



**MEDIA
NIGHT**

28. JUNI 2012 AB 18 UHR

NOBELSTR. 10

70569 STUTTGART

**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

Noch Fragen?
Steffen Michel antwortet gerne:
0711.120909 31
personal@mhm-hr.com



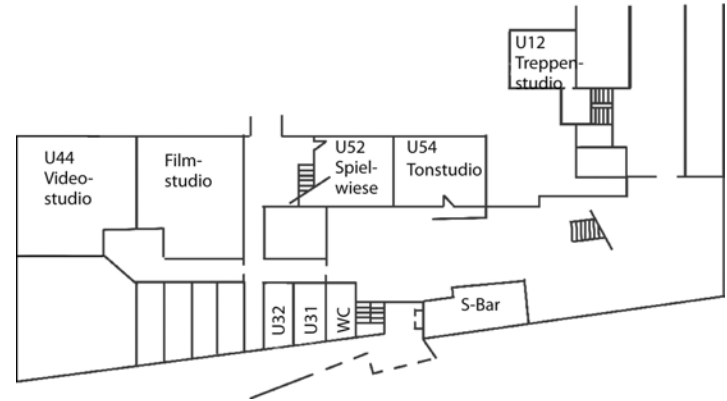
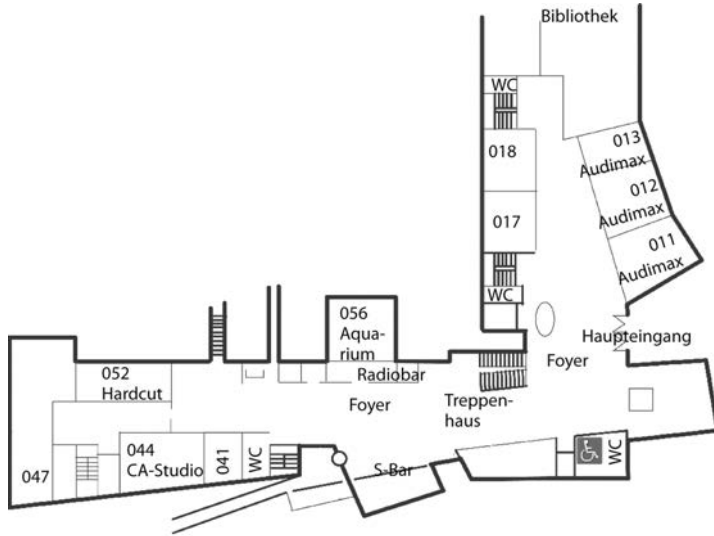
Liebe Besucherinnen und Besucher,

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

Die Bandbreite reicht von alltagstauglichen Industrieanwendungen bis zu künstlerisch-kreativen Projekten. Sie stehen für das professionelle Niveau und den praktischen Bezug von Lehre und Studium an der HdM. Neben Filmen, Print-Produkten, Audioproduktionen 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



Studiengang	Format	Seite
Audiovisuelle Medien		
Stadtklang	Audio	14
Studioproduktion Ton	Audio	15
Ausgelaut	CA/Animationsfilm	16
Slimy Ventures	CA/Animationsfilm	17
Stuffed Friend	CA/Animationsfilm	18
The Servant	CA/Animationsfilm	19
Dust of History	Computergrafik/-games	20
UpGrade	Event-Media	21
MEDIA LOUNGE 2012	Fernsehen	22
HdM Stage - Web-Portfolio	Interaktiv/Internet	23
LalaGraphie	Interaktiv/Internet	24
Was beginnt mit ...?	Interaktiv/Internet	25
Anlaute lernen mit Pino		
3D Time Lapse	Realfilm	26
Dancing Colours	Realfilm	27
Dokumentarfilm: Los sonidos de la Marimba	Realfilm	28
Silvanesti	Realfilm	29
Dawn	Video	30
Gesellschaft bewegen: Projekt 1	Video	85
Materia	VFX	31

Studiengang	Format	Seite
Bibliotheks- und Informationsmanagement		
Stuttgart Tag & Nacht – Impressionen einer Stadt	Rahmenprogramm	33
Computer Science and Media		
The Labyrinth - Don't get KI-lled!	Computergrafik/-games	34
Feedaro	Interaktiv/Internet	35
LASER	Softwareentwicklung	36
PyCaSSo	Softwareentwicklung	37
Druck- und Medientechnologie		
Siebdruck	Print	38
Elektronische Medien		
„Harmonisch, krisenfest, lebenslang“	Audio	39
Warum heiraten?		
Malaika. Mein Engel	CA/Animationsfilm	40
The Arrival	CA/Animationsfilm	41
MEDIA LOUNGE 2012	Fernsehen	22
HdM Stage - Web-Portfolio	Interaktiv/Internet	23
Silvanesti	Realfilm	29
Gesellschaft bewegen: Projekt 1	Video	85
GWW.Café	Video	42

Studiengang	Format	Seite
E-Services/Online-Medien-Management		
Multimedia-Projekt – Imagefilm	CA/Animationsfilm	44
Multimedia-Projekt – Logoanimation	CA/Animationsfilm	45
Multimedia-Projekt – Minecraft	Computergrafik/-games	46
Multimedia-Projekt – Advertising / SEO	Interaktiv/Internet	47
Multimedia-Projekt – Nutzer-Profilung & -Tracking	Interaktiv/Internet	48
Delegationsspiel für mobile Endgeräte	Interaktiv/Internet	49
Multimedia-Projekt – Redesign der OMM-Website	Interaktiv/Internet	50
Multimedia-Projekt – Mobile Version	Mobile Anwendungen	51
IT Workshop	Softwareentwicklung	52
Multimedia-Projekt – Imagefilm: „Online-Medien-Management, eine gute Wahl!“	Video	53
Multimedia-Projekt – Imagefilm: Sherlock	Video	54
Multimedia-Projekt – Lego Stop-Motion	Video	55
Multimedia-Projekt – gUSTAv zeigt wo’s langgeht	Realfilm	56
Informationsdesign		
AV-Projekt	Video	57

Studiengang	Format	Seite
Mediapublishing		
MEDIAkompakt	Print	58
Medieninformatik		
Contact	CA/Animationsfilm	60
Good Old Barley	CA/Animationsfilm	61
Carvester	Computergrafik/-games	62
Hangover Night - Point and Click Adventure	Computergrafik/-games	63
LAST MAN	Computergrafik/-games	64
PowerGrid Defense	Computergrafik/-games	65
Virus Alert!	Computergrafik/-games	66
A realtime human skin rendering implementation with Havok Vision Engine	Interaktiv/Internet	67
Feuerwehr-Website	Interaktiv/Internet	68
MachineLearning.js	Interaktiv/Internet	69
Redesign der Homepage des Studiengangs Medieninformatik	Interaktiv/Internet	70
Support System web x.0 Netzwerk	Interaktiv/Internet	71
User Experience Prototyp: Interaktives Fernsehen als Schnittstelle zur altersgerechten sozialen Interaktion	Interaktiv/Internet	72
AdaCaR	Mobile Anwendungen	74

Studiengang	Format	Seite
Medieninformatik		
SHelp – think different, buy smart	Mobile Anwendungen	75
teamup	Mobile Anwendungen	76
Wörterbuch des Buches	Mobile Anwendungen	77
Anpassung des Simulation Frameworks OMNeT++/MiXiM für Opportunistic Routing in Power Line Communication	Softwareentwicklung	78
Fahrplan-Auskunfts-App für Windows Phone	Softwareentwicklung	79
Filme im Fokus	Softwareentwicklung	80
Firefox History Analyzer	Softwareentwicklung	81
Second Opinion - SecOp	Softwareentwicklung	82
Medienwirtschaft		
Road to rights - Eine akustische Zeitreise durch die am. Bürgerrechtsbewegung	Audio	83
Entdecke das Kind in Dir!	Events	84
MEDIA LOUNGE 2012	Fernsehen	22
Gesellschaft bewegen: Projekt 1	Video	85
Gesellschaft bewegen: Projekt 2	Video	86
Gesellschaft bewegen: Projekt 3	Video	87
Gesellschaft bewegen: Projekt 4	Video	88

Studiengang	Format	Seite
Mobile Medien		
Chinesisch Lern-App	Mobile Anwendungen	89
Socialite	Mobile Anwendungen	90
TouchEat	Mobile Anwendungen	91
Wörterbuch des Buches	Mobile Anwendungen	77
Print-Media-Management		
PMMinsight	Print	92
Print & Publishing		
Wörterbuch des Buches	Mobile Anwendungen	77
Werbung und Marktkommunikation		
Ein Herz für Werbung	Interaktiv/Internet	94
Verpackungstechnik		
Wir können einpacken!	Sonstiges	95
Wirtschaftsinformatik		
Delegationsspiel für mobile Endgeräte	Interaktiv/Internet	49
IT Workshop	Softwareentwicklung	52

Studieren an der HdM? Jetzt bewerben!

Wer zum Wintersemester 2012/2013 an der Hochschule der Medien in Stuttgart studieren möchte, kann sich noch bis **15. Juli 2012** online dafür bewerben. Zur Auswahl stehen 14 Bachelor- und fünf Master-Studiengänge.

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



Studiengang	Format	Seite
Studiengangübergreifend		
Aufführung des HdM Impro-Theaters	Events	96
Startup-TOTO	Events	97
stufe	Fernsehen	98
zUStAende.	Print	99
HdM Band	Rahmenprogramm	100
HdM-Laden	Sonstiges	101
Studienberatung	Sonstiges	102
Inhaltsverzeichnis, alphabetisch		104
Sponsoren		111
Impressum		112



Stadtklang

Wie klingt Großstadt? Was macht Großstadt aus? „StadtKlang“ übersetzt urbanen Alltag in Klänge. Die Surround-Beschallung ist eine auditive Fahrt durch die verschiedenen Stadtviertel einer fiktiven Metropole. Hauptsächlich entstand die Sounddesign-Komposition in der Programmiersprache CSound und wurde anschließend mit Aufnahmen von Sprechern und Musikern ergänzt. Das Ergebnis lädt Sie auf eine experimentelle Entdeckungsreise ein.

