents based on images captured by Bundesdruckerei readers
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz, Computer Vision
Mittelgeber	Bundesdruckerei GmbH, Berlin
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	129.343,58 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	21.800,00 €
Projektbeginn	15.09.2025
Laufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	16.03.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Bundesdruckerei GmbH Berlin
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	In diesem Projekt werden Verfahren zur Identifikation von Dokumenten erforscht, evaluiert und optimiert. Die Dokumente liegen in eingescannter Form als Bilder vor. Das zu erforschende Verfahren soll Dokumentbilder klassifizieren. Ziel ist die Bestimmung von Land, Dokumententyp und Modelljahr basierend auf Bildaufnahmen von Lesegeräten der Bundesdruckerei. Insbesondere auch für Dokumente ohne maschinenlesbare Zeilen (MLZ). Dazu gehören Berechtigungsnachweise aller Art, Führerscheine, Vorderseite von ID-Karten, weitere Passseiten, usw. Die Identifikation muss robust für die verschiedenen Gerätetypen mit deren spezifischen Eigenschaften (Unschärfe, Belichtung, Farbabweichung) sein. Wesentliche Herausforderungen bestehen in der Erforschung geeigneter Bildrepräsentationen (Image Embeddings) und in der Entwicklung und Evaluation von ML-Algorithmen, welche insbesondere auch bislang unbekannte Dokumententypen identifizieren können.
Projektbeschreibung englisch	This project involves researching, evaluating and optimising methods for identifying documents. The documents are available in scanned form as images. The method to be researched will classify document images. The aim is to determine the country, document type and model year based on images captured by readers at the Federal Printing Office. This applies in particular to documents without machine-readable lines (MLZ). These include all types of identification documents, driving licences, the front of ID cards, other passport pages, etc. The identification must be robust for the various device types with their specific characteristics (blurring, exposure, colour deviation). Key challenges include researching suitable image representations (image embeddings) and developing and evaluating ML algorithms that can identify previously unknown document types in particular.
E-Mail der Projektleitung	maucher@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Patrick Takenaka
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 6/2025: Identifikation von Dokumenten auf der Basis von Bildaufnahmen aus Bundesdruckerei-Lesegeräten

Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Klassifikation von Identitätsdokumenten, Vektorrepräsentationen von Bildern, Maschinelles Lernen, Bildverstehen
Schlagwörter englisch	Classification of ID-documents, Image Embeddings, Machine Learning, Computer Vision
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.7. BINDUNG DURCH DIGITALEN CONTENT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 7/2025: Bindung durch digitalen Content	
Projektnummer HdM	1-127SFTF
Projektleitung	Christof Seeger
Akronym	BinDiC
Projekttitel deutsch	Bindung durch digitalen Content
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Medien- und Kommunikationswissenschaften / IT
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	Dati-Pilot
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	146.933,13 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	83.999,76 €
Projektbeginn	01.10.2024
Laufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.03.2026
Status der HS im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Fa. Leagues GmbH
Beteiligte Professor:innen	Christof Seeger
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Die digitale Kommunikation spielt auch in Sportvereinen mittlerweile eine sehr zentrale Rolle durch die Schaffung von neuen Touchpoints mit verschiedenen Interessensgruppen. Durch aktuelle Smartphones, Technologien und 5G entstehen neue Möglichkeiten zur Erstellung von Inhalten. Vereine weisen in Deutschland meist ehrenamtliche organisierte Strukturen auf, in denen unterschiedliche Menschen verschiedenen Alters oder Herkunft, aber mit ganz individuellen sozialen und privaten Hintergründen begegnen, um einem gemeinsamen Hobby oder einer Leidenschaft nachzugehen. Über 24 Millionen Menschen sind in rund 88 Tsd. Sportvereinen alleine in Deutschland organisiert (DOSB, 2020). Damit ist nahezu jede*r Dritte Mitglied in einem Sportverein. Vor allem Fußballvereine sind zentrale Elemente unserer Gesellschaft, die eine Fülle gesellschaftspolitischer Aufgaben übernehmen, beispielsweise in der Integration von Menschen unterschiedlicher Herkunft oder die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Durch die gesellschaftlichen Veränderungen und durch die Digitalisierung zeichnet sich ab, dass sich die Bindung an Vereine zunehmend abschwächt (vgl. Heinemann/Schubert 2005, S. 5). Als Antwort auf diese Frage werden vor allem partizipatorische Ansätze gesehen (vgl. Nagel 1998), die es den Mitgliedern erlaubt, sich selbst aktiv einzubringen und an der Entwicklung des Vereines direkt mitarbeiten können. Vereine brauchen in Zukunft neuartige Werkzeuge und Plattformen, um mit diversen Stakeholdern kommunizieren zu können und Möglichkeiten zu schaffen, gerade auch für eine jüngere Zielgruppe, sich mit dem Verein zu identifizieren und eine Bindung zu dem Verein aufzubauen. Dies soll mit Hilfe einer zu entwickelnden Experience-Plattform (Bin-DiC-App) umgesetzt werden, um die Bindung durch User-Generated Content zu stärken. Durch die App wird es möglich, Geschichten zu erzählen und originären Inhalt in einer definierten Community zu erstellen und zu teilen. Das Hauptziel ist es, die BinDiC-App als Werkzeug für Vereine zu entwickeln und in einer erweiterten Pilot Phase zu evaluieren und dadurch einen Beitrag zur Digitalisierung zu leisten.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 7/2025: Bindung durch digitalen Content

Projektbeschreibung englisch

Digital communication has become a central aspect for sports clubs, creating new touchpoints with various interest groups. Modern smartphones, technologies, and 5G enable new possibilities for content creation.

In Germany, clubs are typically organized on a voluntary basis, bringing together people of different ages or origins, each with their own unique social and personal backgrounds, to pursue a common hobby or passion. Over 24 million people are members of approximately 88,000 sports clubs in Germany alone (DOSB, 2020). This means nearly one in three individuals is a member of a sports club.

Football clubs, in particular, are essential elements of our society, taking on numerous socio-political tasks, such as integrating people from diverse backgrounds or fostering the personal development of children and adolescents.

However, societal changes and digitalization indicate a weakening of the bond between individuals and clubs (see Heinemann/Schubert 2005, p. 5). In response to this, participatory approaches are being increasingly emphasized (see Nagel 1998), allowing members to actively contribute and directly participate in the development of the club.

Projektbeschreibung englisch (2)

In the future, clubs will require innovative tools and platforms to communicate with diverse stakeholders and create opportunities, especially for younger target groups, to identify with and build a connection to the club.

This goal is to be achieved through the development of an experience platform, the BinDic-App, designed to strengthen bonds through user-generated content. The app will enable users to tell stories and create and share original content within a defined community. The primary objective is to develop the BinDic-App as a tool for sports clubs, evaluate it in an extended pilot phase, and thereby contribute to digitalization.

E-Mail der Projektleitung

seeger@hdm-stuttgart.de

Stellvertretende Ansprechpartner:in

–

Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen

Nein

Bestehen Publikationsbeschränkungen

Nein

Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt

0

Schlagwörter deutsch

User Experience, Sportkommunikation, Software Entwicklung

Schlagwörter englisch

User Experience, Sports communication, Software Development

URL/ Homepage zum Projekt

–

3.8. WISSENSCHAFTLICHE ANALYSE UND VALIDIERUNG VON USE-CASES FÜR EINE BILDUNGSPLATTFORM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 8/2025: Wissenschaftliche Analyse und Validierung von Use-Cases für eine Bildungsplattform	
Projektnummer HdM	4-743 SFTP
Projektleitung	Ralph Tille
Akronym	BIRD 2024 UP
Projekttitel deutsch	Wissenschaftliche Analyse und Validierung von Use-Cases für eine Bildungsplattform
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	User Experience, Qualitative Sozialforschung
Mittelgeber	Universität Potsdam (Konsortialleitung)
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	62.980,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	13.761,60 €
Projektbeginn	01.10.2023
Laufzeit in Monaten	21
voraussichtliches Projektende	30.06.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Ralph Tille
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die Aufgabenstellung erstreckt sich über wesentliche Bereiche des Human-Centered Design Prozesses mit dem Ziel der wissenschaftlichen Analyse und Validierung der Use-Cases unter Einbeziehung menschenzentrierter, sozialwissenschaftlicher Methoden sowie die Ausarbeitung von Empfehlungen für eine Bildungsplattform. Die Plattform entsteht im vom BMBF geförderten Großprojekt „BIRD“. Die Arbeitsgruppe an der HdM hat das Ziel, die Nutzeranforderungen in einem iterativen Prozess nach wissenschaftlichen Methoden der Sozialforschung abzusichern und für die weitere Plattform-Entwicklung die notwendigen wissenschaftlichen Studien zu erarbeiten, die Erkenntnisse zu analysieren und zu dokumentieren. Das Projekt BIRD bietet sehr vielfältige und unterschiedliche Möglichkeiten, um Menschen die Interaktion mit einer digitalen Bildungsplattform zu ermöglichen. Diese heterogenen Nutzungskontexte sollen im Detail anhand passender Use-Cases aus unterschiedlichen Datenquellen selektiert und aufbereitet werden. Die Aufbereitung soll nachfolgende wissenschaftlichen Validierungen durch die HdM und im Projektverbund ermöglichen. Die zuvor selektierten und aufbereiteten Use-Cases werden mit bestehenden Nutzungsanforderungen abgeglichen und wissenschaftlich validiert. Ein Methodenleitfaden bietet sich als Maßstab hier an. Dieser wird nach wissenschaftlichen Kriterien erarbeitet, zur Verfügung gestellt und eingesetzt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	tille@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	User Experience
Schlagwörter englisch	User Experience
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.9. WISSENSCHAFTLICHE ANALYSE UND ENTWICKLUNG DER INTERAKTIONSABLÄUFE VON TEIL-APPLIKATIONEN FÜR EINE BILDUNGSPLATTFORM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 9/2025: Wissenschaftliche Analyse und Entwicklung der Interaktionsabläufe von Teil-Applikationen für eine Bildungsplattform	
Projektnummer HdM	4-743FSTP
Projektleitung	Ralph Tille
Akronym	BIRD gast
Projekttitel deutsch	Wissenschaftliche Analyse und Entwicklung der Interaktionsabläufe von Teil-Applikationen für eine Bildungsplattform
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	User Experience
Mittelgeber	g.a.s.t. Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e.V. c/o TestDaF-Institut
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	68.620,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	68.620,00 €
Projektbeginn	01.01.2025
Laufzeit in Monaten	3
voraussichtliches Projektende	31.03.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	g.a.s.t., UP Potsdam, Uni-Magdeburg und weitere
Beteiligte Professor:innen	Ralph Tille
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Die Aufgabenstellung erstreckt sich über punktuelle Bereiche des Human-Centered Design Prozesses mit dem Ziel der wissenschaftlichen Analyse und Entwicklung des Nutzungskonzeptes für eine Bildungsplattform. Die Plattform entsteht im vom BMBF geförderten Großprojekt „BIRD“. Die Arbeitsgruppe an der HdM hat das Ziel, die Nutzeranforderungen in einem iterativen Prozess nach wissenschaftlichen Methoden abzusichern und für die weitere Plattform-Entwicklung die notwendigen wissenschaftlichen Studien zu erarbeiten und zu dokumentieren. Für die unterschiedlichen Nutzungskontexte und Use-Cases sollen Analysen und Anforderungen mithilfe von wissenschaftlichen Methoden erarbeitet werden. Die erhobenen Anforderungen werden abgeleitet, dokumentiert und das Nutzungskonzept modelliert.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	tille@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	User Experience
Schlagwörter englisch	User Experience
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.10. KREISLAUFFÄHIGE FILAMENTHERSTELLUNG AUS 3D-DRUCK-ABFÄLLEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 10/2025: Kreislauffähige Filamentherstellung aus 3D-Druck-Abfällen	
Projektnummer HdM	7105811
Projektleitung	Nicole Lindenmann
Akronym	BWGreenLabs
Projekttitel deutsch	Kreislauffähige Filamentherstellung aus 3D-Druck-Abfällen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Additive Manufacturing, 3D Druck, Kunststofftechnik
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg
Förderprogramm	Ideenwettbewerb BWGreenlabs
Mittel für die HS über die Gesamtlauzeit	27.790,36 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	0,00 €
Projektbeginn	01.09.2025
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.08.2026
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Nicole Lindenmann
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die verschiedenen Labore unserer Hochschule erzeugen jährlich eine beträchtliche Menge an 3D-Druckabfällen, darunter Fehldrucke, Stützmaterialien und Altfilamente. Diese bestehen überwiegend aus thermoplastischen Kunststoffen wie PLA, die prinzipiell recycelbar sind. Aufbauend auf bisherigen Vorarbeiten soll im geplanten Projekt ein geschlossener Materialkreislauf direkt an der Hochschule etabliert werden. Dazu wird der bestehende Prozess, der aus einem Schredder und einem Desktop-Extruder besteht, durch eine leistungsfähigere Extrusionseinheit erweitert und durch eine selbst entwickelte In-line-Messtechnik zur kontinuierlichen Überwachung des Extrusionsprozesses ergänzt. Darüber hinaus ist eine umfassende Charakterisierung sowohl des rezyklierten Filaments (Maßhaltigkeit, Viskosität, mechanische Eigenschaften) als auch der daraus gefertigten Drucke vorgesehen. Ein zentraler Aspekt ist der systematische Vergleich zwischen Virgin- und Rezyklatfilament im Hinblick auf ihre Eignung für unterschiedliche Druckertypen und Anwendungsbereiche. Ziel ist es, ein praxistaugliches Verfahren zur Wiederverwertung von 3D-Druckabfällen im Laboralltag zu entwickeln, das auf andere Hochschulen oder Maker-Spaces übertragbar ist.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	lindenmann@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Georg Kämmler
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	3D Printing, Additive Manufacturing, Sustainability
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.11. VERBUNDPROJEKT: FORSCHUNGSCAMPUS ARENA2036: CARPULSE; TEILPROJEKT: XR BASIERTE NUTZERZENTRIERTE ENTWICKLUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 11/2025: Verbundprojekt: Forschungscampus ARENA2036: CARpulse; Teilprojekt: XR basierte nutzerzentrierte Entwicklung	
Projektnummer HdM	1124SFTF
Projektleitung	Ansgar Gerlicher
Akronym	CARpulse
Projekttitel deutsch	Verbundprojekt: Forschungscampus ARENA2036: CARpulse; Teilprojekt: XR basierte nutzerzentrierte Entwicklung
Projekttitel englisch	–
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d.h. öffentliche UND private Mittelgeber)
Fachgebiet der Forschung	UCD, UXD, KI, XR
Mittelgeber	BMBF und Projektpartner wie Mercedes-Benz AG
Förderprogramm	Forschungscampus ARENA 2036 Förderkennzeichen 02P23Q802
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	675.188,37 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	176.559,76 € und 62.500,00 € (Industrie)
Projektbeginn	01.01.2024
Laufzeit in Monaten	60
voraussichtliches Projektende	31.12.2028
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Bosch, Constellium, DLR, DXC, Dynamore, Mercedes-Benz, Trumpf, Universität Stuttgart, Nokia
Beteiligte Professor:innen	Ansgar Gerlicher
Region auf die sich das Projekt bezieht	Stuttgart
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt CARpulse hat zum Ziel, eine sichere und nachhaltige Fahrzeugarchitektur für autonome Fahrzeuge zu erforschen. Diese Fahrzeugarchitektur soll sowohl physisch als auch virtuell für verschiedene Anwendungsfälle unter einer nutzerzentrierten Perspektive konzipiert, entwickelt und dargestellt werden. Ein zentraler Forschungsschwerpunkt liegt auf Technologien wie Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality (im Folgenden XR genannt), ergänzt durch die virtuelle Kapsel und die reale Teildemonstration einer nachhaltigen Türstruktur. Die Zielsetzung des Projekts ist die Umsetzung einer nutzerzentrierten Forschungsplattform, die eine schnelle, iterative, agile und kosteneffiziente Entwicklung von Mobilitätskonzepten und Einsatzszenarien unter Einsatz von XR-Technologien ermöglicht. Im Rahmen von CARpulse wird im Teilprojekt unter der Leitung von Prof. Gerlicher an einer technologischen Basis für XR-basierte, nutzerzentrierte Entwicklung geforscht. Zudem werden im Projekt die Promotionen von Zack Walker, Marvin Pohl und Larissa Kärger durchgeführt, auch Ornella Mihov ist inhaltlich mit ihrem Promotionsthema an das Projekt angeschlossen, wenn auch über ein andere Projekt finanziert. Partner sind u.a. Mercedes, Constellium, DLR, DXC, Dynamore, Trumpf, Universität Stuttgart, Nokia.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	gerlicher@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	3
Schlagwörter deutsch	Autonomes Fahren, Mobilität, Virtuelle Realität, Benutzerzentrierte Entwicklung, Iteratives Design
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://arena2036.de/de/carpulse

3.12. DELIBERATIVE KOMMUNIKATION FÜR ERHOLUNGSBASIERTE NUTZUNGSKONFLIKTE IM WALD

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 12/2025: Deliberative Kommunikation für erholungsbasierte Nutzungskonflikte im Wald	
Projektnummer HdM	2-220SFTF (Proj.-ID=606)
Projektleitung	Alexander Mäder
Akronym	DeKko4Rest
Projekttitel deutsch	Deliberative Kommunikation für erholungsbasierte Nutzungskonflikte im Wald
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Journalismus/Public Relations
Mittelgeber	BMEL, Fachagentur Nachwachsende Rohstoffe e.V., Hofplatz 1, 18276 Gülzow-Prüzen
Förderprogramm	Kommunikation für Waldnaturschutz und nachhaltige Waldbewirtschaftung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	227.792,50 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	102.068,17 €
Projektbeginn	01.09.2022
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.08.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Hochschule für Forstwissenschaft, Schadenweilerhof, 72108 Rottenburg am Neckar; Bodensee-Stiftung, Fritz-Reichle-Ring 4, 78315 Radolfzell
Beteiligte Professor:innen	Alexander Mäder
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die Erholung in Wäldern ist als Common Pool Ressource (CPR) mit den Problematiken der Übernutzung und der Nutzungskonflikte konfrontiert. Erfolgreiche Lösungen basieren auf kollektiver Verantwortungsübernahme, Selbstverpflichtung und Gruppenbeziehungen, die selbst wiederum Ergebnis deliberativer und partizipativer Kommunikationsprozesse sind. Das Projekt stellt die Kommunikation zwischen den Akteurinnen und Akteuren im Konfliktfeld „Erholungsnutzung im Wald“ in den Mittelpunkt. Das Projekt leistet über einen Mix an quantitativen sowie qualitativen Methoden a) die Identifikation von Konflikttypen, b) die Analyse der biophysischen, sozioökonomischen und institutionellen Voraussetzungen dieser Konflikte, c) die Identifikation der kommunikativen „Konfliktarena“ im Sinne von konfliktbezogenen Diskursen, und d) die Identifikation von Ansprüchen und Werthaltungen von Erholungsnutzenden im Wald sowie von Konfliktwahrnehmung und bisherigen Lösungsansätzen. Auf Basis dieser Erkenntnisse wird das Projekt über vier Kommunikationskampagnen e) deliberative und partizipative Kommunikationslösungen entwickeln, durchführen und evaluieren. Durch ein vertieftes Verständnis der Prozesse und ihrer Erfolgsfaktoren sollen die Akteurinnen und Akteure in Konfliktsituationen befähigt werden, deliberative Kommunikation zu initiieren und durchzuhalten.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	maeder@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://wir-im-wald.de/

3.13. DESIGN OF EXPERIMENT ZUR OPTIMIERUNG VON BEDRUCKBARKEITSEIGENSCHAFTEN VON VERPACKUNGSPAPIER FÜR DEN TIEFDRUCK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 13/2025: Design of Experiment zur Optimierung von Bedruckbarkeitseigenschaften von Verpackungspapier für den Tiefdruck	
Projektnummer HdM	4798 SPTP (Proj.-ID=673)
Projektleitung	Armin Weichmann
Akronym	DoE Verpackungspapier
Projekttitel deutsch	Design of Experiment zur Optimierung von Bedruckbarkeitseigenschaften von Verpackungspapier für den Tiefdruck
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Papier
Mittelgeber	Omya International
Förderprogramm	Kommunikation für Waldnaturschutz und nachhaltige Waldbewirtschaftung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	110.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	54.400,00 €
Projektbeginn	01.10.2024
Laufzeit in Monaten	26
voraussichtliches Projektende	13.12.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	BASF SE, 67056 Ludwigshafen, Omya International AG
Beteiligte Professor:innen	Armin Weichmann
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt untersucht die Bedruckbarkeitseigenschaften von Papier im Bereich Verpackungsdruck. Auf Grund der Mikroplastikproblematik soll Papier Plastikfolie als Verpackungsmaterial ablösen. Hierfür muss das Papier Barriereigenschaften aufweisen, damit insbesondere Lebensmittel mit ausreichenden Lagerzeiten verpackt werden können. Die hierfür notwendigen Beschichtungen wirken sich jedoch häufig negativ auf die Bedruckbarkeitseigenschaften aus. Da Verpackungen in hoher Qualität bedruckt werden, müssen diese für die verschiedenen Druckverfahren des Verpackungsdrucks im Detail untersucht werden. Im IAF Gravure Printing wird die Bedruckbarkeit für das Verfahren Tiefdruck untersucht. Hierfür werden Design of Experiments durchgeführt und ausgewertet. Versuchsrollen werden mit einem Umfang von ca. 700 mm und einer Breite von 600 mm in einer Papierfabrik hergestellt, danach bei der Fa. BASF mit Coatings von unterschiedlichen Rezepturen veredelt. In mehrtägigen Druckversuchen werden diese Papiere in der Versuchstiefdruckmaschine des IAF Gravure Printing bedruckt. Dazu enthalten 4-farbige Testformen spezielle Testelemente für die Untersuchung der Bedruckbarkeit. Die Druckversuche werden ausgewertet in Hinblick auf Druckhomogenität durch Messung des Druckmottles, ein Maß für die Gleichmäßigkeit des Drucks und das Liegen von Farbflächen auf der Papieroberfläche, sowie der Anzahl von Missing Dots pro Fläche, ein kritisches Maß für die optische Qualität speziell im Verfahren Tiefdruck.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Weiterhin werden die Drucke von erfahrenen Experten visuell beurteilt und in eine Qualitätsreihe eingeordnet. Diese Qualitätsreihe dient als Feedback für den Erfolg der einzelnen Rezeptur und als Startpunkt für eine weitere Optimierungsrunde. Da die Entwicklung und Herstellung von neuen Papierrezepturen sehr zeitaufwändig und teuer sind, finden die Versuche in Batches statt, die jeweils 10 bis 30 verschiedene Versuchsrollen aufweisen. Die Herstellzyklen dieser Batches liegen zwischen 6 und 18 Monaten, weswegen sich die Bedruckbarkeitsuntersuchungen mehrfach über mehrere Jahre wiederholen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	weichmann@hdm-stuttgart.de

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 13/2025: Design of Experiment zur Optimierung von Bedruckbarkeitseigenschaften von Verpackungspapier für den Tiefdruck

Stellvertretende Ansprechpartner:in	Thomas Sprinzing
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.14. FAKE NEWS IN MESSENGERDIENSTEN ERKENNEN UND BEKÄMPFEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 14/2025: Fake News in Messengerdiensten erkennen und bekämpfen	
Projektnummer HdM	2205SFTF
Projektleitung	Katarina Bader
Akronym	Dynamo
Projekttitel deutsch	Fake News in Messengerdiensten erkennen und bekämpfen
Projekttitel englisch	Recognizing and combating fake news in messenger services
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Kommunikationswissenschaft, Digitale Desinformation, interdisziplinärer Verbund
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	Vernetzung und Sicherheit digitaler Systeme
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	419.061,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	34.400,12 €
Projektbeginn	01.09.2021
Laufzeit in Monaten	42
voraussichtliches Projektende	28.02.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Fraunhofer SIT, Lehrstuhl für Sozialpsychologie: Medien und Kommunikation (Leitung Prof. Dr. Nicole Krämer) der Universität Duisburg-Essen, Universität Kassel (Recht), Hochschule der Medien (Kommunikationswissenschaft).
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschsprachiger Raum
Projektbeschreibung deutsch	Desinformation erweist sich als hochdynamischer Gegenstand sowohl bezogen auf die verwendeten Technologien als auch im Hinblick auf die Verbreitungskanäle, die Aufbereitungsformen, die rechtliche Bewertung und die politischen Kontroversen, an denen entlang sich Desinformation besonders stark verbreitet. Bildeten in den vergangenen Jahren noch soziale Medien sowie quasi-journalistisch aufbereitete Web-Portale den Schwerpunkt von Desinformationsdynamiken, verlagern sie sich heute zunehmend in Messenger-Dienste. Dabei gewinnt insbesondere das Teilen von Audio- und Video-material an Bedeutung. Diese komplexe Problemlage verlangt nach einem multiperspektivischen Ansatz, um sie in all ihren Dimensionen angemessen bearbeiten zu können. Im Projekt DYNAMO werden daher von einem interdisziplinären Konsortium Strategien und Instrumente entwickelt, um Desinformation unter den aktuellen Bedingungen zu erkennen und bekämpfen. Dabei erscheint es besonders vielversprechend, technische Ansätze wie etwa maschinelles Lernen zu kombinieren mit Regulierungsstrategien, die passgenau auf die näher zu erforschenden Praktiken der Nutzer*innen bei der Verbreitung von Desinformation zugeschnitten sind.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	baderk@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Katarina Bader
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Digitale Desinformation, Inhaltsanalyse, Nutzendenbefragung
Schlagwörter englisch	Digital disinformation, content analysis, user survey
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.dynamo.sit.fraunhofer.de/index.php

3.15. EFFIZIENTE TESTANSÄTZE FÜR DIGITALE BARRIEREFREIHEIT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 15/2025: Effiziente Testansätze für digitale Barrierefreiheit	
Projektnummer HdM	1116SPTP (Proj.-ID=470)
Projektleitung	Gottfried Zimmermann
Akronym	ETAP
Projekttitel deutsch	Effiziente Testansätze für digitale Barrierefreiheit
Projekttitel englisch	Efficient Testing Approaches for Digital Accessibility
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Barrierefreiheit
Mittelgeber	Verschiedene Kunden des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	400.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	104.003,37 €
Projektbeginn	01.01.2020
Laufzeit in Monaten	84
voraussichtliches Projektende	31.12.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Gottfried Zimmermann
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ein Grund für die derzeitige unzureichende Barrierefreiheit öffentlicher Websites und mobiler Anwendungen ist, dass die derzeitigen Testansätze ineffizient sind und spezielles Fachwissen im Bereich der digitalen Barrierefreiheit erfordern. Das Projekt analysiert die derzeitigen Testverfahren und zielt darauf ab, neue Ansätze zu entwickeln, die effizienter und einfacher anzuwenden sind. Das Projekt befasst sich mit verschiedenen Forschungsfragen zu Testansätzen, darunter: - Manuelles vs. automatisches Testen: Effizienz, Fachwissen, etc. - Welche Tools stehen zur Verfügung, um manuelle Tests auf verschiedenen Plattformen zu unterstützen (insbesondere Web vs. mobile Anwendungen)? - Welche Schritte können automatisiert werden, z. B. durch den Einsatz von KI? - Wie können Studierende für die Aufgabe des Prüfens ausgebildet werden, ohne dass dies zu Lasten der Qualität geht? - Wie sollten Prüfberichte aussehen, damit sie auch für Nicht-Experten leicht verständlich sind?
Projektbeschreibung englisch	
E-Mail der Projektleitung	zimmermann@gdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Pirmin Gersbacher Kevin Pakula
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	digitale Barrierefreiheit
Schlagwörter englisch	digital accessibility
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.16. FACTSBOT: EIN SYSTEM ZUR KI-GESTÜTZTEN DETEKTION, VALIDIERUNG UND BEWERTUNG MASCHINELL GENERIERTER INHALTE FÜR DIE IDENTIFIKATION VON FEHLINFORMATIONEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 16/2025: FACTSBot: Ein System zur KI-gestützten Detektion, Validierung und Bewertung maschinell generierter Inhalte für die Identifikation von Fehlinformationen

Projektnummer HdM	3091SFTF
Projektleitung	David Klotz
Akronym	FACTSBot
Projekttitel deutsch	FACTSBot: Ein System zur KI-gestützten Detektion, Validierung und Bewertung maschinell generierter Inhalte für die Identifikation von Fehlinformationen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	–
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	DATI Pilot Innovationssprint
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	150.032,57 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	96.702,26 €
Projektbeginn	01.10.2024
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	30.09.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	DEFINE Media
Beteiligte Professor:innen	David Klotz
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel dieses Projekts ist die Entwicklung und Bereitstellung von FACTS-Bot (engl. „Fake Article Classification and Truth Screening Bot“), ein benutzerfreundliches System zur KI-gestützten Detektion, Validierung und Bewertung maschinell generierter Inhalte für die Identifikation von Fehlinformationen in Nachrichten- und Informationsseiten. Das Ziel des Verbundvorhaben mit der DEFINE MEDIA GmbH ist der Schutz der digitalen Integrität und die langfristige Förderung von ethischem Verhalten im digitalen Raum. Dazu werden moderne KI-Technologien in Kombination mit großen Datenmengen Verlags-partner von DEFINE MEDIA genutzt, um das Problem der rasanten Verbreitung irreführender Inhalte zu lösen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	david.klotz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.17. FASERSPELZ – SKALIERUNG DER PRODUKTIONSANLAGE UND MARKTEINTRITT FÜR EIN NACHHALTIGES POLSTERMATERIAL

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 17/2025: Faserspelz – Skalierung der Produktionsanlage und Markteintritt für ein nachhaltiges Polstermaterial	
Projektnummer HdM	1138SFTF
Projektleitung	Michael Herrenbauer
Akronym	Faserspelz
Projekttitel deutsch	Faserspelz – Skalierung der Produktionsanlage und Markteintritt für ein nachhaltiges Polstermaterial
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Verfahrenstechnik
Mittelgeber	Land Baden-Württemberg
Förderprogramm	BW Invest
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	227.071,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	21.417,00 €
Projektbeginn	01.07.2025
Laufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	30.06.2027
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die vorliegende Projekt ist ein gemeinsames Vorhaben zur produktionstechnischen Weiterentwicklung und Markteinführung eines innovativen, potenzialträchtigen und nachhaltigen Verpackungsmaterials bestehend aus Faserpulp und Getreidespelzen (im Folgenden „Faserspelz“) zwischen dem innovativen Verpackungsunternehmen PROSERVATION GmbH und der forschungsstarken Hochschule der Medien (HdM) in Stuttgart. Über die Projektlaufzeit soll die bereits bestehende, teilautomatisierte Technikumsanlage zur Produktion von Faserspelz verfahrenstechnisch weiterentwickelt und zu einer ersten Großanlage skaliert werden. Der Projektanteil der HdM beinhaltet die wissenschaftliche Untersuchungen zur Optimierung und Skalierung der Produktionsprozesse. Zu den Aufgaben gehören die wissenschaftliche Entwicklung und Testung geeigneter Werkzeuge, Untersuchung unterschiedlicher Trocknungsmethoden, sowie die Erforschung geeigneter Oberflächenmodifizierungen des Materials, um die Beständigkeit und Sicherheit der Endprodukte zu gewährleisten.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	herrenbauer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.18. WERKZEUG- UND STOFFOPTIMIERUNG BEI NATURFASERTRAYS FÜR PHARMAZEUTISCHE SCHUTZVERPACKUNGEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 18/2025: Werkzeug- und Stoffoptimierung bei Naturfasertrays für pharmazeutische Schutzverpackungen	
Projektnummer HdM	1-048 SPTP
Projektleitung	Christoph Häberle
Akronym	Fasertray
Projekttitel deutsch	Werkzeug- und Stoffoptimierung bei Naturfasertrays für pharmazeutische Schutzverpackungen
Projekttitel englisch	Mold and material optimisation for natural fibre trays for pharmaceutical products
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Werkstoff- und Verfahrensentwicklung inkl. Neukonstruktion
Mittelgeber	Hoffman LaRoche, CH - Basel
Förderprogramm	privatwirtschaftlich
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	73.500,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	43.500,00 €
Projektbeginn	01.02.2024
Laufzeit in Monaten	10
voraussichtliches Projektende	30.11.2024
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Hoffmann LaRoche, Basel
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland / Schweiz
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklungsprojekt zur Substitution der klassischerweise aus Kunststoff bestehenden Trays für medizintechnische Geräte durch naturfaserbasierte Fiberthermoformtrays unter Gewährleistung von Klemmfunktionen. Ziel ist die Entwicklung neuartiger, funktional gleichwertiger Trays aus naturfaserbasierten Materialien als Ersatz für konventionelle Kunststofflösungen in der Medizintechnik – unter Berücksichtigung spezifischer funktionaler Anforderungen wie Klemmmechanismen, die hohe technische und werkstoffbezogene Präzision erfordern. Es handelt sich nicht um die Herstellung oder Anpassung bestehender Produkte, sondern um die Entwicklung eines neuartigen Verpackungssystems unter Nutzung alternativer, biobasierter Materialien mit komplexen Funktionseigenschaften. Es werden anwendungsspezifische Fragestellungen im Bereich Werkstoffkunde, Formgebung und funktionaler Konstruktion bearbeitet. Ziel ist die Substitution eines etablierten Kunststoffsystems durch ein nachhaltiges, funktional gleichwertiges Naturfaserprodukt, was sowohl materialtechnische als auch konstruktive Herausforderungen mit sich bringt.
Projektbeschreibung englisch	Development project for the substitution of the classically plastic trays for medical devices while guaranteeing clamping functions.
E-Mail der Projektleitung	haeberle@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Matthias Franz
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Regenerative Pflanzenfasern, Faseraufbereitung, Faserzusammensetzung, Fiberthermoforming, Werkzeugkonstruktion, Bauteilkonstruktion, Oberflächenbeschichtung, Werkstoffoptimierung
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.19. FOURWAYS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 19/2025: FourWays	
Projektnummer HdM	1030SFTF (Proj.-ID=525)
Projektleitung	Gottfried Zimmermann
Akronym	FW
Projekttitel deutsch	FourWays
Projekttitel englisch	FourWays
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Barrierefreiheit, Eye-Tracking
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Förderprogramm	Technik zum Menschen bringen
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	310.158,38 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	70.268,60 €
Projektbeginn	01.06.2021
Laufzeit in Monaten	45
voraussichtliches Projektende	28.02.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Treye Tech UG. Schwarzwaldstraße 11, 68163 Mannheim
Beteiligte Professor:innen	Gottfried Zimmermann
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	FourWays untersucht den Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Android-Geräten mit Hilfe derer Frontkamera als erschwinge und mobile Alternative zur Eingabe per Touch. Der Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Geräten ist nicht nur für Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen attraktiv. Vielmehr bietet er ein großes Potenzial zur Interaktion zwischen Mensch und Technik in Situationen, in denen verschiedene Gründe den Einsatz der Hände zur Steuerung erschweren oder ausschließen. Blicksteuerung für Assistenzsysteme könnte das Arbeiten erleichtern. Im Mittelpunkt des Vorhabens steht die Entwicklung und Evaluation eines Systems zur kontrollierten Steuerung mobiler Geräte durch Augenbewegungen und die Implementierung eines applikationsübergreifenden Accessibility Services als Middleware für mobile Betriebssysteme.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	zimmermann@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Tobias Ableitner
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.20. GEIST - KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IN DER MEDIENPRODUKTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 20/2025: 20 GEIST - Künstliche Intelligenz in der Medienproduktion	
Projektnummer HdM	2231SFTF (Proj.-ID=653)
Projektleitung	Petra Grimm
Akronym	GEIST
Projekttitle deutsch	GEIST - Künstliche Intelligenz in der Medienproduktion
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Ethik
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	125.514,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	38.281,57 €
Projektbeginn	01.04.2023
Laufzeit in Monaten	32
voraussichtliches Projektende	30.11.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie; Medienproduktionsfirma Nachtblau
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz verändert die Medienwelt. Auditive Medieninhalte können künftig nicht nur von Menschen, sondern auch von Maschinen erzeugt werden, beispielsweise durch geklonte oder künstliche Stimmen. Doch welche synthetisch erzeugten Medieninhalte sind zu begrüßen, und welche sind aus medienethischer Perspektive abzulehnen, um der Gefahr von sogenannten „Deep Fakes“ vorzubeugen? Denn insbesondere journalistische Medienangebote übernehmen in der Demokratie eine Informations-, Meinungsbildungs- und Kontrollfunktion, die durch den Missbrauch der neuen Medienmöglichkeiten nicht gefährdet werden darf. Hierzu mangelt es noch an ethischer Forschung. Im interdisziplinären Forschungsprojekt GEIST übernimmt das Institut für Digitale Ethik daher die Aufgabe, die ethischen Implikationen von synthetischen Stimmen in den Medien zu untersuchen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	grimm@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Digitale Ethik
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/GEIST/

3.21. GREENPACT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 21/2025: GREENPACT	
Projektnummer HdM	5083SFTF (Proj.-ID=631)
Projektleitung	Martin Engstler
Akronym	GREENPACT
Projekttitel deutsch	GREENPACT
Projekttitel englisch	GREENPACT
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Green Innovationconcepts
Mittelgeber	EU Interreg CE
Förderprogramm	EU-Interreg Central Europe
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	315.700,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	139.568,04 €
Projektbeginn	01.04.2023
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.03.2026
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Stuttgart Region Economic Development Corporation / WRS Stuttgart Germany (D); ENAIP Veneto Social Enterprise (IT); Region of Veneto - Department of Labour (IT); STEP RI Science and Technology Park of the University of Rijeka Ltd (HR); City of Rijeka (HR); Czech Chamber of Commerce (CZ); Institute of Technology and Business in České Budějovice (CZ); University of Economics in Bratislava (SK)
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa
Projektbeschreibung deutsch	Bei GREENPACT bringen die europäischen Projektpartner die jeweiligen Kreativwirtschaften und die "Generation F" zusammen, um die Zusammenarbeit von kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) und jüngeren Menschen zu fördern. Die "Generation F" (Fridays for Future, Futurepreneurs und Future Consumers) hat ein enormes Potenzial, fühlt sich jedoch oft nicht gehört in Bezug auf ihre Bedenken bezüglich klimabedingter und gesellschaftlicher Herausforderungen. Diese Herausforderungen betreffen insbesondere KMU, aber auch öffentliche Träger sowie die breite Öffentlichkeit. KMU haben häufig keinen oder lediglich begrenzten Zugang zu Daten und Fähigkeiten, um die Bedenken der Verbraucher besser zu verstehen und die "Generation F" als zukünftige Kundinnen und Kunden in ihre Geschäftsmodelle zu involvieren. GREENPACT will die Lücke zwischen den Branchen und der jungen Generation schließen. Ein innovativer Bottom-up-Ansatz soll entwickelt werden, bei dem jüngere und ältere Menschen transnational zusammenarbeiten. Gemeinsam mit Stakeholdern, Expertinnen und Experten, KMU und der "Generation F" werden Pilotprojekte, Aktionspläne und ein wissenschaftlich fundiertes Self-Assessment-Tool entstehen. Hierfür ist wissenschaftliche Erforschung und Validierung bisheriger Zertifizierungssysteme wichtig, um ein neues Zertifizierungskonzept zu entwickeln, über die Pilotprojekte zu testen und wissenschaftlich zu evaluieren.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Als praktisches Ergebnis entsteht ein Zertifizierungssystem, das das Bewusstsein künftiger Geschäftsführerinnen und Geschäftsführer für eine grüne und nachhaltige Ausrichtung ihrer Unternehmungen schafft. Es verknüpft den unternehmerischen Geist der kreativen Industrien mit der langjährigen Expertise von KMU für eine auf Impact ausgerichtete Wirtschaft.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 21/2025: GREENPACT

Projektbeschreibung englisch

Futurepreneurs are professionals that are driven by purpose and impact. They take on societal challenges and climate change with an entrepreneurial mindset and want to improve our lives. The GREENPACT project sets up partnerships between companies and futurepreneurs. The aim is to develop a certification scheme for a new generation of impact-driven top executives. To this end, the project develops joint action plans, pilot actions and a scientific based self-assessment tool.

