

# medianight.

HOCHSCHULE DER MEDIEN

26. Jan. 2012  
Nobelstraße 10  
70569 Stuttgart  
ab 18 Uhr.



www.  
hdm-stuttgart.de/  
medianight

**MASSGESCHNEIDERTE  
TALENT MANAGEMENT SOFTWARE**

# MITARBEITER (M/W) GESUCHT!

- > **PROGRAMMIERER (Java oder Ruby)**
- > **PRAKTIKANTEN**
- > **WERKSTUDENTEN**

Bereit für eine IT-Karriere im Herzen Stuttgarts?  
Jetzt bewerben: [www.mhm-hr.com/karriere](http://www.mhm-hr.com/karriere)

## Noch Fragen?

Steffen Michel antwortet gerne:  
0711.12 09 09 31  
[personal@mhm-hr.com](mailto:personal@mhm-hr.com)

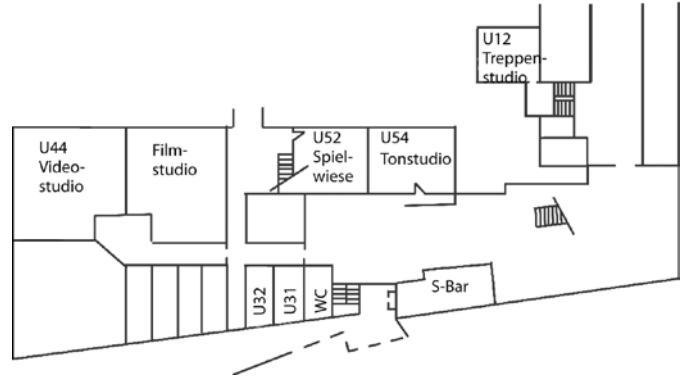
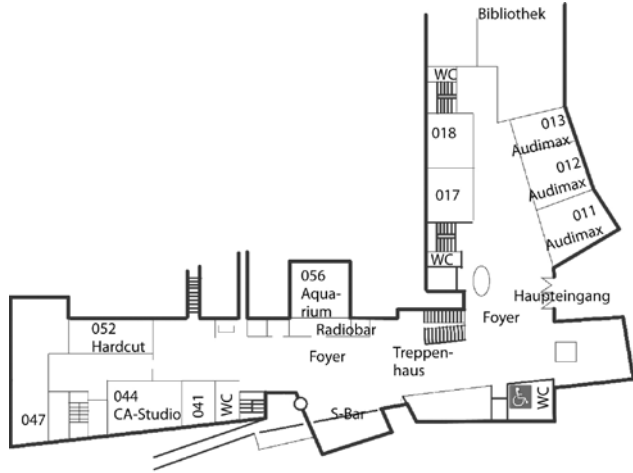


Liebe Besucherinnen und Besucher,

herzlich willkommen zur MediaNight an der Hochschule der Medien (HdM). Heute zeigen Ihnen die Studierenden der Hochschule wieder, woran sie die letzten Monate gearbeitet haben.

Freuen Sie sich auf rund 90 Semester-, Abschluss- und Projektarbeiten aus nahezu allen Studiengängen der Hochschule. Die Bandbreite reicht von künstlerisch-kreativen Projekten bis zu alltagstauglichen Industrieanwendungen. Sie spiegelt das professionelle Niveau und den praktischen Bezug von Lehre und Studium an der HdM wider. Neben Filmen, Printprodukten, Tonproduktionen oder Computeranimationen werden Informatikanwendungen, Multimediapräsentationen oder innovative Verpackungen vorgestellt. Lassen Sie sich überraschen und genießen Sie den Abend an der HdM.

Prof. Dr. Alexander W. Roos  
Rektor



<b>Studiengang</b>	<b>Format</b>	<b>Seite</b>
<b>Studienberatung</b>	18:00 – 20:00 Uhr, Raum 021	
<b>Audiovisuelle Medien</b>		
Studioproduktion Ton	Audio	12
Die Spieluhr, ein Hör-Neo-Noir [ Arrr:ˈ tackə ]	Audio	13
Nunki	Computeranimation	14
The big One	Computeranimation	15
Unleashed	Computeranimation	17
The Lost Cloud	Event Media	27
ArchiMedeS	Interaktiv/Internet	18
BaWü rockt in die Zukunft	Interaktiv/Internet	19
DangerMouse	Interaktiv/Internet	20
Apocalypse now and back again – Ein morphides Vergnügen	Interaktiv/Internet	21
H4ck ,n' Play	Interaktiv/Internet	22
Quick Hand Constructor	Interaktiv/Internet	23
Fortune Faded	Interaktiv/Internet	24
Zeitfenster – Eine Zeitreise durch Stuttgart	Interaktiv/Internet	37
Das Verräterische Herz	Realfilm	25
Microcontroller-Programmierung eines Zeitrafferdolly	Softwareentwicklung	70
Kitchen Odyssey	VFX	26

<b>Studiengang</b>	<b>Format</b>	<b>Seite</b>
<b>Audiovisuelle Medien</b>		
Shadows	Video	28
Trickfilm – Denk mal	Video	29
<b>Bibliotheks- und Informationsmanagement</b>		
Entwicklung eines E-Learning Kurses	Interaktiv/Internet	46
Mexikanische Bar	Sonstiges	30
<b>Computer Science and Media</b>		
PeerPong Multiplayer Game for iPad	Mobile Anwendung	32
Smart Game	Mobile Anwendung	67
Mein Berlin – crossmedialer Reiseführer	Interaktiv/Internet	33
Zeitfenster – Eine Zeitreise durch Stuttgart	Interaktiv/Internet	37
<b>Druck- und Medientechnologie</b>		
Wenn der Text weiß, dass er gelesen wird	Interaktiv/Internet	34
<b>Elektronische Medien</b>		
Teamworkshop Radio – Radiofeature	Audio	35
The big One	Computeranimation	16
Traumwandel	Computeranimation	36
The Lost Cloud	Event Media	27
Mein Berlin – crossmedialer Reiseführer	Interaktiv/Internet	33

Studiengang	Format	Seite
<b>Elektronische Medien</b>		
Zeitfenster – Eine Zeitreise durch Stuttgart	Interaktiv/Internet	37
Kitchen Odyssey	VFX	26
<b>E-Services/Online-Medien-Management</b>		
Entwicklung eines E-Learning Kurses	Interaktiv/Internet	46
HTML 5 Quiz	Interaktiv/Internet	38
Intro- und Grafikdesign Online	Interaktiv/Internet	39
Medien Management TV		
Online-Medien-Management.TV Live	Interaktiv/Internet	40
Usability Reengineering der Website	Interaktiv/Internet	41
Leinfelden-Echterdingen.de		
Stuttgart Interaktiv mit HTML5	Mobile Anwendung	42
Onlineshop für das Media Business	Sonstiges	84
Transfer Center		
Video-Design für OMM TV	Sonstiges	43
Werbespot Online-Medien-Management	Sonstiges	44
<b>Informationsdesign</b>		
Datenschleuder – Informationsvisualisierung	Interaktiv/Internet	45
Entwicklung eines E-Learning Kurses	Interaktiv/Internet	46

Studiengang	Format	Seite
<b>Mediapublishing</b>		
MEDIAkompakt	Print	47
redaktionzukunft	Sonstiges	48
<b>Medieninformatik</b>		
Challenger	Computeranimation	50
Clara Roft	Computeranimation	51
Der widerspenstige Hund	Computeranimation	52
Die Wüstenruine	Computeranimation	53
Geozentriko	Computeranimation	54
Lizard	Computeranimation	56
neo93	Computeranimation	57
Odyssey	Computeranimation	58
riot	Computeranimation	59
Pixel Defense En Route	Computer/Games	60
Anbindung Tiefenbildkamera an	Interaktiv/Internet	61
Virtual Reality – Planungstisch		
Cloud Storage Exchange	Interaktiv/Internet	62
DangerMouse	Interaktiv/Internet	20
H4ck ,n' Play	Interaktiv/Internet	22
stufe.tv	Interaktiv/Internet	63
Wenn der Text weiß, dass er gelesen wird	Interaktiv/Internet	34
2D Android Multiplayer Spiel Tank Arena	Mobile Anwendung	64
Augmented Reality auf mobilen Endgeräten	Mobile Anwendung	65

<b>Studiengang</b>	<b>Format</b>	<b>Seite</b>
<b>Medieninformatik</b>		
Cookieicious	Mobile Anwendung	66
Smart Game	Mobile Anwendung	67
Racines	Mobile Anwendung	68
Mobile Erfassung von Bewertungen bei subjektiven Testfahrten	Softwareentwicklung	69
Microcontroller-Programmierung eines Zeitrafferdolly	Softwareentwicklung	70
gui-tar	Softwareentwicklung	71
Klangsynthese auf GPUs	Softwareentwicklung	72
The way to success	Video	73
<b>Medienwirtschaft</b>		
Kino für die Ohren	Audio	76
Ein Blick über den Gartenzaun. Deutsche Medien in der Welt.	Sonstiges	77
The Lost Cloud	Event Media	27
Kunst des Lebens	Video	74
<b>Mobile Medien</b>		
Secure Android Tablet Browsing	Mobile Anwendung	78
<b>Print-Media-Management</b>		
PMM insight	Print	80

