



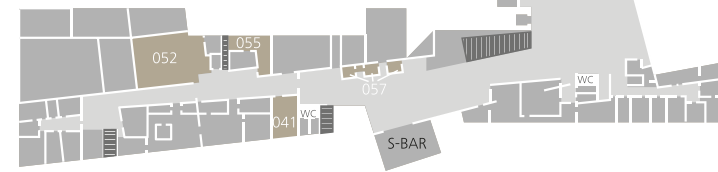
28. JANUAR 2016
AB 18 UHR

NOBELSTR. 10, 70569 STUTTGART
WWW.HDM-STUTTGART.DE/MEDIANIGHT

| Projekt | Format | Raum |
|--|---------------------------|-------|
| Audiovisuelle Medien | | |
| Broken Cases | Animation | 052 |
| CAMEleon | Interaktive Medien | E3 |
| Circle | Film | 2U12 |
| CONSUMANITY | Interaktive Medien | 052 |
| Digital Double | Projektarbeit | 052 |
| Dreamsphere | Interaktive Medien | 041 |
| Elena | Games | 041 |
| Fluff Puff | Animation | 052 |
| Fremde | Film | 052 |
| Jukebox | Event Media | E6 |
| kanoo | Interaktive Medien - Film | 052 |
| Kinectivity | Interaktive Medien | E5 |
| Luminum | Animation | 052 |
| Nichts geht mehr | Film | 2U12 |
| Painting Doors / The Art of Lucid Dreaming | Film-VFX | 052 |
| Smart Fridge | Interaktive Medien | 041 |
| Soundcheck | Fernsehen | U44 |
| Studioproduktion Ton | Ton | U54 |
| Valhalla | Interaktive Medien | 041 |
| Bibliotheks- und Informationsmanagement | | |
| Infotrick - Infovermittlung mit Lege- und Stopptrick | Animation | I 001 |
| Computer Science and Media | | |
| FlyBuy | Interaktive Medien | 016e |
| Crossmedia-Redaktion / Public Relations | | |
| 90-60-90: Sind Mode(!)maße auch Gesellschaftsmaße | Projektarbeit | 016b |
| Dark Tide | | 016e |
| Flüchtlingskinder an deutschen Schulen | | 016e |
| Linus Projekt | | 016e |
| Druck und Medientechnologie | | |
| MORD - Exhibition on Edgar Allan Poe | Projektarbeit | I 001 |
| SCHDARWOORS / DT Medianight | Projektarbeit | E5 |

| Raum | Bezeichnung | Raum | Bezeichnung |
|------|------------------|------|-----------------------|
| 011 | Hörsaal | E1 | Foyer vor 011/012 |
| 012 | Hörsaal | E2 | Foyer vor Poststelle |
| 016 | Hörsaal/Lernwelt | E3 | Foyer vor Grünem Ei |
| 017 | Hörsaal | E4 | Foyer vor Studienbüro |
| 041 | Seminarraum | E5 | Foyer vor Radiobar |
| 052* | Hardcut | E5 | Foyer vor Blauer Wand |
| 055 | Technikpool | E6 | Foyer vor 041/055 |
| 057 | Radiobar | E7 | Foyer vor Lernwelt |

EG N10

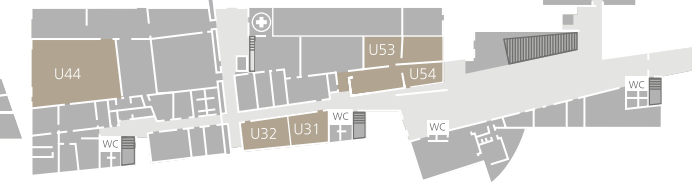


*Karten für die Präsentationen im Raum 052 (Hardcut, N10) werden im Foyer jeweils 45 Minuten vor der Vorstellung ausgegeben. Einlass ist 15 Minuten vorab.

*Im Audimax (N8) laufen die Präsentationen zeitversetzt.

| Raum | Bezeichnung |
|------|---------------|
| U31 | Seminarraum |
| U32 | Seminarraum |
| U44 | Fernsehstudio |
| U54 | Tonstudio |
| 053 | Spielwiese |
| 2U12 | Treppenstudio |
| U1 | Foyer UG |

UG N10

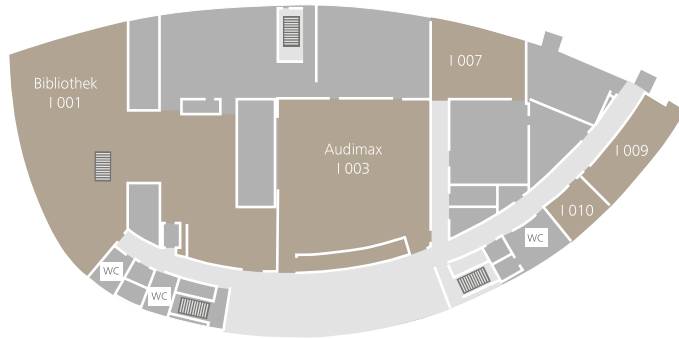


| Projekt | Format | Raum |
|--|--------------------------------|----------|
| Elektronische Medien | | |
| Alles nur ein Spiel (Teamworkshop Radio) | Audio | U31 |
| Video-Dokumentation über Music@HDM | Audio | 2U12 |
| Informationsdesign | | |
| 3D-Computergrafik | Animation | E2 |
| Application Design | Design | I 001 |
| Long-Type Relationship | | I 001 |
| Mediapublishing | | |
| MediaKompakt | Print | E4 |
| Medieninformatik | | |
| Alles in uns | Softwareentwicklung | E3 |
| Aufbau einer Website über den Eiskunstlaufverein TEC-Stuttgart | Softwareentwicklung, Imagefilm | U212, E3 |
| Augmented Reality Produktpräsentation | Mobile | E3 |
| BesserWisserApp | Mobile | E3 |
| blush | Mobile | E3 |
| dashface hybrid | Bachelorarbeit | E3 |
| Dhyana (3D Projection Mapping Installation) | Film-Animation-VFX | U32 |
| Festival Simulator | Games | E3 |