E-Mail der Projektleitung	engstler@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Hartmut Rösch
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Innovation; Entrepreneurship; CO-Bilanzierung; Strategiemodell; Zertifizierungsmodell
Schlagwörter englisch	Innovation; Entrepreneurship; Footprint Calculation; Strategic Model; Certification Scheme
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.interreg-central.eu/projects/greenpact/

3.22. NEUARTIGE FUNKTIONSBESCHICHTUNGEN FÜR DIE UMWELTFREUNDLICHE, ENERGIEEFFIZIENTE TIEFDRUCKFORMERSTELLUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 22/2025: Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformerstellung	
Projektnummer HdM	1040SFTF (Proj.-ID=564)
Projektleitung	Armin Weichmann
Akronym	HelioPearl
Projekttitel deutsch	Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformerstellung
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Tiefdruck
Mittelgeber	Deutsche Bundesstiftung Umwelt
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	191.422,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	22.442,28 €
Projektbeginn	18.10.2021
Laufzeit in Monaten	33
voraussichtliches Projektende	17.07.2024
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Maschinenfabrik Kaspar Walter GmbH & Co. KG, Konrad-Zuse-Bogen 18, 82152 Krailling
Beteiligte Professor:innen	Armin Weichmann
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Ziel sind neuartige Tiefdruckformen, mit denen erstmals energieintensive galvanische Beschichtungsprozesse, sowie umweltkritische Cr(VI)-Verbindungen komplett vermieden werden können. Dies soll auf der Basis neuartiger Polymere erreicht werden. Für deren Einsatz ist hier jedoch eine effiziente Prozesstechnologie zu erarbeiten, mit der ein Grundzylinder präzise und homogen beschichtet, UV-gehärtet, sowie mittels Laser graviert werden kann. Diese neuartige Gravurschicht soll dabei den Anforderungen an eine hochauflösende Laserstrukturierung, einen dauerhaften Verschleißschutz, sowie einen stabilen Farbübertrag entsprechen, was im Ergebnis anhand erster Musterdruckformen in einer industriellen Druckmaschine über mindestens 100.000 Laufmeter nachgewiesen werden soll.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	weichmann@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Thomas Sprinzing
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	HelioPearl Tiefdruck Zylinder Formerstellung
Schlagwörter englisch	HelioPearl Gravure Cylinder Printform
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.23. KI-BASIERTER VIDEOSCHNITT BEI LIVE TV-VERANSTALTUNGEN - VOM VORSCHLAG FÜR DEN REGISSEUR ZUM VOLLAUTOMATISCHEN CUT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 23/2025: KI-basierter Videoschnitt bei Live TV-Veranstaltungen - vom Vorschlag für den Regisseur zum vollautomatischen Cut	
Projektnummer HdM	2-239SFTF
Projektleitung	Andreas Koch
Akronym	HybridBox
Projekttitel deutsch	KI-basierter Videoschnitt bei Live TV-Veranstaltungen - vom Vorschlag für den Regisseur zum vollautomatischen Cut
Projekttitel englisch	AI-based video editing for live TV events - from a suggestion for the director to a fully automated cut
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz, Audiovisuelle Medien
Mittelgeber	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg
Förderprogramm	investBW
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	372.102,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	242.243,00 €
Projektbeginn	01.09.2023
Laufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.08.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	21Minds GmbH, Stuttgart, vertreten durch Boris Behringer
Beteiligte Professor:innen	Andreas Koch
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa
Projektbeschreibung deutsch	Im Zentrum des Vorhabens steht die wissenschaftliche Untersuchung, inwieweit sich Entscheidungen der menschlichen Bild- und Medienregie in multikamerabasierten Live-TV-Produktionen aus audiovisuellen Echtzeitdaten formal modellieren, algorithmisch ableiten und automatisieren lassen. Der Fokus liegt auf zeitkritischen Regieentscheidungen in Talk-, Interview- und Diskussionsformaten. Das Projekt adressiert eine bislang unzureichend erforschte W im Schnittfeld von Medieninformatik, Computer Vision, maschinellem Lernen und Broadcast-Technologien: Welche audiovisuellen Merkmale sind für menschliche Regieentscheidungen relevant, wie lassen sie sich in geeignete Repräsentationen überführen und in welchem Umfang können KI-basierte Modelle diese Entscheidungen unterstützen oder reproduzieren? Zur Beantwortung dieser Fragestellungen werden KI-basierte Analyse- und Entscheidungsmodelle entwickelt, trainiert und evaluiert. Methodisch kombiniert das Vorhaben Deep-Learning-Verfahren zur visuellen und auditiven Analyse mit regressiven Modellierungsansätzen sowie der systematischen Erfassung menschlicher Regieentscheidungen als Trainings- und Vergleichsgrundlage. Ergänzend werden empirische Vergleichsstudien zwischen menschlich geschnittenen und KI-gestützten Fassungen durchgeführt, u. a. unter Einbeziehung publikumsbasierter Bewertungsverfahren.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Die eingesetzte technische Infrastruktur dient dabei ausdrücklich als experimentelles Testbett zur vergleichenden Untersuchung unterschiedlicher Modellansätze unter realitätsnahen Live-Bedingungen. Erwartet werden neue Erkenntnisse zur Modellierbarkeit, Qualität, Generalisierbarkeit und zu den Grenzen KI-gestützter Regieentscheidungen. Die Ergebnisse werden wissenschaftlich publiziert und fließen in mindestens eine Promotion ein.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 23/2025: KI-basierter Videoschnitt bei Live TV-Veranstaltungen - vom Vorschlag für den Regisseur zum vollautomatischen Cut

Projektbeschreibung englisch

The production of events, especially TV talk shows, with media and image direction, live streams, switch-ons and interactive participation requires a high level of technical and human resources. The Hybrid-Box will use artificial intelligence to suggest the most attractive image from the pool of available cameras to the director, thus relieving him of time-critical decisions.

At the same time, a fully automated AI-based TV editing system for a multicam set with 4 live cameras is to be developed in a simplified form.

E-Mail der Projektleitung	kocha@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Sebastian Maisel
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Videoschnitt, Regie, Audiovisuelle Medien
Schlagwörter englisch	Artificial intelligence, video editing, audiovisual media
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.21live.tv

3.24. INNOVATIONSPROGRAMM FÜR GESCHÄFTSMODELLE UND PIONIERLÖSUNGEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 24/2025: Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen	
Projektnummer HdM	1141SFTF
Projektleitung	Ansgar Gerlicher
Akronym	IGP Coreway
Projekttitel deutsch	Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Informatik, Machine Learning und Medizin
Mittelgeber	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE)
Förderprogramm	Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen (IGP)
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	176.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	67.152,00 €
Projektbeginn	01.05.2025
Laufzeit in Monaten	23
voraussichtliches Projektende	31.03.2027
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Coreway
Beteiligte Professor:innen	Ansgar Gerlicher
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Aktuelle Behandlungsmethoden können Krankheitsschübe von chronisch-entzündlichen Darmerkrankungen nicht vorhersagen, was vor allem zu einem reaktiven Handeln führt. Im Projekt soll eine Gesundheitsanwendung entwickelt werden, die Krankheitsschübe vorhersagen kann, um präventive Maßnahmen einzuleiten. Durch die Analyse von HRV(Herzratenvariabilitäts)-Daten und maschinellem Lernen soll eine prädiktive Anwendung zur frühzeitigen Erkennung von Krankheitsschüben zwei Tage im Voraus entstehen. Dieser Ansatz zielt auf eine Verbesserung der medizinischen Versorgung, eine Steigerung der Autonomie und eine bessere Lebensqualität der Betroffenen ab.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	gerlicher@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.bundeswirtschaftsministerium.de/Redaktion/DE/Artikel/Innovation/igp.html

3.25. IKID: INTERDISZIPLINÄRES KI-EXPLORATORIUM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 25/2025: IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium	
Projektnummer HdM	5066SFTF (Proj.-ID=545)
Projektleitung	David Klotz
Akronym	IKID
Projekttitel deutsch	IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Förderprogramm	Förderung der Künstlichen Intelligenz in der Hochschulbildung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	1.942.415,18 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	503.361,32 €
Projektbeginn	01.12.2021
Laufzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	30.11.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Petra Grimm / Peter Thies / David Klotz
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die Mehrzahl heutiger KI-Lehrformate betrachtet KI aus einer einzigen, isolierten Perspektive, z.B. ausschließlich aus Sicht der Informatik. Ein verantwortungsvoller Einsatz von KI erfordert jedoch eine umfassende Betrachtung aus unterschiedlichen Blickwinkeln: Technik, Wirtschaftlichkeit, Recht und Ethik. Diese Lücke in der heutigen Hochschullehre soll durch dieses Vorhaben auf innovative Weise geschlossen werden. Es soll ein KI-Exploratorium geschaffen werden, das anhand acht interaktiver Anwendungsfälle (z.B. KI-gestützte Gesichtserkennung) die Vielschichtigkeit von KI darstellt und damit für Studierende direkt erfahrbar macht. Mit Hilfe des KI-Exploratoriums soll gleichzeitig ein neues Lehrformat der Integrierten Lehre etabliert werden, das sich interdisziplinär mit den dargestellten KI-Anwendungen auseinandersetzt. Hierdurch werden Zusammenhänge und insbesondere Zielkonflikte zwischen den beteiligten Disziplinen Informatik, Betriebswirtschaftslehre, Recht und Ethik thematisiert. Dieses neue Format der Integrierten Lehre soll Studierenden aller Studiengänge an der Hochschule der Medien in Form eines neu konzipierten Minor-Programms zugänglich gemacht werden. Um dabei nicht durch den physischen Zugang zum KI-Exploratorium beschränkt zu sein, soll zusätzlich eine IT-Infrastruktur geschaffen werden, die es Studierenden erlaubt, die Anwendungsfälle auch mit ihren eigenen Rechnern nutzen zu können.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Diese Infrastruktur soll mit Hilfe von Virtualisierung und Containerisierung eine leistungsfähige Lehrumgebung bereitstellen, in der viele studentische Projekt- und Forschungsarbeiten gleichzeitig möglich sind (vergleichbar mit Jupyter Notebooks). Durch die Schaffung von Schnittstellen in weitere Hochschulsysteme, z.B. Learning-Management-Systeme und Machine-Learning-Plattformen, entsteht für Studierende eine einheitliche und komfortable Lernumgebung. Diese Lernumgebung soll im Rahmen des Vorhabens erarbeitet und erprobt werden und im Anschluss als Open Source-Lösung anderen Hochschulen zugänglich gemacht werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	david.klotz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 25/2025: IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium

Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
-------------------------------------	------

Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
---	---

Schlagwörter deutsch	–
----------------------	---

Schlagwörter englisch	–
-----------------------	---

URL/ Homepage zum Projekt	–
---------------------------	---

3.26. JAPANESE VISUAL MEDIA GRAPH 2

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 26/2025: Japanese Visual Media Graph 2	
Projektnummer HdM	3083-SFTF + 3084SFTF (Proj.-ID=659)
Projektleitung	Magnus Pfeffer
Akronym	JVMG2
Projekttitel deutsch	Japanese Visual Media Graph 2
Projekttitel englisch	Japanese Visual Media Graph 2
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaften
Mittelgeber	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)
Förderprogramm	Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme (LIS), Förderprogramm „e-Research-Technologien“
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	768.600,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	214.964,00 €
Projektbeginn	01.02.2023
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.01.2026
Status der HS im Projekt	Kein Status
Projektpartner	Dr. Martin Hennig, Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW), Universität Tübingen; Olaf Brandt, Universitätsbibliothek, Universität Tübingen
Beteiligte Professor:innen	Magnus Pfeffer
Region auf die sich das Projekt bezieht	Japan
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung eines Knowledge-Graphs für japanische visuelle Medien, u.a. Manga, Anime und Visual Novels. Zielgruppe sind Forscher:innen aus Medienwissenschaften und Japanologie, die auf Basis der Daten des Knowledge-Graphen eigene Forschungsfragen bearbeiten. Das Datenmaterial wird von Fan-Communities bereitgestellt, die sich über die Werke, ihre Inhalte und Schöpfer austauschen und Beschreibungen in Form von Wikis oder strukturierten Daten erstellen. In der zweiten Projektphase liegt der Fokus darauf, die experimentellen Ergebnisse in einen stabilen, nachhaltigen und einfach zugänglichen Dienst zu überführen.
Projektbeschreibung englisch	The Japanese Visual Media Graph project is aimed at developing prototypical technological solutions and best practices in collaborating with online enthusiast communities in order to collect, transform, integrate and preserve their data in a central repository with a user interface that caters to the needs of researchers. The second phase of the project is focussed on moving the experimental and prototypical results of the first phase into a stable, sustainable service available to a diverse group of interested researchers.
E-Mail der Projektleitung	pfeffer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Martin Roth
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Knowledge Graph, Wissensorganisation, Digital Humanities
Schlagwörter englisch	knowledge graph, knowledge organization, digital humanities
URL/ Homepage zum Projekt	https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/

3.27. KEGELS4U – DIGITALES TRAININGSSYSTEM ZUR PRÄVENTION UND BEHANDLUNG VON INKONTINENZ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 27/2025: Kegels4U – Digitales Trainingssystem zur Prävention und Behandlung von Inkontinenz	
Projektnummer HdM	1-055SFTF (Proj.-ID=601)
Projektleitung	Jens-Uwe Hahn
Akronym	Kegels4U
Projekttitel deutsch	Kegels4U – Digitales Trainingssystem zur Prävention und Behandlung von Inkontinenz
Projekttitel englisch	Digital training system for prevention and treatment of incontinence
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	medizinische Anwendungen von Games (HdM), Elektrotechnik, Messtechnik, Sensorik (Fysor)
Mittelgeber	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg
Förderprogramm	VwV Invest BW - Innovation II
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	412.214,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	40.615,00 €
Projektbeginn	01.10.2022
Laufzeit in Monaten	27
voraussichtliches Projektende	31.12.2024
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Fysor GmbH, Albert-Einstein-Straße 12, 71093 Weil im Schönbuch
Beteiligte Professor:innen	Jens-Uwe Hahn / Martin Fuchs
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Zur Behandlung von Inkontinenz, was junge Menschen nach Geburten oder operativen Eingriffen und in hohem Alter fast alle Menschen betrifft, sollen mobile Spiele für Beckenbodentraining (sog. Kegel-Übungen) eingesetzt werden. Dazu müssen die Spiele für die Patienten eine dauerhaft motivierende User Experience erzeugen und ein langfristiges nachhaltiges und alltagstaugliches Training ermöglichen. Beckenboden-Anspannungen werden durch vom Projektpartner zu entwickelnde extrakorporal angebrachte Sensoren erfasst, via Bluetooth ans Mobilgerät übertragen und zur Steuerung der Spiele herangezogen. Die Forschungs-Aufgabe der HdM in diesem Projekt ist es, mithilfe eines User-zentrierten Forschungsansatzes zu untersuchen, welche Gamedesign-Elemente und Game-Mechaniken geeignet sind, die einzelnen Therapie-Anforderungen zu erfüllen und gleichzeitig für die Zielgruppe langfristig ein positives Erlebnis und durch Spielspaß eine intrinsische Motivation zu regelmäßiger und langfristiger Therapie zu erzeugen.
Projektbeschreibung englisch	Mobile games for pelvic floor training (so-called Kegel exercises) are to be used to treat incontinence, which affects young people after childbirth or surgical interventions and almost everyone in old age. For this purpose, the games must create a permanently motivating user experience for patients and enable long-term, sustainable training that is suitable for everyday use. Pelvic floor tension is recorded by extracorporeal sensors to be developed by the project partner, transmitted to the mobile device via bluetooth and used to control the games. The HdM's research task in this project is to use a user-centered research approach to investigate which game design elements and game mechanics are suitable for meeting the individual therapy requirements and at the same time providing a positive long-term experience for the target group as well as fun to create an intrinsic motivation for regular and long-term therapy.
E-Mail der Projektleitung	hahn@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Martin Fuchs
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 27/2025: Kegels4U – Digitales Trainingssystem zur Prävention und Behandlung von Inkontinenz

Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Medizin, Informatik, Gamification, Serious Games, Beckenboden, Inkontinenz
Schlagwörter englisch	health, computer science, gamification, serious games, pelvic floor, incontinence
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.28. ERFORSCHUNG UND ENTWICKLUNG VON KI-VERFAHREN FÜR POLIZEIBEHÖRDEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 28/2025: Erforschung und Entwicklung von KI-Verfahren für Polizeibehörden	
Projektnummer HdM	1133SFTF
Projektleitung	Johannes Maucher
Akronym	KI4POL
Projekttitel deutsch	Erforschung und Entwicklung von KI-Verfahren für Polizeibehörden
Projekttitel englisch	Research and Development of AI Algorithms for Police Use-Cases
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Innenministerium Baden-Württemberg
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlauzeit	629.746,43 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	155.715,00 €
Projektbeginn	01.01.2025
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2027
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Landespolizeipräsidium Baden-Württemberg
Beteiligte Professor:innen	Johannes Maucher
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Im Forschungsprojekt KI4POL soll das Potenzial von KI-Verfahren im polizeilichen Umfeld analysiert, bewertet und erforscht werden. Das Projekt findet als Kooperation zwischen der Hochschule der Medien und dem Landespolizeipräsidium BW statt. In einer ersten Phase des Projektes sollen potenzielle KI-Anwendungsfälle bei der Polizei aufgenommen, gesammelt und analysiert werden. Zur Sammlung dieser Anwendungsfälle ist eine intensive Zusammenarbeit mit der Polizei und deren Dienststellen und Einrichtungen notwendig, wobei spezifische Anforderungen einzelner Abteilungen berücksichtigt werden sollen. Die eruierten Anwendungsfälle sollen anschließend hinsichtlich Potenzial und Machbarkeit evaluiert und priorisiert werden. In der zweiten Projektphase sollen ausgewählte Anwendungsfälle tiefgreifend erforscht, in einer Experimentierumgebung implementiert und schließlich optimiert und evaluiert werden.
Projektbeschreibung englisch	The KI4POL research project aims to analyse, evaluate and investigate the potential of AI processes in a police environment. The project is a collaboration between the Stuttgart Media University and the Baden-Württemberg State Police Headquarters. In the first phase of the project, potential AI use cases in policing will be recorded, collected and analysed. Collecting these use cases will require intensive cooperation with the police and their departments and institutions, taking into account the specific requirements of individual departments. The identified use cases will then be evaluated and prioritised in terms of their potential and feasibility. In the second phase of the project, selected use cases will be researched in depth, implemented in an experimental environment and finally optimised and evaluated.
E-Mail der Projektleitung	maucher@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Polizei
Schlagwörter englisch	Artificial Intelligence, Police
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.29. FORSCHUNGSPROJEKT KOLLANI: KOLLABORATIVE ANIMATION IN ECHTZEITUMGEBUNGEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 29/2025: Forschungsprojekt Kollani: Kollaborative Animation in Echtzeitumgebungen	
Projektnummer HdM	2245SFTF
Projektleitung	Bernhard Eberhardt
Akronym	Kollani
Projekttitel deutsch	Forschungsprojekt Kollani: Kollaborative Animation in Echtzeitumgebungen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Animation
Mittelgeber	Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus in Baden-Württemberg
Förderprogramm	InvestBW
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	94.375,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	29.529,00 €
Projektbeginn	01.05.2023
Laufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.10.2024
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	SERU, RnDeep
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	BW
Projektbeschreibung deutsch	Unser innovativer Ansatz vereint einen modularen Ansatz mit dem Einsatz modernster Technologien, darunter Künstliche Intelligenz (KI), Cloud-Ansätze und Echtzeit-Visualisierungen. Die einzelnen Module umfassen: Asset Transformationen: Anpassung von 3D Assets und Animationen an den aktuellen Arbeitsschritt unterstützt durch KI Rig Checker: Validierung von virtuellen Skeletten in Echtzeit Notes Sync: Transformation des Review Prozesses durch direkte Integration von Anmerkungen in 3D-Szenen Previz Tool: Schaffung einer virtuellen Umgebung für den Previz Arbeitsschritt zur gemeinschaftlichen Animation Dieser Ansatz ermöglicht nicht nur die dynamische Erweiterung der entwickelten Werkzeuge, sondern auch die gemeinsame, parallele und dezentrale Zusammenarbeit von Teammitgliedern an einem Animationsfilm. Ziel ist es, technische und redundante Arbeiten zu reduzieren und so mehr Freiraum für kreative Prozesse zu schaffen. Die Umsetzung des Innovationsvorhabens hat zum Ziel, neue Werkzeuge zu erforschen, die die Arbeitsprozesse und -weisen in Animationsfilm- und VFX-Studios neu definieren.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Ziel ist die Entwicklung neuartiger, wissenschaftlich fundierter Methoden zur Bewegungssynthese, -kombination und -steuerung in der computeranimierten Darstellung humanoider virtueller Figuren. Dabei gehen wir über den aktuellen Stand der Technik hinaus und verfolgen einen experimentellen, erkenntnisorientierten Ansatz. Insbesondere hervorzuheben sind folgende forschungsrelevante Aspekte: -Wissenschaftlicher Erkenntnisgewinn: Die Arbeit zielt auf die Erschließung neuer Methoden zur KI-gestützten Generierung, Adaption und Kombination von Bewegungsdaten sowie auf die systematische Untersuchung von textgesteuerten Animationsprozessen. Dabei entsteht ein neues State of the Art im Bereich der digitalen Bewegungssynthese.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 29/2025: Forschungsprojekt Kollani: Kollaborative Animation in Echtzeitumgebungen

Projektbeschreibung englisch

Our innovative approach combines a modular framework with the use of cutting-edge technologies, including Artificial Intelligence (AI), cloud-based solutions, and real-time visualizations. The individual modules include:

Asset Transformations: Adapting 3D assets and animations to the current workflow step, supported by AI

Rig Checker: Real-time validation of virtual skeletons

Notes Sync: Revolutionizing the review process by directly integrating annotations into 3D scenes

Previz Tool: Creating a virtual environment for the previz workflow to enable collaborative animation

This approach not only allows for the dynamic expansion of the developed tools but also facilitates collaborative, parallel, and decentralized teamwork on an animated film. The goal is to reduce technical and redundant tasks, thereby freeing up more time for creative processes.

E-Mail der Projektleitung	eberhardt@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Jan Adamczyk
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Animation
Schlagwörter englisch	Animation
URL/ Homepage zum Projekt	https://ai.hdm-stuttgart.de/research/kollani/

3.30. KOODIKO – KOOPERATIVE DIGITALE KOMMUNE DURCH INNOVATIVE KOMMUNIKATIONS- UND INTERAKTIONSSTRATEGIEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 30/2025: KoodiKo – Kooperative digitale Kommune durch innovative Kommunikations- und Interaktionsstrategien	
Projektnummer HdM	2241SFTF (Proj.-ID=654)
Projektleitung	Petra Grimm
Akronym	KoodiKo
Projekttitel deutsch	KoodiKo – Kooperative digitale Kommune durch innovative Kommunikations- und Interaktionsstrategien
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Ethik
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Förderprogramm	Miteinander durch Innovation
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	135.198,49 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	74.698,49 €
Projektbeginn	01.10.2023
Laufzeit in Monaten	23
voraussichtliches Projektende	31.08.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Fakultät für Maschinenbau und Sicherheitstechnik der Bergischen Universität Wuppertal; Institut für IT- und Datenschutzrecht an der Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg; Viadukt GmbH; Stadt Wuppertal
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Bürgerbeteiligung, Partizipation und Inklusion sind Teil einer lebendigen Demokratie und daher auch Aufgaben und Ziele im Projekt „KoodiKo“. Demokratische Strukturen und aktive Teilhabe am Leben ermöglichen es dem Individuum, ein selbstbestimmtes Leben zu führen und so von einem ethisch guten Leben zu sprechen. Doch wie können analoge und digitale Methoden genutzt werden, um die Bürgerbeteiligung zu stärken? Und wie kann vermieden werden, dass nur eine bestimmte oder immer nur dieselbe Bevölkerungsgruppe erreicht wird? Das erforscht das Projekt KoodiKo. Das Institut für Digitale Ethik widmet sich in seinem Teilprojekt den ethischen Herausforderungen und Problematiken zum Thema und erforscht mit Hilfe des Ethics-by-Design-Ansatzes die ethischen und sozialen Implikationen von digitalen Bürgerbeteiligungsprojekten.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	grimm@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Digitale Ethik
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/KoodiKo/

3.31. PROFESSIONELLES NETZWERK ZUR FÖRDERUNG ADAPTIVER, HANDLUNGSBEZOGENER, DIGITALER INNOVATIONEN IN DER LEHRKRÄFTEBILDUNG IN KUNST, MUSIK UND SPORT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 31/2025: Professionelles Netzwerk zur Förderung Adaptiver, Handlungsbezogener, Digitaler Innovationen in der Lehrkräftebildung in Kunst, Musik und Sport

Projektnummer HdM	1060SFTF
Projektleitung	Sabiha Ghellal
Akronym	KuMuS
Projekttitel deutsch	Professionelles Netzwerk zur Förderung Adaptiver, Handlungsbezogener, Digitaler Innovationen in der Lehrkräftebildung in Kunst, Musik und Sport
Projekttitel englisch	Professional Network for Promoting Adaptive, Action-Oriented Digital Innovations in Teacher Education in Art, Music, and Sports.
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Experience Design, Serious Games, Menschenzentriertes Design, Bildungswissenschaften, Transdisziplinäre Forschung
Mittelgeber	Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt e. V. (DLR)
Förderprogramm	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	245.708,95 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	92.167,78 €
Projektbeginn	01.07.2023
Laufzeit in Monaten	32
voraussichtliches Projektende	28.02.2026
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Uni Stuttgart ; Uni Tübingen; Leibniz-Institut (Tübingen); Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (DIE), Hochschule für Musik Freiburg; Hochschule für Musik Trossingen ; Pädagogische Hochschule Freiburg; Pädagogische Hochschule Ludwigsburg; Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd; KIT Karlsruher, Uni Mainz; Uni Paderborn; Uni Siegen, Uni Koblenz, Rheinland-Pfälzische Technische Universität Kaiserslautern-Landau, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Bundesweit
Projektbeschreibung deutsch	KuMuS-ProNeD untersucht die Förderung neuer digitaler Lernerfahrungen, wie z.B. "Serious Games" durch transdisziplinäre Forschung in den Bereichen Bewegungswissenschaften, Musikforschung und Kunst. Zentrale Fragestellung ist, wie sich digitale Innovationen adaptiv, handlungsorientiert und ethisch reflektiert in die Lehrkräftebildung integrieren lassen. Methodisch wird ein wissenschaftlicher Experience-Design-Ansatz verfolgt, der die Bedürfnisse und Erfahrungen von Lehrenden und Lernenden in den Mittelpunkt stellt. In diesem Zusammenhang werden technologische, soziale, soziologische Aspekte sowie mediale Kompetenz und ethische Auswirkungen in einem transdisziplinären wissenschaftlichen Ansatz untersucht. Im Rahmen dessen werden innovative Lehr-Lern-Szenarien, Artefakte und Interventionen entwickelt und in Fallstudien wissenschaftlich untersucht, um deren Wirksamkeit, Akzeptanz und ethische Implikationen zu bewerten und diese dann zu Veröffentlichen. Der kombinierte Einsatz qualitativer und quantitativer Methoden zielt auf eine nachhaltige und verantwortungsvolle Gestaltung digitaler Bildungserfahrungen ab.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 31/2025: Professionelles Netzwerk zur Förderung Adaptiver, Handlungsbezogener, Digitaler Innovationen in der Lehrkräftebildung in Kunst, Musik und Sport

Projektbeschreibung englisch	KuMuS-ProNeD explores the promotion of new digital learning experiences, such as "serious games", through transdisciplinary research in the fields of movement science, music research, and art. The central question is how digital innovations can be adaptively, action-orientedly, and ethically integrated into teacher education. Methodologically, a scientific experience design approach is pursued, placing the needs and experiences of educators and learners at the center. In this context, technological, social, sociological aspects, as well as media competence and ethical impacts, are examined within a transdisciplinary scientific framework. Innovative teaching-learning scenarios, artifacts, and interventions are developed and scientifically investigated through case studies to evaluate their effectiveness, acceptance, and ethical implications, and subsequently published. The combined use of qualitative and quantitative methods aims to ensure the sustainable and responsible design of digital education experiences.
E-Mail der Projektleitung	Ghellal@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Sabiha Ghellal
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Bildungswissenschaften, Menschenzentriertes Design, Experience Design, Serious Games, Bewegungswissenschaften und Musikwissenschaften, Transdisziplinäre Forschung
Schlagwörter englisch	Educational Sciences, Human-Centered Design, Experience Design, Serious Games, Movement Sciences, Musicology, Transdisciplinary Research
URL/ Homepage zum Projekt	https://kumus-proned.de/

3.32. REIFEGRADMODELL FÜR DAS LANDESMEDIENZENTRUM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 32/2025: Reifegradmodell für das Landesmedienzentrum	
Projektnummer HdM	1045SFTF
Projektleitung	Gottfried Zimmermann
Akronym	LMZ-RGM
Projekttitel deutsch	Reifegradmodell für das Landesmedienzentrum
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Barrierefreiheit
Mittelgeber	Landesmedienzentrale (LMZ) BW
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	198.333,33 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	126.650,00 €
Projektbeginn	01.09.2024
Laufzeit in Monaten	23
voraussichtliches Projektende	31.07.2026
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Gottfried Zimmermann
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	In diesem auf 2 Jahre angelegten Forschungskooperationsprojekt soll das von SHUFFLE entwickelte Reifegradmodell für barrierefreie Hochschulen in den Kontext des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg transferiert und evaluiert werden. Es gliedert sich in insgesamt 5 Phasen: - Phase 1: Anforderungsanalyse (4 Monate) - Phase 2: Entwicklung (7 Monate) - Phase 3: Handlungsempfehlungen (5 Monate) - Phase 4: Pilot (4 Monate) - Phase 5: Konsolidierung (3 Monate) Als Ergebnis wird ein Reifegradmodell erwartet, mit dem sich das Landesmedienzentrum regelmäßig selbst auf barrierefreie Prozesse und Produkte überprüfen kann. Darüber hinaus soll es durch einen modularen Aufbau und Dokumentation der Öffentlichkeit einfach gemacht werden, das Reifegradmodell auch auf andere Organisationen und Kontexte anpassen zu können.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	zimmermann@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Patricia Piskorek
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.33. MITTELSTAND-DIGITAL ZENTRUM FOKUS MENSCH

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 33/2025: Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch	
Projektnummer HdM	3-086SFTF (Proj.-ID=663)
Projektleitung	Michael Burmester
Akronym	MDZ-FM
Projekttitel deutsch	Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Menschenzentrierte Gestaltung, Design for Wellbeing, Co-Design, Diversität, menschenzentrierte KI
Mittelgeber	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)
Förderprogramm	Mittelstand-Digital
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	1.133.864,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	359.703,86 €
Projektbeginn	01.05.2023
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.04.2026
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Universität Hamburg; Hochschule Bonn-Rhein-Sieg; Technische Universität Chemnitz; Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation
Beteiligte Professor:innen	Michael Burmester
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Mittelständische Unternehmen der Zukunft werden die Digitalisierung nutzen, um der steigenden Nachfrage nach digitalen Produkten und Dienstleistungen mit positiven sozialen, ökologischen und ökonomischen Qualitäten gerecht zu werden. Sie sollen dazu ihre Kontakte zu KonsumentInnen im Endkundengeschäft sowie als Zulieferer und Dienstleister nutzen, um mittels Menschenzentrierter Gestaltung digitale Geschäftsmodelle und Produkte zu entwerfen und weiterzuentwickeln. Durch Menschenzentrierte Digitalisierung sollen Unternehmen einen Wettbewerbsvorteil gegenüber Anbietern erlangen, die lediglich technische und ökonomische Erwartungen erfüllen. Folgende Herausforderungen sollen bewältigt werden: (1) den Wertewandel in ihrem Umfeld zu verstehen und (2) Lösungsansätze zum Umgang damit kennenlernen, die sie (3) in ihre Strategie und ihr Partnernetzwerk integrieren, um (4) passende Produkte und Services anbieten zu können. Dies geschieht mit fünf Forschungsschwerpunkten: (1) Mensch-zentrierte Innovation und Gestaltung, (2) Fairness und Diversität, (3) Wohlbefinden und Resilienz, (4) Digitale Souveränität und (5) Nachhaltige Transformation sowie durch „Menschenzentrierte Künstliche Intelligenz“ im Rahmen des KI-Trainer-Programms. Die Forschungsgruppe IxD forscht zum Schwerpunkt (3) Wellbeing und Resilienz.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Erforscht wird wie in Arbeits- und Freizeitkontexten digitale Technologien menschenzentriert entworfen werden können, die dazu geeignet sind, positives Erleben und Wohlbefinden zu steigern. In Arbeitskontexten kann das heißen, dass Selbstwirksamkeitserleben und Sinnerleben in der Arbeit ermöglicht wird. In Freizeitkontexten wird die Erlebnisökonomie, wie z.B. die Tourismus- oder Kulturbranche, adressiert, um zu erforschen, wie digitale Technologien entworfen werden können, um positive Erlebnisse intensiver und nachhaltiger zu gestalten. Nach Erkenntnissen der Positiven Psychologie tragen positive emotionale Erlebnisse dazu bei, kognitive Flexibilität und damit Kreativität sowie Widerstandsfähigkeit gegenüber negativen Erlebnissen zu stärken.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 33/2025: Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch

Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	burmester@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Magdalena Laib
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Menschenzentrierte Digitalisierung, Wohlbefinden, Nachhaltigkeit, Fairness und Diversität, Digitale Souveränität, KI
Schlagwörter englisch	Human-centered Digital Transformation, Wellbeing, Sustainability, Ethics and Diversity, digital sovereignty, AI
URL/ Homepage zum Projekt	www.digitalzentrum-fokus-mensch.de

3.34. MAKING MEGATRENDS APPLICABLE FOR INDIVIDUAL OPPORTUNITY FORECASTS AND STRATEGIC DEVELOPMENT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 34/2025: Making Megatrends Applicable For Individual Opportunity Forecasts And Strategic Development	
Projektnummer HdM	3077SFTF
Projektleitung	Christoph Kunz
Akronym	MegaStrat
Projekttitel deutsch	Making Megatrends Applicable For Individual Opportunity Forecasts And Strategic Development
Projekttitel englisch	Making Megatrends Applicable For Individual Opportunity Forecasts And Strategic Development
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Strategic Foresight
Mittelgeber	European Commission
Förderprogramm	ERASMUS+
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	49.321,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	8.504,20 €
Projektbeginn	31.12.2022
Laufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	30.12.2024
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	bwcon GmbH, EOLAS S.L., Syddansk Universitet, Asociación de Industrias de Conocimiento y Tecnología – GAIA, Green Tech Challenge IVS
Beteiligte Professor:innen	Christoph Kunz
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU
Projektbeschreibung deutsch	Das übergeordnete Ziel des MegaStrat-Projekts ist es, High-Tech-KMUs in der Mobilitäts- und Produktionsindustrie zu befähigen, individuelle Chancen zu nutzen, die Megatrends bieten, indem sie futurologische High-Level-Trends in umsetzbare langfristige Strategien und Maßnahmen für Wettbewerbsvorteile für eine Zukunft 10-20 Jahre voraus übersetzen. Das MegaStrat-Projekt entwickelt daher einen innovativen Lehrplan sowie einen entsprechenden Online-Kurs, mit denen Schulungseinrichtungen wie Innovationszentren, Berufsbildungseinrichtungen und Hochschulen (zukünftige) Strategien ausbilden können. Das Curriculum wurde mit einem qualitativen Co-Design-Ansatz über die drei Partnerländer hinweg zusammen mit Foresight-Experten, Bildungseinrichtungen und relevanten Interessengruppen wie Meinungsführern, Think-Tanks, Trendforschern und Branchenexperten entwickelt, um die größtmögliche Wirkung und Akzeptanz zu erzielen. Der Co-Design Ansatz wurde durch eine bibliometrische Literaturanalyse sowie eine Analyse von Business-Blogs durch Techniken zur Verarbeitung der natürlichen Sprache (NLP) vorbereitet. Die erstellten Kurs-Materialien wurden interaktiv in einem mensch-zentrierten Entwicklungsansatz nach ISO9241-210 erstellt und evaluiert.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Die Ergebnisse wurden in 3 Ländern mit einem Mixed-Method-Ansatz pilotiert und evaluiert. In jedem Land wurden dazu mit jeweils 20 Repräsentanten der Zielgruppe (60 insgesamt) qualitative Pilot-Workshops durchgeführt. Weiterhin wurde mit einer Onlineumfrage (n=90; 30 pro Land) die Auswirkungen untersucht. Eine entsprechende Veröffentlichung ist gerade in Vorbereitung.