<b>Studiengang</b>	<b>Format</b>	<b>Seite</b>
<b>Print &amp; Publishing</b>		
Mein Berlin – crossmedialer Reiseführer	Interaktiv/Internet	33
3D Druck und hochauflösender Offsetdruck	Print	81
<b>Verpackungstechnik</b>		
Wir packen euch	Sonstiges	82
<b>Wirtschaftsinformatik</b>		
Interaktion mit Gesten: Grab'n Throw	Softwareentwicklung	85
Onlineshop für das Media Business Transfer Center	Sonstiges	84
<b>Studiengangsübergreifend</b>		
Aufführung der HdM	Rahmenprogramm	86
Improvisations-Theatergruppe		
stufe	Rahmenprogramm	87
HdM-Band	Rahmenprogramm	88
zUStAende	Rahmenprogramm	89
<b>Inhaltsverzeichnis, alphabetisch</b>		
		90
<b>Sponsoren</b>		
		97
<b>Impressum</b>		
		98



## Studioproduktion Ton

Bei uns gibt's was auf die Ohren. Auch in diesem Semester haben wir an dem guten Ton in der HdM gearbeitet. Es wurden verschiedenste Besetzungen aus den Bereichen Jazz, Rock-Pop, und Klassik aufgenommen und gemischt. Wir haben das Crooner's Quartet, bekannt für Easy Listening Music der 50er und 60er Jahre, in unser Studio eingeladen. In Zusammenarbeit mit dem Rock-Pop-Ensemble der Stuttgarter Musikhochschule entstand eine Singer-Songwriter-Produktion mit eigenen Stücken. Außerdem hatten wir das Kreisjugendorchester Böblingen zu Gast. Mit über 60 Musikern war das mit Abstand unsere größte Besetzung. Der Gospelchor „Angel Company“ erschien mit großem Bandaufgebot und produzierte mit uns klangfarbenauffällige Arrangements.

**Team** Steffen Becker, Simon Bender, Dominik Dauter, Chenoa Drovdal, Anuscha Engchuan, Marc Hensel, Dorian Heyer, Tobias Klein, Daniel Kürtz, David Lackovic, Benedikt Maile, Jonas Palzer, Anna Pantelia, Christian Philipp, Michael Raith, Philipp Reineboth, Fabian Schaller, Sebastian Scherrmann, Kim Schicklang, Daniel Schiffner, Stephan Stahl, Tobias Van

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Jörg Bauer, Prof. Oliver Curdt

## Die Spieluhr, ein Hör-Neo-Noir

Einen Neo-Noir als Hörspiel zu produzieren, nahmen sich ein paar Liebhaber der Doppeldeutigkeiten in der Studioproduktion Ton vor. Herausgekommen ist „Die Spieluhr“, ein Hörstück über Identitätswechsel und den Schatten der menschlichen Psyche. Wir begleiten die NYPD-Detectives Doyle Henson und Nick Colazzi auf ihrer Suche nach einem durchgeknallten Psychokiller. Als herauskommt, dass alle Mordopfer etwas gemeinsam hatten, und auch noch Doyles Frau Kate entführt wird, steht der erfahrene Detective vor der Prüfung seines Lebens. Für die Hauptrollen konnten die Schauspieler Helge Sidow (Doyle Henson), Nils Weyland (Nick Colazzi) und Sabine König (Kate Henson) gewonnen werden.

### Team

Anuscha Engchuan, Georg Friesen, David Lackovic, Kim Schicklang

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 40 Min.

**Betreuer:** Prof. Oliver Curdt



## [ Arrr:' tackø ]

Es gibt Neuigkeiten in den „Arrr-News“!!! Egal ob per Flaschenpost oder Radio, überall wird davon berichtet. Der Käpt'n macht sich mit seiner treuen Crew auf den Weg zur Hochschule der Medien. Er will sich endlich seinen langersehnten Wunsch erfüllen. Wird er es schaffen? Seht selbst, in unserem Computeranimationsfilm mit Realbilintegration.

### Team

Elena Etges, Elias Fauser, Maik Figura, Johannes Grünewald, Heidi Harnisch, Sebastian Jalsovec, Nils Jansen, Kathrin Landgraf, Nadja Schneider

### Externe Teammitglieder

Dorian Heyer, Jonas Palzer

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 3:15 Min.

**Betreuer:** Jochen Bomm, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt



## Nunki

In einer Holzkiste kommt das kleine Affenbaby Nunki aus dem fernen Afrika direkt in einen Großstadtzirkus. Als neue Sensation wird es von Menschen belagert und versucht vergeblich eine Bindung zu ihnen herzustellen. Nunki sehnt sich nach Gemeinschaft und will aus dem Käfig entkommen. Dafür wird es mit der Peitsche gezüchtigt. Nach einiger Zeit fängt Nunki an, wie die anderen Tiere in seinem Käfig nur noch auf und ab zu laufen.... Der Animationsfilm soll den Glanz der Zirkustiere aus einer anderen Perspektive zeigen und den Zuschauer zum Nachdenken anregen.

### Team

Diana Rosu, Christine Seiler

### Externe Teammitglieder

Dee Rosario

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 3 Min.

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





## The big One

In weiter Ferne auf einem von Blau- und Weißtönen geprägten Planeten ist eine ganz besondere Farbe sehr begehrenswert - die Farbe Rot. Dieses reine Rot findet sich dort nur in seltenen Kugeln wieder. Glob und Geb, zwei einheimische Sammler, trauen ihren Augen kaum als sie eines Tages auf die eine überdimensionierte rote Kugel stoßen. Das muss wohl deren Glückstag sein, oder etwa nicht? „The big One“ ist ein Computeranimationsfilm von drei HdM-Studenten, entstanden als Abschlussarbeit: [www.the-big-one.com](http://www.the-big-one.com)

### Team

Sören Hatje, Christian Höhn, Steffen Kuderer

### Externe Teammitglieder

Julien Herion (Musik, Sound), Frank Rosenkränzer (endtitles, additional comp)

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien

**Länge:** 4:56 Min.

**Betreuer:** Jochen Bomm, Prof. Susanne Mayer



## Unleashed

Ein Biker bekommt von seiner herrischen Freundin eine Aufgabe, die schwieriger ist, als gedacht.

### Team

Jonas Abert, Ferdinand Körner, Sandra Kuhn, Igor Logkinidis, Mitja Müller-Jend, Nora Schultheiß, Dennis Schwall

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 2:35 Min.

**Betreuer:** Jochen Bomm, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Verena Fels



## ArchiMedeS

Die MediaNight – neben vielen spannenden Projekten präsentiert auch der Studiengang Audiovisuelle Medien hier jedes Semester aufs Neue großartige Produktionen aus den verschiedensten Gebieten. Doch wohin verschwinden all diese medialen Schätze anschließend? Und wie kann man sie sich später noch mal ansehen? Mit „ArchiMedeS“ braucht sich diese Frage ob sofort niemand mehr stellen! Auswählen und genießen – wann und so oft man will! Neben dem Archiv bietet der interaktive Multitouchtable dabei eine Fülle an innovativen, spielerischen Elementen, die die Bedienung nicht nur schnell und einfach, sondern auch zu einer ganz neuen medialen Erfahrung mit vorprogrammiertem Spaß und einem Aha-Erlebnis in vielerlei Hinsicht machen.

### Team

Onno Bahns, Robert Groß, Eva Staudhammer

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

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



## BaWü rockt in die Zukunft

Gründe Deine eigene Band im Browsergame zum 60-jährigen Jubiläum von Baden-Württemberg.

### Team

Annabel Schiebol, Manuel Schmidt

### Altersfreigabe

FSK6

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Michael Felten, Robin Schulte, Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz



## DangerMouse

Ein Jump'n'Run Game: Genmanipuliertes Killergemüse verbreitet Angst und Schrecken in der Welt. Schlüpfe in die Rolle des Geheimagenten ‚DangerMouse‘ und bekämpfe das Böse.

### Team

Nina Kirchenbauer, Philipp Reith, Tobias Van, Jana Zaiser

### Externe Teammitglieder

Verena Zaiser

### Altersfreigabe

FSK6

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien, Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Oliver Korn

## Apocalypse now and back again – Ein morphides Vergnügen

Die Welt ist schön. Zumindest bis ein kleiner, gasförmiger Alien beschließt, auf unserem Planeten seinen Urlaub zu verbringen und dabei, natürlich versehentlich, die Apokalypse auslöst. Da Urlaub auf einem geplätteten Planeten jedoch keinen Spaß macht, begibt er sich auf den Weg, die blaue Kugel zu retten. Diese Rettungs-Mission führt den Spieler an der Seite des chronisch schlecht gelaunten, extraterrestrischen Touristen zu einer ganzen Schar skurriler Charaktere und an außergewöhnliche Schauplätze. Wer sich traut, steigt ein, morpht mit und erlebt die tabulose Geschichte dieses postapokalyptischen Schwarz-Weiß-2-D-Adventures.

### Team

Daniel Bahr, Felix Bastam, Adem Cilo, Jonas Dietz, Tobias Schiedhelm, Stefanie Szabo

### Altersfreigabe

FSK16

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

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



## H4ck ,n' Play

Vorstellung des Prototyps des Games „H4ck'n'Play“, einem Spiel, bei dem ein frustrierter kleiner Nerd in seine selbst programmierte Parallelwelt gesogen wird, und einen Weg nach außen sucht. Dadurch, dass er sein Programm sehr fehlerhaft erstellt hat, lauern überall Viren und Computerbugs auf ihn, die er töten oder lösen muss. Ziel des Spiels ist es, alle Bugs zu beheben und genügend Stücke Programmcode für den Teleporter im letzten Level des Spiels zu sammeln.