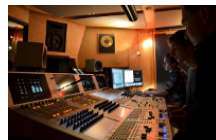
Team

Julien Herion, Sebastian Siepe

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 10 min

Betreuer: Jörg Bauer, Werner Bürkle, Prof. Oliver Curdt, Robin Schulte



Studioproduktion Ton

Ob handgemachte Gitarrenklänge und hinreißende Stimmen von „Kids Of Adelaide“, „An Act of Grace“, die mit ihren schnellen Drums, metallischen Gitarren und brutal klingenden Vocals einfach alles niederwalzen, und ganz sicher kein Akt der Gnade sind, oder doch lieber richtig guten Swing, Funk, Jazz und Rock von der „Big Band Connection 74“ – bei uns ist für jeden Geschmack etwas dabei! Kommen Sie ins Tonstudio U54 und verpassen Sie nicht diesen Gaumenschmaus fürs Gehör! Alle vorgeführten Aufnahmen wurden dieses Semester dort gemacht und werden Ihnen von den Studierenden präsentiert. Überzeugen Sie sich selbst!

Team

Franz Anders, Manuel Brüller, Olivier Fatzer, Johannes Giani, Florian Gundert, Ajan Hannemann, Tamás Kereszturi, Christian Knörzer, Michael Kreuzer, Dominik Litfin, Florina Mohamed-Omar, Pascal Müller, Markus Rebholz, Stephan Reinkowski, Sebastian Specht, Mario Stallbaumer, Sebastian Weitbrecht, Samuel Wurster, Fabian Zöpf

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Oliver Curdt, Jörg Bauer



Ausgelaugt

Im Mittelalter bringt sich ein junger und geschwätziger Bäcker in Schwierigkeiten. Wegen seiner vorlauten Reden über den Grafen fällt er bei diesem in Ungnade und müsste laut Gesetz am Galgen hingerichtet werden. Doch der gütige Graf lässt noch einmal Gnade vor Recht ergehen und stellt dem Bäcker eine Aufgabe, um sein Leben zu retten. Der Bäcker muss innerhalb von drei Tagen ein ganz besonderes Gebäck erfinden. Trotz etlicher Versuche und vieler kreativer Ideen will es ihm einfach nicht gelingen. In letzter Minute kommt ihm jedoch die zündende Idee. Der Bäcker sieht sich schon gerettet, als ein weiteres Missgeschick passiert ...

Team

Tobias Bott, Jan Grundmann, Ajan Hannemann, Marina Kempf, Patrick Klose, Stephan Reinkowski, David Riederer, Larissa Schöll

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 5 min

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



Slimy Ventures

Im Laufe der Studioproduktion benötigt man viele Ideen - genauso wie ein Erfinder! Ob diese Ideen erfolgreich umgesetzt wurden? Seht selbst!
www.slimy-ventures.de.vu

Team

Christian Arlt, Verena Dengler, Tobias Hauck, Kiril Kalchev, Katharina Leicht, Jennifer Pietzek

Externe Teammitglieder

Carolin Feneberg

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 5 min

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



Stuffed Friend

Clarissa ist nicht wie die meisten anderen Kinder. Das 6-jährige Mädchen zeigt keinerlei Reaktion, als ihre Mutter ihr einen süßen Stoffhasen mitbringt. Abends im Bett erwacht dieser zum Leben und beginnt ein turbulentes Spiel, um das Mädchen aus der Reserve zu locken. Doch Clarissas Miene bleibt versteinert, alle Mühen scheinen vergebens. Dann öffnet sich die Tür zu ihrem Kinderzimmer ...

Team

Niels Boecker, Russell Chen Jiarui, Nicola Herrmann, Tay Hongcheng, Patrick Löw, Brody Meyer, Tim Peter

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 6 min

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

The Servant

Dieser Werbespot präsentiert ein neuartiges Produkt aus dem Bereich der Robotik. Der SERVANT - ein moderner Hausroboter - ist mit neuester Technik ausgestattet, die lästige Arbeiten in ihrem Haushalt überflüssig macht. Was immer Ihre Bedürfnisse sind - mit diesem Wunderwerk der Technik können nun auch Sie den Alltag mit spielerischer Leichtigkeit meistern. Ohne Einschränkungen. Nur das Beste vom Besten für Ihren Haushalt. Warentest Home & Entertainment - Note: 1.0

Team

Michael Hofmann

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: ca. 1:30 min

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

Dust of History

„Dust Of History“ ist ein Multiplayer-Echtzeit-Strategiespiel, geschrieben in Java. Bis zu vier Spieler kämpfen in exotischer Umgebung um die Vorherrschaft über Eingeborene, Rohstoffe und Prestige. Den Spieler erwarten spannende Kämpfe und komplexe Handelswege sowie liebevoll handgezeichnete Grafiken in stimmungsvoller Atmosphäre und die Möglichkeit, zum größten Kolonialherr der Geschichte aufzusteigen.

Team

Pascal Bormann, René Link, Adrian Rees, Stefan Seibert

Externe Teammitglieder

Marco Koch

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: fortlaufend

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



UpGrade

UpGrade ist eine Fassadenprojektion, die sich mit der Symbiose HdM und dem Leben der Studierenden befasst: Das studentische Leben ist wie ein Computerspiel. Wir springen vom untersten bis zum höchsten Level: der Abschluss. Hürden und Schwierigkeiten, Ablenkungen und Zweifel, Liebe, Parties, Büffeln, Pläne, Credits, Lernen, Müdigkeit und Umzüge machen den Weg zum Ziel schwer. Das Studium dagegen ist kein Computerspiel. Show um 22:30 Uhr, außen an der HdM-Gebäudefassade Nobelstraße 10 (ausgeschildert ab S-Bar und Hardcut)

Team

Jessica Bergs, André Bohr, Ingmar Jännsch

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: ca. 8 min

Betreuer: Prof. Ursula Drees, Steffen Mühlhöfer



MEDIA LOUNGE 2012

Thema der MEDIA LOUNGE 2012 ist „SocialMania - Gesichter einer vernetzten Gesellschaft“. Rund 50 Studenten haben im Sommersemester eine 90-minütige TV-Sendung mit prominenten Gästen produziert. Diskutiert wurde sowohl über individuelle Phänomene und Internet-Hypes als auch über die gesellschaftliche und politische Tragweite der sozialen Medien. Den verschiedenen Facetten des Social Webs verlieh die Sendung in Interviews, Spielfilmen und Diskussionsrunden mit Experten, Politikern und Betroffenen „Gesichter“. Gäste wie der ehemalige Bundesinnenminister Gerhart Baum und der Blogger Markus Beckedahl sprachen darüber, welche Auswirkungen es auf den Einzelnen und die Gesellschaft hat, sich weltweit zu vernetzen. Die Gewinnerin der RTL-Show „Der Bachelor“, Anja Polzer, und der Musiker Max Gamper, die beide erfolgreich auf einer Social-Media-Welle schwimmen, berichteten über ihren Ruhm im Web 2.0.

Team: Jessica Stiglmeier

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien, Medienwirtschaft

Länge: fortlaufend

Betreuer: Matthias Bürgel, Prof. Stephan Ferdinand, Prof. Axel Hartz, Benedikt Herré, Prof. Susanne Mayer, Kurt Müll, Andreas Oesterle, Julia Rommel, Sarah Simon, Prof. Eckhard Wendling

HdM Stage - Web-Portfolio

Die HdM Stage ist ein Präsentations-Portal, das als zentrale Anlaufstelle für die Projekte der Hochschule der Medien dient. Dieses eigenständige Web-Portfolio veranschaulicht die bisherigen Praxis-Ergebnisse, die während des Studiums an der HdM entstanden sind. Dabei erstreckt sich die Bandbreite über alle Studiengänge, Präsentationsformate und gibt Einblicke in den Entstehungsprozess der einzelnen Projekte. Neben den Arbeiten werden ebenfalls die studentischen Macher vorgestellt. Die HdM Stage dient folglich auch als Vernetzungs- und Vermittlungsplattform zwischen Studenten, Hochschulen und Unternehmen.

Team

Diana Bullmann, Patrick Burkert, Michael Burkhart, Celia Hohl, Liliya Ivanova, Lisa Klumpp, Yvonne Michel, Julian Saal

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien

Länge: fortlaufend

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

LalaGraphie

Seh dir mal die Musik an, wie die Musik malen kann!

Team

Stefan Eischer, Dania Santoro, Karolina Kamila Wojtaszek

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: fortlaufend

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

Was beginnt mit ...? Anlaute lernen mit Pino



„Was beginnt mit ...?“ ist eine Android-Tablet-App für Vorschulkinder. Die App soll Kinder unterstützen, Anlaute wahrzunehmen und zu unterscheiden. Dazu wird der Spieler von der Figur Pino durch verschiedene Spiele begleitet.

Team

Melanie Gruber, Deborah Hauber, Jana Koch, Juliane Steck,
Nela Treuchtlinger

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: fortlaufend

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



3D Time Lapse

Präsentiert werden 3D Time Lapse Clips im Loop, auf einem 3D Display 55 Zoll

Team

Tobias Bott, Manuel Brüller, Carsten Christmann, Jan Grundmann,
Dominik Herberger, Andreas Pleus, Jan Riebe, David Riederer, Andrea Schnurr,
Larissa Schöll

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 5 min

Betreuer: Prof. Stefan Grandinetti, Nicolai Vialkowitsch



Dancing Colours

Es ist 10 Uhr morgens auf den staubigen Hauptstraßen Varanasis, der heiligsten Stadt der Hindus. Fünf große Boxen sind zu einem gewaltigen Turm aufgerichtet, aus dem drei Lieder in Endlosschleife dröhnen. Hunderte Inder haben sich davor versammelt und tanzen. Durch ihr Blut fließt Bhang und Whiskey, ihre Gesichter sind lila, gelb, blau, rot. Sieben Studenten der HdM bewegen sich, mit zwei Kameras ausgerüstet, durch die Menge, bemüht nicht im Wasser- und Farbhagel unterzugehen. Vier Wochen lang haben sie Menschen interviewt: Farbenhändler, Drogenmischer und Priester. Nun ist es endlich soweit. In Indien wird Holi gefeiert.