Projektbeschreibung englisch

The overarching goal of the MegaStrat project is to empower high-tech SMEs in the mobility and manufacturing industries to capitalize on the unique opportunities presented by megatrends by translating high-level future trends into actionable long-term strategies and measures for competitive advantage 10-20 years from now. The MegaStrat project is therefore developing an innovative curriculum and a corresponding online course that training institutions such as innovation centers, vocational training centers, and universities can use to train (future) strategists. The curriculum was developed using a qualitative co-design approach across the three partner countries, in collaboration with foresight experts, educational institutions, and relevant stakeholders such as opinion leaders, think tanks, trend researchers, and industry experts, to maximize impact and acceptance. This co-design approach was preceded by a bibliometric literature review and an analysis of business blogs using natural language processing (NLP) techniques. The course materials were developed and evaluated iteratively using a human-centered development approach according to ISO 9241-210. The results were piloted and evaluated in three countries using a mixed-methods approach. In each country, qualitative pilot workshops were conducted with 20 representatives of the target group (60 in total). Furthermore, an online survey (n=90; 30 per country) was used to investigate the impact. A corresponding publication is currently in preparation.

E-Mail der Projektleitung	kunz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Vorrausschau, Strategie, KMU
Schlagwörter englisch	Vorrausschau, Strategie, KMU
URL/ Homepage zum Projekt	http://megastrat.eu

3.35. ZELLPUMPM2

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 35/2025: ZellPumpM2	
Projektnummer HdM	1-122SFTF
Projektleitung	Michael Herrenbauer
Akronym	MLR2
Projekttitel deutsch	ZellPumpM2
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Materialforschung und Verarbeitungstechnik
Mittelgeber	MLR Ministerium für Ländlichen Raum BW
Förderprogramm	Nachhaltige Bioökonomie als Innovationsmotor für den ländlichen Raum
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	266.071,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	112.498,00 €
Projektbeginn	01.11.2023
Laufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.10.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Hochschule Reutlingen
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt ZellPumpM2 widmet sich der Entwicklung innovativer Verfahren zur Herstellung von dreidimensionalen Strukturen aus pflanzlichem Zellgewebe mittels Pump Moulding. Im Fokus stehen dabei Nebenprodukte aus der Nahrungsmittelindustrie, um eine ganzheitliche Verwertung dieser Ressourcen zu ermöglichen. Das Hauptziel besteht in der Identifizierung und Aufbereitung weiterer pflanzlicher Ressourcen um die Kaskadennutzung zu erweitern. Das Projekt soll den Kenntnisstand im Umgang mit nicht-faserigen pflanzlichen Materialien erweitern und neue, innovative Ideen zur Substitution von Kunststoffen mittels Faserguss hervorbringen. Bestehende textile verfahrenstechnische Prozesse sollen modifiziert werden, um eine adäquate Anpassung an nicht-faserförmige Rohstoffe zu ermöglichen. Für die Verarbeitung dieser neuen Rohstoffe muss eine verfahrenstechnische Modifikation an den Anlagen erforscht und entwickelt werden. Das Projekt findet in Kooperation mit der Hochschule Reutlingen statt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	herrenbauer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Viktor Hahnemann
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Naturstoffe; Reststoffe; Bioökonomie; Faserguss
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.36. INTELLIGENZ UND INTEGRATIVES DESIGN IN DER LEBENSMITTELWERTSCHÖPFUNGSKETTE FÜR DIE ENTWICKLUNG UND UMSETZUNG INNOVATIVER LEBENSMITTELVERPACKUNGEN ENTSPRECHEND BIOÖKONOMISCHER NACHHALTIGKEITSKRITERIEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 36/2025: Intelligenz und integratives Design in der Lebensmittelwertschöpfungskette für die Entwicklung und Umsetzung innovativer Lebensmittelverpackungen entsprechend bioökonomischer Nachhaltigkeitskriterien

Projektnummer HdM	1-131 SFTF
Projektleitung	Michael Herrenbauer
Akronym	Quipack
Projekttitel deutsch	Intelligenz und integratives Design in der Lebensmittelwertschöpfungskette für die Entwicklung und Umsetzung innovativer Lebensmittelverpackungen entsprechend bioökonomischer Nachhaltigkeitskriterien
Projekttitel englisch	Food value chain intelligence and integrative design for the development and implementation of innovative food packaging according to bioeconomic sustainability criteria
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Naturfasern
Mittelgeber	Europäische Union
Förderprogramm	PRIMA
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	49.993,86 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	5.456,46 €
Projektbeginn	01.06.2024
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.05.2027
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Projektkonsortium verschiedener Universitäten und Startups im Mittelmeerraum; Universität Hohenheim (Projektkoordination)
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Mittelmeerraum
Projektbeschreibung deutsch	Für das Projekt „QuiPack“ wurden Nebenprodukte und Restströme aus der Landwirtschaft und der Aquakultur als potenzielle Materialquelle für die Herstellung umweltfreundlicher und innovativer Verpackungslösungen identifiziert. Ein ganzheitlicher, integrativer Designansatz für die Entwicklung und Umsetzung funktionaler Lebensmittelverpackungslösungen wird entwickelt, der • Abfälle und Nebenströme entlang der landwirtschaftlichen und aquakulturellen Lebensmittelversorgungskette aufwertet, • Biointelligente Beschichtungen und Verpackungsmaterialien einführt, die den Marktanforderungen in Europa und der Maghreb-Region entsprechen, • Mit KI/IoT-gestützten Intelligenz- und Entscheidungsunterstützungssystemen verknüpft wird, um Lebensmittelsicherheit, Rückverfolgbarkeit, Umweltauswirkungen, Nachhaltigkeit und Kosteneffizienz zu optimieren. Das Institut für Naturstoffverarbeitung untersucht in diesem Projekt den Aufschluss und die Aufbereitung lignocellulosehaltiger Biomasse aus dem Quinoa-Anbau. Ziel ist es, diese Biomasse zu hochwertigem Faserrohstoff für die Papier- und Verpackungsindustrie zu verarbeiten. In weiterführenden Upscaling Versuchen werden die Faserrohstoffe zu Prototypen verarbeitet und eingehend untersucht.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 36/2025: Intelligenz und integratives Design in der Lebensmittelwertschöpfungskette für die Entwicklung und Umsetzung innovativer Lebensmittelverpackungen entsprechend bioökonomischer Nachhaltigkeitskriterien

Projektbeschreibung deutsch (2)	Parallel zu den chemisch-technologischen Untersuchungen werden Verbraucherstudien durchgeführt. Zudem erfolgt eine umfassende Analyse im Rahmen einer Lebenszyklusbewertung (Life Cycle Assessment) in Zusammenarbeit mit Projektpartnern. Viktor Hahnemann bearbeitet in diesem Projekt eine Promotionsarbeit im Bereich der Material- und Agrarwissenschaften. Er untersucht chemische, anatomische und morphologische Eigenschaften von lignocellulosehaltiger Biomasse und darauf, wie diese Eigenschaften den Aufschlussgrad nach einer Thermodruckhydrolyse (TDH) beeinflussen. Zudem werden zentrale Prozessparameter bei der TDH wie Temperatur, Druck und pH-Wert systematisch untersucht, um deren Einfluss auf die Faserqualität besser zu verstehen. Die dabei gewonnenen Faserrohstoffe werden im Hinblick auf ihre Verarbeitbarkeit sowie auf die resultierenden mechanisch-physikalischen Eigenschaften in Anwendungen wie der Papierherstellung und dem Faserguss evaluiert.
E-Mail der Projektleitung	herrenbauer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Quinoa; Verpackung; Faseraufschluss; Naturfasern; Reststoffe
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://quipack-project.org/

3.37. SMARTE, ADAPTIVE UND LERNBARE SYSTEME FÜR ALLE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 37/2025: Smarte, Adaptive und Lernbare Systeme für Alle	
Projektnummer HdM	2261SFTF
Projektleitung	Arnd Engeln
Akronym	SALSA
Projekttitel deutsch	Smarte, Adaptive und Lernbare Systeme für Alle
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	User Experience und nutzerzentrierte Angebotsentwicklung
Mittelgeber	BMWK
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	838.389,75 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	238.282,57 €
Projektbeginn	01.07.2024
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.06.2027
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	VALEO Schalter und Sensoren GmbH; Audi AG; Bundesanstalt für Straßenwesen; CanControls GmbH; Elektrobit Automotive GmbH; Forschungsinstitut für Kraftfahrwesen und Fahrzeugmotoren Stuttgart; Fraunhofer IOSB; Invensity GmbH; MAN Truck & Bus SE; Spiegel Institut Mannheim GmbH; studiokurbos GmbH; Universität Stuttgart, IKTD; Würzburger Institut für Verkehrswissenschaften GmbH
Beteiligte Professor:innen	Arnd Engeln
Region auf die sich das Projekt bezieht	global
Projektbeschreibung deutsch	In den nächsten Jahren steigt die Anzahl automatisierter Fahrzeuge, die mit konventionellen Fahrzeugen im Straßenverkehr koexistieren, an. Diese schrittweise Einführung führt zu einem wachsenden Mischverkehr, bei dem sich neben Fahrzeugen unterschiedlichen SAE Levels, Radfahrer, Fußgänger und andere Fahrzeugvarianten den Verkehrsraum teilen. Es zeigt sich für alle Beteiligten sowohl innerhalb als auch außerhalb des Fahrzeugs, dass mangelnde Interaktion, nicht standardisierte Kommunikation und nicht plausibles Fahrverhalten zu anspruchsvollen Situationen und letztendlich zu geringer Akzeptanz führt. In SALSA werden diese Herausforderungen in einem ganzheitlichen Ansatz adressiert, in dem eine Brücke von Innen (vom Fahrzeug) nach Außen (andere Verkehrsteilnehmer) und vom Nutzer zur Technik geschlagen wird. Es sollen smarte, lernende und adaptive Systeme auf den Ebenen Fahrzeuggestalt, Fahrverhalten und Interaktion entwickelt werden, die die Vorteile des automatisierten Fahrens steigern, indem sie Akzeptanz und Nutzererlebnis bei Allen signifikant erhöhen. In Salsa werden Adaptionen im Innenraum an Kontext und Nutzer durch den Einsatz neuer Technologien aus dem Bereich morphende Bedienelemente erweitert, im Exterieur durch die Integration des eHMI in Verbindung mit einer eindeutigen Kommunikation in die Fahrzeuggestalt. Eine weitere Verbesserung des Nutzererfahrens soll durch die Anpassung und Individualisierung des Fahrverhaltens an die Nutzererwartung erreicht werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	engeln@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Katrin Hauber
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	4

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 37/2025: Smarte, Adaptive und Lernbare Systeme für Alle	
Schlagwörter deutsch	User Experience, nutzerzentrierte Angebotsentwicklung
Schlagwörter englisch	UX, User Centered Design
URL/ Homepage zum Projekt	https://projekt-salsa.de/

3.38. HOCHSCHUL-INITIATIVE DIGITALE BARRIEREFREIHEIT FÜR ALLE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 38/2025: Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle	
Projektnummer HdM	1032SFTF (Proj.-ID=524)
Projektleitung	Gottfried Zimmermann
Akronym	SHUFFLE
Projekttitel deutsch	Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Hochschullehre, Digitale Barrierefreiheit
Mittelgeber	Stiftung Innovation in der Hochschullehre
Förderprogramm	Hochschullehre durch Digitalisierung stärken
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	2.589.150,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	466.981,59 €
Projektbeginn	01.08.2021
Laufzeit in Monaten	53
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Universität Bielefeld; Pädagogische Hochschule Freiburg; Pädagogische Hochschule Heidelberg
Beteiligte Professor:innen	Gottfried Zimmermann
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	SHUFFLE entwickelt und evaluiert in iterativer Form ein Reifegradmodell zur Bewertung und Verbesserung von Prozessen und Strukturen bezüglich digitaler Barrierefreiheit an Hochschulen. Dabei werden u.a. die folgenden Forschungsmethoden eingesetzt: – Literaturrecherche. Welche relevanten Reifegradmodelle existieren und was können wir daraus verwenden? – Eigene Benutzerforschung in Form von Umfragen, Interviews, Fokusgruppen. – Evaluation in Form von prototypischer Anwendung des Reifegradmodells. Wie einfach ist es anzuwenden? Wie exakt kann es messen? Wie relevant sind die empfohlenen Maßnahmen zur Verbesserung des Zustands? – Iterative Verbesserungen am Prototyp. Die zu messenden Qualitätsmerkmale (Metriken) des SHUFFLE-Reifegradmodells werden im Laufe des Projekts näher bestimmt, insbesondere aus den folgenden Bereichen: – Digitalisierungsstrategie einer Hochschule – Studiengänge und ihre Curricula – Unterstützung von Lehrenden beim Erstellen barrierefreier Lernmaterialien
Projektbeschreibung deutsch (2)	Im Projekt gibt es mehrere Teilnehmende, die jeweils zu einem ausgewählten Aspekt promovieren. Die Projektergebnisse (Reifegradmodell, Publikationen, Software, sonstige Dokumente) werden der Öffentlichkeit frei und quelloffen zur Verfügung gestellt (meist CC-BY 4.0 Lizenz).
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	zimmermann@gdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Anja Gutjahr
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Digitale Barrierefreiheit

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 38/2025: Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle

Schlagwörter englisch

digital accessibility

URL/ Homepage zum Projekt

<https://shuffle-projekt.de/>

3.39. KI-BASIERTE GENERIERUNG VON TEXT AUS TABELLARISCHEN DATEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 39/2025: KI-basierte Generierung von Text aus tabellarischen Daten	
Projektnummer HdM	1136SFTF
Projektleitung	Johannes Maucher
Akronym	Tab2Text
Projekttitel deutsch	KI-basierte Generierung von Text aus tabellarischen Daten
Projekttitel englisch	AI Algorithms for generating textual descriptions from tabular data
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz, Maschinelles Lernen
Mittelgeber	Finanzministerium Baden-Württemberg, Statistisches Landesamt BW
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlauzeit	50.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	50.000,00 €
Projektbeginn	01.07.2025
Laufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Statistisches Landesamt Baden-Württemberg
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	In diesem Forschungsprojekt mit dem Statistischen Landesamt Baden-Württemberg werden Methoden zum Table Reasoning mit Large Language Modellen (LLM) untersucht. Ziel ist es natürlich-sprachliche Anfragen an Tabellen im Excel- und CSV-Format genau und effizient zu beantworten. Dadurch wird auch ein barrierefreier Zugang zu Tabellen ermöglicht. Vom IAAI erforscht wird zunächst welche Open Source LLMs für diese Aufgabe besonders geeignet sind. Danach werden Methoden für die Anpassung der LLMs auf die Daten des Statistischen Landesamts analysiert, entwickelt und evaluiert. Hierzu muss insbesondere auch eine geeignete Repräsentation von komplex strukturierten Tabellendaten entwickelt werden, welche dem LLM übergeben werden kann.
Projektbeschreibung englisch	This research project with the Baden-Württemberg State Statistical Office investigates methods for table reasoning with large language models (LLMs). The aim is to answer natural language queries to tables in Excel and CSV format accurately and efficiently. This also enables barrier-free access to tables. The IAAI is initially researching which open source LLMs are particularly suitable for this task. Methods for adapting the LLMs to the data of the State Statistical Office will then be analysed, developed and evaluated. In particular, a suitable representation of complex structured table data must be developed that can be transferred to the LLM.
E-Mail der Projektleitung	maucher@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Statistik
Schlagwörter englisch	Artificial Intelligence, Statistic, Large Language Models, Table Reasoning
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.40. AUTOMATISCHE PRÜFUNG DER VERSTÄNDLICHKEIT VON FRAGEBOGEN-ITEMS MITTELS EYE-TRACKING

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 40/2025: Automatische Prüfung der Verständlichkeit von Fragebogen-Items mittels Eye-Tracking	
Projektnummer HdM	3-080SFTF (Proj.-ID=616)
Projektleitung	Yvonne Kammerer
Akronym	TACT
Projekttitel deutsch	Automatische Prüfung der Verständlichkeit von Fragebogen-Items mittels Eye-Tracking
Projekttitel englisch	Towards Automated Comprehension Testing of Questionnaire Items using Eye-Tracking
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Psychologie/Informatik
Mittelgeber	Deutsche Forschungsgemeinschaft, Mathematik und Naturwissenschaften
Förderprogramm	DFG Sachbeihilfe Basismodul
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	276.240,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	75.078,63 €
Projektbeginn	01.05.2023
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.04.2026
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Dr. Dagmar Kern, GESIS - Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften Köln
Beteiligte Professor:innen	Yvonne Kammerer
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das interdisziplinäre Forschungsprojekt TACT trägt zur Forschung im Bereich des Fragebogen-Pretestings mit Hilfe von Eye-Tracking bei, indem es Expertise aus der Leseforschung und aus dem Bereich des maschinellen Lernens vereint. In drei experimentellen Benutzerstudien werden Eye-Tracking-Daten von insgesamt 150 erwachsenen Teilnehmenden erhoben, um die Rolle der Item-Verständlichkeit (3 verschiedene Aspekte werden experimentell variiert) und der allgemeinen Lesefertigkeiten in Bezug auf das Blickverhalten anhand verschiedener Eye-Tracking-Maße zu analysieren. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse werden Algorithmen des maschinellen Lernens modelliert und trainiert. Das Forschungsprojekt soll zum einen dazu beitragen, zu verstehen, wie sich Verständnisprobleme bei Fragebogenitems in den Blickbewegungen der Befragten manifestieren und zum anderen automatische Methoden bereitstellen, die das Pretesting von Fragebogen-Items effizienter und zuverlässiger machen.
Projektbeschreibung englisch	In this interdisciplinary project, we will contribute to the research field of eye-tracking in questionnaire pretesting by combining expertise in reading research and machine learning. In three experimental user studies, eye-tracking data of a total of 150 adult participants answering a set of 40 questionnaire items will be collected to analyze the roles of item comprehensibility (three different aspects will be varied experimentally) and of general reading skills in relation to participants' gaze behavior using various eye-tracking measures. Based on these insights, we will model and train machine learning algorithms to detect comprehension problems automatically. In sum, the results of the proposed project will contribute to a better understanding of how comprehension problems in questionnaire items manifest in respondents' eye movements, and result in automated methods to make pretests of questionnaire items more efficient and reliable.
E-Mail der Projektleitung	kammerer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 40/2025: Automatische Prüfung der Verständlichkeit von Fragebogen-Items mittels Eye-Tracking

Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.41. THEIAXR - MAKING THE INVISIBLE VISIBLE FOR OFF-HIGHWAY MACHINERY BY CONVEYING EXTENDED REALITY TECHNOLOGIES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 41/2025: TheiaXR - Making the invisible visible for off-highway machinery by conveying extended reality technologies	
Projektnummer HdM	3-081SFTF (Proj.-ID=665)
Projektleitung	Michael Burmester
Akronym	TheiaXR
Projekttitel deutsch	TheiaXR – Making the invisible visible for off-highway machinery by conveying extended reality technologies
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Extended reality, transdisciplinary co-design, intuitive use, design for wellbeing
Mittelgeber	Horizon Europe
Förderprogramm	HORIZON-CL4-2022-HUMAN-01-19, Human-Centred And Ethical Development Of Digital And Industrial Technologies 2022
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	620.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	70.381,05 €
Projektbeginn	01.01.2023
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	TTControl HYDAC International; Technical University Graz; Technische Universität Dresden; University of Luxembourg; VTT Technical Research Centre of Finland Ltd; Creanex Oy; Haption; Prinoth AG; Kalmar
Beteiligte Professor:innen	Michael Burmester
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa
Projektbeschreibung deutsch	Die Arbeit am Steuer und im Einsatzbereich sogenannter „Off-Highway-Maschinen“ (Spezialfahrzeuge aller Art mit dem kleinsten gemeinsamen Nenner, nicht auf Autobahnen fahren zu dürfen) sollen sicherer, effizienter und auch positiv erlebbar gestaltet werden. Das Ziel ist, unsichtbare bzw. schwer wahrnehmbare Gefahrenquellen und Informationen zum Fahrzeug, zur Arbeit der FahrerInnen und zur Umgebung über Extended-Reality-Technologien (XR) wahrnehmbar zu machen. Dabei wird an drei Anwendungsszenarien und den dazugehörigen Fahrzeugen geforscht: Die Vorbereitung von Skipisten mit Pistenraupen, Erdarbeiten mit Baggern und Containerverladungen mit Hafenkränen. Jeder Anwendungsfall birgt dabei seine eigenen Besonderheiten und Gefahren, z.B. den kompletten Verlust der Sicht während eines Schneesturms bei der Pistenvorbereitung, die Beschädigung von Leitungen in der Erde bei Erdarbeiten oder sogar die Gefährdung von Menschenleben bei Unfällen bei der Containerverladung. Bei allen drei Anwendungsfällen handelt es sich um anspruchsvolle und verantwortungsvolle Präzisionsarbeit für die Menschen am Steuer der Maschinen. Erforscht wird, wie für XR optimale Usability (Benutzungsfreundlichkeit) der entwickelten Technologien gestaltet sein muss.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Darüber hinaus wird erforscht wie positive Nutzungserlebnisse (positive User Experience) bei der Arbeit am Steuer der Maschinen vermittelt werden können, um bspw. die Wahrnehmung von Selbstwirksamkeit, Verantwortungsbewusstsein und Bedeutsamkeit der Arbeit zu erhöhen. Die FahrerInnen der Fahrzeuge und weitere Stakeholder werden auf Augenhöhe mit dem Projektteam bei Gestaltungsaktivitäten und Entscheidungen im Projekt mitwirken. Dabei handelt es sich um einen transdisziplinären Co-Design-Ansatz, der in dieser Form bei F&E-Projekten neuartig ist und im Rahmen des Projekts erforscht werden soll.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 41/2025: TheiaXR - Making the invisible visible for off-highway machinery by conveying extended reality technologies

Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	burmester@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Manuel Kulzer
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	Erweiterte Realität, intuitive Nutzung, Gestaltung für Wohlbefinden, Transdisziplinäres Co-Design, Off-Highway Machines
Schlagwörter englisch	Extended reality, intuitive use, design for wellbeing, transdisciplinary co-design, off-highway machines
URL/ Homepage zum Projekt	www.theia-xr.eu

3.42. VALUETALES - KI-GESTÜTZTE NARRATIVE FÜR BESSERE GESCHÄFTSENTSCHEIDUNGEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 42/2025: VALUETALES - KI-gestützte Narrative für bessere Geschäftsentscheidungen	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Jürgen Seitz
Akronym	VALUETALES
Projekttitel deutsch	VALUETALES - KI-gestützte Narrative für bessere Geschäftsentscheidungen
Projekttitel englisch	VALUETALES - AI-supported narratives for better business decisions
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	VDI/VDE Innovation + Technik GmbH
Förderprogramm	Invest BW
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	92.161,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	82.516,00 €
Projektbeginn	01.11.2024
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.10.2025
Status der HS im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	ValueWorks GmbH
Beteiligte Professor:innen	Gottfried Zimmermann
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	VALUETALES – KI-gestützte Narrative für datenbasierte Geschäftsentscheidungen Das Forschungsprojekt VALUETALES untersucht die Wirksamkeit und Akzeptanz von KI-generierten Smart Narratives in der Unternehmensführung. Ziel ist es, wissenschaftlich fundierte Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie datenbasierte Narrative Entscheidungsprozesse in kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) verbessern können. Smart Narratives transformieren komplexe Unternehmenskennzahlen in verständliche, erzählerische Berichte mit spezifischen Handlungsempfehlungen. Begleitet von einer Mixed-Methods-Forschung wird analysiert, wie diese KI-gestützten Narrative die Entscheidungsqualität, Zeitersparnis und Nutzerakzeptanz beeinflussen. Die wissenschaftliche Untersuchung umfasst qualitative Interviews, quantitative Umfragen sowie die Analyse von Nutzerdaten, um den Mehrwert der Smart Narratives systematisch zu bewerten. Ein Schwerpunkt liegt auf der Erforschung des Wertschöpfungspotenzials. Dabei wird untersucht, inwiefern datenbasierte Narrative externe Beratungskosten ersetzen, Entscheidungsprozesse beschleunigen und die Wettbewerbsfähigkeit von KMUs steigern können. Ergänzend wird die Akzeptanz von Smart Narratives in unterschiedlichen Branchen und Geschäftsführerprofilen analysiert, um gezielte Optimierungen vorzunehmen.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Das Projekt wird vom Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) der Hochschule der Medien Stuttgart wissenschaftlich begleitet, das auf die Wertschöpfung durch Künstliche Intelligenz spezialisiert ist. Aufbauend auf bisherigen Studien zur KI-Nutzung in Unternehmen werden innovative Forschungsansätze eingesetzt, um die langfristigen Effekte auf datenbasierte Geschäftsentscheidungen zu ermitteln. VALUETALES leistet somit einen wichtigen Beitrag zur KI-Forschung und zeigt auf, wie Generative KI die Unternehmensführung transformieren kann. Die Ergebnisse bieten praxisnahe Erkenntnisse für die Weiterentwicklung von KI-Lösungen und deren nachhaltigen Einsatz in der Wirtschaft.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 42/2025: VALUETALES - KI-gestützte Narrative für bessere Geschäftsentscheidungen

Projektbeschreibung englisch

The VALUETALES research project is investigating the effectiveness and acceptance of AI-generated smart narratives in business management. The aim is to gain scientifically sound insights into how data-based narratives can improve decision-making processes in small and medium-sized enterprises (SMEs). Smart Narratives transform complex company key figures into comprehensible, narrative reports with specific recommendations for action. Accompanied by mixed-methods research, the project analyses how these AI-supported narratives influence decision quality, time savings and user acceptance. The scientific investigation includes qualitative interviews, quantitative surveys and the analysis of user data to systematically evaluate the added value of smart narratives. One focus is on research into the potential for added value. This involves investigating the extent to which data-based narratives can replace external consulting costs, accelerate decision-making processes and increase the competitiveness of SMEs. In addition, the acceptance of smart narratives in different industries and management profiles is analysed in order to make targeted optimisations.

E-Mail der Projektleitung	seitz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Sven Kottmann
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Smart Narratives, datenbasierte Entscheidungen, Wertschöpfung, KMU, Akzeptanzforschung, Generative KI, Nutzererfahrung.
Schlagwörter englisch	Artificial Intelligence, Smart Narratives, data-driven decisions, value creation, SMEs, acceptance research, generative AI, user experience.
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.43. ZEN-MRI (ZENTRUM FÜR MENSCH-ROBOTER-INTERAKTION)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 43/2025: ZEN-MRI (Zentrum für Mensch-Roboter-Interaktion)	
Projektnummer HdM	5-076 SFTF (Proj.-ID=597)
Projektleitung	Petra Grimm
Akronym	ZEN-MRI
Projekttitel deutsch	Projektverlängerungsantrag zum BMBF geförderten Projekt ZEN-MRI (Zentrum für Mensch-Roboter-Interaktion)
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Digitale Ethik und Medienwissenschaft
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Förderprogramm	Miteinander durch Innovation
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	684.879,07 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	200.779,07 €
Projektbeginn	01.09.2022
Laufzeit in Monaten	42
voraussichtliches Projektende	28.02.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Universität Ulm, Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation, Adlatus Robotics GmbH, Stadt Ulm
Beteiligte Professor:innen	Michael Vedder / Petra Grimm
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Erstellung eines Zentrums zur Erforschung und Evaluation der Mensch-Technik-Interaktion im öffentlichen Raum. Wie muss man Roboter und KI-basierte-Systeme gestalten, um ein harmonisches Miteinander im öffentlichen Raum zu gewährleisten? Wie kann man Roboter bauen, die ihre Aufgaben sowohl effizient und kontinuierlich erledigen als auch ethische, rechtliche und soziale Implikationen (ELSI-Aspekte) berücksichtigen? Diesen Fragen widmet sich das Ulmer Zentrum zur Erforschung und Evaluation der Mensch-Roboter-Interaktion im öffentlichen Raum (ZEN-MRI). Das Institut für Digitale Ethik wird hierfür sowohl ein ethisches Screening und Monitoring sowie eine empirische qualitative Studie mit den Stakeholdern durchführen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	grimm@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Michael Vedder
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Digitale Ethik
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/ZEN-MRI

3.44. ZUKUNFTSWERKSTATT: KI IN DER UNTERNEHMENSKOMMUNIKATION ERWARTUNGEN, EVALUATION UND EVOLUTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 44/2025: Zukunftswerkstatt: KI in der Unternehmenskommunikation Erwartungen, Evaluation und Evolution	
Projektnummer HdM	2272SFTF
Projektleitung	Swaran Sandhu
Akronym	ZKI E3
Projekttitel deutsch	Zukunftswerkstatt: KI in der Unternehmenskommunikation Erwartungen, Evaluation und Evolution
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	–
Mittelgeber	Günter Thiele Stiftung
Förderprogramm	Günter Thiele Stiftung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	32.400,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	32.400,00 €
Projektbeginn	01.01.2025
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Swaran Sandhu
Region auf die sich das Projekt bezieht	bundswweit
Projektbeschreibung deutsch	Generative KI-Werkzeuge können Texte, Bilder, Videos und Sprachanwendungen in guter Qualität erstellen, Daten analysieren und aufbereiten und Konversationen betreiben. Allerdings bleibt häufig unklar, wie, warum und mit welchem Ergebnis diese Werkzeuge in der Unternehmenskommunikation eingesetzt werden. Forschungsfragen 1) Welche Erwartungsstrukturen haben Kommunikationsabteilungen für den Einsatz von Generativen KI-Werkzeugen? (Expectation Gap) 2) Wie wird der Einsatz von KI-Werkzeugen geplant und gemessen? (Evaluation Gap) 3) Welche Konsequenzen hat dies für das Selbstverständnis der Kommunikationsabteilung und welche Handlungsmöglichkeiten ergeben sich daraus? (Evolution Gap) Geplant ist ein Methodenmix mit den Prozessverantwortlichen einzusetzen, der aus Interviews, Fall- und Prozessbeschreibungen sowie einer angepassten Delphi-Studie besteht.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	sandhu@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Katja Leifheit
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Unternehmenskommunikation, Kommunikationsmanagement, Informatik, Künstliche Intelligenz, Organisationsforschung, generative KI
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	https://www.akademische-gesellschaft.com/projekt/generative-ki-anwendungen-in-der-unternehmenskommunikation/#