### Team

Susanne Bauer, Maximilian Bauer, Kai Kurfess, Ruben Müller, Dominik Schelle

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien, Medieninformatik

**Länge:** 15 Min.

**Betreuer:** Oliver Korn



## Quick Hand Constructor

Quick Hand Constructor ist kein gewöhnliches Spiel, das nur zur Unterhaltung dient. Es soll vor allem in Werkstätten für Leistungsgeminderte Menschen eingesetzt werden. Auf spielerische Weise werden der Arbeitsplatz und der Arbeitsablauf auf dem Mitarbeiterbildschirm dargestellt. Gleichzeitig wird über die Microsoft KINECT erfasst, ob der Mitarbeiter die Arbeitsanweisungen korrekt ausführt. In unserem Pilotprojekt können die Besucher der MediaNight selbst ihre virtuelle Hand anlegen. Wer im Laufe des Abends ein kleines Auto aus vorgegebenen Teilen am schnellsten zusammenbauen kann, gewinnt einen kleinen Sachpreis.

### Team

Georg Friesen, David Lackovic, Moritz Ritter, Christoph Stilling

### Externe Teammitglieder

Fabian Dörre, Christian Löffler

### Altersfreigabe

FSK6

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Oliver Korn



## Fortune Faded

Die Geschichte besteht aus einem Rätsel um ein in Brand geratenes Familienhaus. Das Schicksal der Familie ist unklar. Doch wie kam es zu dem verheerenden Brand? Dem Kausalitätsprinzip folgend, wird diese Geschichte daher rückwärts durch eine Aneinanderreihung von eingefrorenen Moment-Aufnahmen erzählt. Die Kamera ist dabei das einzig bewegte Objekt und fährt rückwärts nacheinander die einzelnen Stationen der verhängnisvollen und dramatischen Ereigniskette ab, sodass sich das anfängliche Rätsel um das brennende Haus nach und nach auflöst.

### Team

Christoph Bachmann, Rainer Bez, Benjamin Dongus, Thomas Drexel, Daniel Galiard, Alexander Heringer, Bianca Jürgens, Andreas Krauß, Johannes Krieger, Achim Lenz, Felix Schwarz, Rosario Squillace, Johannes Wünsch, Michael Wünsch

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 4 Min.

**Betreuer:** Prof. Katja Koepl, Peter Ruhrmann, Simon Walter



## Das Verräterische Herz

Der wohl bekannteste Klassiker der Schauerliteratur, verfasst von Edgar Allan Poe im Jahr 1843, dreht sich um einen namenlosen Protagonisten, der den Zuschauer überzeugen möchte, dass er auf keinen Fall wahnsinnig ist. Er hat einen alten Mann, den er geliebt hatte, nur wegen seines Auges umgebracht. Dieses blassblaue Geierauge erfüllte ihn mit tödlichem Hass, der ihn letzten Endes zu der Tat bewegte. Der Protagonist ist sich sicher, dass er nur vernünftig gehandelt hat und das Geheimnis seiner Tat, verscharrt unter seinen Holzdielen, niemals das Licht des Tages erblicken würde.

**Team** Christian Böhm, Christian Butz, Christopher Caldwell, Carsten Christmann, Georg Friesen, Nadine Hillenbrand, Lukasz Karwan, Rudolf Koller, Lisa Michel, Patrick Müller, Dana Oßwald, Jan Riebe, Maximilian Schmierer, Jörg-Daniel Schneider, Elisa Unsel, Lisa Weik

**Externe Teammitglieder** Emanuel Mayer, Engelbert Schenkelberg, Carlo Benz, Marcel Obadia, Julie Berger, Dorian Heyer, Fabian Schaller, Daniel Kürzt, Oliver Bartossek, Anoscha Engchuan, Katharina Feißt, Daniel Schmucker

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 8 Min.

**Betreuer:** Prof. Stefan Grandinetti



## Kitchen Odyssey

Wir befinden uns in einer Küche. Eine alte Fotografie hängt am Kühlschrank. Der junge Mann darauf langweilt sich, doch dann sieht er am anderen Ende der Küche das Bild eines schönen Mädchens in einem Bilderrahmen. Es funkelt gewaltig. Nichts hält ihn mehr in seinem tristen Foto. Mit Anlauf springt er auf die Arbeitsfläche und muss sich nun als zweidimensionaler Fotoausschnitt durch verschiedene Hindernisse in der Küche kämpfen. Dabei löst er eine Kettenreaktion aus, die schon bald zur Gefahr für seine Herzdame wird. Ein Wettlauf gegen die Zeit!

### Team

Nathaniel Haezeleer, Angie Kuhm, Laetitia Michel, Katharina Stroh

**Studiengänge:** Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien

**Länge:** 3 Min.

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



## The Lost Cloud

2084. 24 Jahre lang wurde das gesamte Wissen der Menschheit an einem Ort gespeichert, erweitert und überwacht. Die Cloud, eine hochmoderne Wissensarche, entwickelte über die Jahre hinweg eine künstliche Intelligenz. Eine unvorhersehbare Katastrophe tritt ein, als die Cloud jegliche Zugriffsversuche verweigert. Durch die Einberufung einer Expertengruppe erhofft man sich die Entschlüsselung des Codes. Ein Wettlauf gegen die künstliche Intelligenz beginnt. Wird es gelingen, das Wissen Jahrtausende alter Kulturen, Erfinder, Dichter und Denker vor dem ewigen Verschluss zu retten?

### Team

Studierende der Studiengänge Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien und Medienwirtschaft

**Studiengänge:** Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien, Medienwirtschaft

**Länge:** 40 Min., fortlaufend

**Betreuer:** Matthias Bürgel, Prof. Ursula Drees, Prof. Axel Hartz, Benedikt Herré, Steffen Mühlhöfer, Kurt Müll

## Shadows

An old-man who is visited by the shadows of his past.

### Team

Andrea Avilla Swistunowicz, Sara Díaz Lamas

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

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



## Trickfilm – Denk mal

Beim Versuch, einen Schnappschuss der East Side Gallery in Berlin zu knipsen, erlebt der kleine Fotograf eine außergewöhnliche, aber erkenntnisreiche Entwicklung...

### Team

Fabian Friedrich, Jakob Schell

**Studiengang:** Audiovisuelle Medien

**Länge:** 2 Min.

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



## Mexikanische Bar

Viva la HdM @ MediaNight Das Semester ist fast geschafft. Wir nehmen Euch jetzt schon mit in die vorlesungsfreie Zeit und laden herzlich in unsere Cocktailbar „ArriBar“ ein. Euch erwarten fruchtige Cocktails, sowohl alkoholisch als auch nicht-alkoholisch für die nicht ganz so Harten. Beides gibt es, solange der Vorrat reicht. Also nicht lange nachdenken. Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Vladimir Stamenkovic und Atila Erdogan sorgen für ganz spezielles Fiesta Mexicano Feeling! Andale, andale zur ArriBar!

### Team

Björn Buschle, Hannah Diesch

**Studiengang:** Bibliotheks- und Informationsmanagement

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Martin Götz

# Bereit für den Master-Step?

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

Kommen Sie zum **Masterinfotag:**

27. April 2012, ab 11 Uhr  
Nobelstraße 10, 70569 Stuttgart

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

[www.hdm-stuttgart.de/master](http://www.hdm-stuttgart.de/master)





## PeerPong Multiplayer Game for iPad

Der Game-Klassiker Pong als mobile Multiplayer Erfahrung auf dem iPad neu aufgelegt! Nutze Dein Android/iPhone Smartphone als Controller und trete die epische Herausforderung gegen drei andere Mitspieler an!

### Team

Max Batt, Thomas Fankhauser, Moritz Haarmann, Volker Tietz

**Studiengang:** Computer Science and Media

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher



## Mein Berlin – crossmedialer Reiseführer

Die Gestaltung und das Management konvergenter Prozesse und Inhalte wird immer relevanter für die Verlagsbranche. In Zusammenarbeit mit dem Verlag MAIRDUMONT konzipierten Studierende der Studiengänge Print & Publishing, Computer Science and Media sowie Elektronische Medien ein marktorientiertes und crossmediales Angebot zum Reiseziel Berlin. Unter dem Titel „Mein Berlin“ wurde ein Prototyp erstellt, der die Medienbereiche Print, Online und Mobile integrativ miteinander verknüpft. In konzeptioneller und reaktionsbasierter Projektarbeit haben die Studierenden die Entwicklung und gestalterische Umsetzung konvergenter Inhalte und Produkte erlernt.

**Team** Manuel Beuttler, Evgeny Bondarev, Catherine Bühnsack, Merle Floß-Härdlein, Kristina Heer, Christian Heldmaier, Johannes Helmel, Maria Holzmann, Hannah Hüter, Simone Kauschka, Katharina Krumbholz, Fan Li, Nadine Oetzel, Mariia Razuvaieva, Sven Straubinger

**Studiengänge:** Computer Science & Media, Print & Publishing, Elektr. Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Prof. Dr. Okke Schlüter, Daniel Thommes

## Wenn der Text weiß, dass er gelesen wird

Wenn der Text weiß, dass er gelesen wird. Was hat es damit auf sich? Ein interaktiver Text und ein Monitor, der mittels Infrarotstrahlen die Augenbewegungen des Nutzers in Echtzeit erfassen und nutzen kann. Vier Studenten haben mit diesen Möglichkeiten eine ganz neue Art des Lesens anhand von einigen Textbeispielen umgesetzt. Lassen Sie sich überraschen, auf welcher faszinierenden Art und Weise Sie mit den Texten interagieren können, ohne dazu die Hände nutzen zu müssen.