Team

Marion Härtel, Alina Koschnike, Bastian Mittelbach, Aurelia Natalini,
Kristin Olschewski, Fabian Oswald, Oliver Schwamb

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 20 min

Betreuer: Robin Schulte, Prof. Dipl.-Ing. Uwe Schulz

Dokumentarfilm: Los sonidos de la Marimba

Entdecken Sie die Welt der eucadorianischen Marimba, ein Instrument mit afrikanischen Wurzeln, das die Sklaven zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert nach Südamerika gebracht haben.

Team

Cyndi Caviedes Olmedo

Externe Teammitglieder

Patricio Cano

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 11:30 min

Betreuer: Prof. Dr. Stephen Lowry, Prof. Stuart Marlow

Silvanesti



Eines Sommers in den 50er-Jahren schleichen sich der forsche Max und sein zurückhaltender Freund Charly auf ein abgelegenes Zirkusgelände. Ihr Ziel ist der Artistenwagen des Bühnenmagiers Silvanesti. Was als Spiel beginnt, wird bitterer Ernst, als die beiden in dem Wagen eine mysteriöse Sofortbildkamera finden. In dem Moment, als Charly ein Bild von Max machen will und den Auslöser betätigt, verschwindet Max spurlos. Als das Bild aus der Kamera fährt, realisiert Charly, was mit seinem Freund geschehen ist: Max wurde in der Fotografie gefangen! Beim Versuch seinen Freund zu befreien, stößt Charly auf das dunkle Geheimnis des Zauberers ...

Team

Studierende der Studiengänge Audiovisuelle Medien und Elektronische Medien

Externe Teammitglieder

Viktoria Wolfram, Steven Cloos, Marco Eisele, Witalij Kühne

Studiengang: Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien

Länge: ca. 15 min

Betreuer: Prof. Oliver Curdt, Jörg Bauer



Dawn

Dawn erzählt die Geschichte der Geburtsstunde eines Künstlers. In Form eines Motion Graphics tauchen wir ein in seine Gedanken und werden Zeugen von der Entstehung eines beeindruckenden Gesamtwerks. Es ist das Werk eines Künstlers, der mit seinen Filmen Ikonen und Symbole schuf, die uns bis heute inspirieren.

Team

Adrian Herr, Torben Stange

Altersfreigabe

FSK12

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 5 min

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

Materia

Die grüne Bewegung, wie wir sie heute kennen, existiert nicht. Anstatt ihre Heimat zu respektieren, treten die Menschen sie mit Füßen, reißen Löcher in die Erde, streuen Salz in ihre Wunden. Zugunsten des eigenen Wohlstandes werden die natürlichen Ressourcen hemmungslos ausgebeutet. Die Studentin Sarah ist Teil einer kleinen Gruppe, die sich verzweifelt für die Rettung der noch verbliebenen Natur einsetzt, sie sind jedoch chancenlos gegen den Einfluss des skrupellosen Mega-Konzerns Vaxom. Infiziert durch einen genetisch veränderten Pilz, erhält Sarah die Fähigkeit jedes anorganische Material zu verformen oder gar aufzulösen. Mit dieser Kraft will sie endlich der Zerstörung der Umwelt Einhalt gebieten.

Team: Fridolin Piltz

Altersfreigabe: FSK16

Studiengang: Audiovisuelle Medien

Länge: 3 min

Betreuer: Prof. Katja Koepl, Prof. Stuart Marlow

Wir sind eine Design- und Medienagentur in Stuttgart mit den Schwerpunkten Corporate Design, Branding, Programmierung und Medienberatung.

Wir sind interessiert an motivierten Absolventen und Praktikanten in den Bereichen Medieninformatik, Medienmarketing und UI-Design.



Stuttgart Tag & Nacht - Impressionen einer Stadt

So habt ihr Stuttgart noch nicht gesehen! Wir zeigen euch eine einzigartige Perspektive. Pünktlich zur MediaNight startet die Fotoausstellung „Stuttgart Tag & Nacht - Impressionen einer Stadt“ in Zusammenarbeit mit dem Fotoreferat „unterbelichtet“. Macht euch schnell auf die Socken! Nur fünf Stunden lang könnt ihr die Werke exklusiv in der Bibliothek bewundern. Lasst euch inspirieren von den unterschiedlichen Gesichtern der Landeshauptstadt. Wie es sich für eine Vernissage gehört, gibt es auch Stuttgart Rot & Weiß(-Wein). Diese Ausstellung ist im Rahmen unserer Kulturmanagement-Übung entstanden. Über euer Kommen würde sich das 2. Semester des Studiengangs Bibliotheks- und Informationsmanagement freuen.

Team

Studierende des Studiengangs Bibliotheks- und Informationsmanagement

Studiengang: Bibliotheks- und Informationsmanagement

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Martin Götz

The Labyrinth - Don't get KI-llied!

Bei "The Labyrinth" handelt es sich um ein interaktives Labyrinth, durch das der Spieler sich seinen Weg bahnen muss. An sich kein schweres Unterfangen, würde das Labyrinth nicht von intelligenten Gegnern bewacht werden, die versuchen, ihn von seinem Erfolg abzuhalten. Zudem erschweren dynamische Elemente wie Türen und Feuerbälle das Vorankommen. Entstanden im Rahmen der Vorlesung "Programming Intelligent Applications" stellt "The Labyrinth" den Spieler durch eine Kombination aus Wegfindung und Schwarmverhalten vor eine knifflige Herausforderung. Bist DU clever genug, um dich unbemerkt von Keepern und Scouts bis zum Ziel durchzuschlagen?

Team

Manuel Moser, Markus Rapp

Studiengang: Computer Science and Media

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher

Feedaro

Feedaro ist ein intelligenter Online-Newsreader. Die Benutzer können sich bei dieser Anwendung registrieren und bekommen Nachrichten von potenziell allen Webseiten, die einen RSS oder Atom Feed anbieten. Feedaro lernt die Interessen des Benutzers kennen, priorisiert und filtert den Nachrichtenstrom.

Team

Patrick Nisch

Studiengang: Computer Science and Media

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher



LASER

Bei LASER handelt es sich um ein prototypisches Hyperlink-Empfehlungssystem, das ermöglicht, aus extrem großen Datenmengen Nutzerpräferenzen zu berechnen und Vorschläge zu unterbreiten. Dabei kommen aktuelle Datenverarbeitungs- und Speichertechnologien wie der Key-Value Store Redis, vor allem aber auch Apache Hadoop™, die Implementierung des von Google entwickelten MapReduce Algorithmus, zum Einsatz. Dieses Projekt entstand im Rahmen der Veranstaltung „Programming Intelligent Applications“.

Team

Dominik Hübner, Thomas Maier, Sven Pfeleiderer

Studiengang: Computer Science and Media

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher



PyCaSSo

PyCaSSo - Die Python Camera Surveillance Software: Haben Sie zuhause einen echten Picasso hängen? Auch wenn nicht - sicherlich gibt es genügend andere Gründe, die für ein intelligentes Video Überwachungssystem sprechen. PyCaSSo ist so eines. Die von einer IP-Kamera aufgenommenen Bilder werden von PyCaSSo verarbeitet. Muster werden erkannt, gelernt und kategorisiert. Der Vorteil ist, dass nicht Sie die Überwachungsbilder sichten müssen, sondern das System übernimmt dies. Nur wenn ungewöhnliche Muster in diesen Bildern auftreten, werden Sie sofort benachrichtigt. Somit bietet PyCaSSo eine effiziente Möglichkeit der Video-Überwachung auf Basis von Bildverarbeitung und maschinellem Lernen. Mit PyCaSSo ist der Picasso sicher.

Team

David Liepelt, Manuel Mönning, Katrin Plaumann, Dominik Rose .

Studiengang: Computer Science and Media

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher

Siebdruck

Live-Demonstration Siebdruck: Stofftaschen, T-Shirts, Präsentation der Semesterarbeiten und des Typographieprojekts „Hommage an die Helvetica“

Team

Willi Kornher, Bernhard Michl

Studiengang: Druck- und Medientechnologie

Länge: fortlaufend

Betreuer: Willi Kornher, Bernhard Michl



„Harmonisch, krisenfest, lebenslang“ Warum heiraten?

Ja ich will! Für Doro und Carsten stand die Entscheidung fest - Den Bund der Ehe eingehen und dem Partner ewige Treue schwören. Doch nicht für jeden ist es so einfach. Warum sollte man heute noch heiraten? Ich kann meinem Partner doch auch ohne Heirat ewige Treue schwören. Oder nicht? Welche rechtlichen und finanziellen Verpflichtungen hinter einer Heirat stehen hätten Dodo und Cars-ten auch zuerst nicht gedacht. Warum unsere heutige Generation dann doch den Schritt vor den Altar wagt oder auch nicht - das Radio-Feature gibt Aufschluss darüber.

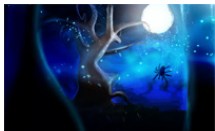
Team

Lena Holl, Mirco Jüngling

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: ca. 20 min

Betreuer: Prof. Dr. Helmut Graebe



Malaika. Mein Engel

Die Medien konstruieren virtuelle Welten. Und da der Mensch durch seinen stetigen Medienkonsum zunehmend in diese scheinbaren Realitäten eintaucht, verliert er sich in einer selbst erschaffenen Wirklichkeit. Ich bin einer dieser Menschen, und je tiefer ich eindringe, umso komplexer wird sie, diese Welt, die sich zu meiner Parallelwelt wandelt. Ein Leben, das sich so anfühlt, als wäre ich in einem Film. Und wenn dies nur ein Film ist, wie real kann ich dann überhaupt sein? Der Animationsfilm taucht in die Welt des Protagonisten ab, die keinen Platz mehr für die Realität hat.

Team: Florian Götz, Stefan Kempas, Corinna Kübler, Armin Moritz

Externe Teammitglieder: Christoph Grube, Felix Barbarino, Günther Bayerl

Altersfreigabe: FSK12

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: ca. 9 min

Betreuer: Prof. Susanne Mayer

The Arrival

Bei „The Arrival“ handelt es sich um einen fiktiven, animierten Action-Trailer. Inhaltlich wird die Geschichte der Maya und deren Existenz aus einer anderen Sichtweise erzählt. Technisch gesehen wurde dieser Film nicht klassisch gerendert, sondern größtenteils in der UnrealEngine umgesetzt. Dadurch ist eine Wiedergabe in RealTime möglich.