3.45. FESTAKT FILM 75 JAHRE BGH

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 45/2025: Festakt Film 75 Jahre BGH	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Eva Stadler
Akronym	BGH
Projekttitel deutsch	Festakt Film 75 Jahre BGH
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	–
Mittelgeber	Bundesgerichtshof
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	5.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	5.000,00 €
Projektbeginn	01.01.2025
Laufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Bundesgerichtshof, Generalbundesanwalt am Bundesgerichtshof
Beteiligte Professor:innen	Eva Stadler
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Die Projektpartner Bundesgerichtshof (BGH) und Generalbundesanwaltschaft (GBA) wollte den Festakt zum 75-jährigen Jubiläum mit dem jungen Blick der Studierenden und einem entsprechenden Film eröffnen. Die wissenschaftliche Fragestellung stammte daher aus dem Bereich der Zuschauerforschung und lautete: Wie nimmt die GenZ die Gerichtsbarkeit in Deutschland wahr und wie muss diese bildlich dargestellt werden um im Umkehrschluss die GenZ zu erreichen? Zur Beantwortung dieser Frage wurde eine qualitative Umfrage mit Tiefeninterviews durchgeführt, deren Ergebnisse dann mit filmischen Ideen kombiniert und daraus dann 30 Ansätze zur Umsetzung entwickelt. Aus diesen 30 Ansätzen wurde nach der Mayringschen Inhaltsanalyse 3 ausgewählt, die dann verfilmt wurden, einer der Filme eröffnete am 30.10.25 den Staatsakt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	stadler@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.46. CAPABILITIES FÜR DIE DIGITALISIERUNG VON LEHREN UND LERNEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 46/2025: Capabilities für die Digitalisierung von Lehren und Lernen	
Projektnummer HdM	5064\$FTF
Projektleitung	Bettina Schwarzer
Akronym	CapaDill
Projekttitel deutsch	Capabilities für die Digitalisierung von Lehren und Lernen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	–
Mittelgeber	Stiftung Innovation in der Hochschullehre
Förderprogramm	Hochschullehre durch Digitalisierung stärken
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	1.033.065,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	60.012,24€
Projektbeginn	01.04.2025
Laufzeit in Monaten	39
voraussichtliches Projektende	30.06.2028
Status der HS im Projekt	Kein Status
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt untersucht, welche organisationalen, didaktischen und technologischen Capabilities sowie institutionellen Rahmenbedingungen notwendig sind, um eine nachhaltige und wirksame Digitalisierung der Hochschullehre zu ermöglichen. Zentrale Forschungsfragen sind: (1) Welche Bedarfe, Erwartungen und Nutzungsmuster zeigen Lehrende und Studierende in digital gestützten Lehr-Lern-Settings? (2) Welche Lehr-Capabilities sind für eine erfolgreiche Digitalisierung erforderlich, wie lassen sie sich theoretisch fundiert modellieren und in differenzierte Kompetenzniveaus operationalisieren? (3) Wie können innovative Raum- und Infrastrukturkonzepte konzipiert, implementiert und hinsichtlich ihrer Wirkung auf Lehr-Lern-Prozesse empirisch untersucht werden? Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt in einem empirischen Mixed-Methods-Forschungsdesign, das quantitative Bedarfsanalysen, qualitative Vertiefungsstudien, Meta-Synthesen, Design-Based-Research-Elemente sowie eine kontinuierliche formative Evaluation integriert.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Die Bedarfsanalyse umfasst quantitativ die Entwicklung, Validierung und Durchführung eines standardisierten Online-Instruments zur Erhebung thematischer, didaktischer und formatbezogener Anforderungen sowie qualitativ ein Expert:innenpanel mit halbstrukturierten Interviews und qualitativen Inhaltsanalysen zur theoriegeleiteten Kontextualisierung der Ergebnisse. Die Ergebnisse werden in einer Meta-Analyse systematisch zusammengeführt, um übergreifende Muster, Bedarfsdimensionen, Wirkmechanismen und Erfolgsfaktoren für die Entwicklung zielgerichteter Weiterbildungs- und Qualifizierungsformate zu identifizieren. Die entwickelten Raum- und Lehrkonzepte werden iterativ implementiert, in realen Lehr-Lern-Settings erprobt und mittels quantitativer Wirkungsanalysen sowie qualitativer Prozessforschung evaluiert. Evaluationsergebnisse und Nutzer:innenfeedback fließen kontinuierlich in iterative Weiterentwicklungszyklen ein. Die ausgewiesenen Drittmittel decken ausschließlich den Forschungsanteil des Projekts und finanzieren die Personalkosten der beiden wissenschaftlichen Mitarbeitenden Thomas Rider und Ulla Gilbert.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 46/2025: Capabilities für die Digitalisierung von Lehren und Lernen	
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	schwarzer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Weiterbildungsforschung, Kompetenzentwicklung im Mittelstand, Future Skills / Digitale Kompetenzen, AI Literacy / KI-Kompetenzen, Digital Ethics & Responsible Leadership, Digitale Barrierefreiheit, Cyber Security Awareness & Resilience, Empirische Bildungsforschung, Innovationsökosysteme & Hochschultransfer
Schlagwörter englisch	Continuing Education Research, Competence Development in Small and Medium-Sized Enterprises (SMEs), Future Skills / Digital Competencies, AI Literacy / Artificial Intelligence Competencies, Digital Ethics & Responsible Leadership, Digital Accessibility, Cyber Security Awareness & Resilience, Empirical Educational Research, Innovation Ecosystems & University Knowledge Transfer
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.47. EXIST FORSCHUNGSTRANSFER DOKIQ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 47/2025: EXIST Forschungstransfer DOKIQ	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Johannes Maucher
Akronym	EXIST DOKIQ
Projekttitel deutsch	EXIST Forschungstransfer DOKIQ
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	EXIST BMBF
Förderprogramm	EXIST Forschungstransfer
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	737.154,58 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	95.232,00€
Projektbeginn	01.07.2025
Laufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.12.2026
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Landeskriminalamt Baden-Württemberg
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch <i>Aus Platzgründen siehe auch Projekteschreibung auf Seite 18</i>	Im Rahmen des EXIST Forschungstransferprojekts wird der im DOKIQ Projekt erforschte Prototyp weiterentwickelt. Die Forschung adressiert dabei folgende Punkte: 1.) Eine KI-basierte Anonymisierung von Dokumenten: Echtdokumente müssen anonymisiert werden. In diesem Projekt wurde ein KI-Verfahren erforscht, welches tausende von Dokumenten automatisch anonymisiert. Mit einem tiefen neuronalen Netz werden pro Dokumenttyp alle vorhandenen Dokumentelemente erkannt und markiert. Der Anwender kann dann die zu anonymisierenden Elemente auswählen. Daraufhin werden die ausgewählten Elemente für alle Dokumente des gleichen Typs anonymisiert. 2.) Die Analyse der Auswirkung des Anonymisierungsgrad auf Dokumenterkennung- und Dokumentretrieval- Genauigkeit: Die für die praktische Anwendung des DOKIQ-Systems notwendige Möglichkeit zur Anonymisierung impliziert eine wahrscheinliche Abnahme der Erkennungsgenauigkeiten in der Dokumentsuche und den Dokumentvergleichen. Entsprechend wurde der Einfluss von Umfang und Art der Anonymisierung auf die Erkennungsgenauigkeit empirisch analysiert.
Projektbeschreibung deutsch (2)	3.) Die KI-basierte automatische Extraktion von latenten Mustern in Echtdokumenten: Ein Ansatz besteht in der Verwendung von Plausibilitätsprüfungen, also regelbasierten Verfahren, welche die Richtigkeit und interne Konsistenz von Daten bewerten, um Anomalien oder Anzeichen von Manipulationen aufzudecken. Bislang war dieser Ansatz sehr aufwendig, aufgrund der manuellen Erstellung der Regeln. In dieser Arbeit wurde untersucht, inwieweit LLMs, die durch verschiedene Adaptionstrategien an domänenspezifische(n) Code und Daten angepasst wurden, regelbasierte Plausibilitätsprüfungen zur Fälschungserkennung auf begrenzten Hardware-Ressourcen generieren können. Die Ergebnisse zeigen, dass die Modelle in der Lage sind, ausführbare und effektive Verifizierungsverfahren zu generieren.
Projektbeschreibung englisch	As part of the EXIST research transfer project, the application for AI-based document classification researched in the DOKIQ research project will be further developed from a prototype into a fully-fledged product.
E-Mail der Projektleitung	maucher@hdm-stuttgart.de

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 47/2025: EXIST Forschungstransfer DOKIQ

Stellvertretende Ansprechpartner:in	Johanna Kutter
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Ja
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	KI, Dokumentklassifikation, Assistenzsystem
Schlagwörter englisch	AI, Document Classification
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.48. FIT4FUTURE – FAR-FUTURE STRATEGY DEVELOPMENT FOR STEM HIGHER EDUCATION TEACHERS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 48/2025: FIT4FUTURE – Far-Future Strategy Development for STEM Higher Education Teachers	
Projektnummer HdM	3-076SFTF
Projektleitung	Christoph Kunz
Akronym	FIT4FUTURE
Projekttitel deutsch	FIT4FUTURE – Far-Future Strategy Development for STEM Higher Education Teachers
Projekttitel englisch	FIT4FUTURE – Far-Future Strategy Development for STEM Higher Education Teachers
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Strategic Foresight
Mittelgeber	Europäische Kommission
Förderprogramm	Erasmus+
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	71.160,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	12.095,00 €
Projektbeginn	01.12.2021
Laufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	30.11.2023
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Universidade da Beira Interior, Ege University, Eolas S.L., Syddansk Universite
Beteiligte Professor:innen	Christoph Kunz
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU
Projektbeschreibung deutsch	Das Hauptziel des Projekts ist die Entwicklung eines Curriculums und dazugehörige Lerninhalte für Hochschullehrer im MINT-Bereich, um sogenannte Long-Term Future Scenarios in ihre regulären Lehrportfolios einzuführen. Long-Term Future Scenarios sollen die Brücke zwischen Ergebnissen der Zukunftsforschung und traditioneller Strategieentwicklung bilden und einen konkreten, unternehmensspezifischen Ausblick in die nächsten 10-20 Jahre bieten. Dabei soll implizites visionäres Wissen berücksichtigt werden. Neben der methodischen Entwicklung von Long-Term Future Scenarios stellt sich die Forschungsfrage, welche Hemmnisse und Bedürfnisse bei Hochschullehrern speziell im MINT-Bereich existieren, welche den Einsatz von Zukunftsszenarien in der Lehre beeinflussen. Dazu wurde ein zweistufiger Mixed-Method Ansatz verfolgt. In einem ersten Schritt wurde der aktuelle Wissensstand zu Zukunftsszenarien über eine quantitative Umfrage mit 113 Teilnehmern aus den Ländern DK, PT, DE und TR durchgeführt. Komplementär dazu wurde eine qualitative Studie zu Erfahrungen aus dem Einsatz mit jeweils 5 Hochschullehrern in DK, PT, DE und TR durchgeführt. Darauf aufbauend wird das Curriculum und die zugehörigen Lerninhalte entworfen. Eine peer-reviewed Publikation mit den Projektergebnissen wurde auf der "International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education" (CISPEE) vorgestellt.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 48/2025: FIT4FUTURE – Far-Future Strategy Development for STEM Higher Education Teachers

Projektbeschreibung englisch	The main objective of this project is to develop a curriculum and related learning materials for university lecturers in STEM fields to integrate so-called Long-Term Future Scenarios into their regular teaching portfolios. Long-Term Future Scenarios are intended to bridge the gap between the findings of futures research and traditional strategy development, offering a concrete, company-specific outlook for the next 10-20 years. Implicit visionary knowledge is to be taken into account. In addition to the methodological development of Long-Term Future Scenarios, the research question addresses the obstacles and needs of university lecturers, particularly in STEM fields, that influence the use of future scenarios in teaching. A two-stage mixed-methods approach was pursued to investigate this. The first stage involved assessing the current state of knowledge regarding future scenarios through a quantitative survey of 113 participants from Denmark, Portugal, Germany, and Turkey. In addition, a qualitative study was conducted on experiences from the implementation of the program with five university lecturers each in Denmark, Portugal, Germany, and Turkey. Based on this study, the curriculum and corresponding learning content will be designed. A peer-reviewed publication presenting the project results was presented at the International Conference of the Belgian Society for Engineering Education (CISPEE).
E-Mail der Projektleitung	kunz@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Christoph Kunz
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Zukunftsorientiertes Denken, langfristige Zukunftsszenarien (LTFS), MINT-Bildung
Schlagwörter englisch	Futuristic Thinking, Long-Term Future Scenarios (LTFS), STEM Education
URL/ Homepage zum Projekt	http://befit4future.eu

3.49. ENTWICKLUNG UND IMPLEMENTIERUNG EINES BEDARFSGERECHTEN FORSCHUNGSDATENMANAGEMENTS AN HAW IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 49/2025: Entwicklung und Implementierung eines bedarfsgerechten Forschungsdatenmanagements an HAW in Baden-Württemberg	
Projektnummer HdM	1-051SFTF (Proj.-ID=589)
Projektleitung	Christof Seeger
Akronym	FORTH-BW
Projekttitel deutsch	Entwicklung und Implementierung eines bedarfsgerechten Forschungsdatenmanagements an HAW in Baden-Württemberg
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Forschungsdatenmanagement
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Förderprogramm	Digitaler Wandel in Bildung, Wissenschaft und Forschung
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	30.437,16 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	932,39 €
Projektbeginn	02.10.2022
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	01.10.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen; Hochschule für öffentliche Verwaltung Kehl; Hochschule für Technik Stuttgart; Hochschule Reutlingen; HTWG Hochschule Konstanz Technik, Wirtschaft und Gestaltung
Beteiligte Professor:innen	Christof Seeger
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Forschungsdatenmanagement wird immer wichtiger. Nicht nur für die Nachnutzung ist ein standardisiertes Datenmanagement notwendig, auch der Forschungsprozess selbst wird im Sinne guter wissenschaftlicher Praxis gestärkt. Gleichwohl sind die Hürden dafür an Hochschulen für Angewandte Wissenschaften (HAW) sehr hoch, denn es gibt keinen strukturierten, an die speziellen Bedarfe von HAW angepassten Prozess, der ohne hohen Einsatz von personellen oder finanziellen Ressourcen umsetzbar wäre. So sehen die Verbundhochschulen momentan keine Möglichkeit, auffindbare, zugängliche, interoperable und wiederverwendbare Daten bereitzustellen. Diese Problematik wird im vorliegenden Vorhaben adressiert und durch Lösungen für die speziellen Herausforderungen der Verbundhochschulen ergänzt, um dann in einem weiteren Schritt anderen interessierten HAW zur Verfügung gestellt zu werden. Oberstes Ziel des Vorhabens ist es daher, an den beteiligten HAW ein mit den Ressourcen von HAW praktikables, sicheres und für die Forschenden und ihre Partnerorganisationen attraktives FDM einzuführen und eine HAW-übergreifendes FORTH-BW-Netzwerk zu etablieren. Dazu soll der jeweilige organisationspezifische Bedarf und mögliche Barrieren ermittelt, ein gemeinsamer Sockel-Prozess und organisationspezifische FDM-Prozesse entwickelt und dokumentiert werden.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Unterstützende Dokumente (Handreichungen, Vorlagen etc.) für den gesamten Datenlebenszyklus ebenso wie ForschungsdatenPolicies werden erarbeitet. Weiter sollen rechtliche Fragestellungen geklärt werden. Stakeholder der jeweiligen HAW werden eng eingebunden und unterstützen die Ein- und Durchführung des FDM-Prozesses. Im Vorhaben werden Forschende und ihre Partnerorganisationen den Prozess an jeder Verbundhochschule an ausgewählten Pilotprojekten durchführen. Die beteiligten HAW etablieren das FORTH-BW-Netzwerk mit regelmäßigem Austausch und öffnen diese Community für weitere HAW

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 49/2025: Entwicklung und Implementierung eines bedarfsgerechten Forschungsdatenmanagements an HAW in Baden-Württemberg

Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	seeger@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.50. FUTUREMEDIAPROF – VERBESSERUNG DER ZUKÜNFTIGEN GEWINNUNG PROFESSORALEN PERSONALS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 50/2025: FutureMediaProf – Verbesserung der zukünftigen Gewinnung professoralen Personals	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Bettina Schwarzer
Akronym	FutureMediaProf
Projekttitel deutsch	FutureMediaProf – Verbesserung der zukünftigen Gewinnung professoralen Personals
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Wissenschaftliches Personal
Mittelgeber	BMBF
Förderprogramm	FH Personal
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	1.800.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	41.328,67€
Projektbeginn	01.11.2025
Laufzeit in Monaten	5
voraussichtliches Projektende	31.03.2026
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Michael Burmester
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt Future.Media.Prof dient der nachhaltigen Sicherung eines drittmittelstarken Forschungsleuchtturms der HdM durch den gezielten Aufbau wissenschaftlichen Nachwuchses im Kontext laufender internationaler Forschungsprojekte. Vor dem Hintergrund der absehbaren Pensionierung zentraler Schlüsselpersonen ist es Ziel des Vorhabens, Kontinuität in Forschung, Drittmittelprojekten, Kooperationen und Promotionen sicherzustellen und zugleich qualifizierte Kandidat*innen für eine spätere Professur an einer Hochschule für angewandte Wissenschaften aufzubauen. Im Rahmen von Future.Media.Prof wird eine Doktorandin gefördert, die wissenschaftlich im EU-geförderten Forschungsprojekt TheiaXR tätig ist. Die aus Future.Media.Prof finanzierten Stellenanteile dienen explizit der forschungsbezogenen Qualifikation der Doktorandin, insbesondere der Durchführung und Fertigstellung ihrer Dissertation sowie der vertieften Einbindung in den bestehenden Forschungsleuchtturm Information Experience Design Research Group (IXD). Die Förderung ermöglicht damit eine systematische wissenschaftliche Tätigkeit, die über die operative Projektarbeit hinausgeht.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Die Dissertation der Doktorandin leistet einen eigenständigen wissenschaftlichen Beitrag zur Untersuchung positiver User Experience und Design for Well-being im Rahmen menschenzentrierter und partizipativer Gestaltungsansätze. Sie verknüpft empirische Forschung, methodische Weiterentwicklung und theoretische Einordnung und ist klar im Forschungsleuchtturm IXD der HdM verankert, der sich mit positiver User Experience, Design für Well-being sowie menschenzentrierter Gestaltung bei neuen Formen der Mensch-Technik-Interaktion (z.B. extended Reality, Künstliche Intelligenz) befasst. Future.Media.Prof ist somit als forschungsbezogenes Strukturinstrument zu verstehen. Die darüber finanzierten Stellenanteile, die hier als Forschungsanteil angesetzt wurden, ermöglichen originäre wissenschaftliche Forschungsarbeit im Rahmen einer Promotion, sichern die Weiterentwicklung eines etablierten Forschungsleuchtturms und tragen zur langfristigen Drittmittel- und Forschungskontinuität an der HdM bei.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 50/2025: FutureMediaProf – Verbesserung der zukünftigen Gewinnung professoralen Personals

Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	schwarzer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Nils Högsdal
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.51. KOMPETENZOFFENSIVE FÜR MITTELSTÄNDISCHE UNTERNEHMEN IN DER DIGITALEN ÄRA: FUTURE SKILLS IN AI LITERACY, DIGITAL ETHICS AND RESPONSIBLE MANAGEMENT, BARRIEREFREIHEIT SOWIE CYBER SECURITY FÜR EINE ZUKUNFTSFÄHIGE, VERANTWORTUNGSVOLLE ORGANISATION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 51/2025: Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation

Projektnummer HdM	7616
Projektleitung	Nils Högsdal
Akronym	Future Skills
Projekttitel deutsch	Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Future Skills
Mittelgeber	L-Bank / ESF
Förderprogramm	Wissenschaftliche Weiterbildung 2028: Fachkräfte in Zukunftsthemen qualifizieren und neue Bedarfe identifizieren
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	494.399,72 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	30.825,65 €
Projektbeginn	01.04.2025
Laufzeit in Monaten	39
voraussichtliches Projektende	30.06.2028
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt untersucht, welche zukünftigen Kompetenz-, Themen- und Formatbedarfe mittelständische Unternehmen in Baden-Württemberg im Kontext der digitalen und nachhaltigen Transformation aufweisen. Zentrale Forschungsfragen betreffen (1) die Bedarfe in Bereichen wie AI Literacy, Cyber Security, Digitale Barrierefreiheit sowie Digital Ethics & Responsible Leadership bei Unternehmen unterschiedlicher Reifegrade, (2) strukturelle Rahmenbedingungen, die Wirksamkeit und Akzeptanz wissenschaftlicher Weiterbildung beeinflussen, sowie (3) empirisch messbare Effekte der entwickelten Programme auf Sichtbarkeit, Nachfrage und Qualität wissenschaftlicher Weiterbildung. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt in einem empirischen Mixed-Methods-Design mit Bedarfsanalyse, Meta-Analyse und kontinuierlicher Rückkopplung. 1. Bedarfsanalyse a) Quantitativ: Entwicklung und Durchführung eines standardisierten Online-Fragebogens zur Identifikation thematischer und formatbezogener Bedarfe. b) Qualitativ: Einrichtung eines Expertenpanels mit Unternehmensvertreter*innen; halbstrukturierte Interviews und qualitative Inhaltsanalyse zur Vertiefung und Kontextualisierung der Ergebnisse.

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 51/2025: Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation

Projektbeschreibung deutsch (2)	2. Meta-Analyse Synthese der Daten zur Identifikation übergreifender Muster, Themen- und Formatbedarfe sowie Wirksamkeitsfaktoren der neuen Weiterbildungsangebote. Die angegebenen Drittmittel entsprechen vollständig dem Forschungsanteil und umfassen die Finanzierung der wissenschaftlichen Tätigkeit von Nicolas Mager, der im Rahmen des Projekts promoviert. Seine Aufgaben sind im Antrag und der Tätigkeitsdarstellung (50 % E13) verankert und umfassen: Konzeption des Forschungsdesigns: Entwicklung der Methodik für Bedarfs- und Meta-Analyse. Empirische Durchführung: Erstellung der Erhebungsinstrumente, Datenerhebung, Panelarbeit, Aufbau eines Trendradars, Qualitätssicherung, statistische Auswertung sowie qualitative Inhaltsanalyse. Dissemination: Präsentation und Diskussion der Ergebnisse, Ableitung evidenzbasierter Empfehlungen sowie wissenschaftliche Dokumentation und Publikation.
Projektbeschreibung englisch	The project investigates which future competency, thematic and format-related needs small and medium-sized enterprises (SMEs) in Baden-Württemberg face in the context of digital and sustainable transformation. Central research questions concern (1) the demand for competencies such as AI Literacy, Cyber Security, Digital Accessibility and Digital Ethics & Responsible Leadership across organisations with different digital maturity levels; (2) structural conditions (organisational, didactic, regulatory) that influence the effectiveness and acceptance of scientific continuing education; and (3) empirically measurable effects of the developed programmes on visibility, demand and quality of scientific continuing education. The scientific accompaniment follows an empirical mixed-methods design combining needs assessment, meta-analysis and continuous feedback loops. 1. Needs Assessment a) Quantitative: Development and implementation of a standardised online survey to identify thematic and format-related needs. b) Qualitative: Establishment of an expert panel with company representatives; semi-structured interviews and qualitative content analysis to contextualise and deepen the quantitative findings.
Projektbeschreibung englisch (2)	2. Meta-Analysis Synthesis of the collected data to identify cross-cutting patterns, thematic and format needs, and key effectiveness factors of the new continuing education programmes. The allocated external funds exclusively cover the research component and finance the scientific role of Nicolas Mager, who is pursuing his doctorate within the project. His responsibilities are defined in the project proposal and job description (50% E13) and include: Research design: Development of the methodological framework for the needs assessment and meta-analysis. Empirical implementation: Creation of data collection instruments, execution of surveys and interviews, coordination of the expert panel, development of a trend radar, data quality assurance, statistical analysis and qualitative content analysis. Dissemination: Presentation and discussion of findings, derivation of evidence-based recommendations, and preparation of scientific documentation and publications.
E-Mail der Projektleitung	hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Maria Bertele, Martina Sach
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 51/2025: Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation

Schlagwörter deutsch

Weiterbildungsforschung, Kompetenzentwicklung im Mittelstand, Future Skills / Digitale Kompetenzen, AI Literacy / KI-Kompetenzen, Digital Ethics & Responsible Leadership, Digitale Barrierefreiheit, Cyber Security Awareness & Resilience, Empirische Bildungsforschung, Innovationsökosysteme & Hochschultransfer

Schlagwörter englisch

Continuing Education Research, Competence Development in Small and Medium-Sized Enterprises (SMEs), Future Skills / Digital Competencies, AI Literacy / Artificial Intelligence Competencies, Digital Ethics & Responsible Leadership, Digital Accessibility, Cyber Security Awareness & Resilience, Empirical Educational Research, Innovation Ecosystems & University Knowledge Transfer

URL/ Homepage zum Projekt

–

3.52. GRÜNDERMOTOR - PLATTFORM FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATION BEGLEITFORSCHUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 52/2025: Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education Begleitforschung	
Projektnummer HdM	1499/98/7105212 (Proj.-ID=556)
Projektleitung	Nils Högsdal
Akronym	Gründermotor
Projekttitel deutsch	Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education Begleitforschung
Projekttitel englisch	–
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d.h. öffentliche UND private Mittelgeber)
Fachgebiet der Forschung	Entrepreneurship und Innovationsmanagement
Mittelgeber	Universität Stuttgart, Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	800.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	89.093,99 €
Projektbeginn	15.05.2021
Laufzeit in Monaten	56
voraussichtliches Projektende	31.12.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Universitäten Stuttgart, Heidelberg, Ulm und das KIT
Beteiligte Professor:innen	Nils Högsdal
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Gründermotor wurde 2018 durch die Landesregierung Baden-Württemberg, die Vector-Stiftung, die Universität Stuttgart sowie Pioniergeist initiiert und im inneren Kreis durch FESTO, die L-Bank sowie die Hochschule der Medien Stuttgart komplettiert. Im Zentrum aller Aktivitäten steht der Aufbau skalierbarer Startups als Grundlage des Mittelstands von morgen. Im Laufe des Jahres 2024 wurde der Verbund um die Universitäten Heidelberg, Ulm und das KIT ergänzt und hat sich erfolgreich um eines von 10 Exzellenz-Clustern in Deutschland als einziger Verbund aus Baden-Württemberg beworben. Die Bundesförderung beginnt zum 01.10.2025 und wird ergänzt um eine neue Landesförderung ab dem 01.01.2026 in Form eines Nachfolgeprojektes u.a. mit einem Fokus auf dem neuen Entrepreneurship Education Excellence Center und DEEM, einem Forschungsprojekt zur konzeptionellen und empirischen Erforschung von Gründungsökosystemen mit einem Fokus auf Baden-Württemberg.
Projektbeschreibung deutsch (2)	Im Rahmen des Projektes wurde gemeinsam mit dem Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung der Universität Stuttgart (Lehrstuhl Prof. Dr. Alexander Brem) eine umfassende Begleitforschung aufgesetzt, welche u.a. folgenden Aspekte abdeckt: Gründungsabsichten von Studierenden und Absolventen nach Arten der Geschäftsideen und Geschäftsmodelle, Gestaltungsfaktoren und Erfolgsfaktoren in der Förderung von Startups aus Hochschulen heraus, Weiterentwicklung der Entrepreneurship Education und Anforderungen an das Startup Ökosystem in Baden-Württemberg. Das Projektbudget liegt höher, angegeben wurde hier die durch June Nardiello und Nicolas Mager mit Prof. Dr. Nils Högsdal erbrachte Begleitforschung sowie die Promotionsstelle innerhalb des Projektes von Jonas Fröhlich. Mara Brune hat zum 01.04. die Nachfolge von Nicolas Mager übernommen, welcher auf ein anderes Forschungsprojekt gewechselt ist, June Nardiello hat nach 6 Jahren die Hochschule der Medien verlassen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	hoegsdal@hdm-stuttgart.de

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 52/2025: Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education Begleitforschung

Stellvertretende Ansprechpartner:in	June Nardiello
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	4
Schlagwörter deutsch	Innovationsmanagement, Entrepreneurship, Entrepreneurship Education, Innovations-Ökosysteme
Schlagwörter englisch	Innovation management, entrepreneurship, entrepreneurship education, innovation ecosystems
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.53. HEISCITI - HEIS AS INNOVATIVE TRIGGERS OF SUSTAINABILITY DEVELOPMENT IN EUROPEAN CITIES IN POST-COVID19ERA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 53/2025: HEISCITI - HEIs as Innovative Triggers of Sustainability Development in European Cities in Post-COVID19era	
Projektnummer HdM	5080SFTF
Projektleitung	Martin Engstler
Akronym	HEISCITI
Projekttitel deutsch	HEISCITI - HEIs as Innovative Triggers of Sustainability Development in European Cities in Post-COVID19era
Projekttitel englisch	HEISCITI - HEIs as Innovative Triggers of Sustainability Development in European Cities in Post-COVID19era
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Sustainability in Urban Environments
Mittelgeber	EU
Förderprogramm	ERASMUSplus
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	100.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	34.000,00 €
Projektbeginn	01.12.2022
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.11.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	WSB University – POLAND, Stuttgart Media University (GERMANY), MYKOLO ROMERIO UNIVERSITETAS (Lithuania), The University of Danang (VIETNAM), LAMA Cooperative Society - Social Enterprise (ITALY), CEKOM - SMART RI d.o.o. (CROATIA), RIJEKA DEVELOPMENT AGENCY PORIN (CROATIA) - NEW PARTNER
Beteiligte Professor:innen	Martin Engstler
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa, Asien
Projektbeschreibung deutsch	Das HEISCITI-Projekt konzentriert sich auf die Erstellung universeller Lehrpläne (Methoden und Lehrmittel) für alle Arten von Hochschulkursen, um Studierenden die besten Möglichkeiten zur Förderung und Koordinierung der Kommunikation zwischen Bürgern und lokalen Behörden für eine integrative und nachhaltige Stadtentwicklung in der Zeit nach Covid-19 zu vermitteln. Die Schwerpunkte der Forschungsarbeit im Rahmen des Projekts fokussieren je zur Hälfte die wissenschaftliche Analyse und Design von Lehrkonzepten (Magdalena Weinle) und die Szenarienentwicklung für die nachhaltige Entwicklung urbaner Räume, insbesondere unter den Nachwirkungen von COVID19 (Viktoria Heinzel). Die ausgewiesenen Drittmittel entsprechen vollständig dem Forschungsanteil des Projekts und finanzieren anteilig die Personalkosten der beiden Wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen.
Projektbeschreibung englisch	The HEISCITI project focuses on creating universal curricula (methodologies and teaching tools) for all types of university courses to teach students the best ways to animate and coordinate communication between citizens and local authorities for inclusive and sustainable urban development in the post Covid -19 era.
E-Mail der Projektleitung	engstler@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Magdalena Weinle
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Nachhaltigkeit, Stadtentwicklung, Bürgerbeteiligung
Schlagwörter englisch	Sustainability, Urban Revitalisation, Civic Engagement
URL/ Homepage zum Projekt	https://wsb.edu.pl/heisciti/about-the-project

3.54. KI-COACH – EIN DIGITALER REFLEXIONSHELFER FÜR STUDIERENDE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 54/2025: KI-Coach – Ein digitaler Reflexionshelfer für Studierende	
Projektnummer HdM	–
Projektleitung	Tobias Seidl
Akronym	KI-Coach
Projekttitel deutsch	KI-Coach – Ein digitaler Reflexionshelfer für Studierende
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Pädagogik
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg
Förderprogramm	Fellowships für Lehrinnovationen und Unterstützungsangebote in der digitalen Hochschullehre II (bwDigiFellows II)
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	28.938,50 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	21.085,65 €
Projektbeginn	01.09.2024
Laufzeit in Monaten	15
voraussichtliches Projektende	30.11.2025
Status der HS im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Professor:innen	Magnus Pfeffer / Tobias Seidl
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt wird ein digitaler Reflexionshelfer ("KI-Coach") für Studierende entwickelt, der sie bei der Selbstreflexion ihres Lernprozesses unterstützt. Dadurch soll die Selbstreflexion der Studierenden vertieft und ihre Fähigkeiten in diesem Bereich langfristig gestärkt werden. Der Einsatz des Chatbots ist in den Schlüsselkompetenzmodulen der BA-Studiengänge der Fakultät Information und Kommunikation der Hochschule der Medien Stuttgart vorgesehen. Als technische Basis wird auf Open Source Large Language Models zurückgegriffen, die in einem iterativen Prozess für den Einsatz in der Lehre angepasst und trainiert werden. Die entstehenden Prototypen werden dabei mehrdimensional evaluiert. Nach erfolgreicher Erprobung ist die Integration der Prototypen in den regulären Lehrbetrieb geplant. Die Projektergebnisse und der Programmcode der Prototypen sollen öffentlich zugänglich gemacht werden, um die Nachnutzung und Weiterentwicklung durch die Hochschulcommunity zu ermöglichen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	seidl@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Magnus Pfeffer
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Lernbegleiter
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.55. URBAN SHIFT FOR GREEN INNOVATIONS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 55/2025: Urban Shift for Green Innovations	
Projektnummer HdM	5074SFTF
Projektleitung	Martin Engstler
Akronym	URBAN SHIFT
Projekttitel deutsch	Urban Shift for Green Innovations
Projekttitel englisch	Urban Shift for Green Innovations
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Kompetenzen für nachhaltige Innovationen in urbanen Lebensräumen
Mittelgeber	EU - ERASMUS+
Förderprogramm	ERASMUS+
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	328.324,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	34.200,00 €
Projektbeginn	01.09.2022
Laufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.08.2025
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	University of Economics and Business (WU), Vienna; Institute for Advanced Architecture of Catalonia (IAAC), Barcelona; The Institute for Economic Promotion (WIFI: Wirtschaftsförderungsinstitut), Vienna; Terra Institute (Terra)Wirtschaftsförderungsinstitut, Brixen ; Multicriteria (MCRIT), Barcelona; Green Innovation Group (GIG), Copenhagen; Pretty Ugly Duckling, Copenhagen
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt "Urban Shift for Green Innovations" werden innovative Entwurfsmodelle erforscht und daraus abgeleitete Trainingsmodelle in Academia entwickelt, die den EU Green Deal vorantreiben helfen und Innovationen zur Bekämpfung des Klimawandels in städtischen Gebieten generieren. Zur Umsetzung der Forschung wird ein „Living Lab“-Ansatz in einem hierzu initiierten urbanen Netzwerk aufgebaut. Die Datengrundlagen für die Arbeiten in diesem Living Lab werden in einer Initialphase mit wiss. Arbeitsmethoden aufgebaut und durch Sekundärstudien (u.a. Problemlandkarte) und Primärstudien (u.a. Wissensstand und Kreativitätspotenzial sowie Wissensgefälle bei relevanten Stakeholdern) kombiniert. Die überregionale Übertragbarkeit der Erkenntnisse über Expertenbefragungen werden validiert, Bedarfe für Brückenqualifizierungen ermittelt. Die Erkenntnisse bilden die „Living Labs Knowledge Base“, aus der „Living Curricula“ sowie ein Evaluationsmodell für die Kernphase des Projekts, das „Intensive Living Lab“, resultieren. Die Verbreitung der Ergebnisse ist über Publikationen und eine europaweite „Living Exposition“ mit Green Deal Botschaftern geplant. Weiteres Ziel der wissenschaftlichen Begleitforschung ist die methodenbasierte Entwicklung eines innovativen Evaluationsmodells. Für die Entwicklung dieses Evaluationsmodells sowie die darauf basierende mehrstufige internationale Datenerhebung sowie für die quantitative Datenanalyse zur Identifikation der Impact-Faktoren werden 30 % des Projektbudgets eingesetzt.
Projektbeschreibung englisch	Urban Shift for green innovations Research approach to foster the EU green deal by providing ground breaking innovations for fighting climate change in urban areas. Research methods are developed and integrated in an innovative „Living Lab“-Approach, the combines scientific research and dissemination by training concepts and developed academic teaching tools.
E-Mail der Projektleitung	engstler@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Hartmut Rösch

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 55/2025: Urban Shift for Green Innovations

Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Green Deal; Urbaner Raum; Nachhaltigkeit; Innovation
Schlagwörter englisch	Urban Areas; Green Deal; Sustainable Innovation
URL/ Homepage zum Projekt	https://urbanshift.eu/

3.56. STRATEGISCHES MARKETING

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 56/2025: Strategisches Marketing	
Projektnummer HdM	2288SFTF
Projektleitung	Matthias Zehetmayer
Akronym	Praxisprojekt
Projekttitel deutsch	Strategisches Marketing
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
Fachgebiet der Forschung	–
Mittelgeber	Wenigut O. Schäfer /Deike Diers
Förderprogramm	–
Mittel für die HS über die Gesamtlaufzeit	3.000,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	2.250 €
Projektbeginn	08.10.2025
Laufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	15.02.2026
Status der HS im Projekt	Partner
Projektpartner	Weingut O. Schäfer / Deike Diers
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Rheinland-Pfalz, Schweiz
Projektbeschreibung deutsch	Neuausrichtung eines Familiengeführten Weinguts: Marken- und Konsumforschung, insbesondere zu Brand Heritage, Digitalisierung und Zielgruppenwandel. Wissenschaftlich analysiert wird, wie traditionelle Marken durch digitale Präsenz und neue Distributionskanäle neue Kundensegmente erschließen können. Das Projekt dient als Fallstudie zum strukturellen Wandel im Weinmarkt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	zehetmayer@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	–
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Ja
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/ Homepage zum Projekt	–

3.57.STUDIERENDENWETTBEWERB BADEN-WÜRTTEMBERG - IDEEN FÜR NACHHALTIGKEIT UND INNOVATION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 57/2025: Studierendenwettbewerb Baden-Württemberg - Ideen für Nachhaltigkeit und Innovation	
Projektnummer HdM	5-115SFTF
Projektleitung	Martin Engstler
Akronym	BWIdée
Projekttitel deutsch	Studierendenwettbewerb Baden-Württemberg - Ideen für Nachhaltigkeit und Innovation
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
Fachgebiet der Forschung	Green Entrepreneurship; Team Performance in spezifischen Lehrsetings zur Vermittlung von Nachhaltigkeit
Mittelgeber	Baden-Württemberg Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft
Förderprogramm	BWPLUS
Mittel für die HS über die Gesamtlauzeit	262.953,00 €
Mittel für die HS im Berichtszeitraum	91.768,00 €
Projektbeginn	26.05.2025
Laufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	25.11.2026
Status der HS im Projekt	Koordinator
Projektpartner	12 Hochschulen in Baden-Württemberg und 23 Unternehmen bzw. Verbände und Forschungseinrichtungen
Beteiligte Professor:innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt BWIdée erforscht ein Evaluationskonzept, wie Studierende in ganz Baden-Württemberg zum Themenkomplex „Nachhaltigkeit“ sensibilisiert werden. Untersuchungsgegenstand ist eine Vorlesungsreihe zu Themen wie Ressourceneffizienz, Nachhaltigkeit in Unternehmen, Projektmanagement, Design Thinking oder Green Coding, bei der Studierende aus Baden-Württemberg zum Thema „Nachhaltigkeit“ ECTS erhalten und die Learning Outcomes in einem Reflexionsbericht dokumentieren. Die Datenbasis für den Test der entworfenen multiperspektivischen Evaluationsmethodik umfasst quantitative Evaluationsdaten sowie die schriftlichen Reflexionsberichte. Die Ergebnisse werden für die Dozenten der Vorlesungsreihe aufbereitet und übergreifend analysiert. Die Schwerpunkte der Forschungsarbeit in diesem Projekt fokussieren insbesondere die wissenschaftliche Analyse von Case Studies im Themenkomplex Nachhaltigkeit sowie der Entwurf und der Test einer neuartigen multiperspektivischen Evaluationsmethodik der Nachhaltigkeitssensibilisierung und veranstaltungsbegleitenden Lernerfolgsmessungen (Luca Randecker, 75% Stellenanteil). Die ausgewiesenen Drittmittel entsprechen vollständig dem Forschungsanteil des Projekts und finanzieren anteilig die Personalkosten des Wissenschaftlichen Mitarbeiters.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail der Projektleitung	engstler@hdm-stuttgart.de
Stellvertretende Ansprechpartner:in	Luca Randecker, Hartmut Rösch
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	Nein
Bestehen Publikationsbeschränkungen	Nein
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Evaluationsmethodik; Nachhaltigkeit; Gründungsforschung
Schlagwörter englisch	Evaluation Method; Sustainability; Start-up Research
URL/ Homepage zum Projekt	www.bwidee.org