### Team

Manuel Deutsch, Arne Kocher, Philipp Songtham, Manuel Weber

**Studiengänge:** Druck- und Medientechnologie, Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Prof. Dr.-Ing. Marko Hedler

## Teamworkshop Radio – Radiofeature



Eigentlich stand Friederikes Lebensplan fest: Super Abitur, erfolgreiches Studium, große Karriere. Doch je länger die junge Studentin sich auf diesem Lebensweg bewegte, desto stärker wurde ihr bewusst: „Das ist nicht das Leben, das ich führen will. Ich will etwas anderes aus meinem Leben machen. Aber was?“ Friederike fand schließlich den Mut, ihren bisherigen Weg hinter sich zu lassen, auf Gott zu vertrauen und mit einem Theologie-Studium neu zu beginnen. Wie Friederike den Wandel von der Karriere zum Glauben erlebt hat, und noch heute erlebt, mit welchen Fragen sie sich auseinandersetzt und was für sie Glaube eigentlich bedeutet, erzählt sie im Radio-Feature „Wer(s) glaubt, wird selig“.

### Team

Ulrike Armbruster, Bianca Behrens, Andreas Betz, Christian Bluthardt, Anette Gärtner, Johannes Husen, Claudia Langer, Marie Quattlender, Ann-Katrin Wieland

**Studiengang:** Elektronische Medien

**Länge:** 20 Min.

**Betreuer:** Prof. Dr. Helmut Graebe, Heiko Schulz

## Traumwandel

Wie verändert sich unsere Fantasie und was geschieht mit den Helden unserer Kindheit, wenn wir erwachsen werden? Siegfried, der Held eines kleinen Jungen, erlebt diese Veränderung am eigenen Leib, auch wenn er nicht gleich erkennt, was um ihn herum geschieht.

### Team

Monika Christner

**Studiengang:** Elektronische Medien

**Länge:** 6:49 Min.

**Betreuer:** Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Prof. Dr. Johannes Schaugg

## Zeitfenster – Eine Zeitreise durch Stuttgart



Die Zeitfenster App ermöglicht dem Besitzer eines Apple iPhones einen exklusiven und außergewöhnlichen Blick auf die Stadt Stuttgart. Zeitfenster lässt Blicke auf Orte, Gebäude und Stadtbild einer längst vergangenen Zeit werfen, als das Stuttgarter Rathaus noch nicht durch eine Fliegerbombe zerstört war, oder wie das Leben der Stuttgarter im Schlossgarten der 70er Jahre aussah. Ein Blick auf die Geschichte und Vergangenheit dieser Stadt im Hosentaschenformat.

### Team

Diana Bullmann, Patrick Burkert, Nils Fröhlich, Alex Piskovatskov, Benjamin Schauler, Sven Straubinger

**Studiengänge:** Elektronische Medien, Audiovisuelle Medien, Computer Science and Media

**Länge:** fortlaufend

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

## HTML 5 Quiz

Das HTML 5 Quiz bietet Interessierten einen Einblick in die Funktionen der Technologie HTML 5. Einsteiger und Profis können hier ihr bestehendes Wissen testen und eventuell auch das eine oder andere dabei lernen. Die Bandbreite der Fragen reicht von Kategorien wie Semantik über die Einbindung medialer Inhalte bis hin zur Umsetzung grafischer Effekte.

### Team

Denis Okon, Daniel Seidel, Alican Yanik

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** fortlaufend

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

## Intro- und Grafikdesign Online Medien Management TV

Im Rahmen des Projekts wurden sämtliche Intros, Outros und Grafiken für die Formate von Online Medien Management TV erstellt. Auf der MediaNight präsentieren Studierende das fertige Projekt und beantworten sämtliche Fragen zur Erstellung. Dazu gehören Fragen zur Software sowie auch die Überlegungen, die hinter dem Intro und dem Outro stehen.

### Team

Markus Ballweg, Marc Hauck

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** fortlaufend

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

## Online-Medien- Management.TV Live

Online-Medien-Management.TV ist der Webcast des Studiengangs Online-Medien-Management. Bei der MediaNight produziert das Team live eine Sendung mit Themen rund um die bei der MediaNight gezeigten Projekte. Die Sendung ist von 19 bis 19.45 Uhr live vor Ort und im Internet zu sehen.

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management  
**Länge:** 45 Min.  
**Betreuer:** Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

## Usability Reengineering der Website Leinfelden-Echterdingen.de

Studierende des 3. Semesters haben sich mit der „Usability“, der Benutzerfreundlichkeit, der Webseite der Stadt Leinfelden-Echterdingen befasst. Lernen Sie erstaunliche Dinge aus der Welt der Usability am Beispiel dieser Website kennen, und sehen Sie wie die Website analysiert und mit modernen Methoden nutzergerecht neu gestaltet wird.

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management  
**Länge:** fortlaufend  
**Betreuer:** Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki

## Stuttgart Interaktiv mit HTML5

HTML5 ist seit einigen Semestern auch bei Studenten des Studiengangs Online-Medien-Management ein aktuelles Thema. Mit Hilfe der dieser Technologie wird ein interaktives Erlebnis der schönen Schwabenmetropole möglich. Durch die direkte Interaktion des Nutzers können nicht nur die bekannten und beliebten Plätze vom Browser aus angeschaut werden, auch Geheimtipps und studentische Lokalitäten werden erlebbar. Studierende aus dem 4. Semester haben daran interdisziplinär in drei Teams gearbeitet.

### Team

Michael Barsch, Amin Ben Said, Christian Blessing, Toni Ehlert, Önder Ertürk, Pascal Hesselmeier, Estefania Hofmann, Yvonne Latzko, Philip Rosinski, Peter Schmitt, Sven Spottog

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki, Prof. Dr. Stephan Wilczek

## Video-Design für OMM TV

Durch die Umbenennung des Studiengangs E-Services in Online-Medien-Management wurde auch der Studiengangs-Webcast von eservice.tv in online-medien-management.tv umbenannt. OMM TV Magazin wird künftig um die neuen Formate OMM TV Spezial und OMM TV Talk ergänzt. Dafür mussten Logo, Titel, Abspann und viele weitere visuelle Elemente angepasst oder gänzlich neu gestaltet werden. Dieses Vorhaben wurde im Rahmen des Multimedia-Projektes von Studierenden aus dem 4. Semester konzipiert und umgesetzt.

### Team

Sabrina Grossmann, Steffen Rentschler

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** fortlaufend

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

## Werbepot Online-Medien-Management

Der neue Werbespot für den Studiengang Online-Medien-Management wird präsentiert. Drehbuch und Dreharbeiten basieren auf Ideen von Studierenden.

### Team

Thomas Bürkle, Adriana Dyndor, Felix Nun, Vanessa Sehon

**Studiengang:** E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** fortlaufend, 20 Sek.

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

## Datenschleuder – Informationsvisualisierung



Datenschleuder, oder: wie schafft man es, aus Daten und zunächst unsichtbaren Informationen erlebbares Wissen mit Bedeutung zu schaffen. Dieser Fragestellung gingen mehrere Teams im Seminar Datenvisualisierung nach. Im Projekt „Countdown“ wurden beispielsweise sieben Tage lang die digitale Kommunikation von zwei Studierenden aufgezeichnet. Die Gruppe „Keylogging“ analysierte die Klicks und Tastatureingaben von sechs Teilnehmern in einer Woche und zeigen unter anderem welche Buchstabenkombinationen die beliebtesten sind. Ein weiteres Team untersuchte mit Schrittzählern, ob man wirklich 10.000 Schritte am Tag zurücklegt. Herausgekommen sind unterschiedliche, zum Nachdenken anregende Informationsvisualisierungen.

### Team

Mark Schulze, Ralph Tille

**Studiengang:** Informationsdesign

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Ralph Tille



## Entwicklung eines E-Learning Kurses

In einem interdisziplinären Ansatz haben Studenten der Studiengänge Bibliotheks- und Informationsmanagement, Informationsdesign und E-Services einen E-Learning-Kurs zum wissenschaftlichen Arbeiten entwickelt. Was sind typische Fragestellungen, die Studierenden beim Erstellen einer wissenschaftlichen Arbeit begegnen? Was sind Problembereiche, zu denen sie Hilfe suchen könnten? Und wie kann man diese Inhalte interaktiv und möglichst selbsterklärend aufbereiten? In Gruppen wurden verschiedene Themenbereiche inhaltlich aufbereitet, strukturiert und Möglichkeiten zur Umsetzung als „Selbstlernkurs“ gefunden.