Team

Johannes Becker, Christoph Bülter, Sebastian Etcheverry, Florian Kreuzer, Marc Wöhner

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: 1:30 min

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



GWW.Café

Studenten des Master-Studiengangs Elektronische Medien haben Videos gedreht, die zeigen, wie Cappuccino, Latte Machiato und Co. professionell im Café hergestellt werden müssen. Diese Videos sind ein neues Hilfsmittel, das die GWW - Gemeinnützige Werkstätten und Wohnstätten GmbH in ihren Cafés verwenden möchte, in denen Menschen, die durch eine Behinderung beeinträchtigt sind, arbeiten. Sie benötigen unterstützende Begleitung und bedarfsgerechte Hilfeleistungen, um soweit wie möglich selbstbestimmt und gleichberechtigt am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Die Videos werden im Umfeld einer Cafébar präsentiert, die von den Mitarbeitern der GWW betrieben wird.

Team

Studierende des Studiengangs Elektronische Medien

Studiengang: Elektronische Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Schaugg

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



Multimedia-Projekt – Imagefilm

Der Imagefilm für den Studiengang zeigt eine Verknüpfungen zwischen den Medienunternehmen und der HdM. Er entstand aus einem Projekt im Rahmen der Überarbeitung der Studiengangswebseite.

Team

Moritz Heinrich, Markus Hettich, Janis Kreuzberger

Studiengang: E-Services

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek

Multimedia-Projekt – Logoanimation



Das Projekt befasst sich mit dem in Szene setzen des Online-Medien-Management Logos. Durch verschiedenste Arten soll das Logo in drei bis zehn Sekunden andauernden Kurzanimationen dargestellt werden. Es werden ca. 15 bis 20 verschiedener Kurzanimationen gezeigt, die Bildabfolge wird durch Hintergrundmusik hinterlegt. Mit Hilfe diverser Software soll dargestellt werden, dass es möglich ist, auf simple Art und Weise Animationen zu kreieren.

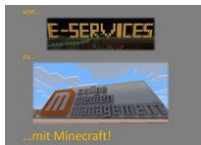
Team

Dominik Kindermann

Studiengang: Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Minecraft

Wenn Minecraft auf Online-Medien-Management trifft ... Minecraft ist ein Open-World-Spiel, mit dem online durch Legobausteine neue Welten erschaffen werden können. Studierende des 4. Semesters wollen damit ein neues Meisterwerk erschaffen: die Wandlung des Studienganglogos. Damit das möglich wird, bedienen sich die Studierenden ungewöhnlicher Methoden...

Team

Florian Silberberger, Xuan Tran, Alexander Zamzow

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: 1 min

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Advertising / SEO

Im Rahmen des Multimedia-Teilprojekts „Advertising“ wird eine QR-Code Kampagne in Verbindung mit klassischem Werbematerial (Poster, Flyer) für den Studiengang Online-Medien-Management durchgeführt. Diese soll den Bekanntheitsgrad, insbesondere bei potenziellen Bewerbern, steigern. Zusätzlich werden SEO Maßnahmen für den aktuellen Web-Auftritt durchgeführt.

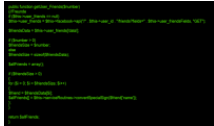
Team

Moritz Behne, Ferihan Kocin, Christian Löwen, Stefan Schlom, Philipp Stöhr, Jan Voigt

Studiengang: E-Services

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Nutzer-Profilung & -Tracking

Die neue Homepage des Studiengangs Online-Medien-Management (ab Wintersemester 2012/2013) soll um eine Funktion erweitert werden, die es dem Besucher ermöglicht, persönliche Informationen über sich selbst abzurufen. Die Informationen sollen unter anderem aus dem Surfverhalten bzw. über eine Facebook-Anwendung gewonnen werden. Ziel dabei ist, Studieninteressierte und Studenten hinsichtlich ihres Mediennutzungsverhaltens zu sensibilisieren.

Team

Timo Friepes, Till Klassen, Daniel Willinger

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek

Delegationsspiel für mobile Endgeräte

Das Projekt fokussiert auf das spielerische Erlernen guten Delegierens. Zielgruppe sind im Wesentlichen Führungskräfte, die im Rahmen ihrer täglichen Arbeit Teams leiten, und dabei Aufgaben effizient und motivierend an Mitarbeiter delegieren müssen. Dazu wurde ein Tablet-basiertes System entwickelt, in dem die Teilnehmer in simulierten Delegationsgesprächen verschiedene Strategien spielerisch umsetzen können. Die Umsetzung erfolgte als HTML5-basierte Webanwendung für mobile Endgeräte.

Team

Laura Boss, Dietmar Braun, Andreas Kreis, Alexander Kunz, Nicolai Maihöfer, Marian Rahnefeld, Marian Rahnefeld, Artjom Rodjuschkin, Stephan Wilczek, Simon Wöhrle

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

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Martin Engstler, Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Redesign der OMM-Website

Das Multimedia-Projekt „Relaunch der Studiengangswebsite von Online-Medien-Management“ wurde maßgeblich von vier Studierenden in enger Zusammenarbeit mit dem Studiengangsteam durchgeführt. Hierbei konnten die Studierenden ihr Wissen aus den Veranstaltungen in der Praxis anwenden und umsetzen. Unterstützt wurden sie von fünf Studierenden des Studiengangs Informationsdesign. Ziele für die Umsetzung waren ein modernes Webdesign, eine klare Usability, die Attraktivitätssteigerung für Studierende und Studienbewerber und eine strukturierte Informationsdarstellung für sämtliche Besucher. Außerdem wurden mehrere neue Multimedia-Anwendungen in die Website integriert.

Team

Tobias Bomm, Jakob Hofmann, Philipp Stöhr, Philipp Weber

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Mobile Version

Das hier vorgestellte Projekt soll einen optimierten Zugriff auf die neue Studiengangshomepage für mobile Endgeräte bereitstellen.

Team

Dietmar Braun, Andreas Kreis, Artjom Rodjuschkin

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek

IT Workshop

IT Workshop ist ein Seminar, in dem Studierende einzeln oder in Kleingruppen prototypische Softwareanwendungen entwickeln. Gezeigt werden ausgewählte Ergebnisse. So ermöglicht eine Suchmaschine für das HdM-Intranet das Suchen von Dokumenten, die von der globalen Suchmaschine Google nicht erfasst sind. Für die Steuerung von Powerpoint-Präsentationen mit Hilfe von Gesten und Sprache werden alternative Ansätze demonstriert. Dazu wurden unterschiedliche „Gestensprachen“ entwickelt und für „Kinect für Windows“ umgesetzt, die das Weiterschalten und Auswählen von anzuzeigenden Seiten einer Präsentation ermöglichen.

Team

Daniel Bay, Sebastian Jäger, Christian Rathke, Patrick Richter, Wolf-Fritz Riekert, Janic Wyslich

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

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Christian Rathke, Prof. Dr. Wolf-Fritz Riekert

Multimedia-Projekt – Imagefilm: „OMM, eine gute Wahl!“



Dieser in der Veranstaltung „Multimedia-Projekt“ produzierte Imagefilm zeigt in einem kurzen Überblick, worauf sich potenzielle Online-Medien-Management-Studienanfänger freuen dürfen und welche Kernthemen das Studium umfasst. Ob spannende Projekte im Multimediabereich, die Planung und Leitung solcher Projekte im Management, das Ausbauen und Einsetzen von Softskills oder, last but not least, das nötige Engagement ... All dies sind Aspekte des Studiengangs Online-Medien-Management, die im Imagefilm aufgegriffen werden.

Team

Walta Hagos, Hamid Madri, Slawomir Niewrzol, Dominik Pfundstein

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: 30 – 40 sek

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek


 IMAGEFILM:
SHERLOCK

Multimedia-Projekt – Imagefilm: Sherlock

Mit dem Imagefilm:Sherlock soll im Stil der gleichnamigen Fernsehserie der Studiengang Online-Medien-Management beworben werden. Er stellt die Situation eines jungen Menschen auf der Suche nach einem Studiengang dar, der aufgrund seiner Fähigkeiten, Wünschen und Vorstellungen nur zu dem einen Schluss kommt: der Studiengang Online-Medien-Management ist das Richtige für ihn!

Team

Lucas Aresin, Michael Bühler, Matthias Stegmann

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: ca. 1 min

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek



Multimedia-Projekt – Lego Stop-Motion

Im Rahmen des Projekts Redesign der Website des Studiengangs Online-Medien-Management wurde mit der Filmtechnik Stop-Motion ein Video erstellt. Der Kurzfilm mit der Länge von ca. 20 Sekunden visualisiert den Aufbau des Online-Medien-Management Logos mit Legosteinen.

Team

Anja Finkbeiner, Vanessa Lewohl, Christine Rehm

Studiengang: E-Services/Online-Medien-Management

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek

Multimedia-Projekt – gUSTAv zeigt wo's langgeht

Ziel dieses Kurzfilms im Stile einer Simpleshow ist es, neu immatrikulierten Studierenden der HdM, speziell im Studiengang Online-Medien-Management, den Einstieg in das Studium zu erleichtern. Dazu wird gUSTAv, das USTA-Maskottchen, verschiedene Angebote rund um das Studium - wie zum Beispiel Sprachkurse, Studentenwerk, Mensa und HdM Kino - vorstellen.

Team

Steffen Hildinger, Johannes Ranz, Anika Schillke, Katharina Weiland

Studiengang: E-Services

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Stephan Wilczek

AV-Projekt

In der Lehrveranstaltung AV-Projekt lernen Informationsdesign-Studierende ein Projekt von der ersten Projektidee über das Storyboard bis zur Produktion und Postproduktion zur fertig produzierten DVD zu entwickeln. Das Rahmenthema der diesjährigen Veranstaltung ist Video Based Training. Insgesamt neun Projektgruppen mit sechs Studierenden haben sich auf sehr unterschiedliche Art und Weise des Themas Video Based Training angenommen. Auf der MediaNight präsentieren sie die im Rahmen ihrer Projekte entstandenen Produktionen.