4. TABELLENANHANG

4.1. WISSENSCHAFTLICHE PUBLIKATIONEN 2025

Veröffentlichte Dissertationen

1. **GRUND, MAREIKE** (2025) *I love my car: Conditions of a positive human-car attachment*. Dissertation, Uni Tübingen/HdM. Name der Webseite. URL: <http://dx.doi.org/10.15496/publikation-111581>. HdM Autor:innen: Grund, Mareike (extern)
2. **HENNING, CLARISSA** (2025) *Jugend im Film - Die Konstruktion einer transformativen Lebensphase als Spiegel kultureller Entwicklungen*. Dissertation, Universität Passau/HdM. Name der Webseite. URL: <https://www.steiner-verlag.de/Jugend-im-Film/9783515139205>. HdM Autor:innen: Henning, Clarissa
3. **JANCZEWSKI VON, NIKOLAI** (2025) *Methods for the systematic consideration of driver's cognitive workload during the development of in-vehicle information systems*. Dissertation, Universität Ulm/HdM. Name der Webseite. URL: <https://doi.org/10.18725/OPARU-56116>. HdM Autor:innen: von Janczewski, Nikolai (extern)
4. **KUHN KORBINIAN** (2025) *Collaborative Correction of Automatic Speech Recognition for Accessible Real-Time Captioning*. (Dissertation, Universität Tübingen/HdM). Name der Webseite. URL: <https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/handle/10900/172956>. HdM Autor:innen: Kuhn, Korbinian
5. **POEHLMANN, MICHAELA** (2025) *A Qualitative Research on Agile Branding: Conceptualization and Evaluation from a Dynamic Capabilities Perspective in the Start-Up Context*. (Dissertation Universität Malaga/HdM). Name der Webseite. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=393885> HdM Autor:innen: Poehlmann, Michaela (extern)
6. **SCHNEIDER TOBIAS** (2025) *Transparency Communication in Autonomous Driving through Uni- and Multimodal Feedback Modalities and its Effects on First-Time Passengers' User Experience, Understanding and Feeling of Safety and Control*. PhD thesis, The Glasgow School of Art/HdM. Name der Webseite. URL: <https://radar.gsa.ac.uk/10361/>. HdM Autor:innen: Schneider, Tobias

Peer Reviewed Fachzeitschriftenartikel

7. **CIEMER C., KLOTZBIER T., GHELLAL S., SCHOTT N.** (2025) *Introducing CRIS—A unified framework for systematic literature searches across disciplines*. In: *Frontiers in Public Health*, In: *Frontiers in Public Health*, 13, 1489161., S. 1 - 12. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1489161>. HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Ciemer, Celina
8. **CIEMER, C., KRÖPER, L., KLOTZBIER, T. J., GHELLAL, S., & SCHOTT, N** (2025) *Digital interactive experience and game-based fall interventions for community-dwelling healthy older adults: a cross-disciplinary systematic review*. In: *Frontiers in Public Health*, In: 12, 1489258., S. 1 - 25. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1489258>. HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Ciemer, Celina
9. **CIEMER, C., SCHOTT, N., KLOTZBIER, T. J., & GHELLAL, S.** (2025) *Effectiveness, enjoyment, and meaningfulness of a virtual reality gait-based fall prevention exergame in community-dwelling healthy older adults: an interdisciplinary pilot study*. In: *Frontiers in Psychology*, 2025, In: *Frontiers in Psychology*, 16, 1610377., S. 1 - 18. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1610377>. HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Ciemer, Celina
10. **DOTZAUER M, VONHOF C** (2025) *Weiterbildung in wissenschaftlichen Bibliotheken: Status quo und Perspektiven*. In: *Bibliothek Forschung und Praxis*, In: 01, S. 153 - 160. DOI: 10.1515/bfp-2024-0011. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia
11. **FARAG T, NEUBERGER C, KRETZSCHMAR S, SEHL A, PIES J, & WIETHAUS L.** (2025) *Alternative Media in Lebanon: The Role of Digital Platforms in a Polarized Hybrid Media System*. In: *Digital Journalism*, In: 1, S. 1171 - 1189. DOI: 10.1080/21670811.2025.2521282. HdM Autor:innen: Pies, Judith
12. **GADZIOMSKI P, KOVAC S, MÜLLER M, UEBELGÜNN K, ZIEMANN N, ZERRER L** (2025) *Zukunftsbilder für Bibliotheken. Snapshots aus dem Jahr 2035*. In: *Information - Wissenschaft & Praxis*, In: 05-06, S. 282 - 288. DOI: 10.1515/iwp-2025-2040. HdM Autor:innen: Seidl, Tobias; Vonhof, Cornelia
13. **GÖTZ A, JANHSEN JC, GÜTTLER S, REFLE R, RONCZKA O.** (2025) *A systematic approach to evaluate jetability of high-viscosity resins for 3D inkjet printing applications*. In: *Progress in Additive Manufacturing*, In: Volume 10, S. 1707 - 1712. DOI: 10.1007/s40964-025-00958-0. HdM Autor:innen: Götz, Antonia; Güttler, Stefan
14. **GRUND, M.; TOTZKE, I. & ENGELN, A.** (2025) *Enhancing a Car Change Through Emotion: A Mixed Methods Approach*. In: *JUX Journal of User Experience*, In: Vol. 20, Issue 4, S. 166 - 190. HdM Autor:innen: Engeln, Arnd

15. **HERFORT, MELANIE; KUNZ, REINHARD; DÜREN, PETRA** (2025) *Business characteristics of network and independent media agencies: A case study*. In: Journal of Media Business Studies, In: Published online: 05 Nov 2025, S. 1 - 37. DOI: <https://doi.org/10.1080/16522354.2025.2566555>. HdM Autor:innen: Herfort, Melanie
16. **HORKY T, NIELAND J.-U., SEEGER C** (2025) *The toy department has grown up: The 2021 International Sports Press Survey (ISPS) in comparison to the 2011 survey*. In: Journalism and Media, In: Volume 6 Issue 2, S. 1 - 19. DOI: <https://doi.org/10.3390/journalmedia6020081>. HdM Autor:innen: Seeger, Christof
17. **JEDICKE EM, WEHRLE M, BITZENHOFER K, HÖRL J, ANDERSCH H, RIVAROLI S, LINDENMEIER J** (2025) *Wine consumer acceptance of innovative agroecological practices: a choice-based conjoint and latent class analysis on wine from sheep-grazed vineyards*. In: Journal of Wine Research, S. 1 - 18. DOI: [10.1080/09571264.2025.2537009](https://doi.org/10.1080/09571264.2025.2537009). HdM Autor:innen: Andersch, Henrike
18. **KAPOSI D, KACSUK Z, HEGARTY P** (2025) *'Please Continue': Implicit Communication and the Experimenter's Interventions in Stanley Milgram's Obedience to Authority Series*. In: European Journal of Social Psychology, In: S. 1 - 15. DOI: [10.1002/ejsp.70033](https://doi.org/10.1002/ejsp.70033). HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán
19. **KOLO, CASTULUS; RANNER, TAMARA; HERFORT, MELANIE; KLEINE DIRK** (2025) *The bright and dark sides of value co-creation using generative AI: A survey of decision-makers in German advertising, communication and media agencies*. In: Journal of Brand Strategy, In: VOL. 14, NO. 1, S. 53 - 71. DOI: [10.69554/OVWE7043](https://doi.org/10.69554/OVWE7043). HdM Autor:innen: Herfort, Melanie
20. **KRIZ WC, WARDASZKO M, WITTENZELLNER H** (2025) *Legacy, State of the Art, and Future Scientific Impact and Social Responsibilities of Gaming Simulation in Japan*. In: Simulation and Gaming, In: Studies in Simulation and Gaming 35 (1), 2-18, 2025-07-30, S. 2 - 17. DOI: [10.32165/jasag.35.1_2](https://doi.org/10.32165/jasag.35.1_2). HdM Autor:innen: Wittenzellner, Helmut
21. **MÄDER A, BACHINGER M, ZIERMANN A, HARPRECHT P, KROMREY V, SCHLEMMER F** (2025) *Social media, deliberative communication and conflict management: Reflections based on the example case of Freiburg Im Breisgau (Germany) - Commentary*. In: Forest Policy and Economics, In: vol. 170, article 103390, S. 1 - 9. DOI: [10.1016/j.forpol.2024.103390](https://doi.org/10.1016/j.forpol.2024.103390). HdM Autor:innen: Mäder, Alexander
22. **RESCH S, SCHAUER J, SCHWIND V, VÖLZ D, SANCHEZ-MORILLO D** (2025) *Improving Social Acceptance of Orthopedic Foot Orthoses Through Image-Generative AI in Product Design* *Journal Article*. In: Applied Sciences, In: vol. 15, no. 8, 2025, S. pp - 4132. DOI: [10.3390/app15084132](https://doi.org/10.3390/app15084132). HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
23. **ROTH M, KACSUK Z** (2025) *Introducing Metadata Analytics: Harnessing the Power of Data from Online Fan Communities for Research on Japanese Popular Visual Media*. In: Mechademia, In: Volume 17, Number 2, Summer 2025, S. 13 - 31. HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán; Roth, Martin
24. **SCHENK, S.; BUCHER, M.; HERRENBAUER, M.; SCHMID, D.; SCHMID, M.** (2025) *Challenges of Alginate-Based Cast Films in Plastic-Free Food Packaging Applications: An Overview*. In: Polymers, In: Polymers 2025, 17, 3061, S. 1 - 22. DOI: <https://doi.org/10.3390/polym17223061>. HdM Autor:innen: Herrenbauer, Michael
25. **SCHNEIDER HL, HUXTABLE-THOMAS LA, BOWEN R, HÖGSDAL N** (2025) *Diverse Approaches: Educator-centric Insights into Design Thinking Practices in Entrepreneurship Education*. In: International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research, In: Volume 31, Issue 8, S. 2094 - 2113. DOI: <https://doi.org/10.1108/IJEBR-08-2023-0911>. HdM Autor:innen: Högsdal, Nils; Schneider, Hannah
26. **SCHÜLER A, KAMMERER Y, BECKER D** (2025) *First come, first remembered: Text position influences attention allocation and recall of digital texts*. In: Applied Cognitive Psychology, In: 39 / 6, S. 1 - 19. DOI: [10.1002/acp.70144](https://doi.org/10.1002/acp.70144). HdM Autor:innen: Kammerer, Yvonne
27. **SCHWIND V, TADESSE NZ, SILVA DA CUNHA E, HAMIDI Y, SULTANI SS, SEHRT J** (2025) *A Scoping Review of Informed Consent Practices in Human-Computer Interaction Research*. In: ACM Transactions on Computer-Human Interaction, In: Volume 32, Issue 4, S. 1 - 60. DOI: [10.1145/3721284](https://doi.org/10.1145/3721284). HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
28. **WARDASZKO M, WITTENZELLNER H, KRIZ W** (2025) *Digitalization Process of the Haptic Business Game: SysTeamsBusiness*. In: Simulation and Gaming, In: STUDIES IN SIMULATION AND GAMING 35 (1), 19-25, 2025-07-30, S. 19 - 25. DOI: [10.32165/jasag.35.1_19](https://doi.org/10.32165/jasag.35.1_19). HdM Autor:innen: Wittenzellner, Helmut
29. **WITTENZELLNER H, KRIZ CH, WARDASZKO M** (2025) *Designing Innovation Games for Turbulent Times*. In: Simulation and Gaming, In: Vol. 35, No. 1, June, 2025, S. 26 - 33. DOI: [10.32165/jasag.35.1_26](https://doi.org/10.32165/jasag.35.1_26). HdM Autor:innen: Wittenzellner, Helmut

Veröffentlichungen in Proceedings / Tagungsbänden / 5fach

30. **GRIESSHABER D, KIMMICH M, MAUCHER J, THANG VU N** (2025) *A Toolbox for Improving Evolutionary Prompt Search*. In: Proceedings of the 2nd LUHME Workshop, European Conference on Artificial Intelligence, Bologna, Italien, Italien, 25.10.2025 - 30.10.2025, S. 58 - 67, HdM Autor:innen: Grieshaber, Daniel; Maucher, Johannes
31. **HEISLER, M., & BECKER-ASANO, C.** (2025) *Conversations with Andrea: Visitors' Opinions on Android Robots in a Museum*. In: 34th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN), 34th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN), Eindhoven, Niederlande, S. 112 - 119, HdM Autor:innen: Becker-Asano, Christian; Heisler, Marcel
32. **HEISLER, M., & BECKER-ASANO, C.** (2025) *An iPhone Pro is All You Need: Mimicking Facial Expressions on an Android Robot Head*. In: 20th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI), ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI), Melbourne, Australien, S. 1347 - 1351, HdM Autor:innen: Heisler, Marcel; Becker-Asano, Christian
33. **KHONSARI R, EISEMANN L, VOZNIAK I, MÜLLER C, MAUCHER J** (2025) *MonoSORT3D: A Monocular Approach for Online Auxiliary-Free Multi-Object Tracking*. In: IEEE Symposium on Intelligent Vehicle, IEEE Symposium on Intelligent Vehicle, Cluj - Napoca, Rumänien, 22.06.2025 - 25.06.2025, S. 179 - 186, ISBN: 979-8-3315-3804-0. HdM Autor:innen: Maucher, Johannes
34. **KOCUR M, KLOSS M, SCHAUFLEER C, SCHWIND V, HENZE N** (2025) *Investigating the Impact of Customized Avatars and the Proteus Effect during Physical Exercise in Virtual Reality*. In: Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), Yokohama, Japan, 26.04.2025 - 01.05.2025, S. pp - 18, ISBN: 979-8-4007-1394-1. HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
35. **KOCH DE SOUZA L, ENGSTLER M** (2025) *Digitale Souveränität trifft Circular Economy - Analyse von Schnittstellen für eine nachhaltige und souveräne Transformation*. In: Krauss C, Kurdelski L-P, Kürtz K A (Hrsg): Cybersicherheit und Künstliche Intelligenz: Innovationen für eine sichere digitale Zukunft, AKWI Jahrestagung 2025, Kiel, Deutschland, 09.09.2025 - 11.09.2025, S. 85 - 101, HdM Autor:innen: Engstler, Martin; Koch de Souza, Larissa
36. **KOCH DE SOUZA L, ENGSTLER M** (2025) *Zwischen Agilität und Resilienz: Spannungsfelder und das Potenzial post-agiler Ansätze in digitalen Plattformen*. In: Linssen O, Volland A, Yigitbas E, Engstler M, Bertram M, Hanser E, Kalenborn A (Hrsg): Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025. Post-Agilität, Resilienz, Transformation, Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025, Hameln, Deutschland, 20.11.2025 - 21.11.2025, S. 45 - 58, HdM Autor:innen: Engstler, Martin; Koch de Souza, Larissa
37. **KOCH DE SOUZA L, ENGSTLER M** (2025) *Sustainable Transformation of IT Service Management: A Review of the ITIL-Framework and its Alignment with Circular Economy Principles*. In: Tommorrow's People Organization: Sustainable Development Conference, 11th Sustainable Development Conference, Bangkok, Thailand, 15.07.2025 - 17.07.2025, S. 106 - 123, ISBN: 978-86-83004-05-8. HdM Autor:innen: Engstler, Martin; Koch de Souza, Larissa
38. **KOCH DE SOUZA L, ENGSTLER M** (2025) *Measuring Sustainability: A Circular Economy Maturity Model for IT Service Providers*. In: EUROPEAN REALITIES – SUSTAINABILITY. Conference Proceedings. 6th International Scientific Conference, EUROPEAN REALITIES – SUSTAINABILITY. 6th International Scientific Conference, Osijek, Kroatien, 11.04.2024 - 12.04.2024, S. 239 - 257, ISBN: 978-953-8181-93-1. HdM Autor:innen: Engstler, Martin; Koch de Souza, Larissa
39. **KOCH DE SOUZA L, RANDECKER L, ENGSTLER M** (2025) *Wege zur Post-Agilität: Eine Analyse der letzten zehn Jahre PVM-Fachtagung*. In: Linssen O, Volland A, Yigitbas E, Engstler M, Bertram M, Hanser E, Kalenborn A (Hrsg): Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025. Post-Agilität, Resilienz, Transformation, Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025, Hameln, Deutschland, 20.11.2025 - 21.11.2025, S. 1 - 44, HdM Autor:innen: Engstler, Martin; Koch de Souza, Larissa; Randecker, Luca
40. **KUCH, J. M., HEISLER, M., KLEIN, S., MERTES, S., EING, L., ANDRÉ, E., & BECKER-ASANO, C.** (2025) *Your Robot, My Voice: Enhancing Android Robot Likability through Personalization by Cloning the User's Voice*. In: 34th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN), IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN), Enschede, Niederlande, S. 192 - 198, HdM Autor:innen: Becker-Asano, Christian; Heisler, Marcel
41. **KUHN K, KERSKEN V, ZIMMERMANN G** (2025) *Evaluating ASR Confidence Scores for Automated Error Detection in User-Assisted Correction Interfaces*. In: Proceedings of the Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI EA '25, Yokohama, Japan, S. 1 - 7, HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Kuhn, Korbinian; Kersken, Verena
42. **KUHN K, KERSKEN V, ZIMMERMANN G** (2025) *Communication Access Real-Time Translation Through Collaborative Correction of Automatic Speech Recognition*. In: Proceedings of the Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI '25, Yokohama, Japan, S. 1 - 8, HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Kuhn, Korbinian; Kersken, Verena
43. **LEICHINGER D, SCHWIND V, HENZE N, KOCUR M** (2025) *Effects of Embodying Emotional Avatars on Thermophysiological Responses and Affective State in Virtual Reality*. In: Proceedings of the 31st ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST '25), ACM, Montreal, QC, Kanada, 12.11.2025 - 14.11.2025, S. 1 - 12, ISBN: 979-8-4007-2118-2. HdM Autor:innen: Schwind, Valentin

44. **LINKE, M. A., & GHELLAL, S.** (2025) *Empowering Through Posture: Power Poses in MR Exergames to Boost Self-Efficacy*. In: IEEE COG Conference Proceedings, In: Proceedings of the 2025 IEEE Conference on Games (CoG 2025), 2025 IEEE Conference on Games (CoG)/ IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games, CIG, Lisbon, Portugal, 26.08.2025 - 29.08.2025, S. 1 - 7, HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Linke, Mary-Anneliese
45. **ORNELLA MIHOV** (2025) *Developing MIRCON: A Mixed Reality Configurator to Determine User Requirements in Light Electric Vehicles*. In: IEEE International Conference on Virtual Reality (ICVR 2025), 2025 11th International Conference on Virtual Reality (ICVR), Wageningen, Niederlande, 09.07.2025 - 11.07.2025, S. 302 - 311, ISBN: 979-8-3503-9273-9. HdM Autor:innen: Mihov, Ornella
46. **RESCH S, HANANIA JG, SCHWIND V, VÖLZ D, SANCHEZ-MORILLO D** (2025) *The Influence of Augmented and Virtual Reality Environments on Foot Positioning Success and Workload in Agility Ladder Exercises*. In: 2025 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), 2025 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW), Saint Malo, Frankreich, 08.03.2025 - 12.03.2025, S. 679 - 686, ISBN: 979-8-3315-1484-6. HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
47. **SCHMIDBERGER V, EBERHARDINGER M, MAGHSUDI S, MAUCHER J** (2025) *Generation of Programmatic Rules for Document Forgery Detection Using Large Language Models*. In: IEEE Proceedings (derzeit in Bearbeitung, deshalb ist unten nur der arxiv-Link angegeben), International Conference on Machine Learning and Applications, ICMLA 2025, Boca Raton, Florida, Vereinigte Staaten von Amerika, 03.12.2025 - 05.12.2025, S. 1 - 8, HdM Autor:innen: Eberhardinger, Manuel; Maucher, Johannes
48. **TAKENAKA P, MAUCHER J, HUBER MF** (2025) *ViPro-2: Unsupervised State Estimation via Integrated Dynamics for Guiding Video Prediction*. In: International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN), International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN), Rom, Italien, 30.06.2025 - 05.07.2025, S. 1 - 8, ISBN: 979-8-3315-1043-5. HdM Autor:innen: Takenaka, Patrick; Maucher, Johannes
49. **VALLETTA E, BABL AL, REICHERT ES, PICKL M, SCHWIND V, KOCUR M, HENZE N** (2025) *Sustained Effects of Avatars on Skin Temperature and Thermal Sensation in Virtual Reality*. In: Proceedings of the 24th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM ,25), ACM, Enna, Italy, 2025, 24th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM ,25),, Enna, Italien, 01.12.2025 - 04.12.2025, S. 263 - 272, ISBN: 979-8-4007-2015-4. HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
50. **WANG M, ADEL H, LANGE L, LIU Y, NIE E, STRÖTGEN J, SCHUETZE H** (2025) *Lost in Multilinguality: Dissecting Cross-lingual Factual Inconsistency in Transformer Language Models*. In: Proceedings of the 63rd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 1: Long Papers), Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (ACL), Wien, Österreich, 28.07.2025 - 30.07.2025, S. 5075 - 5094, ISBN 979-8-89176-251-0. HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
51. **WANG M, LANGE L, ADEL H, MA Y, STRÖTGEN J, SCHUETZE H** (2025) *Language Mixing in Reasoning Language Models: Patterns, Impact, and Internal Causes*. In: Proceedings of the 2025 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing, Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing, Suzhou, China, 04.11.2025 - 09.11.2025, S. 2637 - 2665, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
52. **WILLI SCHORRIG; MANUEL DANZE; MANUEL EBERHARDINGER; SABIHA GHELLAL** (2025) *Tone - an Interactive Music Learning Experience*. In: IEEE COG Conference Proceedings, In: Proceedings of the 2025 IEEE Conference on Games (CoG 2025), IEEE Conference on Games (CoG 2025), Lisbon, Portugal, 26.08.2025 - 29.09.2025, S. 1 - 2, HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Schorrig, Willi; Eberhardinger, Manuel
53. **ZHOU W, MESGAR M, ADEL H, FRIEDRICH A** (2025) *p2-TQA: A Process-based Preference Learning Framework for Self-Improving Table Question Answering Models*. In: International Joint Conference on Natural Language Processing & Asia-Pacific Chapter of the Association for Computational Linguistics, 2025, International Joint Conference on Natural Language Processing & Asia-Pacific Chapter of the Association for Computational Linguistics, 2025, Mumbai, Indien, 20.12.2025 - 24.12.2025, S. 217 - 231, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
54. **ZHOU W, MESGAR M, ADEL H, FRIEDRICH A** (2025) *Texts or Images? A Fine-grained Analysis on the Effectiveness of Input Representations and Models for Table Question Answering*. In: Findings of the Association for Computational Linguistics: ACL 2025, The 63rd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics, Wien, Österreich, 27.07.2025 - 01.08.2025, S. 2307 - 2318, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
55. **ZHOU W, MESGAR M, FRIEDRICH A, ADEL H** (2025) *Efficient Multi-Agent Collaboration with Tool Use for Online Planning in Complex Table Question Answering*. In: Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2025, Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2025, Albuquerque, New Mexico, Vereinigte Staaten von Amerika, 30.04.2025 - 02.05.2025, S. 945 - 968, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike

56. **ZHOU W, MESGAR M, FRIEDRICH A, ADEL H** (2025) *G-MACT at SemEval-2025 Task 8: Exploring Planning and Tool Use in Question Answering over Tabular Data*. In: Proceedings of the 19th International Workshop on Semantic Evaluation (SemEval-2025), International Workshop on Semantic Evaluation, Wien, Österreich, 31.07.2025 - 01.08.2025, S. 726 - 742, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike

Veröffentlichungen in Proceedings / Tagungsbänden

57. **AUER N, BRAUCHLE R, ZIMMERMANN G** (2025) *Is Easy Good Enough? Evaluation of Easy-Web-Check, a Simplified and Open Method for Testing Website Accessibility*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 364 - 371, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Auer, Nadine; Brauchle, Ronja
58. **BACHER S, BUSTORFF A, TILLE R** (2025) *Gemeinsam Lernen leicht gemacht: Vernetzung mit dem Buddy Finder. Entwicklung eines Matching-Systems für Studierende auf Grundlage einer Nutzerstudie*. In: Mensch und Computer 2025 - Workshopband. Gesellschaft für Informatik e.V., Mensch und Computer, Chemnitz, Deutschland, 31.08.2025 - 03.09.2025, S. 1 HdM Autor:innen: Tille, Ralph; Bacher, Sarah; Bustorff, Amelie
59. **BURMESTER, M., LAIB, M. & ZEINER, K. M.** (2025) *Positive Psychologie in der Praxis – Welche Themen erwarten uns und wie können wir diese positiv umsetzen?*. In: M. Brohm-Badry, C. Peifer, J. Greve & J. Kustermann (Hrsg.), Die Zukunft neu denken – Forschungsbefunde aus der Positiven Psychologie, DGPPF Tagung, Trier, Deutschland, 09.06.2022 - 10.06.2022, S. 68 - 77, ISBN: 978-3-95853-949-5. HdM Autor:innen: Burmester, Michael; Laib, Magdalena; Zeiner, Katharina
60. **CIEMER, C., LINKE, M., BRAUN, A., GHELLAL, S., & SCHOTT, N.** (2025) *ExerPlainable Experiences-Mapping Experiences to an Interdisciplinary Design Process of a VR Fall Prevention Exergame*. In: ACM Library: SportsHCI '25: Proceedings of the First Annual Conference on Human-Computer Interaction and Sports, In: Proceedings of the First Annual Conference on Human-Computer Interaction and Sports, SportsHCI: Human-Computer Interaction and Sports, Enschede, Niederlande, 17.11.2025 - 19.11.2025, S. 1 - 20, ISBN: 979-8-4007-1428-3. HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Ciemer, Celina; Linke, Mary-Anneliese; Braun, Axel
61. **DEMEUR F, GREENE A, ATTEMS M, GUEVARA M, PETERSEN M, RANDECKER L, FARINEA C** (2025) *Green Entrepreneurship: Facilitating Transdisciplinary and Cross-border Educational Programmes*. In: Proceedings of the International Conference of Advanced Research in Education, Conference of Advanced Research in Education, Cambridge, Vereinigtes Königreich, 12.12.2025 - 14.12.2025, S. 48 - 62, HdM Autor:innen: Randecker, Luca
62. **DÖRSAM BARBARA** (2025) *SECT - A SMART TEACHER FOR A SMARTER CODING EXPERIENCE*. In: EDULEARN25 Proceedings 17th International Conference on Education and New Learning Technologies Palma, Spain. 30 June-2 July, 2025., EDULEARN25 17th International Conference on Education and New Learning Technologies, Palma de Mallorca, Spanien, 30.06.2025 - 02.07.2025, S. 1379 - 1384, ISBN: 978-84-09-74218-9. HdM Autor:innen: Dörsam, Barbara

63. **DÖRSAM BARBARA** (2025) *NEW TEACHING APPROACHES FOR COMPLEX SOFTWARE BECAUSE TRADITIONAL APPROACHES FAIL BOTH FOR STUDENTS AND CHATGPT*. In: ICERI2025 Proceedings, 18th annual International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI2025 18th annual International Conference of Education, Research and Innovation, Sevilla, Spanien, 10.11.2025 - 12.11.2025, S. 7598 - 7606, ISBN: 978-84-09-78706-7. HdM Autor:innen: Dörsam, Barbara
64. **EBERHARDINGER M, TAKENAKA P, GRIESSHABER D, MAUCHER J** (2025) *Anonymization of documents for law enforcement with machine learning*. In: 2025 IEEE symposium on CI in security, defence and biometrics (IEEE CISDB), 2025 IEEE symposium on CI in security, Trondheim, Norwegen, 17.03.2025 - 20.03.2025, S. 1 - 7, ISBN: 979-8-3315-0830-2. HdM Autor:innen: Eberhardinger, Manuel; Takenaka, Patrick; Griebshaber, Daniel; Maucher, Johannes
65. **F. ENGL, J. MOTTOK AND M. BURMESTER** (2025) *Analyzing the Importance of Spatio-Temporal Patterns in Eye-Tracking Sensor Data for Predicting Perceived Usability and User Experience*. In: IEEE Sensor Data Fusion: Trends, Solutions, Applications (SDF), IEEE Sensor Data Fusion: Trends, Solutions, Applications (SDF), Bonn, Deutschland, 24.11.2025 - 26.11.2025, S. 1 - 8, HdM Autor:innen: Burmester, Michael
66. **HASPEL, CHRISTINA; BURMESTER, MICHAEL** (2025) *Understand. Integrate. Benefit*. In: Mensch und Computer 2025 - Usability Professionals, Mensch und Computer 2025, Chemnitz, Deutschland, 31.08.2025 - 03.09.2025, S. 1 - 6, HdM Autor:innen: Haspel, Christina; Burmester, Michael
67. **HÖGSDAL, NILS** (2025) *Der integrierte Ansatz: Warum Hochschulen Lehre, Forschung und Start-up-Förderung gemeinsam denken sollten*. In: DiNa 10/2025 (Sonderausgabe) - Didaktiknachrichten, MöglichMacher 24 mit Verleihung Bayerischer Hochschulpreis Entrepreneurship, TH Ingolstadt, Deutschland, 07.11.2024 S. 64 - 69, HdM Autor:innen: Högsdal, Nils
68. **IVANOVA P, GERSBACHER P, ZIMMERMANN G** (2025) *Accessibility Guidelines for 360-Degree Platforms: Derivation and Implementation*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 99 - 104, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Gersbacher, Pirmin
69. **KACSUK Z** (2025) *Knowledge graphs and artificial intelligence in manga and anime research: Exploring the future of research with the Japanese Visual Media Graph project*. In: 轉生圖像世界的多種方法: 台灣ACG研究學會年會論文集2 (Methods of Reincarnation into Image Worlds: Proceedings of the Taiwan ACG Association Annual Conference 2). Editors: I-yun Lee and Peiti Wang, Taiwan Association for Animation, Comics and Games, Annual Conference 2024, National Chengchi University, Taipei, Taiwan, 20.04.2024 S. 17 - 38, HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán
70. **KATAR A, KOCH S, ZIMMERMANN G** (2025) *Guiding Methods for On and Off-Screen Subtitles in XR: Enhancing Accessibility for Deaf and Hard-of-Hearing Users*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 473 - 479, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Koch, Sebastian
71. **KUNKEL, K., BAUR, L., SAUER, A., & BECKER-ASANO, C.** (2025) *Predictability of Electrical Loads in Various Domains: An Empirical AI-benchmarking Approach*. In: Proceedings of the 2025 ACM/IEEE International Conference on Power Engineering and Electrical Technology, ACM/IEEE International Conference on Power Engineering and Electrical Technology, Shiga, Japan, 22.10.2025 - 24.10.2025, S. 1 - 7, ISBN: 979-8-3315-3875-0. HdM Autor:innen: Becker-Asano, Christian
72. **LAIB, M., PICCOLO, A., HAASLER, K. & BURMESTER, M.** (2025) *Positive UX-Patterns – Kann man positive Nutzererlebnisse musterhaft gestalten?*. In: M. Brohm-Badry, C. Peifer, J. Greve & J. Kustermann (Hrsg.), Die Zukunft neu denken – Forschungsbefunde aus der Positiven Psychologie, Die Zukunft neu denken – Forschungsbefunde aus der Positiven Psychologie, Trier, Deutschland, 09.06.2022 - 10.06.2022, S. 78 - 87, ISBN: 978-3-95853-950-1. HdM Autor:innen: Laib, Magdalena; Piccolo, Anika; Haasler, Kristin; Burmester, Michael
73. **LEIFHEIT K, SANDHU S** (2025) *BEST BUDDY OR NECESSARY EVIL? Communication Professionals' Expectations Towards GenAI*. In: Essentials, Zukunftswerkstatt KI, Stuttgart, Deutschland, 27.02.2025 - 28.02.2025, S. 1 - 6, HdM Autor:innen: Leifheit, Katja; Sandhu, Swaran
74. **MAISEL S, WUNDERLICH S, KLEINHANS A, KOCH A** (2025) *Shot Scale beyond Boundaries: A Regression-Based Approach*. In: https://avestia.com/EECSS2025_Proceedings/files/paper/MVML/MVML_131.pdf, 11th World Congress on Electrical Engineering and Computer Systems and Sciences (EECSS'25), Paris, Frankreich, 17.08.2025 - 19.08.2025, S. MVML 131-1 - MVML 131-9, HdM Autor:innen: Maisel, Sebastian; Wunderlich, Samuel; Kleinhans, Anna; Koch, Andreas
75. **MERZHÄUSER E, ZIMMERMANN G, GERLICHER A** (2025) *UniNotesXR - Accessible Collaboration in Extended Reality a Spatial Whiteboard with 3D Audio User Guidance for the Visually Impaired*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 41 - 51, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Gerlicher, Ansgar
76. **MOESSNER P, ADEL H** (2025) *Human vs. AI: A Novel Benchmark and a Comparative Study on the Detection of Generated Images and the Impact of Prompts*. In: Proceedings of the 1st Workshop on GenAI Content Detection, Workshop on GenAI Content Detection, Abu Dhabi, Vereinigte Arabische Emirate, 19.01.2025 S. 47 - 58, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike

77. **MUCHA, HENRIK; KAFADAROVA, STEFANIYA** (2025) *Mobile apps as support for victims of domestic violence: Kommentar einer Bachelorarbeit als explorativer Beitrag zur sozialverantwortlichen Technikentwicklung*. In: Workshopband MuC 2025, Mensch und Computer, Chemnitz, Deutschland, 31.08.2025 - 03.09.2025, S. n.a. HdM Autor:innen: Mucha, Henrik
78. **MUCHA, HENRIK; ZARFL, MAX; BONN, LISA; DUONG, DONA; WUNTKE, AILEEN; HUSCHKA, JANN** (2025) *Es ist kompliziert: Junge Erwachsene und Social Media*. In: Workshopband MuC 2025, Mensch und Computer 2025, Chemnitz, Deutschland, 31.08.2025 - 03.09.2025, S. n.a. HdM Autor:innen: Mucha, Henrik
79. **NOHL LM, ZIMMERMANN G, EGGER N** (2025) *Gamified and AI-assisted training for accessibility using the example of Word documents*. In: AAATE 2025 - Short Papers Collection, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 91 - 93, ISBN: Europ.Univ. Cyprus. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Egger, Niklas
80. **OMLOR F, RADICKE S, STIEGLER A, ATZBERGER WL** (2025) *Two-Pass Occlusion Culling for Dynamic Voxel Scenes based on Hierarchical Z-Buffering*. In: Proc. IEEE 3rd International Conference on Computer Graphics and Image Processing (CGIP), CGIP 2025, Tianjin, China, 11.07.2025 - 13.07.2025, S. 1 - 8, HdM Autor:innen: Radicke, Stefan; Stiegler, Andreas
81. **PAKULA K, HONOLD K, ZIMMERMANN G** (2025) *Creating User-Centered Guidelines for Digital Guidance Systems*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 125 - 132, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Pakula, Kevin; Honold, Klaus
82. **PISKOREK P, ZIMMERMANN G** (2025) *Designing and Evaluating Disability Simulation Games for Positive Player Impact*. In: Technology for Inclusion and Participation for All: Recent Achievements and Future Directions, AAATE 2025, Nicosia, Zypern, S. 406 - 413, ISBN: 978-3-032-01628-7. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Piskorek, Patricia
83. **RESCH S, HANANIA JG, SCHOR D, JOHANNES E, KOVAC BJ, SCHWIND V, VÖLZ D, SANCHEZ-MORILLO D** (2025) *Foot Placement Feedback in Physical Training: Effects of Spatial User Interfaces on Performance and Workload in Virtual Reality*. In: Proceedings of the 2025 ACM Symposium on Spatial User Interaction, SUI '25: Proceedings of the 2025 ACM Symposium on Spatial User Interaction, Montreal, QC, Kanada, 10.11.2025 - 11.02.2026, S. 1 - 12, ISBN: 9798400712593. HdM Autor:innen: Schwind, Valentin
84. **SARSAR, F., ÇAKIR, Ö., NAMDAR, B., VAN LEEUWEN, M., KUNZ, C. & WOLF, P., TOFT-GAARD, J., POMBO, N** (2025) *Empowering STEM Educators with Long-Term Forecasting Skills: Results from the FIT4FUTURE Project*. In: Proceedings of 6th International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education (CISPEE), International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education (CISPEE), Setubal, Portugal, 16.07.2025 - 18.07.2025, S. 1 - 7, HdM Autor:innen: Kunz, Christoph
85. **SCHMITZ R, GRECOS, C** (2025) *Use of Orthogonal Encryption Functions in Commutative Watermarking-Encryption*. In: Image Processing and Vision Engineering: 5th International Conference, IMPROVE 2025, Porto, Portugal, April 7-8, 2025, Proceedings, Image Processing and Vision Engineering: 5th International Conference, IMPROVE 2025, Porto, Portugal, S. 178 - 200, ISBN: 978-3-032-01168-8. HdM Autor:innen: Schmitz, Roland
86. **UWE EISENBEIS** (2025) *Being Resilient against Technological Disruption – Thoughts on Eight Dimensions of a Sustainable Technology Portfolio Management within the Digital and Media Industry*. In: EUROPEAN REALITIES – SUSTAINABILITY Conference Proceedings 6th International Scientific Conference, EUROPEAN REALITIES, Osijek, Kroatien, 11.04.2024 - 12.04.2024, S. 287 - 306, HdM Autor:innen: Eisenbeis, Uwe
87. **WALKER, Z., GERLICHER A.** (2025) *Demonstrating the Need for Application-Level Design Guidelines in In-Vehicle Augmented Reality to Alleviate Motion Sickness: A Field Study*. In: Human Factors in Design, Engineering, and Computing. AHFE (2025) International Conference. AHFE Open Access, vol 199. AHFE International, USA., AFHE International - Human Factors in Design, Engineering, and Computing, Hawaii, Vereinigte Staaten von Amerika, 08.12.2025 - 10.12.2025, S. 935 - 945, HdM Autor:innen: Walker, Zack; Gerlicher, Ansgar
88. **WALKER Z, GERLICHER A, BRAUN A, PINNOW L, HEINEMANN D, JANIK S, MERZHÄUSER E** (2025) *Exploring Interactions in Autonomous Vehicles: A Comprehensive Evaluation of Various Interaction Methods for 2D and 3D Content*. In: Holder, D., Wulle, F., Lind, J. (eds) Advances in Automotive Production Technology – Digital Product Development and Manufacturing, Stuttgart Conference on Automotive Production 2024, Stuttgart, Deutschland, 20.11.2024 - 22.11.2024, S. 206 - 222, ISBN: 9783031888304. HdM Autor:innen: Walker, Zack; Gerlicher, Ansgar
89. **WALKER Z, KUHN K, GERLICHER A, BRAUN A** (2025) *Enhancing an Autonomous Vehicle Simulation Through Holoride Technology Integration to Reduce Motion Sickness and Increase Immersion: A Proof of Concept and Empirical Evaluation*. In: Advances in Automotive Production Technology – Digital Product Development and Manufacturing, Stuttgart Conference on Automotive Production, Stuttgart, Deutschland, 20.11.2024 - 22.11.2024, S. 223 - 242, ISBN: 9783031888304. HdM Autor:innen: Walker, Zack; Gerlicher, Ansgar

90. **WANG M, STOLL A, LANGE L, ADEL H, SCHÜTZE H, STRÖTGEN J** (2025) *Bring Your Own Knowledge: A Survey of Methods for LLM Knowledge Expansion*. In: Proceedings of the First Workshop on Large Language Model Memorization (L2M2), Workshop on Large Language Model Memorization, Wien, Österreich, 01.08.2025 S. 150 - 168, ISBN: 979-8-89176-278-7. HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
91. **WEBER N, SCHMITZ R** (2025) *Designing a Course in Quantum Computing for a University of Applied Sciences*. In: IEEE Conference on Education and Training in Optics and Photonics (ETOP), IEEE Conference on Education and Training in Optics and Photonics (ETOP), Glasgow, Vereinigtes Königreich, 19.05.2025 - 22.05.2025, S. 1-4 HdM Autor:innen: Schmitz, Roland
92. **ZHOU W, MESGAR M, ADEL H, FRIEDRICH A** (2025) *RITT: A Retrieval-Assisted Framework with Image and Text Table Representations for Table Question Answering*. In: Proceedings of the 4th Table Representation Learning Workshop, Table Representation Learning Workshop, Wien, Österreich, 31.07.2025 S. 86 - 97, HdM Autor:innen: Adel-Vu, Heike
- Fachzeitschriftenartikel
93. **ABLEITNER T, ZIMMERMANN G** (2025) *Blickbasierte Mensch-Computer-Interaktion im mobilen Umfeld durch KI-gestützte Bildanalyse zur Gerätesteuerung über die verbaute Kamera anhand der Erfassung und Klassifizierung von Augenbewegungen*. In: Repositorium für Naturwissenschaften und Technik (ReNaTe), S. 1 - 23. DOI: 10.34657/20078. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Ableitner, Tobias
94. **BÖTTINGER M, KLOTZ D** (2025) *Demonstratoren für die interdisziplinäre KI-Lehre: Praxisnahe Vermittlung von KI-Kompetenz im Projekt IKID*. In: Whitepaper-Serie zum Forschungsprojekt IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium, S. 1 - 20. DOI: <https://doi.org/10.70481/w86h-ense>. HdM Autor:innen: Klotz, David
95. **DREHER M.** (2025) *Von der Standardisierung zur Targetisierung, Teil 1/4*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: 1-2025, S. 22 - 23. HdM Autor:innen: Dreher, Martin
96. **DREHER M.** (2025) *Von der Standardisierung zur Targetisierung, Teil 2/4*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: 2-2025, S. 16 - 17. HdM Autor:innen: Dreher, Martin
97. **DREHER M.** (2025) *Wo der Verpackungsdruckprozess-Standard an seine Grenzen stößt (Von der Standardisierung zur Targetisierung, Teil 3/4)*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: 3-2025, S. 26 - 28. HdM Autor:innen: Dreher, Martin
98. **DREHER M.** (2025) *Der neue Prozess-Standard im Flexo- und Verpackungsdruck: (Die Targetisierung Von der Standardisierung zur Targetisierung, Teil 4/4)*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: 4-2025, S. 20 - 23. HdM Autor:innen: Dreher, Martin
99. **DREHER M.** (2025) *30 Jahre DFTA-Technologiezentrum: Wegbereiter des Flexodrucks und Vorreiter in der Verpackungstechnik*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: 1-2025, S. 36 - 37. HdM Autor:innen: Dreher, Martin
100. **EICHSTELLER H, HERR P** (2025) *Künstliche Intelligenz für Aufsichtsräte - Individual-Kompetenz vs. Plattform-Effizienz?* In: BOARD - Zeitschrift für Aufsichtsräte, In: 1/2025, S. 40 - 42. HdM Autor:innen: Eichsteller, Harald
101. **ENGELN, A., HAAR, P. & TEICHT, M.** (2025) *Automated Driving - A Field Test to Interior and User Experience*. In: ATZ Automobiltechnische Zeitschrift (betrifft wissenschaftliche Beiträge, nicht sog. „Industriebeiträge“), S. 44 - 48. DOI: 10.1007/s38311-024-2009-1. HdM Autor:innen: Engeln, Arnd; Haar, Patricia; Teicht, Michaela
102. **FEUCHTNER T, ITOH Y, KIYOKAWA K, KRUIJFF E, KUHLEN T, LINDEMAN R, OLIVIER A, PECK T, PLOPSKI A, SIMEONE A, TRUTOIU L, ZIMMERMANN G** (2025) *Working Group on Social Interaction in XR*. In: Dagstuhl Reports, In: Extended Reality Accessibility (Dagstuhl Seminar 24371), S. 54 - 55. DOI: 10.4230/DagRep.14.9.45. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried

103. **GADZIOMSKI P, KOVAC S, MÜLLER M, UEBELGÜNN K, ZIEMANN N, ZERRER L** (2025) *Snapshots from the Future. Perspektiven auf Bibliotheken im Jahr 2035 erlebbar machen*. In: b.i.t.online, In: 28/02, S. 124 - 128. HdM Autor:innen: Seidl, Tobias; Vonhof, Cornelia
104. **ITOH Y, LINDEMAN R, PFEIFFER T, PLOPSKI A, QUARLES J, WELCH G, ZIMMERMANN G** (2025) *Working Group on AI as Enabler for XR Accessibility*. In: Dagstuhl Reports, In: Band 14 Ausgabe 9 Teil 4.7, S. 63 - 64. DOI: 10.4230/DagRep.14.9.45. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried
105. **JANSEN V** (2025) *Synthetische Polymere am Scheideweg*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: VDC 3-2025, S. 66 - 69. HdM Autor:innen: Jansen, Volker
106. **JANSEN V** (2025) *Mikroplastik, Recycling und Kunststoffabfälle - Herausforderungen und Lösungsansätze*. In: VerpackungsDruck & Converting, In: VDC 4-2025, S. 56 - 60. HdM Autor:innen: Jansen, Volker
107. **KACSUK Z** (2025) *A „mi a manga?“ problematika újravizsgálása: Feszültség és kölcsönhatás a stílus versus made in Japan álláspontok között*. In: Replika, In: 2024 (134), S. 317 - 338. DOI: 10.32564/134.1. HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán
108. **KACSUK Z** (2025) *「マンガとは何か」をめぐる問題の再検討: 「様式」論と「日本産」論との間の緊張および相互関係*. In: Manga Studies, In: Volume 1 2025, S. 1 - 18. HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán
109. **KEERL S, SOILHI MZE H, VONHOF C** (2025) *Dritte Orte: Vom Bild des öffentlichen Wohnzimmers in der Stadt und dessen Vermessung*. Erforschung der Nutzung und Dynamik von Bibliotheken als soziale Treffpunkte: Ansätze zur Erfassung von Besucheraktivitäten. In: BuB – Forum Bibliothek und Information, In: 4, S. 174 - 177. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia
110. **LANGE B, ENGSTLER M** (2025) *Stadtrendite – eine Methode zur Wirkungsmessung*. In: Raumentwicklung – ARL-Journal für Wissenschaft und Praxis, In: Blockaden, Heft 2/2025, S. 86 - 87. DOI: 10.60683/s54e-8p85. HdM Autor:innen: Engstler, Martin
111. **LANG M, BÖHM AK, LAEMERS F, HENNIES J, GUTJAHR A, BOGNER B, EGGER N, PISKOREK P, HEITMEIER KA, KERSKEN V, ZIMMERMANN G** (2025) *„BlindDate“: Möglichkeiten der Sensibilisierung von Lehrenden für Bedarfe von Studierenden mit Blindheit und Sehbeeinträchtigung*. In: blind-sehbehindert, In: Band 145, S. 6 - 15. DOI: 10.3278/BSB2501W002. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Gutjahr, Anja; Piskorek, Patricia; Egger, Niklas; Heitmeier, Kathy-Ann; Kersken, Verena
112. **SEIDL T, VONHOF C** (2025) *Gemeinsam in die Zukunft denken – Futures Thinking in Bibliotheken. Warum sich der Blick in die Zukunft lohnt*. In: BuB – Forum Bibliothek und Information, In: 02-03, S. 120 - 123. HdM Autor:innen: Seidl, Tobias; Vonhof, Cornelia
113. **VONHOF C** (2025) *Offen für alle? Warum die Zukunft der Büchereien in ihrer Offenheit liegt. Überlegungen zur Umsetzung des österreichischen Büchereientwicklungsplans*. In: Büchereiperspektiven - Fachzeitschrift des Büchereiverbandes Österreichs, In: 01, S. 42 - 43. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia
114. **WEISSHAUPT M, KAMMERER Y** (2025) *Vorgestellt: Der Studiengang Medien- und Wirtschaftspsychologie (B.Sc.) an der Hochschule der Medien Stuttgart*. In: MedienWirtschaft, In: 22 / 2, S. 37 - 40. HdM Autor:innen: Weißhaupt, Michael; Kammerer, Yvonne
115. **WOLF, S** (2025) *Kreativität im KI-Zeitalter*. In: markenartikel, In: 11/2015, S. 44 - 46. HdM Autor:innen: Wolf, Sebastian
116. **WOLF, S.** (2025) *Kritik am ADC: Wie die Effiesierung den Purpose von Kreativ-Awards untergräbt*. In: Werben und Verkaufen, In: 09.11.2025, S. 1 HdM Autor:innen: Wolf, Sebastian
117. **ZÖLLNER O** (2025) *Stichwort "Intelligenz"*. In: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik, In: 47. Jahrg., Nr. 2, S. 87 HdM Autor:innen: Zöllner, Oliver

Buch (Allein- oder Co-Autor)

118. **SCHUSTER, STEPHEN; RICHTER, JULIANE** (2025) *KI-generierte Menschen in der Markenkommunikation: Zwischen Innovation, Akzeptanz und Verantwortung*. Wiesbaden, Springer Gabler, 1-59 Seiten. ISBN: 978-3-658-49713-2. HdM Autor:innen: Schuster, Stephen; Richter, Juliane
119. **VONHOF C** (2025) *Agiles Arbeiten in Bibliotheken*. Hamburg, Dashöfer, 17 Seiten. ISBN: 978-3-931832-46-9. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia

Buchbeiträge (Allein- oder Co-Autor)

120. **BACHER, S., SCHIFFRER, P. & BURMESTER, M.** (2025) *Das neue Tool ELSI-SAT Health & Care – Projektteams mit ELSI inspirieren*. In Grimm & O. Zöllner (Hrsg.) *Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege – Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung*. Stuttgart, Franz Steiner, S. 157 - 174, ISBN: 978-3-515-13551-1. HdM Autor:innen: Burmester, Michael; Bacher, Sarah; Schiffrer, Patrizia
121. **BERTELE M, HÖGSDAL N, SACH M** (2025) *Wissenschaftliche Weiterbildung zwischen Second und Third Mission der Hochschulen. Eine Stakeholder-orientierte Betrachtung der Weiterbildung als Element der Transferstrategie*. In Hinsken A, Bodo-Hartmann A.-M, Ehinger J (Hrsg.) *Qualität in der wissenschaftlichen und künstlerischen Weiterbildung: Akteur:innen, Organisationen, Gesellschaft* (Bd. 10). Bielefeld, wbv, S. 77 - 88, ISBN: 978-3-7639-7819-9. HdM Autor:innen: Högsdal, Nils; Bertele, Maria; Sach, Martina
122. **BINDER A, FETZER B, GEBERT AM, GINTER M, KOZLOVA J, SCHÄUBLE E, ZÖLLNER O** (2025) *Mensch, Roboter, KI? Szenarien der Verantwortungsabgabe in der häuslichen Pflege*. In Grimm P, Zöllner O (Hrsg.) *Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege. Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung*. Stuttgart, Franz Steiner Verlag, S. 63 - 85, ISBN: 978-3-515-13551-1. HdM Autor:innen: Zöllner, Oliver
123. **BRINK S, HENNING C** (2025) *The functionality of data protection in a digitizing society – a systemic view of control and trust*. In: *Spiecker gen. Döhmman/ Burchard, Christoph* (Hrsg.) *Algorithmic Transformation and Diffusion of Power: Trust, Conflict, Uncertainty and Control*. (Studien zum Datenschutz, Band 80). Baden-Baden, Nomos, S. 91 – 98. HdM Autor:innen: Henning, Clarissa
124. **BRUCKSCHWAIGER C, LUTSCH C, JONAS T, BRODBECK T, LANGE O** (2025) *Empfehlungen für UX Design for Sustainability*. In Lange O, Clasen K (Hrsg.) *User Experience Design und Sustainability*. Status Quo verstehen – Zukunft gestalten. Wiesbaden, Springer Vieweg, S. 37 - 78, ISBN: 978-3-658-45047-2. HdM Autor:innen: Brodbeck, Tanja
125. **DORIA J** (2025) *Kann KI Krankenhaus? Ein Lehrexperiment zum Einsatz von Rollenspielen zur Förderung multiperspektivischer ethischer Reflexionskompetenz*. In Grimm P, Zöllner O (Hrsg.) *Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege: Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung*. Stuttgart, Franz Steiner Verlag, S. 47 - 62, ISBN: 978-3-515-13599-3. HdM Autor:innen: Doria, Jan
126. **GERLICHER, A. BRAUN, A.** (2025) *Cyberphysische Visualisierungstechnik*. In Gerlicher, A., Lahres, M. (Hrsg.) *FlexCAR - Eine Forschungsplattform für das autonome Fahren*. Berlin, Springer Nature, S. 63 - 83, HdM Autor:innen: Gerlicher, Ansgar

127. **GHELLAL S., CIEMER C.** (2025) *MUSEUM*. In Olaf Zimmermann (vom Deutschen Kulturrat) und Felix Falk (vom game-Verband), (Hrsg.) Handbuch Gameskultur 2.0.. Berlin, Olaf Zimmermann (vom Deutschen Kulturrat) und Felix Falk (vom game-Verband),, S. 167 - 172, ISBN: 978-3-947308-70-5. HdM Autor:innen: Ghellal, Sabiha; Ciemer, Celina
128. **GRIMM P** (2025) *Ethik der Interdisziplinarität in der KI- und MTI-Forschung: eine Frage der Haltung?* In Grimm P, Zöllner O (Hrsg.) Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege. Stuttgart, Franz Steiner, S. 109 - 126, ISBN: 978-3-515-13551-1. HdM Autor:innen: Grimm, Petra
129. **GRIMM P** (2025) *Künstliche Intelligenz: Prometheus oder Büchse der Pandora? Herausforderungen für eine narrative Ethik der KI*. In Mahayni Z (Hrsg.) Ethische Fragen im Digitalzeitalter. Bielefeld, aisthesis, S. 135 - 154, ISBN: 978-3-8498-1995-8. HdM Autor:innen: Grimm, Petra
130. **GRIMM P** (2025) *Ethics by Design: Potenziale, Umsetzung und Grenzen*. In Mönig, J-M; Grimm, P; Bernhard, S; Tenbrake, H; Berg-Postweiler, J; Bosen, J; Lemke, C; Mirsch, M; Nolles, C; Röhl, C; Winkens, A-K; Leicht-Scholten, C (Hrsg.) Ethics by Design: Grundlagen, Umsetzung und Grenzen ethischer Technikgestaltung. Baden-Baden, Nomos, S. 41 - 76, ISBN: 978-3-495-99021-6. HdM Autor:innen: Grimm, Petra
131. **GRIMM P; ZÖLLNER O** (2025) *Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege. Grundlegende Überlegungen zu diesem Buch*. In Grimm P; Zöllner O (Hrsg.) Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege: Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung. Stuttgart, Franz Steiner, S. 7 - 16, ISBN: 978-3-515-13552-8. HdM Autor:innen: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver
132. **HEINZEL V, GEORGIADIS S, ENGSTLER M, RANDECKER L** (2025) *Coordination, Leadership, and Cooperation Work of Creative Teams During a Virtual Hackathon for Urban Innovations in Times of Crisis*. In Orel M, Černe M, Wong S I (Hrsg.) Humanizing the Digital Workspace. Cham, Springer, S. 241 - 281, ISBN: 978-3-031-76901-6. HdM Autor:innen: Heinzl, Viktoria; Engstler, Martin; Randecker, Luca
133. **HENNING C, KEBER T, SCHWARTMANN S** (2025) *Hochrisiko-KI-Systeme: Allgemeine und berufliche Bildung*. In: Keber T, Schwartmann R, Zenner K (Hrsg.) KI-Verordnung. Leitfaden für die Praxis (3. Auflage). Heidelberg, C.F. Müller, S. 176-201. HdM Autor:innen: Henning, Clarissa
134. **HÖGSDAL NILS, NARDIELLO JUNE, KLEESSEN PIET** (2025) *Startup-Events als Bindeglied in Startup-Ökosystem im digitalen Zeitalter: Eine Kategorisierung*. In Schallmo Daniel, Pätzmann Jens-Uwe, Clauß Thomas, Mattes Verena (Hrsg.) Entrepreneurship im digitalen Zeitalter. Fallstudien, Ansätze und Tools für Ökosysteme, Geschäftsmodelle und Technologien. Wiesbaden, Springer, S. 279 - 296, ISBN: 978-3-658-46409-7. HdM Autor:innen: Högsdal, Nils
135. **KACSUK Z** (2025) *Reexaminando la cuestión de «qué es el manga»: tensión e interrelación entre las posturas de «estilo» y del «made in Japan»*. In José Andrés Santiago Iglesias (Hrsg.) Manga + Anime. Una mirada transdisciplinar. Gijón, Satori Ediciones, S. 233 - 265, ISBN: 978-84-10404-03-8. HdM Autor:innen: Kacsuk, Zoltán
136. **MICHEL, BURKARD** (2025) *KI-Bilder und das Ende der Wahrheit: die künstliche Aufregung um künstlich erzeugte Bilder*. In Wolfgang Reißmann / Rebecca Venema / Ulla Autenrieth / Niels Brüggem (Hrsg.) Visual Literacy. Bildkompetenzen in den digitalen Medien. Köln, Herbert von Halen Verlag, S. 259 - 278, ISBN: 978-3-86962-701-4. HdM Autor:innen: Michel, Burkard
137. **RICHTER, JULIANE** (2025) *Lehren und Lernen mit Multimedia*. In Hebbel-Seeger, A. (Hrsg.) Hochschullehre lernen, verstehen und gestalten. Wiesbaden, Springer VS, S. 151 - 167, ISBN: 978-3-658-48998-4. HdM Autor:innen: Richter, Juliane
138. **ROCHOW K, BRODBECK T, WACLAWCZYK I** (2025) *Der Ausgangspunkt: Wo stehen wir heute und was brauchen wir in Zukunft?* In Lange O, Clasen K (Hrsg.) User Experience Design und Sustainability. Status Quo verstehen – Zukunft gestalten. Wiesbaden, Springer Vieweg, S. 13 - 36, ISBN: 978-3-658-45047-2. HdM Autor:innen: Brodbeck, Tanja
139. **SANDHU, S** (2025) *Strategische Kommunikation als Institutionalisierungsprojekt? Überlegungen zur Genese einer Leipziger Schule*. In Dühring L, Krebber F, Melzer A, Seiffert-Brockmann, J, Oliveira E (Hrsg.) Kommunikation als Strategie Beiträge zur Kommunikationsforschung in Organisationen. Wiesbaden, Springer VS, S. 239 - 254, ISBN: 978-3-658-48304-3. HdM Autor:innen: Sandhu, Swaran
140. **SCHLÜTER, OKKE** (2025) *Verlag im Medienverbund*. In Nebrig, A., Norrick-Rühl, C., Thomalla, E. (Hrsg.) Handbuch Verlag: Geschichte – Aufgaben – Perspektiven. Berlin, Heidelberg, Verlag. J.B. Metzler, S. 1 - 12, ISBN: 978-3-662-67725-4. HdM Autor:innen: Schlüter, Okke
141. **SEIDL T.** (2025) *Erarbeitung von Erwartungen an die ideale Führungskraft*. In Seidl T, Scherer E, Müller H, Böddicker N, Bernardi P (Hrsg.) Die Methode LEGO® SERIOUS PLAY® an Hochschulen: Einführung und Praxisbeispiele. Düsseldorf, HHU Books, S. 112 - 113, ISBN: 978-3-942412-12-4. HdM Autor:innen: Seidl, Tobias
142. **VONHOF C** (2025) *Orte des Arbeitens - Coworking Spaces in Bibliotheken*. In Freyberg L, Wolf S (Hrsg.) Bibliotheken als Orte im Wandel. Aktuelle Entwicklungen und Konzepte. Wiesbaden, bit Verlag, S. 109 - 126, ISBN: 978-3-9826339-2-3. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia
143. **VONHOF C** (2025) *Gestaltung von Desktop Walkthroughs im Service Design Prozess*. In Seidl T, Scherer E, Müller H, Böddicker N, Bernardi P (Hrsg.) Die Methode LEGO SERIOUS PLAY an Hochschulen. Einführung und Praxisbeispiele. Düsseldorf, hhu.books, S. 125 - 127, ISBN: 978-3-942412-12-4. HdM Autor:innen: Vonhof, Cornelia

144. **WOLF, S.** (2025) *Analoges Denken im digitalen Marketing – Kommunikationspolitik zwischen Effizienz und Effektivität.* In Detscher, S., Hepp, M. (Hrsg.) Praxishandbuch Digitales Management. Wiesbaden, Springer Gabler, S. 1 - 19, ISBN: 978-3-658-46399-1. HdM Autor:innen: Wolf, Sebastian
145. **ZEHEMAYER M, KUPFERSCHMIDT F** (2025) *Mehr Regelbindung im Bürokratieabbau: Analogien aus der Fiskalpolitik zur Begrenzung von Bürokratiebelastungen.* In Dürrschmidt J, Majer C, Pautsch A, Zimmermann-Kreher A (Hrsg.) Jahrbuch des Instituts für Angewandte Forschung 2025. Stuttgart, Boorberg Verlag, S. 235 - 248, ISBN: 978-3-415-07852-9. HdM Autor:innen: Zehetmayer, Matthias
146. **ZIMMERMANN G** (2025) *Barrierefreie E-Books.* In Felsmann C, Jopp B, Sieberns A (Hrsg.) Praxishandbuch Inklusion in Bibliotheken. Berlin, De Gruyter, S. 259 - 270, ISBN: 978-3-11-120563-2. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried
147. **ZÖLLNER, O** (2025) *Digitale Ethik und der Umbau der Gesellschaft. Digitalkompetenz für die Datensphäre.* In Mahayni Z (Hrsg.) Ethische Fragen im Digitalzeitalter. Bielefeld, Aisthesis, S. 47 - 71, ISBN: 978-3-8498-1995-8. HdM Autor:innen: Zöllner, Oliver

Herausgeber:innen Fachbuch

148. **BAUM M, STÖCKMANN C, TERZIDIS O, BERGER E, FELDEN B, FICHTER K, HACK A, HARMS R, HÖGSDAL N, KENSBOCK J, KUCKERTZ A, URBIG D** (Hrsg.) (2025): *FGF-Schriftenreihe. Abstract Proceeding Volume 1. Annual Interdisciplinary Conference on Entrepreneurship, Innovation and SMEs.* Bayreuth, FGF – Forschungsnetzwerk Entrepreneurship, Innovation und Mittelstand e.V., 84 Seiten. ISBN: 978-3-00-085450-7. HdM Herausgeber:innen: Högsdal, Nils
149. **CASTENDYK O, STADLER E** (Hrsg.) (2025): *Strategische Klagen gegen die öffentliche Beteiligung- Herausforderungen für die freie Kommunikation in einer polarisierten Demokratie.* Baden- Baden, Nomos, 460 Seiten. ISBN: 978-3-7560-3172-6. HdM Herausgeber:innen: Stadler, Eva
150. **GERLICHER, A. LAHRES M.** (Hrsg.) (2025): *FlexCAR - Eine Forschungsplattform für das autonome Fahren.* Berlin, Springer, 172 Seiten. ISBN: 978-3-662-69749-8. HdM Herausgeber:innen: Gerlicher, Ansgar
151. **GRIMM P, ZÖLLNER O** (Hrsg.) (2025): *Ethik der Digitalisierung in Gesundheitswesen und Pflege: Analysen und ein Tool zur integrierten Forschung.* Stuttgart, Franz Steiner Verlag, 202 Seiten. ISBN: 978-3-515-13551-1. HdM Herausgeber:innen: Grimm, Petra; Zöllner, Oliver
152. **LINSSEN O, VOLLAND A, YIGITBAS E, ENGSTLER M, BERTRAM M, HANSER E, KALENBORN A** (Hrsg.) (2025): *Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025. Post-Agilität, Resilienz, Transformation.* Bonn, Gesellschaft für Informatik e.V., 234 Seiten. ISBN: 2944-7682. HdM Herausgeber:innen: Engstler, Martin
153. **MÖNIG, J-M; GRIMM, P; BERNHARD, S; TENBRAKE, H; BERG-POSTWEILER, J; BOSEN, J; LEMKE, C; MIRSCH, M; NOLLES, C; RÖHL, C; WINKENS, A-K; LEICHT-SCHOLTEN, C** (Hrsg.) (2025): *Ethics by Design: Grundlagen, Umsetzung und Grenzen ethischer Technikgestaltung.* Baden-Baden, Nomos, 111 Seiten. ISBN: 978-3-495-99021-6. HdM Herausgeber:innen: Grimm, Petra
154. **UMLAUF K, VONHOF C** (Hrsg.) (2025): *Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen.* Hamburg, Dashöfer, 3200 Seiten. ISBN: 978-3-931832-46-9. HdM Herausgeber:innen: Vonhof, Cornelia
155. **WIESENMÜLLER H, OSSWALD A, BRINTZINGER K-R, STÄCKER, T** (Hrsg.) (2025): *"offen. lokal. global."*. 112. BiblioCon, Hamburg 2024. [Halle] / Großebersdorf, VDB / Buchschmiede von Dataform Media GmbH, 156 Seiten. ISBN: 978-3-99165-609-8. HdM Herausgeber:innen: Wiesenmüller, Heidrun

Wissenschaftliche Online-Publikationen

156. **AUER N, ZIMMERMANN G, BÖHM AK, CETIN HA, GUTJAHR A** (2025) *Schritt für Schritt zur digitalen Barrierefreiheit – das SHUFFLE-Reifegradmodell*. URL: https://www.dfn.de/wp-content/uploads/2025/12/DFN_108_download.pdf. DOI: ISSN 0177-6894. 3 Seiten. HdM Autor:innen: Zimmermann, Gottfried; Auer, Nadine; Gutjahr, Anja
157. **EICHSTELLER H, SEITZ J** (2025) *Digital Dialog Insights 2025*. URL: https://www.digital-dialog-insights.com/wp-content/uploads/2025/11/Digital-Dialog-Insights-2025_epaper.pdf. DOI: 10.70481/vxy-jfyq. 30 Seiten. HdM Autor:innen: Eichsteller, Harald; Seitz, Jürgen
158. **GRIMM P, KUHNERT S, SCHLEGEL M** (2025) *Synthetische und geklonte Stimmen im Nachrichtenjournalismus. Ethisches Gutachten und ethische Leitlinien für das Forschungsprojekt GEISST – gefördert durch das BMFTR*. URL: https://hdm-stuttgart.de/grimm/forschung/abgeschlossene_projekte/GEIST/GEIST_Gutachten.pdf. 33 Seiten. HdM Autor:innen: Grimm, Petra; Kuhnert, Susanne; Schlegel, Marcel
159. **PANAHI, TAHIREH; JANSEN, CAROLIN; ANCINA, AMANCAY; BADER, KATARINA; CHOI, JEONG-EUN; HORNUNG, GERRIT; KRÄMER, NICOLE C.; RINSDORF, LARS; SCHÄFER, KARLA; VOGEL, INNA; YANNIKOS, YORK; STEINEBACH, MARTIN** (2025) *Disinformation in Messenger Services: Current Challenges and Recommendations for Legal and Social Measures*. URL: https://duepublico2.uni-due.de/receive/duepublico_mods_00083259. DOI: <https://doi.org/10.17185/duepublico/83259>. 21 Seiten. HdM Autor:innen: Bader, Katarina
160. **VICCARI A, KIENITZ A, EITEL A, HAHN J, GÖLLNER R, LINDNER M, BARDACH L** (2025) *Exploring Roman History through Video Game and Text: Effects of Format and Instructional Framing*. URL: https://doi.org/10.31234/osf.io/fa28t_v1. DOI: 10.31234/osf.io/fa28t_v1. 32 Seiten. HdM Autor:innen: Hahn, Jens-Uwe
161. **ZÖLLNER O** (2025) *Der musikalische Schlusspunkt: "A Day in the Life" von The Beatles (1967)*. URL: <https://blog.kulturwissenschaften.de/der-musikalische-schlusspunkt/>. DOI: 10.37189/kwi-blog/20250113-0830. 4 Seiten. HdM Autor:innen: Zöllner, Oliver
162. **ZÖLLNER O** (2025) *Individuum, Datensatz und Gesellschaft: Anthropologische Aspekte des kategorisierten Menschen in der Digitalität*. URL: https://link.springer.com/rwe/10.1007/978-3-662-70086-0_33-1. DOI: 10.1007/978-3-662-70086-0_33-1. 9 Seiten. HdM Autor:innen: Zöllner, Oliver

Herausgeber:innen wissenschaftliche Zeitschriften

163. **EISENBEIS U, GLÄSER M, GOUNALAKIS G, HESS T, LOBIGS F, NEUBERGER C, SJURTS I** (Hrsg.) (2025): *MedienWirtschaft - Zeitschrift für Medienmanagement und Medienökonomie*. Hamburg, New Business Verlag GmbH & Co. KG, ISSN: 1613-0669 4 Ausgaben im Jahr. HdM Herausgeber:innen: Eisenbeis, Uwe
164. **MITTELBACH J, EULER E, HORSTMANN W, KELLER A, LUX C, MITTLER E, RACHINGER J, SCHWERING S, SEADLE M, UMLAUF K, VOGT H, VONHOF C, WERNER M** (Hrsg.) (2025): *Bibliothek Forschung und Praxis*. Berlin, Boston, DeGruyter Brill, ISSN: 0341-4183 01, 02, 03 / 3 Ausgaben im Jahr. HdM Herausgeber:innen: Vonhof, Cornelia
165. **WIESENMÜLLER H, OSSWALD A, BRINTZINGER K-R, STÄCKER T** (Hrsg.) (2025): *o-bib. Das offene Bibliotheksjournal*. München, Verein Deutscher Bibliothekarinnen und Bibliothekare (VDB) / Ludwig-Maximilians-Universität München, ISSN: 2363-9814 4 Ausgaben im Jahr. HdM Herausgeber:innen: Wiesenmüller, Heidrun

4.2. DRITTMITTEL MIT AUSSCHLIESSLICHEM ODER ÜBERWIEGENDEM FORSCHUNGSBEZUG (KATEGORIE I)

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)										
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr	
1	Jürgen	Seitz	AI Education - passende Lerninhalte mit Semantik finden (AIEDN)	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg	VwV Invest BW - Innovation II	12/1/2022	30/11/2023	429.155,85	85.168,87	
2	Christian	Becker-Asano	Androide Roboter in der externen Anwendung	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	DATIPilot - Sprint	11/1/2024	30/4/2026	178.506,55	120.775,68	
3	Christian	Becker-Asano	Projekt ANDREA als Museumsins-tallation	Mercedes Benz Heritage GmbH		7/1/2024	31/12/2024	35.000,00	35.000,00	
4	Helmut	Wittenzellner	DATIPilot - Sprint - AquaAware: AquaAware - Das intelligente Wassermessgerät für alle und ein Wegweiser für Trinkwasserqualität; TP A	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	DATI Innovations-sprint	11/1/2024	31/10/2025	149.788,84	96.000,00	
5	Christoph	Kunz	ASTRAL - Anticipating STRATEGic Long-term challenges	European Commission	Erasmus+	1/1/2025	31/12/2027	165.122,04	66.088,82	
6	Johannes	Maucher	Identifikation von Dokumenten auf der Basis von Bildaufnahmen aus Bundesdruckerei-Lesegeräten	Bundesdruckerei GmbH, Berlin		9/15/2025	16/3/2026	129.343,58	21.800,00	
7	Christof	Seeger	Bindung durch digitalen Content	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Dati-Pilot	10/1/2024	31/3/2026	146.933,13	83.999,76	
8	Ralph	Tille	Wissenschaftliche Analyse und Validierung von Use-Cases für eine Bildungsplattform	Universität Potsdam (Konsortial-leitung)		10/1/2023	30/6/2025	62.980,00	13.761,60	
9	Ralph	Tille	Wissenschaftliche Analyse und Entwicklung der Interaktionsabläufe von Teil-Applikationen für eine Bildungsplattform	g.a.s.t. Gesellschaft für Akade-mische Studienvorbereitung und Testentwicklung e.V. c/o TestDaF-Institut		1/1/2025	31/3/2025	68.620,00	68.620,00	
10	Nicole	Lindenmann	Kreislauffähige Filamentherstellung aus 3D-Druck-Abfällen	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Würt-temberg	Ideenwettbewerb BWGreenlabs	9/1/2025	31/8/2026	27.790,36	0,00	
11	Ansgar	Gerlicher	Verbundprojekt: Forschungscampus ARENA2036: CARpulse; Teilprojekt: XR basierte nutzerzentrierte Ent-wicklung	BMBF und Projektpartner wie Mercedes-Benz AG	Forschungscam-pus ARENA 2036	1/1/2024	31/12/2028	675.188,37	239.059,76	