### Team

Dorothee Adt, Marina Berin, Toni Ehlert, Anna Fokina, Timo Guter, Olivia Kessler, Nadine Köbke, Yvonne Latzko, Frank Nachtwey, Artjom Rodjuschkin, Melanie Schäffer, Eva Schippert, Tanja Schneider, Linda Schulz, Sarah Spitzer, Heinrich Wall, Melanie Wiggenhauser, Verena Zipf

**Studiengänge:** Informationsdesign, Bibliotheks- und Informationsmanagement, E-Services/Online-Medien-Management

**Länge:** ca. 15 Min.

**Betreuer:** Prof. Sebastian Mundt, Prof. Dr. Sarah Spitzer, Prof. Dr. Stephan Wilczek



## MEDIAkompakt

Die Studierenden des präsentieren die 12. Ausgabe ihrer Studiengangszeitung MEDIAkompakt. Dieses Mal dreht sich alles um das spannende Thema „Medien: Einfluss. Wirkung. Veränderung“. Wie verändern die neuen Medien unser Leben? Kommen wir ohne die neuen Medien im Alltag überhaupt noch zurecht? Funktioniert virtuelles Lernen? Das Projektteam hat die Zeitung von der Themenfindung über die Blattplanung und die Anzeigen-Akquise bis zur Produktion selbst erstellt. Neben den gedruckten Exemplaren wird eine „Live-Paper“-Version mit weiterführenden Links und zusätzlichen Infos im Internet präsentiert. Die Studenten verteilen die druckfrische MEDIAkompakt stilecht an einem Zeitungskiosk und versüßen den Besuchern der MediaNight den Aufenthalt mit kleinen Naschereien.

**Team** Nadine Arnold, Rebecca Best, Charlotte Böttcher, Janina Brönnner, Melissa Brosig, Tillmann Friedrichs, Sabrina Haas, Mareike Hinz, Catharina Knickmeyer, Daniela Modler, Claudia Nehls, Henni Pfaffmann, Steffi Rieck, Sarah Roller, Annika Schäfer, Charlotte Stiefel, Sabrina Veihelmann, Melanie Zinsler

**Studiengang:** Mediapublishing

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Hanna Katz, Prof. Christof Seeger



## redaktionzukunft

Die aktuell entstehenden konvergenten Medienmärkte stellen auch eine Medienhochschule vor neue Herausforderungen. Mit dem Convergent Media Center (CMC) entwickeln wir daher neue Ansätze in Lehre und Forschung und setzen diese in die Praxis um. Im Mittelpunkt steht das medienkonvergente und prozessorientierte Arbeiten für Print, Online, TV, Radio und Mobile. In der Lehrveranstaltung „WVerlagsherstellung Presseprodukte“, hat sich das 4. Semester des Studiengangs Mediapublishing zur Aufgabe gemacht, aus einem Content mehrere Medienkanäle zu bedienen: Print, App und E-Paper. Alle Beiträge wurden von Studenten für redaktionzukunft verfasst. Kommt vorbei, testet die App, blättert im E-Paper und nehmt Euch ein Magazin mit.

### Team

Alexandra Hellerl, Martin Hofer, Tanja Knappeide, Laura Spanier

**Altersfreigabe** FSK6

**Studiengang:** Mediapublishing

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Christof Seeger

## SV Süddeutscher Verlag

Die Süddeutsche Zeitung (SZ) ist die größte überregionale Abonnement-Tageszeitung Deutschlands und das Flaggschiff des Süddeutschen Verlages. Täglich werden durchschnittlich 1,41 Mio. Leser (Media-Analyse ag.ma 2011) erreicht.

Wir suchen für sechs Monate eine/n

### Praktikanten/-in Abomarketing

#### Ihr Tätigkeitsbereich umfasst unter anderem:

- Kennenlernen des gesamten Spektrums einer Vertriebsmarketingabteilung
- verantwortungsvolle Aufgaben wie die Erstellung und Auswertung von Statistiken und Erfolgskontrolle für einzelne Kampagnen
- Zusammenarbeit und Abstimmung mit externen Agenturen und internen Dienstleistern
- Markt- und Konkurrenzbeobachtung
- Entwicklung und Durchführung von Direktmarketing-Maßnahmen zur Gewinnung von Neukunden und der Kundenbestandssicherung

#### Ihr Profil:

- Marketingkenntnisse, die Sie während Ihres bisherigen Studiums erworben haben
- Praktikumserfahrung in verschiedenen Bereichen
- Organisationstalent sowie selbstständiger und pragmatischer Arbeitsstil
- Spaß an Teamarbeit

Haben wir Ihr Interesse geweckt? Dann bewerben Sie sich auf [www.sueddeutscher-verlag.de](http://www.sueddeutscher-verlag.de) unter Karriere → Praktika

**Süddeutsche Zeitung**



## Challenger

Computeranimierter Kurzfilm eines möglichst realitätsnahen Dodge Challenger. Als Kulisse dient eine weitläufige Berglandschaft mit Serpentine. Der Schwerpunkt liegt auf den möglichst vielen Details und in einer realistischen Animation/Bewegung des Chassis.

### Team

Christian Abele, Manuel Sagmeister

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 5 Min.

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



## Clara Roft

Clara Roft ist eine Spezialagentin, die eine wichtige Mission erledigen muss. Unterstützt wird sie dabei von General Clark. Er befördert sie mit seinem Flugzeug zum Einsatzort befördert. Zur erfolgreichen Missionserfüllung muss Clara ihre Kampfkunst und Schnelligkeit unter Beweis stellen.

### Team

Benjamin Weißer

### Altersfreigabe

FSK16

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 5 Min.

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

## Der widerspenstige Hund

Es ist ein schöner Tag. Ein Hundebesitzer ist mit seinem Hund auf dem Hundeübungsplatz. Der Hundebesitzer versucht seinen Hund zum „Sitz!“ zu bringen. Dieser bleibt jedoch vor ihm stehen, schaut ihn an und wedelt mit dem Schwanz. Der Hundebesitzer wird zunehmend unruhiger und genervter. Nach einiger Zeit probiert es der Hundebesitzer dann mit „Platz!“. Nachdem der Hund ihn kurz fragend anschaut, passiert etwas Unerwartetes.

### Team

Benjamin Klix

### Altersfreigabe

FSK6

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 1 Min.

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



## Die Wüstenruine

Ein Forscher stößt beim Erkunden einer Ruine auf heftigen Widerstand, den er erstmal beseitigen muss, ehe er an den Schatz kommt.

### Team

Heinrich Larin

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 3 Min.

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



## Geocentriko

Es war einmal ein einsamer Mann mit einer mysteriösen Platte. Er führte eine ruhiges und zufriedenes Leben. Doch dann kam der Tag, der sein Leben verändern sollte...

### Team

Markus Bister, Alexander Zarges

### Altersfreigabe

FSK6

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 5 Min.

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

## Was haben eine Bibel-App und ein Bundesliga-Tippspiel gemeinsam?

Sie wurden von HdM-Studenten entwickelt.

Bei uns findest du anspruchsvolle Aufgaben in Kundenprojekten und ein Team aus erfahrenen Entwicklern, Studenten und Berufsanfängern.

Zusammen stellen wir so einiges auf die Beine: Apps für iOS-Plattform, GWT-basierte Webanwendungen, Java-Applikationen. Wir bieten Praktiken, Werkstudentenverträge und Abschlussarbeiten.

Stellen unter

[www.leomedia.eu/stellenangebote](http://www.leomedia.eu/stellenangebote)



**leomedia**  
starke medien machen



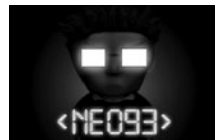
## Lizard

In diesem kurzen Animationsfilm erwartet Sie eine pffiffige Kakerlake, die sich gegen ihren lästigen Rivalen, eine hinterhältige Echse, durchsetzen muss. Diese Echse versucht mit allerlei Finesse, die Kakerlake als Festmahl zu verspeisen, was sich jedoch als nicht so leicht herausstellen wird...

### Team

Alexander Scholz, Paul Thurlow

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Länge:** 1 Min.  
**Betreuer:** Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind



## neo93

Neo93 ist ein kleiner, verbitterter, pummeliger Nerd mit Brille. Zu später Stunde sitzt er über sein Programm gebeugt am Rechner und kämpft fluchend mit den Fehlermeldungen, bis er erschöpft auf der Tastatur einschläft... Doch als er wieder erwacht, erlebt er eine böse Überraschung...

### Team

Susanne Bauer

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Länge:** 3 Min.  
**Betreuer:** Dipl.-Ing. (FH) Valentin Schwind

## Odyssey

Im Orbit eines Eisplaneten wütet eine brutale Raumschlacht, bei der einer der Piloten angeschossen wird und auf dem Planeten notlanden muss. Hier kämpft er fortan ums nackte Überleben. Er hat dabei nur eine Chance: eine abgelegene Forschungsstation in der Nähe seiner Position.

### Team

Sascha Can, Hannes Pernpeintner

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 4 Min.

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

## riot



They've just been waiting - to multiply - and come out - and take over. it's their turn now.

### Team

Benjamin Wohlbrecht

### Altersfreigabe

FSK12

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** ca. 5 Min.

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



## Pixel Defense En Route

Kennst Du schon Pixel Defense? Das Tower-Defense-Spiel für PC und Xbox, das Dich schnell an die 80-er erinnern wird. Pixel Defense En Route ist die Fortsetzung, die Dich in die mobile Welt entführt. Nimm einen Freund oder Freundin mit und spiele mit ihm oder ihr das Spiel auf zwei Windows Phones, oder auf der Xbox und einem Windows Phone. Entdecke die 2D-Welt der zauberhaften Pixelianer, eines digitalen Botvolks, das sich auf eine Transformation in die dritte Dimension vorbereitet. Dabei werden sie von den fiesen Andropix, einer Ausgeburt des digitalen Bösen, abgehalten. Du bist der Auserwählte, der Pixelmaster, der die pixelianischen Wissenschaftler bei ihrer Arbeit unterstützt und beschützt...