| Projekt | Format | Raum |
|------------------------------|--|------|
| Genisys of Dragons | Games, Grafik & Print | E3 |
| Github Questifier | Interaktiv-Web-Software | E3 |
| HeroBattle | | E3 |
| Himmelskerzen | Film-Animation-VFX | 2U12 |
| HRV - Spikee Apple Watch App | Projektarbeit | E3 |
| Käfigball | Games, Mobile | E3 |
| Online-Vertretungsplan | Interaktiv-Web-Software, Mobile | E3 |
| Peermusic | Softwareentwicklung | E3 |
| Pirates - Back To War | Interaktiv-Web-Software, Games | E3 |
| Projekt SInA | | E3 |
| Real World One (RW1) | Softwareentwicklung, Games, Audio & Ton, Sonstiges, Usability Studie | E3 |
| Schacht | Games, Audio & Ton, Sonstiges, Usability Studie | E3 |
| Shards of Levitaria | Games | E3 |
| Smart City | Softwareentwicklung, Interaktiv-Web-Software | E3 |
| Social Wedding Planer | Softwareentwicklung | E3 |

EG N8

| Raum | Bezeichnung |
|--------|-------------|
| I 001 | Bibliothek |
| I 003* | Audimax |
| I 007 | Seminarraum |
| I 009 | Seminarraum |
| I 010 | Seminarraum |



| Projekt | Format | Raum |
|--|---|------|
| Website Picker | Interaktiv-Web-Software, Mobile | E3 |
| Mobile Medien | | |
| Braubar | Softwareentwicklung | E3 |
| dealshood | Interaktiv-Web-Software | E3 |
| expert® FutureStore Guide | Softwareentwicklung, Mobile, Kommunikationskonzepte | E3 |
| Frontend Redesign Einfach-Abo.de | Interaktiv-Web-Software | E3 |
| HelGA 2 - Hochschule-electronic-Gaming-Automat | Softwareentwicklung, Interaktiv-Web-Software, Games, Mobile | E3 |
| Kinoculus | Softwareentwicklung, Games | E7 |
| Mauritius App | Mobile | E3 |
| MediaNight App | Mobile | E3 |
| Projektdatenbank in der HdM App | Mobile | E3 |
| RemoteUI JavaFX Client | Softwareentwicklung | E3 |
| Veggie App - Design | Mobile, Fotografie | E3 |
| Medienwirtschaft | | |
| Cyber Sexting / This is not a Selfie | Video | 011 |
| Der kleine Prinz und seine Blume | Audio | U31 |
| Eine Flüchtlingsgeschichte | Video | 011 |

| Projekt | Format | Raum |
|--|---------------------|-------|
| Hochschule 360° | Interaktive Medien | E3 |
| Interdisziplinäres Projekt Wirtschaft | Projektarbeit | 016e |
| Overload | Video | 011 |
| Time-Benji | Audio | U31 |
| Transferprojekt Verlagsmanagement: Flüchtlinge | Video | E3 |
| Wächterhäuser in Leipzig | Video | 011 |
| Online-Medien-Management | | |
| Creative Danube | | E2 |
| Dein Weg | | E2 |
| Fitkini | | E2 |
| Granny Watch | | E2 |
| Helpair | | E2 |
| Partner Up | | E2 |
| Smart Sense | | E2 |
| Sport Tracker | | E2 |
| Sweatshirt | | E2 |
| Thrift Chef - Care & Share | | E2 |
| Print-Media-Management | | |
| PMMinsight | Print | E4 |
| Wirtschaftsinformatik | | |
| @Tech.tv | | I 008 |
| Gesichtserkennung | Softwareentwicklung | E2 |
| Studiengangübergreifend | | |
| „Kanonenfutter“ HdM Improtheater | Sonstiges | 017 |
| Studienberatung | Sonstiges | 016e |
| stufe.tv | Video | 012 |
| Vielseitig + diverse VS-Initiativen | Sonstiges | E3 |



Bei der MediaNight an der Hochschule der Medien (HdM) zeigen Studierende, woran sie die letzten Monate gearbeitet haben. Vorgestellt werden zahlreiche Semester-, Abschluss- und Projektarbeiten aus nahezu allen Studiengängen der Medienhochschule. Filme, Printprodukte, Tonproduktionen oder Computeranimationen, Informatikanwendungen und multimediale Präsentationen zählen dazu. Die Bandbreite reicht von künstlerisch-kreativen Projekten und Produktionen bis hin zu alltagstauglichen Industrieanwendungen.

Die MediaNight findet jedes Semester am Donnerstag in der letzten Vorlesungswoche als hochschulöffentliche Veranstaltung statt. Der Eintritt ist frei.

Alle Informationen rund um das Programm stehen auch unter:

www.hdm-stuttgart.de/medianight

Die App zur MediaNight im App Store und bei Google Play:



Die nächste MediaNight findet am 30. Juni 2016 statt.

Hochschule der Medien
MediaNight-Komitee
Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Covergestaltung: Marina Starke
Layout und Satz: Carolin Höhn