Team

Jörg Westbomke

Altersfreigabe

FSK12

Studiengang: Informationsdesign

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jörg Westbomke

MEDIAkompakt



MEDIAkompakt

Die Studenten des Studienganges Mediapublishing präsentieren die 13. Ausgabe der halbjährlich erscheinenden Zeitung MEDIAkompakt. Sie übernehmen bei der Durchführung des Projektes alle Rollen eines Zeitungsverlages, von der Themenfindung über die Anzeigen-Akquise bis hin zur Produktion. Das Schwerpunktthema der aktuellen Ausgabe „Neue Perspektiven – neue Chancen“. Beleuchtet werden Themen wie der Umgang der Kirche mit neuen Medien, Chancen im Praxismester, Erfahrungen mit Self-Publishing, Interviews zur Zukunft der Buch- und Zeitungsbranche und vieles mehr. Neben der gedruckten Ausgabe wird eine „Live-Paper“-Version im Internet vorgestellt. Die Studenten laden zum gemütlichen Lesen bei Sekt und Muffins ein.

Team

Studierende des Studiengangs Mediapublishing

Studiengang: Mediapublishing

Länge: fortlaufend

Betreuer: Hanna Katz, Prof. Christof Seeger

design media studio

ABSCHLUSSARBEITEN DRUCKEN | BINDEN | PRÄGEN

SOFORT UND OHNE TERMIN

10%
AUF DRUCKEN
UND BINDEN

Silberburgstr. 147
70176 Stuttgart
www.designmediastudio.de
info@designmediastudio.de
T: 0711/34225031

NEUERÖFFNUNG IM JUNI
Wir eröffnen unsere neue Filiale
in der Rotebühlstr.71
Mehr Infos auf unserer Homepage.

Rotebühlstr. 71
(über DEKO MAIER)
70176 Stuttgart
www.designmediastudio.de
info@designmediastudio.de



Contact

Der erste Kontakt der Menschheit zu einer außerirdischen Spezies.

Team

Sebastian Zaiser

Altersfreigabe

FSK12

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 2:30 min

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



Good Old Barley

Eine Geschichte von Petermännchen Mr. Cottonworth und dem Kugelfisch Brutus. Der nimmersatte Brutus gerät in Konflikt mit dem Schrecken der Weltmeere Bloodstain Bill, dem meistgesuchten Verbrecher aller Zeiten. Kann die einstige Legende Marshall Barley für Recht und Ordnung sorgen und Brutus retten? Oder haben Alter und Alkohol seinen Sinn für Gerechtigkeit getrübt?

Team

Dennis Breiner, Robin Hüttisch, David Kruppa, Peter Rist

Studiengang: Medieninformatik

Länge: 3 min

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



Carvester

Sie steuern mit Pfeiltasten ein Fahrzeug in 2D-Ansicht von oben und sammeln dabei umher liegende Energieeinheiten ein, die Sie benötigen, um Geld in der Ferne zu erreichen, mit dem Sie Ihr Fahrzeug modifizieren können, um noch weiter entfernte und größere Energieeinheiten erreichen zu können, mit denen Sie wiederum in der Lage sind, noch größere Energieeinheiten zu finden. Wie weit werden Sie es schaffen, ohne dass Ihnen das Benzin ausgeht? Wie lange werden Sie benötigen, um Ihren alten Rekord zu schlagen? Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie, um möglichst schnell voran zu kommen. Eine „Casual Game“-Entwicklung mit Microsofts XNA Game Studio Framework (C#).

Team

Steffen Mayer

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Norman Pohl



Hangover Night – Point and Click Adventure

Hangover a la Point and Click Adventure. Nach einer unvergesslichen Nacht wacht der junge Protagonist fast nackt auf der Straße auf und kann sich natürlich an nichts mehr erinnern. In einem Point and Click Adventure darf der User seine Klammotten wieder zusammensuchen und dabei herausfinden, was in jener Nacht vorgefallen war. Das ganze Spiel wird in einem Comic-Stil repräsentiert.

Team

Nikita Miller, Nico Rath, Roland Schell

Altersfreigabe

FSK16

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

LAST MAN

Im Jahre 2109 ist die Erde komplett überbevölkert und verschmutzt. Für den vielen Müll, der produziert wird, ist kein Platz mehr vorhanden. Dieser Müll wird durch die Firma Trash Inc., auf den Mars gebracht, um dort wieder aufbereitet zu werden. In Folge der intergalaktischen Wirtschaftskrise musste die Firma handeln: es folgten viele Standortschließungen. Als einziger Mitarbeiter, der die Stilllegung der Anlage betreuen sollte, wurde Sam bestimmt - „Last Man“. In diesem 2D Action-Shooter steuert der Spieler Sam, den Mechaniker. Nach einiger Zeit dringen Aliens in die Anlage ein, um sie zu zerstören. Sam versucht sich zu retten, in dem er sich mit selbstgebaute Waffen durch die Gegnerhorden zu seiner Rettungskapsel durchkämpft.

Team: Jan Horak, Marius Oehler, Stanislaw Wolf

Altersfreigabe: FSK16

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn, Norman Pohl

PowerGrid Defense

Bei diesem Tower Defense Spiel übernimmt der Spieler die Verantwortung, den Energiekern durch intelligente Platzierung von Verteidigungstürmen vor den Gegnerwellen zu beschützen.

Team

Dietrich Konjuhov

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Norman Pohl



Virus Alert!

Im Internet herrscht Chaos und Anarchie. Jeder darf tun und lassen was er will, doch damit soll jetzt Schluss sein! Ein anonymer Hacker hat es geschafft, einen üblen Virus/Trojaner Hybrid zu erstellen, der die Macht über das Internet erringen soll. Übernehme die Rolle dieser Schadsoftware namens „Mallory“ und steuere ihn geschickt durch das Netz. Bekämpfe Virens Scanner und Popups, übernehme andere Software in Form von Donnervögeln und Feuerfüchsen, und durchdringe Firewalls, um an dein Ziel zu gelangen. Entwicklung eines „Jump ‚n‘ Run“ Spiels mit Hilfe der Unity-Engine.

Team

Tobias Hägenläuer, Stefanie Scholz, Yannik Wlk

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

A realtime human skin rendering implementation with Havok Vision Engine



Die realistische Darstellung von menschlicher Haut trägt entscheidend zum erzählerischen Tiefgang von modernen Computerspielen bei. Mit der steigenden Rechenleistung von modernen Grafikkarten wird es möglich, menschliche Haut realistisch in Echtzeit darzustellen, um dem Spieler eine noch tiefere Immersion in das Spiel zu ermöglichen. Deswegen wurden in diesem Projekt mehrere Algorithmen zur Darstellung von menschlicher Haut mit Hilfe der Havok Vision Engine implementiert. Es kann zur Laufzeit zwischen allen Algorithmen gewechselt werden, um die Ergebnisse zu vergleichen.

Team

Benjamin Thaut

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn

Feuerwehr-Website

Ziel des Projekts ist eine Webanwendung für Freiwillige Feuerwehren zu erstellen, die den normalen Ablauf innerhalb der Wehr unterstützt. Der Zugriff auf die Anwendung erfordert eine Anmeldung. Jeder Benutzer besitzt ein Profil, mehrere Benutzer werden zu Gruppen zusammengefasst. Innerhalb der Anwendung können Termine angelegt werden, zu denen sich jeder Benutzer anmelden oder entschuldigen kann. Für jeden Termin wird die Anzahl der zu erwartenden Teilnehmer angezeigt. Zusätzlich werden aktuelle Informationen sowie Einsatzberichte bereitgestellt. Die Umsetzung der Webanwendung erfolgt mittels verschiedener Technologien, unter anderem HTML, CSS, JavaScript, jQuery und MySQL.

Team

Matthias Göhring

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen

MachineLearning.js

Die JavaScript-Engines der neueren Generation werden immer leistungsfähiger. Daher lassen sich in modernen Browsern immer rechenintensivere Aufgaben lösen. Gleichzeitig gewinnt Machine Learning, ein sehr rechenintensiver Teilbereich der künstlichen Intelligenz, immer mehr an Bedeutung. Ziel dieses Projekts ist es, den Grundstein für eine JavaScript-Library zu legen, die es ermöglicht, Machine Learning in modernen Browsern durchzuführen. Besucher können einige visualisierte Demos auf Basis dieser Machine Learning Library anschauen und selbst ausprobieren.

Team

Leon Schröder

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher



Redesign der Homepage des Studiengangs Medieninformatik

Wir gestalten die Homepage des Studiengangs Medieninformatik neu. Optik und Usability sollen verbessert werden.

Team

Lars Bergmann, Veronika Bernhofer, Viktor Haufler, Markus Lorch, Andreas Mayer, Mariana Roman

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Dipl. Ing. (FH) Günter van der Kamp,
Prof. Dr. Gottfried Zimmermann

Support System web x.0 Netzwerk

Das Ziel ist ein Support System für das web x.0 Netzwerk. Dies wird mit einem Modul für den Client Erreicht. Das Support-Modul wird mit einem Ticket System aufgebaut, damit der Antragsteller immer über den aktuellen Status des Tickets informiert bleiben kann. Des weiteren wird die Kommunikation für die Tickets über das interne Nachrichtensystem erfolgen.

Team

Marius-Raul Bräuer

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Fridtjof Toenniessen



User Experience Prototyp: Interaktives Fernsehen als Schnittstelle zur altersgerechten sozialen Interaktion

Es handelt sich um ein User Experience Konzept, das helfen soll, die soziale Verein-samung von (z.B. älteren) Menschen zu reduzieren. Kommunikation und sozialer Austausch soll gefördert werden. Problemstellung: Viele, meist ältere Menschen, haben keinen Zugang zu „neuartiger“ sozialer Kommunikation/Interaktion. Es kann daher eine soziale Isolation stattfinden. Lösungsansatz: Da das TV-Gerät bereits ein bekanntes technisches Gerät im heimischen Umfeld vieler Menschen ist, kann es als Schnittstelle zu zielgruppengerechter sozialer Interaktion dienen. Im Zuge dieses Projekts, das ergänzend zur Bachelorarbeit durchgeführt wird, ent- steht hierzu ein Prototyp, der auf User Experience und Usability ausgerichtet ist.