### Team

Petar Cvitkovic

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Norman Pohl

## Anbindung Tiefenbildkamera an Virtual Reality – Planungstisch

Das Projekt in Kooperation mit dem VDC Fellbach beinhaltet die Entwicklung von zwei Anwendungen, die die Schnittstellen zwischen dem Planungstisch, einer Datenbank und der Tiefenbildkamera darstellen. Eine Anwendung realisiert die Anbindung zwischen der Kamera und der Datenbank. Hierzu wird das Tiefenbild in ein 3D-Oberflächenmodell transformiert und entsprechend GAEB 20.404 formatiert. Die andere Anwendung übernimmt den Download des 3D-Oberflächenmodells von der Datenbank, sowie die Konvertierung nach VRML. Für die Simulation sind Erweiterungen auf der Planungstischsoftware und die Animation einiger 3D-Modelle nötig.

### Team

Jochen Siegle

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

## Cloud Storage Exchange

Erstellung eines Webservices für Mercedes Telematiksysteme zur Abfrage von in der Cloud gespeicherten Dateien (Audio, Video, Dokumente etc.). Eine serverseitige Anwendung listet unabhängig von den verschiedenen Cloud Storage Anbietern (modularisiert) die dort gespeicherten Daten einheitlich und aktuell in einer vorgegebenen SQLite Datenbanktabelle auf. Die Tabelle wird synchron mit dem Telematiksystem im Fahrzeug gehalten und dem Kunden entsprechend angezeigt. Wird eine Datei ausgewählt stellt, die Anwendung eine Verbindung zum entsprechenden Cloud Storage Anbieter her, um die Datei im Auto zur Verfügung zu stellen. Neben dem Download soll auch der Upload lokaler Dateien in die Cloud möglich sein.

### Team

Timon Banholzer, Dominik Breisch, Manuel Maier

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Länge:** fortlaufend  
**Betreuer:** Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar



## stufe.tv

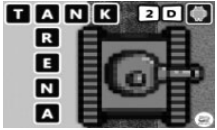
Entwicklung der neuen Onlinepräsenz für stufe - dem Studentenfernsehen der HdM! Die Onlinepräsenz von stufe hat ein neues digitales Gewand bekommen! Doch nicht nur das Aussehen hat sich verändert, auch an den Funktionen wurde gefeilt. Sendungen und Beiträge sind ab sofort in der hauseigenen Mediathek verfügbar und über ein Blogsystem können sich die Besucher der Website über die neuesten Aktivitäten innerhalb und ausserhalb von stufe informieren. Um die Kommunikation zwischen den stufe-Mitgliedern zu verbessern und Absprachen zu erleichtern wurden unter anderem ein Forum, diverse Community-Funktionen und eine Userverwaltung eingebaut. Besucht uns unter [www.stufe.tv](http://www.stufe.tv).

### Team

Felix Hagspiel, Peter Rist

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





## 2D Android Multiplayer Spiel Tank Arena

In einem 2D Android Spiel stehen sich kleine Panzer in einer Arena gegenüber. Die Panzer werden aus einem kleinen Pool von verschiedenen Fahrzeugen gewählt und können dann in diversen Arenen gegeneinander antreten. Dabei können PowerUp's eingesammelt und benutzt werden. Knackpunkt des Projekts ist der Multiplayer-Part mit 2 bis eventuell 8 Spielern. Versucht wird ein Actionspiel über Wifi und/oder Bluetooth zu realisieren. Für die Realisierung wird die Open-Source Engine „AndEngine“ eingesetzt. Der Netzwerkteil wird mit Java umgesetzt, um eine Server-Client Kommunikation zu schaffen.

### Team

Arno Pitters

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Länge:** fortlaufend  
**Betreuer:** Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn



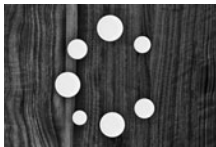
## Augmented Reality auf mobilen Endgeräten

Augmented Reality verbindet mit Computer erschaffte Daten mit der echten Welt. Die Applikation für Android Geräte ermöglicht die Ausstellung eines 3D-Modells an allen möglichen Oberflächen. Mit Hilfe der eingebauten Kamera des Handys erkennt und verfolgt die Applikation ein angelerntes Symbol, das sich auf der Oberfläche befindet. In Echtzeit wird das Symbol auf dem Bildschirm durch den erstellten 3D-Content ersetzt. Eine solche Applikation hat viele Anwendungen für Werbung, aber auch für Spiele und Kunst.

### Team

Cecilia Mauceri, Timo Ruoff

**Studiengang:** Medieninformatik  
**Länge:** fortlaufend  
**Betreuer:** Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn



## Cookielicious

Cookielicious ist eine mobile App für das Apple iPad, die das Kocherlebnis durch spielerische Elemente interessant und attraktiv machen soll. Sie zeigt für Zutatenlisten passende Rezeptvorschläge an und begleitet durch die Essenszubereitung. Auf diese Weise sieht man, was aus den vorhandenen Lebensmitteln gekocht werden kann. Die App unterstützt einen dabei in jedem Schritt mit nützlichen Funktionen und erleichtert die Zubereitung auf praktische und spaßbringende Weise.

### Team

Mauricio Hanika, Orlando Schäfer

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher



## Smart Game

Smart Game steht für den Prototypen eines browserbasierten Serious Games, das es dir ermöglicht die Zukunft der Energieversorgung selbst zu schreiben. Schlüpf in die Rolle des Bürgermeisters und erreiche die Unabhängigkeit von fossilen Brennstoffen. Errichte erneuerbare Energieanlagen, führe Elektroautos ein, unterstütze Bürger beim Energiewandel und Sorge für eine gerechte Lastenverteilung. Aber vergiss nicht, Deine Wiederwahl steht auf dem Spiel.

### Team

Carina Amler, Philipp Klippel, Christian Merz, Arno Pitters, Aaron Rosenthal, Tobias Wetzel, Laura Wiegand

**Studiengänge:** Medieninformatik, Computer Science and Media

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Walter Kriha



## Racines

Das Projekt „Racines“ ist eine Website, die Migranten helfen soll, sich in Deutschland wohl zu fühlen. Dabei werden verschiedene Web Technologien (PHP, HTML, JavaScript ...) erprobt.

### Team

Neomi Domtchouang Mokathe

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Christoph Lindenmüller

## Mobile Erfassung von Bewertungen bei subjektiven Testfahrten

Eine Anwendung, die es ermöglicht, auf Tablet-Computern Bewertungen über verschiedene Fahrzeuge von verschiedenen Fahrern zu erfassen. Diese Bewertungen sollen anschließend konsolidiert und für die weitere statistische Auswertung aufbereitet werden. Weiterhin soll über die Anwendung auch das Verwalten, also das kabellose Aufspielen der Fragebögen und Fahrzeuginformationen auf die Tablet-Computer, möglich sein.

### Team

Philip Henzler

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

## Microcontroller-Programmierung eines Zeitrafferdolly

Programmierung eines Interfaces für einen Motion-Control-Kamerawagen. Damit sind Zeitrafferfahrten, Stop-Motion-Fahrten und exakte Wiederholungen einer Kamerafahrt für Special Effects möglich. Mit einem Microcontroller werden Motoren, Kamera und Display angesteuert. Der User kann dadurch bestimmte Abläufe programmieren, die später selbstständig von der Elektronik ausgeführt werden.

### Team

Luca Petrusch, Christoph Schulthess

**Studiengänge:** Medieninformatik, Audiovisuelle Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

## gui-tar

Software-Projekt, das als praktisches Tool für Hobbygitarriken gedacht ist. So können unter anderem Akkorde und Tonleitern auf einem virtuellen Griffbrett dargestellt und abgespielt werden. Die Realisierung erfolgt als klassische Java-Applikation, wobei Versuche unternommen werden, das Projekt per GWT nach JavaScript zu portieren.

### Team

Oliver Bertram

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen

## Klangsynthese auf GPUs

Entwicklung eines Synthesizers zur Ausführung auf Grafikkarten, um deren Rechenleistung für höhere Auflösung und Stimmenanzahl zu nutzen. Hierbei soll auch ausgelotet werden, inwiefern sich Grafikkhardware allgemein für die Audioverarbeitung eignet.

### Team

Volker Gietz

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Patrick Bader, Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

## The way to success

„The way to success“ ist eine Werbung für die Hochschule der Medien in der Stadt Stuttgart. Es beschreibt einen modernen Jungen (Checker), der einen Spaziergang auf einer alten chaotischen schmutzigen Straße macht. Er läuft neben einer Mauer, die aktuelle Geschichten und Nachrichten von der Welt erzählt, Revolutionen, politische Meinungen und soziale Probleme. Dazwischen fokussiert der Junge einen Teil der Mauer, auf den unbekannte Leute in einem schönen großen Graffiti Schrift HdM geschrieben haben. Dort hält der Junge an und überlegt, was könnte HdM sein? Währenddessen fällt ein Spezialkran langsam runter.

### Team

Mahmoud Al-Asadi

**Studiengang:** Medieninformatik

**Länge:** 2 Min.

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



## Kunst des Lebens

Projekt 1: Kunst in Bewegung - ein visueller Rundgang durch die Staatsgalerie Stuttgart

Projekt 2: Den Stein ins Rollen bringen - ein Portrait der Ott-Göbel Stiftung, die sich fuer Kinder und Jugendliche engagiert

Projekt 3: „Der glückliche Rentner“: Mehr als 600.000 Rentner arbeiten zusätzlich zu ihrer Rente, um nicht in die Armut abzudriften

„Rentenalltag - zwei verschiedene Perspektiven“: Manch ein Renter lebt am Existenzminimum, manch einer hat eine Yacht auf Mallorca

„Das Gesicht der Rentenversicherung“: Jeder hat schon davon gehört, doch fast keiner weiß wirklich was und vor allem wer dahinter steckt

Projekt 4: Zöliakie, wenn Brot krank macht: Wir haben Menschen begleitet, die an Glutenunverträglichkeit leiden

**Team** Siyun Yi

**Studiengang:** Medienwirtschaft

**Länge:** stündliche Wiederholung

**Betreuer:** Sarah Simon

## Wie erkläre ich meinem Kunden, dass er (k)eine App braucht?

Unsere Key-Account-Manager beraten unsere Kunden - damit jeder Kunde das bekommt, was er brauchen kann.