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr
12	Alexander	Mäder	Deliberative Kommunikation für erholungsbasierte Nutzungskonflikte im Wald	BMEL, Fachagentur Nachwachsende Rohstoffe e.V., Hofplatz 1, 18276 Gülzow-Prüzen	Kommunikation für Waldnaturschutz und nachhaltige Waldbewirtschaftung	9/1/2022	31/8/2025	227.792,50	102.068,17
13	Armin	Weichmann	Design of Experiment zur Optimierung von Bedruckbarkeitseigenschaften von Verpackungspapier für den Tiefdruck	Omya International		10/1/2024	13/12/2026	110.000,00	54.400,00
14	Katarina	Bader	Fake News in Messengerdiensten erkennen und bekämpfen	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Vernetzung und Sicherheit digitaler Systeme	9/1/2021	28/2/2025	419.061,00	34.400,12
15	Gottfried	Zimmermann	Effiziente Testansätze für digitale Barrierefreiheit	Verschiedene Kunden des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit		1/1/2020	31/12/2026	400.000,00	104.003,37
16	David	Klotz	FACTSBot: Ein System zur KI-gestützten Detektion, Validierung und Bewertung maschinell generierter Inhalte für die Identifikation von Fehlinformationen	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	DATI Pilot Innovationssprint	10/1/2024	30/9/2025	150.032,57	96.702,26
17	Michael	Herrenbauer	Faserspelz – Skalierung der Produktionsanlage und Markteintritt für ein nachhaltiges Polstermaterial	Land Baden-Württemberg	BW Invest	7/1/2025	30/6/2027	227.071,00	21.417,00
18	Christoph	Häberle	Werkzeug- und Stoffoptimierung bei Naturfasertrays für pharmazeutische Schutzverpackungen	Hoffman LaRoche, CH - Basel	privatwirtschaftlich	2/1/2024	30/1/2024	73.500,00	43.500,00
19	Gottfried	Zimmermann	FourWays	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Technik zum Menschen bringen	6/1/2021	28/2/2025	310.158,38	70.268,60
20	Petra	Grimm	GEIST - Künstliche Intelligenz in der Medienproduktion	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)		4/1/2023	30/1/2025	125.514,00	38.281,57
21	Martin	Engstler	GREENPACT	EU Interreg CE	EU-Interreg Central Europe	4/1/2023	31/3/2026	315.700,00	139.568,04

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr
22	Armin	Weichmann	Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformerstellung	Deutsche Bundesstiftung Umwelt		10/18/2021	17/7/2024	191.422,00	22.442,28
23	Andreas	Koch	KI-basierter Videoschnitt bei Live TV-Veranstaltungen - vom Vorschlag für den Regisseur zum vollautomatischen Cut	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg	investBW	9/1/2023	31/8/2025	372.102,00	242.243,00
24	Ansgar	Gerlicher	Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWE)	Innovationsprogramm für Geschäftsmodelle und Pionierlösungen (IGP)	5/1/2025	31/3/2027	176.000,00	67.152,00
25	David	Klotz	IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Förderung der Künstlichen Intelligenz in der Hochschulbildung	12/1/2021	30/11/2025	1.942.415,18	503.361,32
26	Magnus	Pfeffer	Japanese Visual Media Graph 2	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)	Wissenschaftliche Literaturver-sorgungs- und Informations-systeme (LIS), Förderprogramm „e-Research-Technologien“	2/1/2023	31/1/2026	768.600,00	214.964,00
27	Jens-Uwe	Hahn	Kegels4U – Digitales Trainingssystem zur Prävention und Behandlung von Inkontinenz	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg	VwV Invest BW - Innovation II	10/1/2022	31/12/2024	412.214,00	40.615,00
28	Johannes	Maucher	Erforschung und Entwicklung von KI-Verfahren für Polizeibehörden	Innenministerium Baden-Württemberg		1/1/2025	31/12/2027	629.746,43	155.715,00
29	Bernhard	Eberhardt	Forschungsprojekt Kollani: Kollaborative Animation in Echtzeitumgebungen	Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus in Baden-Württemberg	InvestBW	5/1/2023	31/10/2024	94.375,00	29.529,00
30	Petra	Grimm	KoodiKo – Kooperative digitale Kommune durch innovative Kommunikations- und Interaktionsstrategien	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Miteinander durch Innovation	10/1/2023	31/8/2025	135.198,49	74.698,49

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr
31	Sabiha	Ghella	Professionelles Netzwerk zur Förderung Adaptiver, Handlungsbezogener, Digitaler Innovationen in der Lehrkräftebildung in Kunst, Musik und Sport	Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt e. V. (DLR)	Bundesministerium für Bildung und Forschung	7/1/2023	28/2/2026	245.708,95	92.167,78
32	Gottfried	Zimmermann	Reifegradmodell für das Landesmedienzentrum	Landesmedienzentrale (LMZ) BW		9/1/2024	31/7/2026	198.333,33	126.650,00
33	Michael	Burmester	Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)	Mittelstand-Digital	5/1/2023	30/4/2026	1.133.864,00	359.703,86
34	Christoph	Kunz	Making Megatrends Applicable For Individual Opportunity Forecasts And Strategic Development	European Commission	Erasmus+	12/31/2022	30/12/2024	49.321,00	8.504,20
35	Michael	Herrenbauer	ZellPumpM2	MLR Ministerium für Ländlichen Raum BW	Nachhaltige Bioökonomie als Innovationsmotor für den ländlichen Raum	11/1/2023	31/10/2025	266.071,00	112.498,00
36	Michael	Herrenbauer	Intelligenz und integratives Design in der Lebensmittelerwertschöpfungskette für die Entwicklung und Umsetzung innovativer Lebensmittelpackungen entsprechend bioökonomischer Nachhaltigkeitskriterien	European Commission	PRIMA	6/1/2024	31/5/2027	49.993,86	5.456,46
37	Arnd	Engeln	Smarte, Adaptive und Lernbare Systeme für Alle	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)		7/1/2024	30/6/2027	838.389,75	238.282,57
38	Gottfried	Zimmermann	Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle	Stiftung Innovation in der Hochschullehre	Hochschullehre durch Digitalisierung stärken	8/1/2021	31/12/2025	2.589.150,00	466.981,59
39	Johannes	Maucher	KI-basierte Generierung von Text aus tabellarischen Daten	Finanzministerium Baden-Württemberg, Statistisches Landesamt BW		7/1/2025	31/12/2025	50.000,00	50.000,00
40	Yvonne	Kammerer	Automatische Prüfung der Verlässlichkeit von Fragebogen-Items mittels Eye-Tracking	Deutsche Forschungsgemeinschaft, Mathematik und Naturwissenschaften	DFG Sachbeihilfe Basismodul	5/1/2023	30/4/2026	276.240,00	75.078,63

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelaufnahmen im Berichtsjahr
41	Michael	Burmester	TheiaXR - Making the invisible visible for off-highway machinery by conveying extended reality technologies	Horizon Europe	HORIZON-CL4-2022-HUMAN-01-19, Human-Centred And Ethical Development Of Digital And Industrial Technologies 2022	1/1/2023	31/12/2025	620.000,00	70.381,05
42	Jürgen	Seitz	VALUETALES - KI-gestützte Narrative für bessere Geschäftsentscheidungen	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg	Invest BW	11/1/2024	31/10/2025	92.161,00	82.516,00
43	Petra	Grimm	Projektverlängerungsantrag zum BMBF geförderten Projekt ZEN-MRI (Zentrum für Mensch-Roboter-Interaktion)	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Miteinander durch Innovation	9/1/2022	28/2/2026	684.879,07	200.779,07
44	Swaran	Sandhu	Zukunftswerkstatt: KI in der Unternehmenskommunikation Erwartungen, Evaluation und Evolution	Günter Thiele Stiftung	Günter Thiele Stiftung	1/1/2025	31/12/2025	32.400,00	32.400,00
45	Eva	Stadler	Festakt Film 75 Jahre BGH	Bundesgerichtshof		1/1/2025	31/12/2025	5.000,00	5.000,00
46	Bettina	Schwarzer	Capabilities für die Digitalisierung von Lehren und Lernen	Stiftung Innovation in der Hochschullehre	Hochschullehre durch Digitalisierung stärken	4/1/2025	30/6/2028	1.033.065,00	60.012,24
47	Johannes	Maucher	EXIST Forschungstransfer DOKIQ	EXIST BMBF	EXIST Forschungstransfer	7/1/2025	31/12/2026	737.154,58	95.232,00
48	Christoph	Kunz	FIT4FUTURE - Far-Future Strategy Development for STEM Higher Education Teachers	European Commission	Erasmus+	12/1/2021	30/11/2023	71.160,00	12.095,00
49	Christof	Seeger	Entwicklung und Implementierung eines bedarfsgerechten Forschungsdatenmanagements an HAW in Baden-Württemberg	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Digitaler Wandel in Bildung, Wissenschaft und Forschung	10/2/2022	1/10/2025	30.437,16	932,39
50	Bettina	Schwarzer	FutureMediaProf – Verbesserung der zukünftigen Gewinnung professionellen Personals	BMBF	FH Personal	11/1/2025	31/3/2026	1.800.000,00	41.328,67

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie I)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelnahmen im Berichtsjahr
51	Nils	Högsdal	Kompetenzoffensive für mittelständische Unternehmen in der digitalen Ära: Future Skills in AI Literacy, Digital Ethics and Responsible Management, Barrierefreiheit sowie Cyber Security für eine zukunftsfähige, verantwortungsvolle Organisation	L-Bank / ESF	Wissenschaftliche Weiterbildung 2028: Fachkräfte in Zukunftsthemen qualifizieren und neue Bedarfe identifizieren	4/1/2025	30/6/2028	494.399,72	30.825,65
52	Nils	Högsdal	Gründermotor - Plattform für Entrepreneurship Education Begleitforschung	Universität Stuttgart, Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung		5/15/2021	31/12/2025	800.000,00	89.093,99
53	Martin	Engstler	HEIsCITI - HEIs as Innovative Triggers of Sustainability Development in European Cities in Post-COVID19era	European Commission	Erasmus+	12/1/2022	30/11/2025	100.000,00	34.000,00
54	Tobias	Sedl	KI-Coach – Ein digitaler Reflexionshelfer für Studierende	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg	Fellowships für Lehrrinnovationen und Unterstützungsangebote in der digitalen Hochschullehre II (bwDigIFellows II)	9/1/2024	30/11/2025	28.938,50	21.085,65
55	Martin	Engstler	Urban Shift for Green Innovations	European Commission	Erasmus+	9/1/2022	31/8/2025	328.324,00	34.200,00
56	Matthias	Zehetmayer	Strategisches Marketing	Wenigut O. Schäfer /Deike Diers		10/8/2025	15/2/2026	3.000,00	2.250,00
57	Martin	Engstler	Studierendenwettbewerb Baden-Württemberg - Ideen für Nachhaltigkeit und Innovation	Baden-Württemberg Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft	BWPLUS	5/26/2025	25/11/2026	262.953,00	31.500,00

4.3. SONSTIGE DRITTMITTEL MIT INDIREKTEM FORSCHUNGSBEZUG (KATEGORIE II)

Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie II)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr
58	Jens-Uwe	Hahn	Förderung von Augmented Reality im Mathematikunterricht zur Verbesserung des Lernens	ERASMUS, weitergeleitet durch PH Karlsruhe	ERASMUS+	10/1/2025	2/9/2028	52.270,00	20.908,00
59	Bettina	Tabel	Berthold Leibinger Stiftung	Berthold-Leibinger Stiftung	Förderung Erinnerungskultur	10/3/2022	31/12/2027	15.000,00	15.000,00
60	Oliver	Zöllner	Förderung Lernradio einschließlich entsprechender Aus- und Fortbildungsmaßnahmen	Landesanstalt für Kommunikation	Förderung Lernradio Horads	1/1/2023	31/12/2024	100.000,00	100.000,00
61	Yvonne	Kammerer	EXIST Gründungsstipendium: „Kauschla“	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)	EXIST	10/1/2025	30/9/2026	137.500,00	29.500,00
62	Yvonne	Kammerer	EXIST Gründungsstipendium: „Kindori“	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)	EXIST	5/1/2025	30/4/2026	135.500,00	78.000,00
63	Stephen	Schuster	Entwicklung von innovativen Markenkonzeption für ein neues Wasch-, Putz- oder Reinigungsmittel für junge Zielgruppensegmente	Dr. Beckmann Group		3/19/2025	25/6/2025	4.000,00	4.000,00
64	Katarina	Bader	Media Team Französische Filmtage 2025	MFG und LFK über Filmtage Tübingen e.V. Hintere Grabenstraße 20 72070 Tübingen		9/1/2025	30/11/2025	12.102,30	12.102,30
65	Martin	Engstler	Karrieremarktplatz und Karriereobby	Unternehmen und Unternehmensverbände	Direktbeauftragung, ohne Förderprogramm	1/1/2023	31/12/2025	384.000,00	35.000,00
66	Heike	Adel-Vu	EXIST-Gründungsstipendium: „Start2Fix“	Bundeshaushalt; Europäischen Sozialfonds Plus (ESF Plus)	EXIST	4/1/2025	31/3/2026	135.000,00	86.370,90
67	Oliver	Zöllner	Förderung der technischen Infrastruktur des Hochschulradios HORADS	Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg	Förderung der technischen Infrastruktur der Lernradios	1/1/2025	31/12/2025	51.539,71	45.939,28
68	Christof	Seeger	U-media: Educational Program for Students Reporters at University Sport Events	EACA	Erasmus	12/1/2024	31/12/2025	8.000,00	5.600,00

Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie II)									
ID	Vorname Projektleitung	Nachname Projektleitung	Projekttitel	Mittelgeber	Förderprogramm	Laufzeitbeginn	Laufzeitende	Projektvolumen	Mittelentnahmen im Berichtsjahr
69	Ansgar	Gerlicher	InteriorXR	Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK)	EXIST – Existenzgründungen aus der Wissenschaft	11/1/2025	31/10/2026	129.000,00	18.000,00
70	Petra	Grimm	IDEapolis/META 2025	Mischfinanzierung aus öffentlichen und privaten Einrichtungen (LfK BW, rtwe, Wirtschaftsförderung Stuttgart, private Sponsoren)		6/24/2025	24/6/2025	8.150,00	3.424,96

4.4. GESAMTSUMME DER DRITTMITTEL

Gesamtsumme der Drtrtmittel (Kategorie I, Kategorie II)	
	Betrag
Summe der Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug	5.264558,51 €
Summe der sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug	453.845,44 €
Gesamtsumme aller Drittmittel	5.718.403,95 €

4.5. PROMOTIONEN

Promotionen					
Nr	Betreuung an der HdM	Doktorand/in	Thema der Dissertation	Verleihende Institution	Status des Promotionsvorhabens
1	Becker-Asano, Christian	Heisler, Marcel	Maschinelle Lernverfahren zur Simulation menschenähnlichen Verhaltens von androiden Robotern	Universität Bielefeld	laufend
2	Burmester, Michael	Bodrožić-Brnic, Kristina	Künstliche und künstlerische Intelligenz im Dialog: kreative Prozesse im Zentrum der Codes	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
3	Burmester, Michael	Brodbeck, Tanja	Sinnerleben gestalten: Ansätze zur Förderung von Sinn in risikobelasteten Arbeitskontexten mit Off-Highway-Fahrzeugen	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
4	Burmester, Michael	Fink, Vera	User Experience - in menschenzentrierten HCI-Entwicklungsprozessen aus der Perspektive der psychologischen Bedürfnissen	Technische Universität Chemnitz	laufend
5	Burmester, Michael	Fogarascher, Monique	Nachhaltiger Luxus: Zwischen der Notwendigkeit des Nachhaltigkeitsgedanken und der Erfüllung von Luxusbedürfnissen	Universität Würzburg	laufend
6	Burmester, Michael	Haspel, Christina	estehende positive Erlebnisse neu denken: Validierung und Weiterentwicklung der Erlebniskategorien als empirisches Gestaltungsverfahren für interaktive Systeme	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
7	Burmester, Michael	Kulzer-Braun, Manuel	Integration of transdisciplinary research and co-design into an engineering-driven R&I project	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
8	Burmester, Michael // Kammerer, Yvonne	Träuble, Franziska	Erlebnisorientierte Gestaltung von Anwendungen der Künstlichen Intelligenz: Perspektiven der Positiven Psychologie und positiven User Experience	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
9	Curd, Oliver	Runow, Bernfried	Mikrofonarrays in der professionellen Audioproduktion	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
10	Eberhardt, Bernhard	Karge, Andreas	Farbkorrekturverfahren von Bildaufnahme- und Bildwiedergabegeräten	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
11	Eberhardt, Bernhard	Wollet, Benjamin	Visualisierung und Kompression grosser Datensätze	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
12	Eckert, Kai	Rupp, Florian	AI and Open Government Data	Universität Mannheim, Baden-Württemberg	laufend
13	Eisenbeis, Uwe	Ciepluch, Magdalena	Technologie-Adoptionsstrategien in der Digital- und Medienwirtschaft	Universität Osnabrück	laufend
14	Eisenbeis, Uwe	Simoes, David	Erlösmodellkonzeption und -entwicklung in der Digital- und Medienwirtschaft	Bauhaus-Universität Weimar	laufend
15	Eisenbeis, Uwe	Leifheit, Katja	KI in der Bewegtbildproduktion. Eine managementorientierte Perspektive	Bauhaus-Universität Weimar	laufend
16	Engeln, Arnd	Brüggemann, Nuria	Interaktion von Radfahrern mit automatisierten Fahrzeugen im Mischverkehr	Universität der Bundeswehr München	laufend
17	Engeln, Arnd	Florez, Elena	Wohlfühlen im Kfz und Düfte	Universität Ulm	laufend
18	Engeln, Arnd	Hauber, Katrin	Interaktion automatisierter Fahrzeuge im Mischverkehr	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
19	Engeln, Arnd	Niehaus, Friedrich	Guerilla Forschung mit Lkw-Fahrern	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
20	Engeln, Arnd	Preis, Sebastian	Förderung levelkonformen Verhaltens beim automatisierten Fahren	noch offen	laufend
21	Engeln, Arnd	Teicht, Michaela	User Experience und Akzeptanz	Universität Hohenheim	laufend
22	Engeln, Arnd	Grund (geb. Weber), Mareike	Emotionale Bindung zum Kfz	Universität Tübingen	publiziert 2025

Promotionen					
Nr	Betreuung an der HdM	Doktorand/in	Thema der Dissertation	Verleihende Institution	Status des Promotionsvorhabens
23	Engeln, Arnd	Janczewski von, Nikolai	Methods for the systematic consideration of driver's cognitive workload during the development of in-vehicle information systems; Arbeit ist eingereicht und Promotionsverfahren ist eröffnet	Universität Ulm	publiziert 2025
24	Engstler, Martin	Koch de Souza, Larissa	Sustainable Transformation of IT Service Management	Universität Stuttgart	laufend
25	Erxleben, Maria	Schenk, Veronika	Entwicklung eines Leitfadens für das Engineering von kohärenten, optimierten Verpackungssystemen auf Basis einer systemtheoretischen Analyse (Arbeitstitel)	Otto-von-Guericke Universität Magdeburg	laufend
26	Franz, Matthias	Rodriguez, Yadira	Contribution to local sustainable development through Lean management of fruits and vegetables supply chains in Cuba	Universidad de Villa Clara	laufend
27	Gerlicher, Ansgar	Kärger, Larissa	Analyse und Validierung von XR zur Verbesserung der Entwicklung von Beleuchtungskonzepten des Fahrzeuginnenraums als 3. Lebensraum	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
28	Gerlicher, Ansgar	Mihov, Ornella	Evaluierung immersiver Technologien zum methodischen Einsatz bei der Fahrzeugkonzeptforschung	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
29	Gerlicher, Ansgar	Pohl, Marvin	Generative KI in 3D Anwendungen	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
30	Gerlicher, Ansgar	Walker, Zack	XR based reduction of motion sickness in autonomous driving simulation	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
31	Ghellal, Sabiha	Cierner (geb. Retz), Celina	Förderung motorischer, kognitiver und erlebnisbezogener Parameter in Extended Realities: Eine interdisziplinäre Zusammenarbeit an der Schnittstelle Game & Experience Design sowie Bewegungswissenschaften	Universität Stuttgart	laufend
32	Ghellal, Sabiha // Gerlicher, Ansgar	Schneider, Tobias	The Impact of AI Transparency on the User Experience in Autonomous Driving through Multimodal Communication	Glasgow School of Arts	publiziert 2025
33	Grimm, Petra	Doria, Jan	Die Digitalisierung im Kontext narrativer Weltentwürfe des Klimawandels in non-fiktionalen Medien	Universität Passau	laufend
34	Grimm, Petra	Irnleitner, Selina	Narrativer und subjektiver Wert der Privatheit von Jugendlichen in Sozialen Netzwerken unter dem Aspekt der milieuspezifischen Herkunft	TU Dresden	laufend
35	Grimm, Petra	Martin, Anne	Narrativierte Erfahrungen von trans* und nicht-binären Menschen im digitalen Raum	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
36	Grimm, Petra	Schlegel, Marcel	Polit-Influencer - ein neuer Meinungsführertyp: Wie entfachen politisch ausgerichtete YouTuber ihre persuasive Wirkung auf ihre Social-Media-Follower?	Universität Passau	laufend
37	Grimm, Petra	Henning, Clarissa	Das filmische Modell Jugend im Kontext gesellschaftlicher Entwicklung	Universität Passau	publiziert 2025
38	Hahn, Jens-Uwe	Olbrich, Milo	Entwicklung und Evaluation eines Chatbots zur Unterstützung selbstregulierten Lernens	Uni Potsdam	laufend
39	Hahn, Jens-Uwe	Viccari, Amedeo	Cultural communication with games	Universität Tübingen	laufend

Promotionen					
Nr	Betreuung an der HdM	Doktorand/in	Thema der Dissertation	Verleihende Institution	Status des Promotionsvorhabens
40	Herrenbauer, Michael	Hahnemann, Viktor	Developing an evaluation system for biomass from residuals and side streams for the production of fibre based materials	Universität Hohenheim	laufend
41	Hitzges, Arno	Grambau, Jens	Predictive Maintenance mit Social Listening	Universität Dortmund	laufend
42	Högsdal, Nils	Mager, Nicolas	Entrepreneurship Education	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
43	Kammerer, Yvonne	Maas, Laura	Kognitive und soziale Wirkmechanismen in der Mensch-KI-Avatar-Interaktion: Eine experimentelle Analyse von Aufmerksamkeit, Belastung und Erinnerung in digitalen Kommunikationsszenarien	Hochschule Offenburg	laufend
44	Kammerer, Yvonne	Pardi, Georg	The impact of knowledge type as a contextual factor on resource modality selection during initial stages of web search	Universität Tübingen	laufend
45	Kammerer, Yvonne	Pohl, Nada	The relationship between eye-tracking metrics and the comprehensibility of questionnaire items	Universität Tübingen	laufend
46	Koch, Andreas	Eisele, Jona	High Performance Ultrasonic Environmental Sensing based on DL methods	TU München	laufend
47	Lehning, Thomas	Fehm-Danoglidis, Stefan	Das Nachhaltigkeitsparadoxon	noch offen	laufend
48	Maucher, Johannes	Eberhardinger, Manuel	Neural Program Synthesis	Ruhr-Universität Bochum	laufend
49	Maucher, Johannes	Eisemann, Leon	Deep Learning für Szenarien-basiertes virtuelles ADAS/AD-Testing	Promotionsverband Baden-Württemberg	laufend
50	Maucher, Johannes	Grießhaber, Daniel	Low-Resource Learning for NLP	Universität Stuttgart	laufend
51	Maucher, Johannes	Takenaka, Patrick	Integration of Procedural Knowledge into Neural Networks	Universität Stuttgart	laufend
52	Maucher, Johannes	Theodoridis, Johannes	ML based Visual Content Generation	Universität Tübingen	laufend
53	Müller, Michael	Gabert, Melanie	Storytelling in der Erwachsenenbildung	Universität Halle	laufend
54	Rinsdorf, Lars	Rosenberger, Marcella	Die journalistischen und crossmedialen Kompetenzen von Studienanfängern journalistischer Studiengänge. Ein Beitrag für eine Fachdidaktik der hochschulgebundenen Journalismusausbildung.	Katholische Universität Eichstätt	laufend
55	Sandhu, Swaran	Birmele, Francis	Tabus in der Unternehmenskommunikation	Otto-Friedrich-Universität Bamberg	laufend
56	Seitz, Jürgen	Gabrian, Janina	KI Wertschöpfung	noch offen	laufend
57	Seitz, Jürgen	Kottmann, Sven	Noch offen	noch offen	laufend
58	Seitz, Jürgen	Pfefferlein, Yannic	Esport-Sponsoring	noch offen	laufend
59	Seitz, Jürgen	Poehlmann, Michaela	A Qualitative Research on Agile Branding: Conceptualization and Evaluation from a Dynamic Capabilities Perspective in the Start-Up Context	Universidad de Málaga	publiziert 2025
60	Vidackovic, Kresimir	Hube, Natalie	Interaktionen mittels Avataren in Virtual Reality Meetings	Universität Stuttgart	laufend

Promotionen					
Nr	Betreuung an der HdM	Doktorand/in	Thema der Dissertation	Verleihende Institution	Status des Promo- tionsvorha- bens
61	Zimmer- mann, Gott- fried	Ableitner, Tobias	Interaktionsmöglichkeiten für Orthesen in der Rehabilitation	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
62	Zimmer- mann, Gott- fried	Kuhn, Korbinian	Collaborative human supervision and correction of automatic speech recognition for livestream captioning	Universität Tübingen	publiziert 2025
63	Zöllner, Oliver	Monico, Rui-Long	De Ars Fiducia: Physique et métaphysique du billet de banque helvétique	Université de Genève	laufend

4.6. VORTRÄGE

Vortrag	Vortragende:r	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7756	Bader, Katarina	Demokratie im Zeitalter von Social Media	weiterDenken ermöglichen	Mörike-Gymnasium	Göppingen	2/12/2025
7754	Bader, Katarina	Erinnern an die Zeugen, Erinnern ohne Zeugen?	Seminar von Dr. Julian Kümmerle	Universität Stuttgart	Stuttgart	15/7/2025
7757	Bader, Katarina	Königsdisziplin Reportage: Packende Geschichten mit modernen Mitteln erzählen	Medien-Zukunft-Festival	HdM	Stuttgart	11/10/2025
7755	Bader, Katarina	Staatskeptische Kommunikation auf Telegram	Katholische Kirchengemeinde Maximilian Kolbe	Katholische Kirchengemeinde Maximilian Kolbe	Stuttgart	26/1/2025
7753	Bader, Katarina	Wie Transformations-Erfahrungen und aktuelle Verschwörungserzählungen zusammenerzählt werden	Workshop „Post-Soviet Migrants: Memories, News, and Identities“	Universität Passau	Passau	4/6/2025
8000	Becker-Asano, Christian	Androide Roboter interaktiv in Stuttgart	Green AI Day	Stadt Stuttgart	Perkins Park Stuttgart	25/9/2025
8010	Becker-Asano, Christian	Conversations with Andrea: Visitors' Opinions on Android Robots in a Museum	2025 34th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN)	2025 34th IEEE International Conference on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN)	Eindhoven	26/8/2025
8004	Becker-Asano, Christian	Embodied Artificial Intelligence for Autonomous, Social Human-robot Interaction with an Android Robot in a Museum	Bonn Humboldt Award Winners' Forum, The "what, how and why" of AI	Alexander von Humboldt Stiftung	Bonn	23/10/2025
8003	Becker-Asano, Christian	Humanoide und androide Roboter in Deutschland und Japan - Aus der Forschung in den praktischen Einsatz	RoboLab der Stadtbibliothek Stuttgart	Stadtbibliothek Stuttgart	Stuttgart	11/10/2025
7998	Becker-Asano, Christian	Organisation und Durchführung eines „Wine-Tastings mit Roboterkopf KIM“	Besuch der Delegation des Wirtschaftsausschusses der Stadt Stuttgart	HdM	Stuttgart	25/7/2025
7997	Becker-Asano, Christian	Präsentation des Humanoid Lab	Girl's day	HdM	Stuttgart	3/4/2025
8002	Becker-Asano, Christian	Präsentation des Humanoid Labs	Abschlusstreffen von StartUpLab@FH	HdM	Stuttgart	30/9/2025
7996	Becker-Asano, Christian	Präsentation des Roboterkopfes	Veranstaltung des MWK in Biberach zusammen mit Frau Kuhn	MWK	HS Biberach	23/1/2025
7999	Becker-Asano, Christian	Präsentation von KIM	Hausmesse der Firma Exertis	Exertis GmbH	Stuttgart	24/9/2025
8005	Becker-Asano, Christian	Social Understanding for Android Robots	„General Assembly of the Interchange Forum for Reflecting on Intelligent Systems (IRIS)“	Universität Stuttgart	Stuttgart	20/1/2025

Vortrag	Vortragende:r	Titel des Vortrags		Veranstaltung		Veranstalter	Veranstaltungs- ort	Datum
7932	Burmester, Michael	Design for Well-being - Leitstern für die Gestaltung der Zukunft		Verabschiedung Rektor Prof. Dr. Alexander Roos		HdM	Stuttgart	23/10/2025
7928	Burmester, Michael	„Human Experience“ zählt: Warum Zukunft „Design for Well-being“ braucht!		World Usability Day Stuttgart 2025		GermanUPA - Tekom - Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch	Stuttgart	13/11/2025
7931	Burmester, Michael	Menschzentrierte Transformation Zukunft denken, Organisation nachhaltig gestalten		Menschzentrierte Transformation: Zukunft denken, Organisation nachhaltig gestalten		Mittelstand-Digital Zentrum Fokus Mensch	Stuttgart	20/5/2025
7927	Burmester, Michael	Positive Psychologie als Innovationsfaktor? Gestaltung digitaler Technologie und KI mal anders!		Lunch Lecture Positive Psychologie		Universität Lübeck	Lübeck	12/6/2025
7926	Burmester, Michael	Understand. Integrate. Benefit		Mensch und Computer 2025 - Usability Professionals		Gesellschaft für Informatik e. V. und GermanUPA e. V.	Chemnitz	1/9/2025
8198	Butterer, Nina	Vertrauen durch Design: Wahrnehmung von virtuellen Assistenten im ERP-Kontext		Forschungskolloquium des Instituts für Psychologie TU Chemnitz		TU Chemnitz	TU Chemnitz	16/12/2025
8170	Curdtt, Oliver	Abmischung Big Band		Vortrag/ Praxisworkshop		University of Applied Sciences St. Pölten	University of Applied Sciences St. Pölten	1/10/2025
8168	Curdtt, Oliver	Big Band Mikrofonierung		Vortrag		University of Applied Sciences St. Pölten	University of Applied Sciences St. Pölten	30/9/2025
8167	Curdtt, Oliver	Sounddesign in der Lehre		Sounddesign Panel im Rahmen der 33. Tonmeistertagung in Düsseldorf		Verband Deutscher Tonmeister (VDT)	Congress Centrum Düsseldorf	14/11/2025
7668	Dörsam, Barbara	KI - Klimaretter oder Klimakiller?		KI-Ringvorlesung der Fakultät 3 der HdM		HdM	Stuttgart	4/11/2025
7656	Dörsam, Barbara	Mit SECT zum Lernerfolg		SharePointForum Stuttgart 2025		Stuttgarter SharePoint-Forum	Internationales Begegnungszentrum (IBZ), Stuttgart	9/12/2025
7659	Dörsam, Barbara	Mit SECT zum Lernerfolg		LearningAID 2025		Ruhr-Universität Bochum	Ruhr-Universität Bochum	2/9/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7666	Dörsam, Barbara	NEW TEACHING APPROACHES FOR COMPLEX SOFTWARE BECAUSE TRADITIONAL APPROACHES FAIL BOTH FOR STUDENTS AND CHATGPT	ICERI 2025, 18th annual International Conference of Education, Research and Innovation	IATED - International Academy of Technology, Education and Development	Sevilla	10/11/2025
7657	Dörsam, Barbara	SECT - A SMART TEACHER FOR A SMARTER CODING EXPERIENCE	EduLearn 2025, 17th annual International Conference on Education and New Learning Technologies	IATED - International Academy of Technology, Education and Development	Palma de Mallorca	1/7/2025
7665	Dörsam, Barbara	Wie gehen wir mit der KI in der Lehre um? Beispiele aus der Softwareentwicklung	Connectival 2025	HdM	Stuttgart	17/10/2025
8174	Eichsteller, Harald	Digitalisierung im Aufsichtsrat - Mehrwert durch Innovation	Arbeitskreis deutscher Aufsichtsrat AdAR e.V. / diligent	Arbeitskreis deutscher Aufsichtsrat AdAR e.V. / diligent	Frankfurt	15/5/2025
8175	Eichsteller, Harald	KI für Aufsichtsräte - Praxis-Einsatz für die Aufsichtsratsarbeit	Exzellenz-Workshop beim 13. Frankfurter Aufsichtsratstag 2025	Arbeitskreis deutscher Aufsichtsrat AdAR e.V.	Frankfurt	30/9/2025
8176	Eichsteller, Harald	Künstliche Intelligenz für Bank- und Kapitalmarktrechtler, ChatGPT 5 und NotebookLM – Praxis-Einsatz für Mandatsbearbeitung	22. Tag des Bank- und Kapitalmarktrechts	Deutscher Anwaltverein - Arbeitsgemeinschaft Bank- und Kapitalmarktrecht	Hamburg	21/11/2025
8277	Eisenbeis, Uwe // Simoes, David	5 Jahre Spotify & Co. – Eine Analyse von Erlösmodellen, Versionierungsstrategien und Preisstrukturen von Musikstreaming-Plattformen	Jahrestagung der Fachgruppe Medienökonomie, Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V. (DGPUK)	Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften, Salzgitter / Fachgruppe Medienökonomie, Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft e.V. (DGPUK)	Salzgitter	18/9/2025
8279	Eisenbeis, Uwe // Simoes, David	The Evolution of Revenue Models, Pricing Structures, and Versioning Strategies of Streaming Services	Annual Conference European Media Management Association (emma)	Luiss Business School / European Media Management Association (emma)	Rom	4/6/2025
8280	Eisenbeis, Uwe // Simoes, David	Who Owns the Technology of the Future? – An analysis of investment and acquisition strategies in Artificial Intelligence technologies of large media conglomerates	The World Media Economics & Management Conference 2025	University of Warsaw	Warschau	21/5/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
8278	Eisenbeis, Uwe // Simoes, David // Ciepluch, Magdalena	„AI-Technology Ownership“ als „Media Ownership“ in Zeiten der „Postdigitalität“. Erkenntnisse einer empirischen Analyse des KI-Investitions- und Akquisitionsverhaltens von Digital- und Medienkonzernen	Jahrestagung Fachgruppe Medienökonomie, Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK)	Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften, Salzgitte / Fachgruppe Medienökonomie, Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK)	Salzgitte	18/9/2025
7963	Engstler, Martin // Koch de Souza, Larissa	Digitale Souveränität trifft Circular Economy - Analyse von Schnittstellen für eine nachhaltige und souveräne Transformation	AKWI-Jahrestagung 2025: Cybersicherheit und Künstliche Intelligenz: Innovationen für eine sichere digitale Zukunft	Gesellschaft für Informatik e.V., Arbeitskreis Wirtschaftsinformatik AKWI	Kiel	10/9/2025
7962	Engstler, Martin // Koch de Souza, Larissa	Sustainable Transformation of IT Service Management: A Review of the ITIL-Framework and Its Alignment with Circular Economy Principles	11th Sustainable Development Conference	Tomorrow People Organization	Bangkok	17/5/2025
7964	Engstler, Martin // Koch de Souza, Larissa	Zwischen Agilität und Resilienz: Spannungsfelder und das Potenzial post-agiler Ansätze in digitalen Plattformen	Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025. Post-Agilität, Resilienz, Transformation	Gesellschaft für Informatik e.V., Fachgruppen WI-PM und WI-VM	Hamel	20/1/2025
7965	Engstler, Martin // Koch de Souza, Larissa // Randecker, Luca	Wege zur Post-Agilität: Eine Analyse der letzten zehn Jahre PVM-Fachtagung	Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2025. Post-Agilität, Resilienz, Transformation	Gesellschaft für Informatik e.V., Fachgruppen WI-PM und WI-VM	Hamel	20/1/2025
8211	Fröhlich, Jan	Diversity-Panel 2025	Hamburg Open 2025	RISE und FKTG	Hamburg	14/1/2025
7518	Gerlicher, Ansgar	Stand der Forschung zu Extended Reality - Herausforderungen und Potenziale für die Polizei	XR Innovation Day Polizei BW	Polizei BW	I-Hub Polizei BW, Bad Canstatt	12/1/2025
7585	Ghella, Sabiha	Games for Animation Artists	Workshop 2 Tage	Institute Of Art Design + Technology - Dun Laoghaire	Dun Laoghaire	16/1/2025
7579	Ghella, Sabiha	Serious Games	International Week Universidade Europeia IADE IPAM	Universidade Europeia IADE IPAM	Madrid	22/10/2025
7861	Gresse, Christopher	Persönlichkeitsmerkmal Integrität - Anwendung als zusätzliches Kriterium bei der Allokation von Wagniskapital	G-Forum Jahreskonferenz 2025	HdM	Stuttgart	18/9/2025