Team

Jens Helebrant

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Walter Kriha

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

Wir bieten
Werkstudentenverträge,
Praktika und
Abschlussarbeiten.

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

Stellen unter
www.leomedia.eu/
stellenangebote



leomedia
starke medien machen

AdaCaR

Adaptive Car Radio: Ein Audioplayer als mobile HTML5 Web-App, die sich adaptiv dem Musikgeschmack des Fahrers anpasst und die Musik abhängig vom aktuellen Fahrstil auswählt.

Team

Jan Schlotte

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

SHelp – think different, buy smart

Du sitzt in einem Restaurant und siehst einer attraktiven aber sehr überforderten Bedienung schon lange durstig hinterher. An einem weiteren Tag schlenderst Du mit altbekannten Blöcken und Bleistiften bewaffnet durch ein schwedisches Möbelhaus und notierst mühsam Deine Artikel. Wie aber kommst Du schneller zu Deinem Bier und vermeidest lästige Schreibearbeit? Aus QR-BASS wird SHelp, der neuen Lösung für das intelligente Einkaufen von Morgen. Ein weiterentwickeltes Projekt - nun marktreif und eine massentaugliche Alternative zu Wartezeiten und Notizblöcken. Was ist neu? Ein skalierbares Backend, personalisierte Empfehlungen und weitere Features sollen dem Endbenutzer jetzt noch mehr Komfort, Performance und Qualität versprechen.

Team

Jörg Harr, Alexander Martin, Steffen Mohring, Lars Peipmann

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Walter Kriha

teamup

Ihr habt eine Idee und seid auf der Suche nach geeigneten Mitstreitern oder wollt euch einem Projekt anschließen? Dann geht mit eurem PC oder Smartphone auf teamup.mi.hdm-stuttgart.de und loggt euch mit eurem HdM-Kürzel ein. Danach könnt ihr Projekte suchen, erstellen, beitreten und einen Professor eurer Wahl als Betreuer anmelden.

Team

Felix Hagspiel, Maximilian Hoffmann, Robin Hüttisch

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

Wörterbuch des Buches

Das Wörterbuch des Buches ist das Standardnachschlagewerk für Studierende, Auszubildende und Lehrende des Druck- und Verlagswesens. Ursprünglich als Buch umgesetzt, wird dies auf die mobile Plattform erweitert. Auf dem iPad können nun einzelne Begriffe und deren Beziehung untereinander interaktiv erlebt und dadurch einfacher erfasst werden.

Team

Merle Floß-Härdtlein, Hannah Hüter, Alexander Zottnick

Studiengang: Medieninformatik, Mobile Medien, Print & Publishing

Länge: 5 min

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



Anpassung des Simulation Frameworks OMNeT++/MiXiM für Opportunistic Routing in Power Line Communication

In der Bachelorarbeit „Opportunistic Routing in PLC Mittelspannungsnetzwerken für Smart Grid Anwendungen“ soll evaluiert werden, ob Opportunistic Routing ein geeigneter Ansatz für die Datenweiterleitung in „large scale“ PLC Netzwerken ist. Dafür werden die nötigen Softwarekonzepte als Teil der Bachelorarbeit erarbeitet und dienen als Grundlagen für die Implementierung und Anpassung von Softwaremodulen für das Simulation Framework OMNeT++/MiXiM. Diese Implementierung und Anpassung für OMNeT++/MiXiM bilden die Hauptaufgabe dieses Softwareprojekts, neben der Einarbeitung in das Gebiet der Simulation Frameworks, im Besonderen OMNeT++/MiXiM mit dessen Implementierungskonzept

Team

Johannes Goth

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

Fahrplan-Auskunfts-App für Windows Phone

Eine mobile Anwendung für das WindowsPhone7 Betriebssystem, die es dem Benutzer ermöglicht schnell und präzise Auskunft über den aktuellen Fahrplan zu bekommen. Dabei ist es möglich, beliebige Verbindungen zu speichern, sich eine Historie sowie eine Abfahrtstafel für eine bestimmte Haltestelle anzeigen zu lassen.

Team

Stefan Schwartze, Timo Winterling

Studiengang: Medieninformatik
Länge: fortlaufend
Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Alexander Henka

Filme im Fokus

Künstliche Intelligenz begegnet uns heutzutage überall: Ob in sprachgesteuerten Smartphones, schachspielenden Robotern oder auch in Empfehlungssystemen, welche uns nach dem Muster „Kunden, die diesen Artikel gekauft haben, kauften auch“ beim Kauf unterstützten, haben sich KI-Systeme zu einem festen, wenn auch oft unscheinbaren, Bestandteil unseres Alltags entwickelt. Im Zuge der Vorlesung Künstliche Intelligenz des Studiengangs Medieninformatik haben wir auf Grundlage von Daten der umfangreichen Filmdatenbank IMDb, sowie sozialer Netzwerke wie Twitter und weiteren Faktoren untersucht, in welchem Maß bestimmte Indikatoren Einfluss auf den Erfolg eines Films haben und wie zuverlässige, personalisierte Filmempfehlungen erstellt werden können.

Team

Benjamin Coors, Moritz Müller

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher

Firefox History Analyzer

google.de	28%
de-de.facebook...	17%
spiegel.de	14%

Internetsurfer besuchen typischerweise bestimmte Webseiten regelmäßig. Die spezifische Kombination von Webseitenaufrufen kann Rückschlüsse auf die Identität eines Benutzers zulassen, insbesondere in Kombination mit weiteren Daten wie IP-Adresse oder Browser-Signatur. Um Muster im Surfverhalten analysieren zu können, wurde ein Firefox-Plugin entwickelt, das die Browser-History ausliest, auf verschiedene Parameter hin analysiert und die Ergebnisse grafisch übersichtlich darstellt.

Team

David Hübner, Jan Müller

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Björn von Prollius



Second Opinion – SecOp

Immer mehr Leute interessieren sich dafür, ihr Geld eigenverantwortlich an den Finanzmärkten anzulegen. Die Hürde für den Einstieg ohne Fachwissen ist aber hoch. Eine der wichtigsten Informationsquellen für die Entscheidungsfindung sind Expertenmeinungen. Jedoch ist die Anzahl an unterschiedlichen Prognosen groß, was die Investitionsentscheidung erschwert. Unser Projekt versucht, mit Hilfe von Werkzeugen aus dem Bereich der künstlichen Intelligenz und statistischen Auswertungsmethoden die einzelnen Expertenprognosen zu gruppieren und qualitativ zu bewerten. Jeder Interessent soll sich anhand dieser Anwendung eine zweite Meinung hinsichtlich der Güte von Expertenprognosen bilden können - die Second Opinion, SecOp.

Team

Philipp Porzsolt, Stanislaw Wolf

Studiengang: Medieninformatik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Johannes Maucher

Road to rights – Eine akustische Zeitreise durch die amerikanische Bürgerrechtsbewegung

„Road to rights“, eine 20-minütige Audio-Produktion, illustriert 100 Jahre US-amerikanische Bürgerrechtsbewegung. Anhand von Originaltönen bewegender Reden und der Aufbereitung historischer Fakten wird die Problematik der Rassentrennung in den Vereinigten Staaten veranschaulicht.

Team

Melihat Fatemiyeh, Alexander Föll, Andreas Heilig, Hanna Schäfer, Isabell Spannkebel, Timo Stoettner, Claudia Tröger, Frederic Trommer

Altersfreigabe

FSK6

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: 20 min

Betreuer: Prof. Dr. Helmut Graebe, Heiko Schulz

Entdecke das Kind in Dir!

Spring' vorbei in Raum U31, wo wir Ergebnisse unserer Forschungsprojekte aus „Empirische Medienforschung“ unterhaltsam in Form eines Kinderspiels verpackt haben. Bei uns dreht sich alles um das Thema Medienkompetenz: Wie gehen Jugendliche mit der Informationsflut im Web 2.0 um? Gibt es eine Zukunft für das klassische Schulbuch oder wird künftig nur noch digital gelernt? Welche Rolle spielt spielerisches Lernen bei jüngeren Kindern? Wie verändert sich durch aktive Medienarbeit der Bezug zu einem Medium? Finde es heraus, entdecke das Kind in Dir und spiele was das Zeug hält.

Team

Yasemin Delen, Lisa-Maria Frank, Stefan Häußler, Lena Haydt, Sina Heid, Janine Hendel, Svitlana Kurguzova, Leonie Melber, Marcel Menacher, Dang Nguyen, Sarah Rauschert, Joséphine Sagna, Hanna Schäfer, Bettina Seit, Jan Zschiesche

Studiengang: Medienwirtschaft
Länge: 10 min (2-mal pro Stunde)
Betreuer: Stefanie Fächner

Gesellschaft bewegen: Projekt 1

SingBach ist ein schulübergreifendes Musikprojekt der Stuttgarter Bachakademie zusammen mit mehreren hundert Schülern der 3. Klassenstufe aus der näheren Region. Zusammen erarbeiten die Kinder, Pädagogen und Kantoren über mehrere Monate Musikstücke von Bach und bringen diese am Ende gemeinsam als mitreißender Kinderchor auf die Bühne der Stuttgarter Musikhochschule. Das Projekt wurde interdisziplinär von engagierten Studenten der Studiengänge Medienwirtschaft, Audiovisuelle Medien und dem Master-Studiengang Elektronische Medien über mehr als drei Monate hinweg in Form einer filmischen Dokumentation begleitet.