Suchst du einen interessanten Berufseinstieg in der Medienbranche als Key-Account-Manager/in?

Wir suchen schnellstmöglich Absolventen, um unser Projekt- und Vertriebsteam zu vergrößern.

Wir bieten Kunden im In- und Ausland, ein gutes Team und faire Entlohnung. Stellen unter [www.leomedia.eu/stellenangebote](http://www.leomedia.eu/stellenangebote).



**leomedia**  
starke medien machen

## Kino für die Ohren

Trailer fesseln und locken uns in die Kinos. Doch haben Sie aufgrund eines Trailers schon einmal ein Buch gelesen? Der Studiengang Medienwirtschaft präsentiert zur diesjährigen MediaNight etwas noch nie Dagewesenes. Seien Sie gespannt und freuen Sie sich auf das Kino für die Ohren.

### Team

Claudia Jeck

**Studiengang:** Medienwirtschaft

**Länge:** ca. 10 - 15 Min.

**Betreuer:** Prof. Dr. Helmut Graebe, Heiko Schulz

## Ein Blick über den Gartenzaun. Deutsche Medien in der Welt.

Gartenzwerg im Vorgarten und Handtücher auf Badeliegen. Klischees über Deutsche gibt es wie Sand am Meer! Doch welche deutschen Medienprodukte sind auch international erfolgreich? Studierende gehen im Fach „Internationales Medienmanagement“ der Frage nach und präsentieren in einem Parcours Kurioses, Informatives und Unterhaltsames rund um deutsche Exportschlager. Kommen Sie vorbei, machen Sie mit und tauchen Sie ein in die Welt von Derrick, Faust und Co.

### Team

Antonia Cramer, Emily Dreesen, Christof Elben, Robin Fischer, Ronja Gysin, Jasmin Hauber, Sandra Hinderks, Janna Howaldt, Philipp Kaiser, Marta Kirchov, Daniel Lantelme, Stefanie Lauer, Nicole Osthoff, Julia Schadt, Peter Schnerring, Niko Schotte, Gerrit Seebeck, Andreas Stirner, Julia Weissbrod, Samira Wolf, Ke Yang

**Studiengang:** Medienwirtschaft

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Stefanie Fächner

## Secure Android Tablet Browsing

In enger Zusammenarbeit mit der Enterio Software GmbH soll ein gehärtetes Betriebssystem auf Android-Basis konfiguriert werden, das auf mobilen Endgeräten eine UMTS-/HSDPA-Verbindung bereitstellt und eine (bereits vorhandene) Spezialsoftware als Webanwendung im Browser startet. Das Ziel ist der benutzerfreundliche und sichere Einsatz des vollständig mobilen Systems in ambulanten Einrichtungen des Gesundheitswesens. Ein Samsung Galaxy Tab (oder vergleichbar) wird als Testgerät zur Verfügung gestellt.

### Team

Sebastian Grupp, Daniel Kästle

**Studiengang:** Mobile Medien

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Roland Schmitz

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

Georg Christoph Lichtenberg, 1853



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



## PMM insight

Wie jedes Semester veröffentlicht der Studiengang Print-Media-Management sein Studiengangsmagazin „PMM insight“. Als Projekt des vierten Semesters stellt die Imagebroschüre die praktische Umsetzung des erlernten Wissens dar. Hierbei liegen Konzeption, Gestaltung, Druck und Finanzierung komplett in den Händen der Studierenden. In der mittlerweile 12. Auflage werden unter dem Motto „Print Couture“ aktuelle Themen und Trends der Branche, Zukunftsaussichten sowie der Studiengang präsentiert. Wir laden Sie herzlich zum Reinschnuppern ein, an unserem Stand an der MediaNight bei Snacks und einem Glas Sekt.

### Team

Felix Bayer, Jessica Braunmüller, Lars Brommer, Josefin Lewetzky, Lukas Weigel, Sarah Zezulka

**Studiengang:** Print-Media-Management

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Rolf Fischer, Dipl. Wirt.- Ing (FH) Holger Rübiger

## 3D Druck und hochauflösender Offsetdruck



2D kann jeder, jetzt kommt der 3D-Druck! Der Master-Studiengang Print & Publishing präsentiert live 3D-Druck. Nicht nur zum Anschauen, sondern auch zum Anfassen. Gedruckt wird einer selbstgebauten Maschine. Hoch - Höher - „High-Light-Offset“! In einem zweiten Projekt erleben Sie Offsetdruck, wie Sie ihn noch nicht kennen. Vergessen Sie Ihren Fadenzähler nicht. Bestaunen Sie an unseren Stand die neuesten Wunder der Drucktechnik!

### Team

Tobias Albrecht, Sebastian Birzele, Hu Dong, Steffen Koslowski, Patrick Rassek, Ehsan Salem, Georg Schuppert, Annemarie Wege, Benjamin Zürn

**Studiengang:** Print & Publishing

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Karl Schaschek

## Wir packen euch

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

### Team

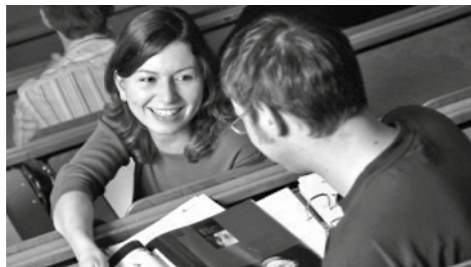
Ines Günzler, Andreas Padilla Segarra, Jacqueline Schmidt

**Studiengang:** Verpackungstechnik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Christoph Häberle

# Zukunft mitgestalten



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

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

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

Geschäftsstelle: Nobelstraße 10 · 70569 Stuttgart

Telefon (0711) 8923-2077 · Telefax (0711) 8923-2055

Ansprechpartner: Peter Marquardt · E-Mail: foerderverein@hdm-stuttgart.de

Internet: [www.hdm-stuttgart.de/vff](http://www.hdm-stuttgart.de/vff)



## Onlineshop für das Media Business Transfer Center

Das Media Business Transfer Center (MBTC) mit Sitz in Berlin ist eine wissenschaftliche Einrichtung mit nationalen sowie internationalen Netzwerken und hat einen ökonomischen und gesellschaftswissenschaftlichen Schwerpunkt mit umfangreichem Bezug zu Technik und Technologien. Es versteht sich als Knotenpunkt zwischen Wirtschaft, Verbänden, Organisationen und Wissenschaft. In Zusammenarbeit mit Studenten der Hochschule der Medien wurde ein Onlineshop für den Vertrieb von digitalen Publikationen konzeptioniert und umgesetzt. Wichtige Aspekte bei der Erstellung des Konzepts waren der Schutz der Publikationen durch digitale Wasserzeichen, eine automatisierte Abwicklung der Bestellungen und die Einbindung von externen Zahlungsdienstleistern.

### Team

Stephan Goos, Jakob Hofmann, Andreas Rosenfeldt, Mark Roman Stehle

### Externe Teammitglieder

Martin Wysterski

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

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Mike Friedrichsen, Prof. Dr. Wolf-Fritz Riekert

## Interaktion mit Gesten: Grab'n Throw



In Besprechungen können elektronische Dokumente über eine einfache Wurfgeste ausgetauscht oder auf einer Präsentationsfläche geöffnet werden. Die ursprüngliche Drag- und Drop-Schnittstelle eines Systems zur Unterstützung von Arbeitsbesprechungen wurde um gestenbasierte Interaktionen erweitert. Die Arbeiten sind das Ergebnis des Projektseminars Kooperationstechnologie des Studiengangs Wirtschaftsinformatik aus vergangenen Semestern.

### Team

Alexander Loob, Christian Rathke

**Studiengang:** Wirtschaftsinformatik

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Christian Rathke

## Aufführung der HdM Improvisations-Theatergruppe

Das Improtheater der HdM lädt zu seiner ersten Vorstellung in neuer Formation ein. Wir konfrontieren Sie innerhalb von 60 Minuten mit Bier-Teleportern und masochistischen Ex-Frauen sowie allem möglichen und unmöglichem Wahnsinn, den man sich so vorstellen kann. Was ist Improvisationstheater? Mit grobem Humor, stilvoller Blamage oder geschickt eingesetzten Genre-Klischees erschaffen Improvisationsspieler immer neue und abgedrehte Kurzszenen aus dem Nichts. Und das Beste: Impro kann man lernen. Das grundlegende Handwerkszeug, um eine Szene (meistens) gelingen zu lassen, lässt sich in wenigen Grundsätze zusammenfassen. Der Rest ist Übungssache, Neugier und eine Prise Größenwahn.

### Team

Jan Zschiesche

**Studiengang:** Studiengangsübergreifend

**Länge:** 60-90 Min.



stufe

Stufe ist das fetzige Studentenfernsehen der HdM fernab der umnachteten TV-Brache. Wir sind unabhängig, unerbittlich, unersättlich – und kristallklar in HD auch auf der MediaNight. Wir präsentieren die besten Beiträge des Semesters in Dauerrotation, sowie Einblicke in unsere nagelneue Website.