Vortrag	Vortragende:r	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7439	Grimm, Petra	Bildung im KI-Zeitalter neu denken? Chancen, Grenzen und ethische Perspektiven	Digitaalkongress 5 - Der Fachtag für digitale Bildung: Zwischen Faktencheck und Prompting - Critical Thinking im Unterricht	Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL)	online	26/1/2025
7435	Grimm, Petra	Die 10 Gebote der KI-Ethik: Was bedeutet KI-Kompetenz?	26. Element-i-Kongress 2025 „Gemeinsam in die Zukunft: Menschsein in der digitalen Welt“	26. Element-i-Kongress 2025	Stuttgart	17/7/2025
7432	Grimm, Petra	Ethik der Digitalisierung in der Weiterbildung: Verantwortung, Werte und Haltung	Agogis	Agogis	Zürich	13/3/2025
7436	Grimm, Petra	Ethische Kompetenz im Medienbetrieb	Workshop für die BLM	Bayerische Landeszentrale für Neue Medien (BLM)	München	24/7/2025
7429	Grimm, Petra	Jung sein in Mecklenburg-Vorpommern: Medienschutz	Öffentliche Anhörung der 33. Sitzung der Enquete-Kommission „Jung sein in Mecklenburg-Vorpommern“ des Landtags von Mecklenburg-Vorpommern	Landtag von Mecklenburg-Vorpommern	Schwerin	24/1/2025
7437	Grimm, Petra	Kann KI moralisch sein? - Ethik in unsicheren Zeiten	Akademiegespräch-Reihe	Katholische Akademie in Bayern	München	21/10/2025
7433	Grimm, Petra	KI und Ethik	Internationale Strategietage (IST)	dm Drogeriemarkt GmbH	Karlsruhe	9/4/2025
7431	Grimm, Petra	Können Sprachautomaten Ethik?	Jahrestagung 2025 des Netzwerks Medienethik	Netzwerk Medienethik und Akademie für politische Bildung Tutzing	Tutzing	20/2/2025
7438	Grimm, Petra	Künstliche Intelligenz in der Wissenschaftskommunikation und politischen Entscheidungsfindung	Forum Wissenschaftskommunikation	Forum Wissenschaftskommunikation	Stuttgart	4/12/2025
7434	Grimm, Petra	Was macht KI mit Tod?	Veranstaltungsreihe „Was macht KI mit...?“	ZEIT-Stiftung Bucerius	Hamburg	3/7/2025
7430	Grimm, Petra // Kuhnert, Susanne	Ethische Werte beim Einsatz von Sprach- und Stimmsynthese in den Medien	Jahrestagung 2025 des Netzwerks Medienethik	Netzwerk Medienethik und Akademie für politische Bildung Tutzing	Tutzing	20/1/2025
8166	Herfort, Melanie	AI Revolution in Creative Industries? An Empirical Analysis of AI Adoption among German Marketing, Media, and Advertising Services	The World Media Economics and Management Conference 2025	The World Media Economics and Management Conference 2025	Warschau, University of Warsaw	21/5/2025
7844	Heueroth, Dirk	Aktuelles aus der Cyber-Sicherheit	Security Day	HdM	Stuttgart	12/12/2025
7869	Hodrius, Manuel	Using Reverse Engineering to Bridge Design Theory and Manufacturing Practice	2025 Design Research Society (DRS) Special Interest Group (EdSIG) LearnXDesign conference	Design Research Society	Aveiro	23/9/2025

Vortrag	Vortragende:r	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungs- ort	Datum
7732	Höft, Anja	Agiles Projektmanagement	Young Entrepreneurship Education Program	NxtGn	Stuttgart	28/1/2025
7735	Höft, Anja	Ambidextrie als unfair advantage für den Mittelstand	Basecamp	NxtGn	online	1/4/2025
7737	Höft, Anja	Business Model Innovation in the creative industries	Guest Lecture at Portland State University	Portland State University	Portland, OR	8/10/2025
7744	Höft, Anja	Innovation between efficiency and search	Townhall Rentschler Biopharma SE	Rentschler Biopharma SE	online	10/12/2025
7731	Höft, Anja	Innovation Mindset	Innovation Ambassadors - NxtGn	NxtGn	Stuttgart	23/10/2025
7733	Höft, Anja	Innovation x Employer Branding - was diese beiden Themen gemeinsam haben	C-HRO & HR-Tech Dinner	NxtGn	Stuttgart	6/11/2025
7736	Höft, Anja	Research opportunities with Faculty „information & communication“ between OSU x HdM	Exchange with Oregon State University	Oregon State University	Corvallis, OR	2/10/2025
7734	Höft, Anja	Warum Innovation Strategie braucht	Certificate of Innovation & Co-Creation	NxtGn	Stuttgart	2/7/2025
7743	Höft, Anja	Wie viel Innovation darfs sein?	Townhall Rentschler Biopharma SE	Rentschler Biopharma SE	Laupheim	15/9/2025
8310	Högsdal, Nils	Generative AI in innovation management: Opportunities and challenges in the application of large language models for innovation methods	G-Forum 2025 - Annual Interdisciplinary Conference on Entrepreneurship, Innovation and SMEs	HdM	Stuttgart	18/9/2025
7253	Högsdal, Nils	Innovation und Wertschöpfung im Mittelstand	Zukunftsforum Genossenschaft 2025	Baden-Württembergischer Genossenschaftsverband e.V.	Stuttgart	17/2/2025
7702	Högsdal, Nils	Moving the Needle in Entrepreneurship Education and Bridging the Gaps	CEEC - California Entrepreneurship Educators Conference	The Lavin Center for Entrepreneurship at San Diego State University	San Diego State University	25/4/2025
8307	Högsdal, Nils	Moving the Needle in Entrepreneurship Education and Bridging the Gaps	11th California Entrepreneurship Educator's Conference (CEEC) 2025	Lavin Entrepreneurship Center	San Diego State University	25/4/2025
8312	Högsdal, Nils	Opening Keynote	International Entrepreneurship Education Summit	HdM	Stuttgart	28/11/2025
8311	Högsdal, Nils	RethinkingEntrepreneurship Education for the other 99% - what are we missing	International Entrepreneurship Education Summit	HdM	Stuttgart	28/1/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
8315	Högsdal, Nils	Rethinking Entrepreneurship Education for the Other 99 % - Why Cows and Zebras Deserve More Attention Than Unicorns	Entrepreneurship Education Lab	HTW Dresden: Hochschule für Technik und Wirtschaft, DAAD	HTW Dresden	26/9/2025
8318	Högsdal, Nils	Sieben Wege zurück an die HdM	Connectival	HdM	Stuttgart	17/10/2025
8309	Högsdal, Nils	The next unicorn or just another cow - Business models in "Die Höhle der Löwen"	G-Forum 2025 - Annual Interdisciplinary Conference on Entrepreneurship, Innovation and SMEs	HdM	Stuttgart	18/9/2025
8313	Högsdal, Nils	Two stories of one Business – Running a Premortem to find risks and opportunities in Entrepreneurship Education	International Entrepreneurship Education Summit	HdM	Stuttgart	28/1/2025
8316	Högsdal, Nils	Wissenschaftliche Weiterbildung? Vom Certificate of Innovation & Co-Creation zum Master in Digital Innovation	Kooperation Unternehmen und Hochschule	Südwestmetall und Südwissen	Südwestmetall	3/12/2025
8314	Högsdal, Nils // Schneider, Hannah	When Systems Fail: A Premortem Approach to Resilient Entrepreneurship Education	3E Conference – ECSB Entrepreneurship Education Conference	Strascheg Center for Entrepreneurship (SCE), HM Munich University of Applied Sciences (HM), European Council for Small Business and Entrepreneurship (ECSB)	Hochschule München	24/5/2025
8302	Jansen, Volker	The Future of Print Media	Digital Printing Summit	EBNER MEDIA GROUP GmbH & Co. KG	Dortmund	11/9/2025
8301	Jansen, Volker	Transformation, Sustainability, and the Paper Industry's Next Chapter	IGEPA Jahrestagung	IGEPA	Amsterdam	4/11/2025
8300	Jansen, Volker	Unplugged Peering into the Future: The Transformation of Print Media	16th China Printing and Packaging Academic Annual Conference and Technology Integration Innovation Development Forum	Xi'an University of Technology; Beijing Key Laboratory of New Technology of Packaging & Printing	Xi'an	14/11/2025
7914	Kacsuk, Zoltán	An example Tiny Use Case: A virtual census of anime characters	Seminar introducing the Japanese Visual Media Graph	Facultat de Ciències de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona	Universitat Autònoma de Barcelona	21/10/2025
7913	Kacsuk, Zoltán	Introducing the Japanese Visual Media Graph	Evening discussion „The pleasures of Anime and Manga Fandom“	Kulturwissenschaftliches Institut Essen (KWI)	Essen	25/3/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7910	Kacsuk, Zoltán // Roth, Martin	An Exploration of the Profession Based Structure of the Japanese Anime Industry via Patterns in Career Trajectories as Seen through Credits Information	Mechademia Conference on Asian Popular Cultures 2025	Mechademia, Kyoto International Manga Museum and Kyoto Seika University	Kyoto	7/6/2025
7911	Kacsuk, Zoltán // Roth, Martin	Metadatenanalyse als Methode für die japanbezogene Medienforschung	19. Deutschsprachiger Japanologentag	Japanologie Frankfurt	Johann Wolfgang von Goethe-Universität Frankfurt am Main	22/8/2025
7903	Kacsuk, Zoltán // Roth, Martin	The Impact of Dataspace (on Metadata Analytics) Illustrated by the Virtual Census of Characters in the Japanese Visual Media Graph	The 4th EAJS Japan Conference	The European Association for Japanese Studies (EAJS)	Tohoku University, Sendai	20/9/2025
7587	Kirenz, Jan	Agentic AI: Frameworks and Use Cases	Zoi Impactful AI talks	Zoi TechCon GmbH	online	27/11/2025
8199	Kirenz, Jan	Wie denkt die Maschine? Zwischen Rechnen und Verstehen – Technische Grundlagen der KI verständlich erklärt	KI-Ringvorlesung der Fakultät 3 der HdM	HdM	Stuttgart	14/10/2025
8341	Klotz, David	Applying AI To Real-World Problems	AI Summer School 2025, Amsterdam	Hogeschool van Amsterdam	Amsterdam	19/5/2025
8340	Klotz, David	Gesprächssalon „KI in der Lehre“	IDeapolis 2025	HdM	Stuttgart	24/6/2025
8339	Klotz, David	MCP-Server als Brücke zwischen KI-Agenten und bestehender Systemlandschaft	IT-Management im Versicherungsunternehmen	summit GmbH, Leipzig	Leipzig	20/11/2025
7966	Koch de Souza, Larissa	Sustainable Transformation of IT Service Management: A Review of the ITIL-Framework and its Alignment with Circular Economy Principles	THE 16TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOFTWARE BUSINESS (ICSOB 2025)	Universität Stuttgart	Stuttgart	24/11/2025
8147	Kunz, Christoph	A Workshop Methodology for Eliciting Hopeful Climate Imaginaries	The Social Impact of Climate Fiction: A Cross-Disciplinary Conference	Department of Culture and LanguageSDU Climate ClusterSDU SCC Elite Center PACACentre for Integrative Innovation Management (C*12M)Department of Business & Management (DBM)	Odense	27/5/2025
8148	Kunz, Christoph	Future Skills Lab	HighTech Summit	bwcon GmbH	Reutlingen	19/11/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
8101	Mäder, Alexander	Erholungskonflikte deliberativ bearbeiten. Impulse aus dem Projekt „Wir im Wald“	Forstwissenschaftliche Tagung 2025	Universität Freiburg	Universität Freiburg	1/10/2025
8100	Mäder, Alexander	Journalismus und Unsicherheit	Next Frontiers Workshop	Universität Stuttgart	Stuttgart	5/6/2025
8099	Mäder, Alexander	Uncertainties regarding the future of our planet: How should journalists communicate them?	EITA Teachers' Training 2025	European Journalism Training Association (EJTA)	Sapienza - Università di Roma	23/5/2025
8226	Melchior, Frank	Klangmobil – Ein mobiles 3D-Audio System für den Einsatz an Schulen	tmt33 - Tonmeistertagung 2025	Verband Deutscher Tonmeister (VDT)	Düsseldorf	15/11/2025
8225	Melchior, Frank	Produktion von Demonstrationsmaterial zur akustischen Musikproduktion auf Basis von Ensembleaufnahmen im reflexionsarmen Raum	tmt33 - Tonmeistertagung 2025	Verband Deutscher Tonmeister (VDT)	Düsseldorf	14/11/2025
7718	Melchior, Frank	Tonregie mit variabler Akustik für Wiedergabe mittels Soundbar und diskretem 3D-Lautsprecher Setup	tmt33 - Tonmeistertagung 2025	Verband Deutscher Tonmeister (VDT)	Düsseldorf	12/11/2025
7929	Meth, Hendrik	Identifying technique differences in professional alpine skiing based on Human Pose Estimation models	IACSS 2025, Tokyo, Japan	International Association of Computer Science in Sport (IACSS)	Tokyo	14/9/2025
7930	Meth, Hendrik	Sports Analytics: Research and Practice	Besuch der Delegation KMITL an HdM	HdM	Stuttgart	2/7/2025
7907	Pfeffer, Magnus	Das Projekt Japanese Visual Media Graph	DeDeCo Anime- und Manga-Convention 2025	DeDeCo e.V.	Dresden	23/2/2025
7904	Pfeffer, Magnus	Introducing the Japanese Visual Media Graph	Seminar introducing the Japanese Visual Media Graph	Facultat de Ciències de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona	Universitat Autònoma de Barcelona	21/10/2025
8246	Pfeffer, Magnus	Navigating the AI-Driven Metadata Landscape: A Human-Centered Approach	International Conference on Economics and Business Information (INCONECSS) 2025	ZBW – Leibniz Information Centre for Economics	Berlin	15/5/2025
8247	Pfeffer, Magnus	Tech Talk: Japanese Visual Media Graph	Vortragsreihe „Tech Talk“ der Universitätsbibliothek Tübingen	Universitätsbibliothek Tübingen	Tübingen	25/3/2025
7901	Pfeffer, Magnus	Utilizing Specialized Smaller Datasets for Anime-Manga Research in Conjunction with the Japanese Visual Media Graph	Mechademia Conference on Asian Popular Cultures 2025	Mechademia, Kyoto International Manga Museum and Kyoto Seika University	Kyoto	7/6/2025

Vortrag	Vortragende:r	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungs- ort	Datum
7905	Pfeffer, Magnus // Kacsuk, Zoltán	Introduction to Digital Humanities with the Japanese Visual Media Graph project	Invited lecture as part of Prof. Bryan Hikari Hartzheim's „Methods in Media Studies“ course	Graduate School of International Culture and Communication Studies, Waseda University, Tokyo	Waseda University, Tokyo	3/6/2025
7902	Pfeffer, Magnus // Roth, Martin // Kacsuk, Zoltán	From Tiny Use Cases to JVMG Labs: An iterative approach to infrastructure development and training in the Japanese Visual Media Graph project	Global Digital Humanities Symposium 2025	Digital Humanities at Michigan State University	online	3/4/2025
6508	Pies, Judith	The Crypto Dilemma: Rethinking Tech Journalism for Informed Publics	EPISTEMIC CHALLENGES AND DEMOCRATIC ACCOUNTABILITY IN EUROPEAN MEDIA CONFERENCE	University of Helsinki	Helsinki	25/10/2025
8222	Pohl, Nada	„Eye“ do not understand! Analyzing the roles of negation and reading comprehension ability in comprehension difficulties with questionnaire items using eye-tracking	35th Annual Meeting of the Society for Text & Discourse	University of Padua / Society for Text & Discourse course	Padua	11/7/2025
8286	Pohl, Nada	The relationship between reading comprehension ability and comprehension difficulties with questionnaire items of varying complexity – an eye-tracking study	Workshop on Individual Differences in Reading (IndiREAD)	Universität des Saarlandes	Saarbrücken	27/11/2025
8285	Pohl, Nada	The role of reading comprehension ability in comprehension difficulties with negated questionnaire items – an eye-tracking study	3rd Workshop on Eye Movements and the Assessment of Reading Comprehension (MultiPEYE)	Universität Stuttgart	Stuttgart	6/6/2025
7916	Richter, Juliane	From passive to metacognitive: The role of mode of engagement for lasting learning with technology	12. Tagung der Gesellschaft für Empirische Bildungsforschung (GEBF)	GEBF Gesellschaft für Empirische Bildungsforschung	Mannheim	16/3/2025
7917	Richter, Juliane	The Role of Cognitive and Metacognitive Engagement for Lasting Learning	21st Biennial Conference of the European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI)	European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI)	Graz	25/8/2025
7846	Rohrbach, Stefan	Interacting with Gen Z: How Age Moderates the Effects of Carousel Ads	International Conference on Research in Advertising (ICORIA)	European Advertising Academy (EAA)	Rotterdam	26/6/2025
8350	Sandhu, Swaran	AI Acceleration @ARAG? or What is your Trust Moment with AI?	International Comms Meeting ARAG AG	ARAG AG	Düsseldorf	29/10/2025

Vortrag	Vortragender	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
8352	Sandhu, Swaran	KI in der Unternehmens-Kommunikation: Erwartungen, Evaluation, Evolution – ein Werkstattbericht	Exzellenz durch Unternehmenskommunikation in der Stakeholder-Economy: Entwicklungen, Herausforderungen, Chancen	Günter Thiele Stiftung / Akademische Gesellschaft für Unternehmensführung und Kommunikation	Berlin	21/1/2025
8349	Sandhu, Swaran	Public Relations ohne Relations? Plädoyer für eine netzwerktheoretische Perspektive	Symposium „PR und Gesellschaft“	PR-Forschende Deutschland	Offenburg	15/5/2025
8342	Sandhu, Swaran	Relevanz von Künstlicher Intelligenz in der Unternehmenskommunikation	Zukunftswerkstatt KI	HdM	Stuttgart	28/2/2025
8351	Sandhu, Swaran	Was hat Sushi mit Organisationskommunikation zu tun?	Akademische Feier zu Ehren von Mark Eggert	Universität Zürich / fög - Forschungszentrum Öffentlichkeit und Gesellschaft	Zürich	7/11/2025
8343	Sandhu, Swaran	Wie lässt sich der Einsatz von KI messen?	Zukunftswerkstatt KI in der Unternehmenskommunikation	Akademische Gesellschaft für Unternehmensführung und Kommunikation	Frankfurt/Main, Clairant	2/6/2025
7831	Schlör, Katrin	Aufwachsen heute: Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz	digitaler Fachtag „Digitales Aufwachsen begleiten. Altersgerechter Schutz in der Kinder- und Jugendhilfe.“	Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg	online	8/10/2025
7828	Schlör, Katrin	Behinderungsbilder in Kindermedien. (Un)Sichtbarkeit zwischen Repräsentanz und Stereotypisierung	Fachtag „Jenseits der Klischees. Behinderung in den Medien - verschiedene Blickwinkel“	Kultur vom Rande (Lebenshilfe Reutlingen e.V., BruderhausDiakonie, Behindertenhilfe Reutlingen, Stadt Reutlingen Kulturamt)	VHS Reutlingen	21/5/2025
7830	Schlör, Katrin	Das Angebot an Kinderfernsehen der öffentlich-rechtlichen Sender. Eine kritische Betrachtung auf Umfang und Inhalt	Tagung „BILDUNG IN FILM & FERNSEHEN. Von der Sendung mit der Maus bis Löwenzahn - Wie unsere Kindheitshelden uns bis heute beeinflusst haben“	Friedrich-Naumann-Stiftung für die Freiheit	Gummersbach	4/10/2025
7834	Schlör, Katrin	Digitale Teilhabe von Familien	Ausschussitzung „Medien und Familie“ des Landesfamilienrats Baden-Württemberg	Landesfamilienrat Baden-Württemberg	Stuttgart	11/12/2025
7836	Schlör, Katrin	Einmal HdM und zurück	KarriereTalk des Studiengangs Bibliothek und digitale Information	HdM	Stuttgart	27/5/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7832	Schlör, Katrin	Medienerziehung unter herausfordernden Bedingungen. Ein Gespräch	Online-Fachtagung „Eltern besser erreichen – Handlungsansätze für die Medienpädagogik“	Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)	online	28/10/2025
7833	Schlör, Katrin	Medienpädagogik in der Hochschulbildung	2. Fachaustausch Medienbildung in Bibliotheken	Fachgruppe Medienbildung in Bibliotheken (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur)	Oldenburg	13/11/2025
7829	Schlör, Katrin	Medienpädagogik und politische Bildung. Was Bertolt Brecht, Bibi Blocksberg und Checkerin Marina mit digitaler Teilhabe und Demokratieförderung zu tun haben	element-i Bildungskongress	element-i	Stuttgart	17/7/2025
7450	Schmitz, Roland	Introduction to Post-Quantum Cryptography	HdM Quantum Day	HdM	Stuttgart	6/6/2025
7771	Schuster, Stephen	Conversational Branding - KI-generierte Sprachassistenten in der Markenkommunikation	AI in Action	WongDoody (an infosys company)	Hamburg	12/11/2025
7772	Schuster, Stephen	Conversational Branding - KI-generierte Sprachassistenten in der Markenkommunikation	AI in Action	WongDoody (an infosys company)	Stuttgart	5/11/2025
7773	Schuster, Stephen	KI-generierte Menschen in der Werbung	Strategiekonferenz - StratCon	GWA (Gesamtverband der Kommunikationsagenturen)	Berlin	4/7/2025
7467	Seeger, Christof	Nation, Team oder Spieler?	Fachgruppentagung Sportkommunikation und Mediensport (DGPUK)	DGPUK	Frankfurt	19/9/2025
7542	Seidl, Tobias	Bildung für die Zukunft? Perspektiven auf den Future Skills-Diskurs	Future Skills in die Hochschule bringen – Struktur und Praxis	Universität Marburg	Marburg	18/9/2025
7552	Seidl, Tobias	Future Skills gestalten – Mit LEGO Serious Play die eigene Lehre reflektieren	Lehrendenkolloquium Instrumental- und Gesangspädagogik	Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart	Stuttgart	21/11/2025
7531	Seidl, Tobias	Future Skills im Curriculum	Sitzung des Arbeitskreises Hochschule/Wirtschaft der HRK und des BDI	Hochschulrektorenkonferenz	Berlin	1/4/2025
7571	Seidl, Tobias	Future Skills und aktuelle Themen ins Curriculum integrieren	EVALAG Veranstaltungsreihe agile Curriculumentwicklung	EVALAG	online	11/12/2025
7547	Seidl, Tobias	Future Skills und Hochschulbildung: Relevanz und Herausforderungen der Förderung fächerübergreifender Kompetenzen	Jubiläumsveranstaltung 15 Jahre ZFBK	Universität Gießen	Gießen	6/11/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungs- ort	Datum
7546	Seidl, Tobias	Future Skills - Was unsere Studierenden für die Zukunft können sollten	Ringvorlesung „Die HFU auf dem Weg in die Zukunft“	Hochschule Furtwangen	online	29/10/2025
7529	Seidl, Tobias	Futures Literacy in der Hochschulbildung: Lehr-Lern-Methoden und weitere Anwendungsmöglichkeiten	Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik 2025	Deutsche Gesellschaft für Hochschuldidaktik	Frankfurt	26/3/2025
7532	Seidl, Tobias	Hochschule 2040: Zukünfte als Möglichkeitsraum	Hochschultag der Hochschule für Musik Saar	Hochschule für Musik Saar	online	30/4/2025
7551	Seidl, Tobias	Keynote Zukunftscompetenzen	Tag der Lehre 2025	TU Darmstadt	Darmstadt	19/11/2025
7570	Seidl, Tobias	KI als Herausforderung für Lehren und Lernen an Hochschulen	Tag der Lehre der Fakultät für Sozialwissenschaften der HTW Saar	HWT Saar	online	3/12/2025
7536	Seidl, Tobias	KI in der Lehre	IDeapolis 2025	HdM	Stuttgart	24/6/2025
7525	Seidl, Tobias	KI in kreativen Prozessen: die wissenschaftliche Sicht	Südwestdeutsche Kommunikationstagung	LDEW und vfew	Mannheim	19/3/2025
7538	Seidl, Tobias	KI-Mentor KIM	Learning AID 2025	Ruhruniversität Bochum	Bochum	2/9/2025
7527	Seidl, Tobias	KI-Tools in Kreativitätsprozessen nutzen	NEL-AI-Week 2025	Multimedia Kontor Hamburg	online	11/3/2025
7526	Seidl, Tobias	Kreativitätsförderung durch und mit KI	KI-Spezialreihe des Kompetenzzentrum Lehre der Hochschule Mainz	Hochschule Mainz	online	20/3/2025
7520	Seidl, Tobias	Kreativitätsprozesse mit Studierenden gestalten	Hochschuldidaktischer Workshop	TH Köln	Köln	6/2/2025
7521	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	TU Dortmund	Dortmund	7/2/2025
7522	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	DHBW Karlsruhe	Karlsruhe	18/2/2025
7533	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Hochschule Harz	Wernigerode	25/4/2025
7573	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	HdM	Stuttgart	12/12/2025
7524	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play - Aufbauworkshop	Hochschuldidaktischer Workshop	HDW NRW	Bochum	25/2/2025
7540	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play - Aufbauworkshop	Hochschuldidaktischer Workshop	HDW NRW		5/9/2025
7523	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play - Grundlagen	Hochschuldidaktischer Workshop	HDW NRW	Bochum	24/2/2025
7539	Seidl, Tobias	Lehre gestalten mit LEGO Serious Play - Grundlagen	Hochschuldidaktischer Workshop	HDW NRW	Bochum	4/9/2025
7550	Seidl, Tobias	Paneldiskussion - Digitale Zeiten, neue Wege: KI im bibliothekarischen Alltag	Bayerischer Bibliothekstag 2025	Bayerischer Bibliotheksverband e.V.	Nürnberg	12/11/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7530	Seidl, Tobias	Podiumsdiskussion zu „Key Competencies and University Didactics: Building Blocks for Transformative Higher Education“	Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik 2025	Deutsche Gesellschaft für Hochschuldidaktik	Frankfurt	26/3/2025
7548	Seidl, Tobias	Relevanz von KI für Hochschule & Schulen	Pädagogischer Tag Sankt Agnes Gymnasium Stuttgart	Sießener Schulen	Stuttgart	10/1/2025
7541	Seidl, Tobias	Relevanz von KI für Hochschule und Arbeitsmarkt und Rückwirkungen auf die Schulen/Lehrkräfteausbildung	Fachtagung KI in der Ausbildung	Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung BW	Heilbronn	11/9/2025
7572	Seidl, Tobias	Schlüsselkompetenzlehre mit LEGO® Serious Play® gestalten	Schlüsselkompetenzen im Diskurs	Deutsche Gesellschaft für Schlüsselkompetenzen	online	10/12/2025
7553	Seidl, Tobias	Vorstellung Stipendien	Infoveranstaltung Stipendien der VS	HdM	Stuttgart	26/11/2025
7569	Seidl, Tobias	Wie KI das Lernen an Hochschulen verändert	17:45 - Preisverleihung des Professor des Jahres Titels an Prof. Dr. Swaran Sandhu	HdM	Stuttgart	3/12/2025
7535	Seidl, Tobias	Zukunft gestalten: Trends und Herausforderung als Bausteine für Zukunftsszenarien in Hochschulen	University Future Festival 2025	Hochschulforum Digitalisierung	online	14/5/2025
7534	Seidl, Tobias	Zukunftstrends für die Hochschulentwicklung: Workshop zu Foresight-Methoden und Szenarien	University Future Festival 2025	Hochschulforum Digitalisierung	online	15/5/2025
7528	Seidl, Tobias // Pfeffer, Magnus	Demo-Session: KI-gestütztes Mentoring für studentische Selbstreflexion	Workshopreihe des HND BW zum Thema KI	HDN BW	online	21/3/2025
7544	Seidl, Tobias // Pfeffer, Magnus	Didaktische Möglichkeiten des Einsatzes von KI-Bots in der Hochschullehre: Von Rollenspielpartnern und einem KI-Mentor	Lehrinnovationen für Hochschulen in der digitalen Welt. Lehr-/Lernkonferenz des Stifterverbandes und des MWK BW	Stifterverband und MWK BW	Leinfelden-Echterdingen	9/10/2025
7543	Seidl, Tobias // Pfeffer, Magnus	KI-Mentorin zur Unterstützung von Selbstreflexion in Lernprozessen	HAWAII Onlinekonferenz	GHD BW	online	22/9/2025
7545	Seidl, Tobias // Pfeffer, Magnus	Selbstreflexion durch KI fördern – Erfahrungen mit dem Chatbot KIM	Virtuelle Ringvorlesung „Lehr-Impulse“	GHD BW	online	22/10/2025
7537	Seidl, Tobias // Vonhof, Cornelia	Heute schon an die Zukunft denken! Szenarien nutzen, um die Zukunft zu gestalten	9. Bibliothekskongress	Deutscher Bibliotheksverband	Bremen	25/6/2025
8381	Stadler, Eva	Dramaturgie in non-fiktionalen Formaten	Dramaturgie Workshop WDR	WDR	Köln	19/5/2025
7908	Tabel, Bettina	Demokratie und Design	Plakatwettbewerb zum Thema Demokratie	Studierendenwerk Stuttgart	Universität Stuttgart	9/5/2025

Vortrag	Vortragender:	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
8372	Veddern, Michael	Workshop „Rechte und Lizenzen“	Publishers Day 2025 – Skill up!	HdM	Stuttgart	24/1/2025
8196	Vonhof, Cornelia	Entwicklung von Soft Skills als Transferaufgabe von Ausbildung und Praxis	BiblioCon 2025	Deutscher Bibliotheksverband - BID Bibliothek und Information Deutschland	Bremen	24/6/2025
8265	Vonhof, Cornelia	Kompetenzen Bibliotheken der Zukunft: Strategien zur Kompetenzentwicklung für 2035	BiblioCon 2025	Deutscher Bibliotheksverband - BID Bibliothek und Information Deutschland	Bremen	26/6/2025
8197	Vonhof, Cornelia	Wissenssicherung und Wissenstransfer	Fachtagung der Fachstelle Freiburg	Fachstelle Freiburg, Regierungspräsidium Freiburg	Stockach	2/6/2025
8273	Weißhaupt, Michael	Impulsvortrag an der Hochschule für Polizei Baden-Württemberg	Workshop der Hochschule für Polizei Baden-Württemberg in Herrenberg	Hochschule für Polizei Baden-Württemberg	Herrenberg	14/1/2025
7445	Wiesener, Oliver	Knowledge Management to Boost Local Competitiveness	VIII Conferencia Científica Internacional Yaya-bociencia 2025	Universidad Sancti Spiritus	Trinidad	17/10/2025
8242	Wiesenmüller, Heidrun	Podiumsdiskussion: 'Nachwuchs gesucht! – Quereinstieg gefällig? – Nachwuchsgewinnung von Altbestandsbibliothekarinnen'	BiblioCon 2025	Bibliothek Information Deutschland (BID)	Bremen	25/6/2025
8243	Wiesenmüller, Heidrun	Short-Track-Studium Bibliothek & digitale Information (B.A.) – Hochschule der Medien Stuttgart	Virtuelle Bildungsmesse für weiterbildende und berufsbegleitende Angebote der Konferenz der informations- und bibliothekswissenschaftlichen Ausbildungs- und Studiengänge (KIBA) in Zusammenarbeit mit der Technischen Hochschule Wildau	Konferenz der informations- und bibliothekswissenschaftlichen Ausbildungs- und Studiengänge (KIBA) in Zusammenarbeit mit der Technischen Hochschule Wildau	online	17/1/2025
8291	Wittenzellner, Helmut	DEVELOPMENTS AT DATA-INNOVATION RESEARCH PROJECT AquaAware	17th International Conference - Education, Research & Development	International Scientific Events	Burgas	21/8/2025
8290	Wittenzellner, Helmut	People as Main Power - Strengthening mental health in companies with LEGO® SERIOUS PLAY	ISAGA Conference 2025	HdM/DHBW	Stuttgart	18/7/2025
8254	Wolf, Sebastian	Mensch und Marke	MDCT AG Stage	MDCT AG	Stuttgart	10/4/2025
8255	Wolf, Sebastian	Welcome to B2X Marketing	DigitalX // B2X	Scholz & Friends	Köln	10/9/2025

Vortrag	Vortragender	Titel des Vortrags	Veranstaltung	Veranstalter	Veranstaltungsort	Datum
7648	Zimmermann, Gottfried	AccessibleEU European Event - Enhancing an Accessible Educational Ecosystem (25-WS-EU-02)	AAATE 2025 Konferenz	Accessible EU, AAATE, European University Cyprus	Nicosia	9/9/2025
7650	Zimmermann, Gottfried	Barrieren abbauen (1) – Gesetze und Mythen	Beirat Online-Events (tekomp - Regionalgruppe Süd-Niedersachsen)	tekomp - Regionalgruppe Süd-Niedersachsen	online	23/9/2025
7644	Zimmermann, Gottfried	Digitale Barrierefreiheit in der Praxis - Abschied vom Schwarz-Weiß-Denken	Netzwerktreffen des Kompetenzzentrums barrierefreie digitale Hochschulverwaltung.NRW	Kompetenzzentrum barrierefreie digitale Hochschulverwaltung. NRW	online	23/4/2025
7645	Zimmermann, Gottfried	/Imagine Accessibility - Ein Pfad mit vielen Stolpersteinen und hausgemachten Problemen	University:FutureFestival	Hochschulforum Digitalisierung & Stiftung Innovation in der Hochschullehre	online	13/5/2025
7649	Zimmermann, Gottfried	Promoting Policies for integrating Universal Design and Accessibility into Higher Education Curricula: From a position paper to a declaration	Policy session at AAATE 2025	AAATE, European University Cyprus	Nicosia	11/9/2025
7651	Zimmermann, Gottfried	SHUFFLE-Reifegradmodell – digitale Barrierefreiheit an Hochschulen messen und systematisch verbessern	9. DFN-Webinar-Tag Cloud	DFN	online	25/9/2025
7647	Zimmermann, Gottfried	STS on Accessible Indoor Navigation Systems – AAATE 2025	AAATE 2025 Konferenz	AAATE & European University Cyprus	Nicosia	9/9/2025
7642	Zimmermann, Gottfried	The Upcoming EN 301 549 Standard: 12 Rules for Self-Service Terminals	AccessibleEU Sweden - Accessibility of self-service terminals (25-AW-SE-01)	Accessible EU (europäisches Projekt)	online	1/4/2025
7643	Zimmermann, Gottfried	Wie weit sind Banken und Versicherungen bei der digitalen Barrierefreiheit?	KPMG on air Financial Services - Insights für die Finanzbranche	KPMG	Frankfurt	1/4/2025
7785	Zöllner, Oliver	Cat Music and Ataraxia: A Reconstruction of Michael Rother's Album 'Katzenmusik' (1979)	Tagung „Music and Cats“	Leuphana-Universität Lüneburg	Lüneburg	28/11/2025
7779	Zöllner, Oliver	Ethische Perspektiven des Sprachenlernens mit KI-Systemen	IDEepolis 2025	HdM	Stuttgart	24/6/2025
7778	Zöllner, Oliver	Upcycling von philosophischen Denkfiguren – ein Beitrag zur Wissenschaftskommunikation	Tagung „Digitale Aufklärung“	RWTH Aachen	Aachen	16/4/2025
7784	Zöllner, Oliver	Wahrheit im Kontext der Digitalität	43. Jahrestagung der Norddeutschen Arbeitsgemeinschaft Pädiatrische Pneumologie und Allergologie (nappa)	Norddeutsche Arbeitsgemeinschaft Pädiatrische Pneumologie und Allergologie (nappa)	Lübeck	22/11/2025
7780	Zöllner, Oliver	Zukunftsvisionen aus der Vergangenheit: Wie Popmusik über das Digitale nachdenkt	Reihe „(Pop-)Kultur im Fokus“	Stadt Coburg	Coburg	25/9/2025