Team

Studierende der Studiengänge Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien und Medienwirtschaft

Studiengang: Medienwirtschaft, Audiovisuelle Medien, Elektronische Medien
Länge: 10 min
Betreuer: Sarah Simon

Gesellschaft bewegen: Projekt 2

Das Videoprojekt „Jugend engagiert sich sozial“ dokumentiert den Wiederaufbau eines Spielplatzes in der verarmten Kleinstadt Zlatna in Rumänien. Zur Stärkung der sozialen Kompetenz organisieren die Schüler der Waldorfschule Uhlandshöhe in Stuttgart ein Projekt. Hierbei wird ein Spielplatz für die Kinder aus Zlatna in einer Woche aufgebaut. Die Videodokumentation bietet spannende Einblicke in ein fremdes Land und begleitet das Sozialprojekt der Waldorfschüler von den Vorbereitungen, über die Reise nach Rumänien bis hin zur Einweihung des Spielplatzes

Team

Stefanie Bialas, Katharina Kulakow, Silvia Michels, Andreea Radu,
Natalia Schuchardt

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: 10 min

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

Gesellschaft bewegen: Projekt 3

Man erinnere sich an den Geschichtsunterricht: Zweiter Weltkrieg und Nationalsozialismus. Und dazu gehören vor allem die Ausflüge nach Auschwitz, Dachau und andere „Gedenkstätten“. Man denke an langweilige Vorträge und endlose Führungen durch den Vernichtungstrakt. Aber was ist noch Gedenkstättenarbeit und wo fängt der Schreckenstourismus an? Sind dies die einzigen Möglichkeiten, wie man der Jugend diese wichtigen Inhalte vermitteln kann? Wir haben uns auf eine kleine Reise durch die Gedenkstättenlandschaft Baden-Württembergs gemacht und einen Blick auf die dortigen Vermittlungsmethoden geworfen um herauszufinden, wie heute Geschichte gelehrt wird.

Team

Janine Hendel, Anton Sendler, Marko Vucic, Jan Zschiesche

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: 10 min

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

Gesellschaft bewegen: Projekt 4

„Social Mania. Gesichter einer vernetzten Gesellschaft.“ Diesen Titel trägt die diesjährige MEDIA LOUNGE. Die Einspieler für die Sendung geben den unterschiedlichen Aspekten von sozialen Medien ein Gesicht. Was passiert mit dem Einzelnen und was passiert mit unserer Gesellschaft durch diese neuartige Möglichkeit, sich weltweit miteinander zu vernetzen? Es wird gezeigt, ob sich tatsächlich Massen mobilisieren lassen, wie Kinder in Zukunft die sozialen Medien nutzen werden und welche Vorteile Facebook & Co. auch für die Aufklärung von Kriminalfällen haben können.

Team

Shilpa Gulati, Andreea Radu, Nina Rühr, Bettina Seit, Udo Winkler, Ke Yang

Studiengang: Medienwirtschaft

Länge: 10 min

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



Chinesisch Lern-App

Für die gemeinnützige Robert Bosch Stiftung in Stuttgart wurde eine Android-App „RBSG - Grundkurs Chinesisch“ entwickelt. Essentielle Funktionen sind: Top20 Begriffe Chinesisch (Guten Tag, Auf Wiedersehen), jeweils mit einer Sounddatei versehen, dazu chinesische Schriftzeichen und die lateinische Transkription Pinyin. Zu dieser Funktion kommen noch die Module Chinaprogramm der Stiftung, Landeskunde, Chinakarte und das Zahlensystem hinzu. Ziel der Applikation ist es, Smartphone-affinen Mitarbeitern der Stiftung einen Zugang zu essentiellen mündlichen Sprachkenntnissen zu verhelfen und die Geschäftsreise nach China erleichtern.

Team

Merve Yazar, Özlem Yüksel

Studiengang: Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

Socialite

Socialite verbindet die größten sozialen Netzwerke in einer App. Die App bietet dabei die Möglichkeit einer Unified Timeline. Dort werden die Einträge der einzelnen Netzwerke chronologisch dargestellt. Die App arbeitet nach dem Prinzip „write once publish everywhere“ und ermöglicht damit Einträge an mehrere Netzwerke gleichzeitig zu senden. Die Funktionen Like (+1) und Kommentieren sind ebenfalls Bestandteil des Funktionsumfangs.

Team

Maximilian Knoch, Riko Schmidt, Manuel Schwandt

Studiengang: Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Alexander Henka

TouchEat

TouchEat ist eine Komplettlösung für Gastronomien jeder Größenordnung. Sämtliche täglich anfallenden Aufgaben, wie Reservierungen, Bestellungen und Personalmanagement lassen sich kinderleicht auf dem Tablet oder Smartphone erledigen. TouchEat ermöglicht effizientere Arbeit für alle Mitarbeiter der Gastronomie. Gleichwertig ob Manager oder Kellner, TouchEat erleichtert den Alltag und lässt Aufgaben im Handumdrehen erledigen. Mit TouchEat haben die Gastronomien die Möglichkeit, ihren Kunden den entscheidenden Extra-Service zu bieten.

Team

Heiko Storz, Alexander Walger

Studiengang: Mobile Medien

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Alexander Henka, Daniel Thommes

PMMinsight

Die Imagebroschüre „PMMinsight“ des Studiengangs Print-Media-Management wird dieses Semester als 13. Auflage veröffentlicht. Das Motto „Wir schaffen Werte“ greift auf, wie Print in sich wandelnden Zeiten seinen unverwechselbaren Wert behalten und sich behaupten kann. Die Finanzierung, Konzeption, Gestaltung, Druck sowie die Weiterverarbeitung liegt komplett in den Händen der Studierenden des 4. Semesters. Die Imagebroschüre „PMMinsight“ ist eines der Highlights des Studiums, in dem die Studierenden ihr bisher erlangtes Wissen und Können darstellen und praktisch erproben. An Stand erwarten Sie leckere Snacks und Sekt sowie interessante Gespräche. Dazu laden wir Sie herzlich ein.

Team

Studierende des 4. Semesters Print-Media-Management

Studiengang: Print-Media-Management

Länge: fortlaufend

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



Das Marktforschungsinstitut InnoFact befragt jedes Jahr regelmäßige Buchkäufer nach ihrem Bild von verschiedenen deutschsprachigen Verlagen. 2011 belegte Thieme in der Studie Verlagsranking den Spitzenplatz bei der Aussage „Ist ein Verlag mit gutem Programm“.

Wir können einpacken

Mit einer spannenden und innovativen Kreation zum Auspacken, präsentiert sich der Studiengang Verpackungstechnik. Wir freuen uns auch dieses Jahr, euch mit selbstentwickelten Ideen und Produkten aus der fabelhaften Welt der Verpackungen begrüßen zu dürfen!

Team

Annika Leins, Hannes Metzler, Julia Wappler

Studiengang: Verpackungstechnik

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Christoph Häberle

Ein Herz für Werbung!

Man kann nicht nicht werben. Man will ja auch werben. Denn irgendwo findet wohl jeder in sich eine Botschaft, die er der Welt nicht vorenthalten möchte. Am Stand des Studienganges Werbung und Marktkommunikation erhalten alle MediaNight-Besucher die Gelegenheit, ihr zutiefst persönliches Werbeanliegen, sei es für den Weltfrieden, für ihr Lieblingsspülmittel oder für ihre Frisur, umzusetzen. Wir haben die Plakate, Buttons und Luftballons dafür! Jede Werbemaßnahme wird zudem von uns fotografiert und nimmt an einem Foto-Wettbewerb teil, bei dem die gesamte Menschheit, also das Internet, dazu aufgerufen wird, für das beste Werbeanliegen zu voten. Der Gewinner wird natürlich von den Studierenden des Studienganges persönlich beworben.

Team

Studierende des Studiengangs Werbung und Marktkommunikation

Studiengang: Werbung und Marktkommunikation

Länge: 18 – 22 Uhr

Betreuer: Prof. Dr. Andreas Baetzgen

Aufführung des HdM Impro-Theaters

Die Improvisations-Theatergruppe der HdM lädt wieder zu ihrer fabulösen Show ein. Mithilfe von Vorgaben aus dem Publikum erschaffen wir immer wieder abgedrehte und abgefahrene Kurzszenen aus dem nichts. Wer sehen will, wie sich masochistische Bodybuilder auf eine abenteuerliche Suche nach dem letzten Klopapier der Welt begeben, oder wer schon immer mal beim Finale der Bügel-Olympiade in der ersten Reihe sitzen wollte, sei hier herzlich eingeladen.

Team

Jan Zschiesche

Altersfreigabe

FSK12

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: 60 min

Betreuer: Sarah Simon

Startup-TOTO

Beim Startup-TOTO handelt es sich um ein Gewinnspiel, bei dem die Kandidatinnen und Kandidaten typische Marketing-Entscheidungen für ein neu gegründetes Unternehmen treffen. Ausgewertet werden die Entscheidungen via Software-Tool. Zu gewinnen gibt es einen signierten Original-EM-Ball. Abgerundet wird die Veranstaltung von Informationsgesprächen, Startup-Präsentationen sowie der Live-Übertragung des Fußball-EM-Halbfinals um 20:45 Uhr. Das Startup-TOTO findet im HdM-Gründerzentrum in der Nobelstraße 5 statt. Teilnahmeberechtigt sind Studierende und Angehörige der HdM.

Team

Magdalena Rutschmann-Weinle

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Dr. Hartmut Rösch, Magdalena Rutschmann-Weinle

stufe

Vorsicht Stufe - nicht stolpern, einsteigen! Erlebe die Faszination Fernsehen; probier Dich aus, sei frei und kreativ -wir helfen Dir dabei! Lerne alle Bereiche einer modernen Produktion kennen und sei mit deinem Beitrag Teil eines großartigen Projektes. Heute Live-Dreh im Audimax! Komm vorbei und schau den Fernsehmachern von morgen über die Schultern. Wir freuen uns auf Dich!

Team

Julia Antkowiak, Saeed Kakavand, Nathalie Kroer, Ruslana Maruniak, Frederic Schreitmüller, Thomas Steinbach, Michaela Weber

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Michael Müller

zUStAende.

Die zUStAende. ist seit Jahren die Studentenzeitschrift der Hochschule der Medien. Hier produzieren rund 30 Studierende jedes Semester eine individuelle Zeitschrift, die verschiedenste Themen beinhaltet. Die aktuelle Ausgabe steht unter dem Motto Sport. Doch auch das Hochschulgeschehen und Themen aus aller Welt werden angesprochen. Die Redaktion legt Wert darauf, unabhängig von Professoren und Studiengängen arbeiten zu können. Finanziert wird die Zeitschrift durch einen Zuschuss vom UStA und Einnahmen über Anzeigen. Man darf jedes Semester gespannt sein, was sich die Reaktion wieder hat einfallen lassen, und mit welchem Layout, Design und Gimmick die zUStAende. präsentiert wird.