### Team

Jonathan Behr, Dennis Honold, Helene Reiner

**Studiengang:** Studiengangsübergreifend

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Michael Müller



## HdM-Band

Studierende, Ehemalige, Angestellte und Professoren der Hochschule der Medien spielen zusammen - außerhalb von Vorlesungen, Studienordnungen, Prüfungsstress. Musiker und Amateure verschiedener Generationen und Stilrichtungen finden sich in immer wieder neuen Formationen zusammen. Die Band repräsentiert die Vielfalt der Hochschule und gleichzeitig ein Stück gemeinsamen Weges. Beim Winterkonzert der HdM-Band geht es ruhiger zu. Verzichtet wird auf ein Schlagzeug, aber nicht auf Rhythmus. Mit Handpercussions und vielfältiger Instrumentierung werden Eigenkompositionen und Coversongs akustisch interpretiert. Mehrere Formationen zeigen, was sie den Winter über kreativ erarbeitet haben und laden herzlich zum Zuhören ein.

### Team

Björn von Prollius und viele Studierende

**Studiengang:** Studiengangsübergreifend

**Länge:** fortlaufend

**Betreuer:** Prof. Dr. Helmut Graebe, Prof. Dr.-Ing. Gunter Hübner

## zUStAende.

## zUStAende

Ob aktuelles Hochschulgeschehen oder interessante Lifestyle-Themen - die zUStAende ist seit Jahrzehnten Informations- und Unterhaltungsmedium der HdM-ler. Organisation, Journalismus, Fotografie, Lektorat, Layout, Anzeigen-Akquise, Druck und Weiterverarbeitung – all dies geschieht in studentischer Eigenregie. Unsere Themen im Wintersemester 2011/2012: Aktuelles von der HdM, Geld sowie interessante Inhalte aus aller Welt. Ein bunter Themen-Mix, bei dem für jeden Geschmack etwas dabei ist. Und wem die Printversion der zUStAende gefällt, der sollte auch einmal auf unserer Facebook-Fanpage („zUStAende“ - Die Studentenzeitschrift der HdM) vorbeischaun.

### Team

Laura Bolotnikova, Maximilian Knoch, Saskia Letz, Nils Oeynhaus, Michelle Rosenstiel, Florian Stumpp

**Studiengang:** Studiengangsübergreifend

**Länge:** fortlaufend

Name	Raum	Seite
<b>#</b>		
2D Android Multiplayer Spiel Tank Arena	Foyer vor Audimax	64
3D Druck und hochauflösender Offsetdruck	Foyer vor blauer Wand	81
<b>A</b>		
Anbindung Tiefenbildkamera an Virtual Reality – Planungstisch	Foyer vor Audimax	61
Apocalypse now and back again – Ein morphides Vergnügen	041 (Seminarraum)	21
ArchiMedeS	044 (CA-Videostudio)	18
[ Arrr:’ tackø ]	052 (Hardcut)	14
Aufführung der HdM Improvisations-Theatergruppe	017 (Hörsaal groß)	86
Augmented Reality auf mobilen Endgeräten	Foyer vor Audimax	65
<b>B</b>		
BaWü rockt in die Zukunft	041 (Seminarraum)	19
<b>C</b>		
Challenger	056 (Aquarium)	50
Clara Roft	056 (Aquarium)	51
Cloud Storage Exchange	Foyer vor Audimax	62
Cookieicious	Foyer vor Audimax	66

Name	Raum	Seite
<b>D</b>		
DangerMouse	Foyer vor Audimax	20
Das Verräterische Herz	052 (Hardcut)	25
Datenschleuder - Informationsvisualisierung	013 (Audimax)	45
Der widerspenstige Hund	056 (Aquarium)	52
Die Spieluhr, ein Hör-Neo-Noir	U54 (Tonstudio)	13
Die Wüstenruine	056 (Aquarium)	53
<b>E</b>		
Ein Blick über den Gartenzaun. Deutsche Medien in der Welt.	U32 (Seminarraum)	77
Entwicklung eines E-Learning Kurses	Foyer vor Bibliothek	46
<b>F</b>		
Fortune Faded	052 (Hardcut)	24
<b>G</b>		
Geocentriko	056 (Aquarium)	54
gui-tar	Foyer vor Audimax	71
<b>H</b>		
H4ck ,n’ Play	Foyer vor Audimax	22
HdM-Band	Foyer UG	88
HTML 5 Quiz	Foyer vor Poststelle	38

Name	Raum	Seite
<b>I</b>		
Interaktion mit Gesten: Grab'n Throw	Foyer vor Audimax	85
Intro- und Grafikdesign – Online Medien Management TV	Foyer vor Poststelle	39
<b>K</b>		
Kino für die Ohren	U31 (Seminarraum)	76
Kitchen Odyssey	052 (Hardcut)	26
Klangsynthese auf GPUs	Foyer vor Audimax	72
Kunst des Lebens	011 (Audimax)	74
<b>L</b>		
Lizard	056 (Aquarium)	56
<b>M</b>		
MEDIAkompakt	Foyer vor Studienbüro	47
Mein Berlin – crossmedialer Reiseführer	Foyer vor Studienbüro	33
Mexikanische Bar	Bibliothek	30
Microcontroller-Programmierung eines Zeitrafferdolly	Foyer vor Audimax	70
Mobile Erfassung von Bewertungen bei subjektiven Testfahrten	Foyer vor Audimax	69

Name	Raum	Seite
<b>N</b>		
neo93	056 (Aquarium)	57
Nunki	052 (Hardcut)	15
<b>O</b>		
Odyssey	056 (Aquarium)	58
Online-Medien-Management.TV Live	Foyer vor Poststelle	40
Onlineshop für das Media Business Transfer Center	Foyer vor Poststelle	84
<b>P</b>		
PeerPong – Multiplayer Game for iPad	Foyer vor Audimax	32
Pixel Defense En Route	Foyer vor Audimax	60
PMM insight	Foyer vor Studienbüro	80
<b>Q</b>		
Quick Hand Constructor	Foyer vor Audimax	23
<b>R</b>		
Racines	Foyer vor Audimax	68
redaktionzukunft	Foyer vor Radiobar	48
riot	056 (Aquarium)	59

Name	Raum	Seite
<b>S</b>		
Secure Android Tablet Browsing	Foyer vor Audimax	78
Shadows	056 (Aquarium)	28
Smart Game	Foyer vor Audimax	67
Studioproduktion Ton	U54 (Tonstudio)	12
stufe	012 (Audimax)	87
stufe.tv	Foyer vor Audimax	63
Stuttgart Interaktiv mit HTML5	Foyer vor Poststelle	42
<b>T</b>		
Teamworkshop Radio – Radiofeature	U31 (Seminarraum)	35
The big One	052 (Hardcut)	16
The Lost Cloud	U44 (Fernsehstudio)	27
The way to success	056 (Aquarium)	73
Traumwandel	052 (Hardcut)	36
Trickfilm – Denk mal	052 (Hardcut)	29
<b>U</b>		
Unleashed	052 (Hardcut)	17
Usability Reengineering der Website Leinfelden-Echterdingen.de	Foyer vor Poststelle	41
<b>V</b>		
Video-Design für OMM TV	Foyer vor Poststelle	43

Name	Raum	Seite
<b>W</b>		
Wenn der Text weiß, dass er gelesen wird	Foyer vor blauer Wand	34
Werbespot Online-Medien-Management	Foyer vor Poststelle	44
Wir packen euch	Foyer vor blauer Wand	82
<b>Z</b>		
Zeitfenster – Eine Zeitreise durch Stuttgart	041 (Seminarraum)	37
zUStAende	Foyer vor Radiobar	89





**MACKEVISION**  
passion & technology

***DSV Gruppe***  
Deutscher Sparkassenverlag

SPONSOREN

<b>Herausgeber</b>	Hochschule der Medien MediaNight-Komitee Nobelstr. 10 70569 Stuttgart
<b>Inhalte</b>	Verantwortlich für die Informationen zu den Produktionen sind die einzelnen Präsentationsteams.
<b>Redaktion:</b>	Kerstin Lauer
<b>Anzeigen:</b>	Danny Lämmerhirt
<b>Covergestaltung:</b>	Tobias Ganz
<b>Layout und Satz:</b>	Simon Barth, Malte Seidel
<b>Auflage:</b>	1000 Exemplare
<b>Druck:</b>	J.F. Steinkopf Druck GmbH, Stuttgart

Wir bedanken uns bei allen Professoren, Mitarbeitern und Helfern.

## Greifen Sie nach den Sternen!



## Talente gesucht (m/w)

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

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

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

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

dmc digital media center GmbH  
Human Resources  
Rommelstraße 11, 70376 Stuttgart  
[www.dmc.de/jobs](http://www.dmc.de/jobs)

Carmen Saneluk  
Telefon +49 711 60 17 47 - 0  
E-Mail [jobs@dmc.de](mailto:jobs@dmc.de)



## Meyle + Müller – einer der führenden Medien-Dienstleister für Online, Mobile und Print.



FEEL THE INNOVATION!<sup>®</sup>

**Meyle + Müller GmbH + Co. KG**

Pre Media · New Media · IT Media

Maximilianstr. 104

75172 Pforzheim

Telefon 07231-941-0

Telefax 07231-941-299



[www.meyle-mueller.de](http://www.meyle-mueller.de)