Team

Maximilian Knoch

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Kerstin Lauer



HdM Band

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

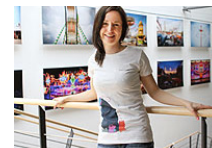
Team

Björn von Prollius

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Prof. Dr. Helmut Graebe, Prof. Dr.-Ing. Gunter Hübner,
Björn von Prollius



HdM-Laden

Ob T-Shirts, Taschen oder Tassen: Die offizielle HdM-Kollektion mit Motiven von Absolvent Bin-Han To ist online im HdM-Laden erhältlich. Sechs verschiedene detaillierte Phantasiemotive, gedruckt auf schwarze und weiße Shirts, machen die Textilien zu echten Designerteilen. Ein Muss für jeden, der sich gerne in fremde Welten träumt oder einfach nur auf hippe Klamotten steht. Außerdem im HdM-Sortiment verfügbar: Kugelschreiber, Schlüsselbänder und Regenschirme mit dem Hoschullogo, Poster, die DVD „Selected Student Works“ und der offizielle HdM-Pin zum Anstecken. Jetzt bestellen: www.hdm-stuttgart.de/hdm-laden

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: fortlaufend

Betreuer: Christina Walzner

Studienberatung

Fragen zum Studium an der HdM?

Die Studienberatung informiert von 18 bis 20 Uhr in Raum 021.

Studiengang: Studiengangsübergreifend

Länge: 18 – 20 Uhr

Betreuer: Kerstin Lauer



Name	Raum	Seite
#		
3D Time Lapse	044 (CA-Videostudio)	26
A		
A realtime human skin rendering implementation with Havok Vision Engine	Foyer vor Audimax	67
AdaCaR	Foyer vor Audimax	74
Anpassung des Simulation Frameworks OMNeT++/MiXiM für Opportunistic Routing in Power Line Communication	Foyer vor Audimax	78
Aufführung des HdM Impro-Theaters	017 (Hörsaal groß)	96
Ausgelaut	052 (Hardcut)	16
AV-Projekt	013 + Foyer vor Audimax	57
C		
Carvester	Foyer vor Audimax	62
Chinesisch Lern-App	Foyer vor Audimax	89
Contact	056 (Aquarium)	60

Name	Raum	Seite
D		
Dancing Colours	2U12 (Treppenstudio)	27
Dawn	052 (Hardcut)	30
Delegationsspiel für mobile Endgeräte	Foyer vor Poststelle	49
Dokumentarfilm: Los sonidos de la Marimba	2U12 (Treppenstudio)	28
Dust Of History	041 (Seminarraum)	20
E		
Ein Herz für Werbung	Foyer vor Audimax	95
Entdecke das Kind in Dir!	U32 (Seminarraum)	84
F		
Fahrplan-Auskunfts-App für Windows Phone	Foyer vor Audimax	79
Feedaro	Foyer vor Studienbüro	35
Feuerwehr-Website	Foyer vor Audimax	68
Filme im Fokus	Foyer vor Audimax	80
Firefox History Analyzer	Foyer vor Audimax	81

Name	Raum	Seite
G		
Gesellschaft bewegen: Projekt 1	011 (Audimax)	85
Gesellschaft bewegen: Projekt 2	011 (Audimax)	86
Gesellschaft bewegen: Projekt 3	011 (Audimax)	87
Gesellschaft bewegen: Projekt 4	011 (Audimax)	88
Good Old Barley	056 (Aquarium)	61
GWW.Café	Foyer vor 041	42
H		
Hangover Night - Point and Click Adventure	Foyer vor Audimax	63
Harmonisch, krisenfest, lebenslang – Warum heiraten?	U31 (Seminarraum)	39
HdM Stage - Web-Portfolio	041 (Seminarraum)	23
HdM-Band	Außenbereich	100
HdM-Laden	Foyer vor blauer Wand	101
I		
IT Workshop	Foyer vor Poststelle	52
L		
LalaGraphie	044 (CA-Videostudio)	24
LASER	Foyer vor Audimax	36
LAST MAN	Foyer vor Audimax	64

Name	Raum	Seite
M		
MachineLearning.js	Foyer vor Audimax	69
Malaika. Mein Engel	2U12 (Treppenstudio)	40
Materia	2U12 (Treppenstudio)	31
MEDIAkompakt	Foyer vor Studienbüro	58
MEDIA LOUNGE 2012	052 (Hardcut)	22
Multimedia-Projekt – Advertising / SEO	Foyer vor Poststelle	47
Multimedia-Projekt – gUSTAv zeigt wo's langgeht	Foyer vor Poststelle	56
Multimedia-Projekt – Imagefilm: Sherlock	Foyer vor Poststelle	54
Multimedia-Projekt – Minecraft	Foyer vor Poststelle	46
Multimedia-Projekt – Mobile Version	Foyer vor Poststelle	51
Multimedia-Projekt – Nutzer-Profiling & -Tracking	Foyer vor Poststelle	48
Multimedia-Projekt – Redesign der OMM-Website	Foyer vor Poststelle	50
Multimedia-Projekt – Lego Stop-Motion	Foyer vor Poststelle	55
Multimedia-Projekt – Logoanimation	Foyer vor Poststelle	45
Multimedia-Projekt – Imagefilm	Foyer vor Poststelle	44
Multimedia-Projekt – Imagefilm „Online-Medien-Management, eine gute Wahl!“	Foyer vor Poststelle	53

Name	Raum	Seite
P		
PMMinsight	Foyer vor Studienbüro	92
PowerGrid Defense	Foyer vor Audimax	65
PyCaSSo	Foyer vor Audimax	37
R		
Redesign der Homepage des Studiengangs Medieninformatik	Foyer vor Audimax	70
Road to rights - Eine akustische Zeitreise durch die amerikanische Bürgerrechtsbewegung	U31 (Seminarraum)	83
S		
Second Opinion - SecOp	Foyer vor Audimax	82
SHelp - think different, buy smart	Foyer vor Audimax	75
Siebdruck	Foyer vor blauer Wand	38
Silvanesti	052 (Hardcut)	29
Slimy Ventures	052 (Hardcut)	17
Socialite	Foyer vor Audimax	90
StadtKlang	U54 (Tonstudio)	14
Startup-TOTO	Gründerzentrum	97

Name	Raum	Seite
S		
Studienberatung	021	102
Studioproduktion Tonstufe	U54 (Tonstudio)	15
stufe	012 (Audimax)	98
Stuffed Friend	052 (Hardcut)	18
Stuttgart Tag & Nacht – Impressionen einer Stadt	Bibliothek	33
Support System web x.0 Netzwerk	Foyer vor Audimax	71
T		
teamup	Foyer vor Audimax	76
The Arrival	052 (Hardcut)	41
The Labyrinth - Don't get KI-lled!	Foyer vor Audimax	34
The Servant	052 (Hardcut)	19
TouchEat	Foyer vor Audimax	91
U		
UpGrade	Außenbereich	21
User Experience Prototyp: Interaktives Fernsehen als Schnittstelle zur altersgerechten sozialen Interaktion	Foyer vor Audimax	72

Name	Raum	Seite
V		
Virus Alert!	Foyer vor Audimax	66
W		
Was beginnt mit ...?	Foyer vor 041	25
Anlaute lernen mit Pino		
Wir können einpacken!	Foyer vor blauer Wand	94
Wörterbuch des Buches	Foyer vor Audimax	77
Z		
zUStAende.	Foyer vor Radiobar	99



MACKEVISION
passion & technology

DSV Gruppe
Deutscher Sparkassenverlag

Herausgeber	Hochschule der Medien MediaNight-Komitee Nobelstr. 10 70569 Stuttgart
Inhalte	Verantwortlich für die Informationen zu den Produktionen sind die einzelnen Präsentationsteams.
Redaktion:	Kerstin Lauer
Anzeigen:	Jane Böhmeler, Sandra Vollmann
Covergestaltung:	Karolina Wojtaszek
Layout und Satz:	Juliane Steck
Auflage:	1000 Exemplare
Druck:	Produktionsamt der Hochschule der Medien

Wir bedanken uns bei allen Professoren, Mitarbeitern und Helfern.

Die Stuttgarter Zeitung hat Fans auf der ganzen Welt.



Auf Facebook unter
www.facebook.com/stuttgarterzeitung



Das soziale Netzwerk Facebook hat mehr als 800 Millionen Nutzer auf der ganzen Welt. Einer davon sind wir: die Stuttgarter Zeitung. Auf unserem Profil findest du neben den neuesten Schlagzeilen aus Stuttgart, der Region und der ganzen Welt vor allem jede Menge Platz für deine eigene Meinung. Sag uns, was dich interessiert und lerne ganz nebenbei neue Freunde kennen. Mit ihnen kannst du auf unserem Profil alle spannenden Artikel teilen und diskutieren und so

mit deinen Kommentaren selbst zum Meinungsmacher werden. Du kannst sogar eigene Themen vorschlagen, über die geschrieben werden soll. Außerdem warten Gewinnspiele, Bildergalerien, Videos und alles über den VfB auf dich. Schau einfach mal rein.

**STUTTGARTER-
ZEITUNG.DE**



Mit uns geht's hoch hinaus!



Talente gesucht (m/w)

■■■ Willkommen bei dmc – Internetagentur und Systemhaus. Als E-Commerce-Pioniere realisieren wir seit 1995 wegweisende Online-Lösungen für namhafte Kunden, garantieren Wettbewerbsvorteile und messbare Erfolge. Dabei verfolgen wir einen ganzheitlichen Ansatz aus Consulting, Design, Marketing und Technologie. dmc ist heute der größte unabhängige und inhabergeführte E-Commerce-Dienstleister Deutschlands. Mit 240 Mitarbeitern an den Standorten Stuttgart und Berlin schaffen wir Lösungen mit einem klaren Anspruch und Ergebnis: **Besseres E-Commerce.**

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

- Software Engineering
- Project Management
- Screendesign/Konzeption
- Consulting

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

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

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



dmc
digital media center