

PROJEKTE	FORMAT	RAUM
Medieninformatik		
Forschungsprojekt: Audio-Verkehrsanalyse	Software	Foyer vor 011 / E1
Historisches Stuttgart	Games	016e Lernwelt
Informatik AG am Gymnasium	Software	Foyer vor 011 / E1
Isospace	Software	Foyer vor 011 / E1
Lego Assassin's Creed	CA	2U12 Treppenstudio
Legoneect	CA	2U12 Treppenstudio
mabuilds	Software	Foyer vor 011 / E1
MemeMatch	Mobile	Foyer vor 011 / E1
MUM - Mailserver User Management	Software	Foyer vor 011 / E1
Numerologie Kalkulator	Software	Foyer vor 011 / E1
Plazy	Games	Foyer vor 011 / E1
Portfolio	VFX	2U12 Treppenstudio
Q Drone	Software	016e Lernwelt
reCIRCLE App	Games	Foyer vor 011 / E1
RoomVR	Games	016e Lernwelt
Smart TUI Cruises		016e Lernwelt
Smart Urban Mobility	Software, VFX	Foyer vor 011 / E1
Squiddi and the Eightpage Universe	Games	Foyer vor 011 / E1
Triangle	CA	2U12 Treppenstudio
Vault	VFX, Games	016e Lernwelt
VR Conference	Software	016e Lernwelt
Werbefilm AMG HoloWings	VFX	2U12 Treppenstudio
Wüstenland	CA	2U12 Treppenstudio
YetAnotherFitnessApp	Mobile	Foyer vor 011 / E1
Zaubererschach	CA	2U12 Treppenstudio

Medienwirtschaft		
Angekommen.	Video	011
Asozial		
Audio Produktion Medienwirtschaft	Audio & Ton	U31
eSports - Future Game	Raum & Event	016b
JELLO		011
Paranormal		011
Transferprojekt mit der Hugo Boss AG	Projektarbeit	Foyer UG / N10
Treffpunkt 87B	Video	011
Tontechnik 4 - DIY Audiotechnik	Projektarbeit	U32

Mobile Medien		
Base Defender	Games, Mobile	Foyer vor 011 / E1
Hochschul-Helper	Mobile	Foyer vor 011 / E1
Mapy - Intelligente Ortsempfehlungen	Software	Foyer vor 011 / E1
Tower Defense Spiel	Games, Mobile	Foyer vor 011 / E1
Watchlist	Mobile	Foyer vor 011 / E1

PROJEKTE	FORMAT	RAUM
Online-Medien-Management		
Engines Stuttgart	Sonstiges	056 Aquarium
Print-Media-Management		
Media Design 1	Projektarbeit	S102 Makerspace / N10a
PMM InGame	Projektarbeit	Foyer vor Studienbüro / E3
Wirtschaftsinformatik und digitale Medien		
Be Aware of Social Media	Games	Foyer EG / N8
Google Assistant @ HdM Exlab	Software	Foyer vor Poststelle / E2
Kooperationstechnologie - Amazon Alexa	Software	Foyer vor Poststelle / E2
Kooperationstechnologie Google Home		Foyer EG (N8) / E01
Werbung und Marktkommunikation		
@hdm.wm	Semesterarbeit	Foyer vor Radiobar / E5
Verpackungstechnik		
It is Rocket Science	Sonstiges	Außenbereich + U46
Trapiche	Grafik & Print	Foyer vor blauer Wand
Sonstiges		
#hdm_moments	Sonstiges	S103 / N10a
Auftritt von MAJAM - Die Big Band und VROF Vintage Rock Formation (HdM-Band)	Sonstiges	Außenbereich
Improshow der Improinitiative der VS	Sonstiges	017
Sandbox	Sonstiges	Foyer EG / N10a
Studienberatung	Sonstiges	034
stufe.tv	Video	012
VielSeitig	Print	Foyer vor 011 / E1

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, TV- und 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

media night

Wir haben den Durchblick!



Die nächste MediaNight findet am 31. Januar 2019 statt.

Hochschule der Medien
MediaNight-Komitee
Nobelstraße 10
70569 Stuttgart

Designidee: Marie Crämer
Layout und Satz: Marcel Buchstaller

5. Juli '18 | 18 Uhr
Nobelstr. 10, 70569 Stuttgart

www.hdm-stuttgart.de/medianight

PROJEKTE	FORMAT	RAUM
Audiovisuelle Medien		
(H) - The Narrative Exploration Game	Games	041 Seminarraum
3Disco	Audio & Ton, Raum & Event	U48 Filmton
Agnosia	IM (Film)	2U12 Treppenstudio
AZENZA	Film	052 Hardcut
Bier Werbung	VFX	2U12 Treppenstudio
Blank	Games	041 Seminarraum
Fading	Projektarbeit	052 Hardcut
Flimmer	IM (Film)	2U12 Treppenstudio
Glasnost im Fladenbrot	IM (Film)	2U12 Treppenstudio
Head2Head	CA	052 Hardcut
Ich lehre meinen Traum - Wenn Musik mein Leben ist	Audio & Ton	S105 / N10a
Ignarus	VFX	052 Hardcut
Lichtspielhaus	Projektarbeit	I010 / N8
Liz&Evie	IM (Film)	052 Hardcut
Martes Inferno	Games	041 Seminarraum
Meermenschen	Audio & Ton	U54 Tonstudio
Naali	CA	052 Hardcut
Ortus	CA	052 Hardcut
Overrun	Projektarbeit	2U12 Treppenstudio
Pyxel Lab	Projektarbeit	016e Lernwelt
Rain	Audio & Ton	2U12 Treppenstudio
Reforesting 2.0 – Die neue Generation der Regenwald-Retter	Games, Mobile, Sonstiges	Foyer vor Poststelle / E2
RoundTrip	Games	041 Seminarraum
Shutdown	IM (Film)	052 Hardcut
Studioproduktion Ton	Audio & Ton	U54 Tonstudio
Studioproduktion TV	TV-Livesendung	U44 Fernsehstudio
Synesthesia - extended perception	Raum & Event	U53 Spielwiese
Thieves	Games	Foyer vor 011 / E1
VR Classroom	Games	016e Lernwelt

Computer Science and Media		
Adaptives Treppenlicht	PD	Foyer vor 011 / E1
Mayhem Heroes	Games	Foyer vor 011 / E1
Parkspot	Mobile	Foyer vor 011 / E1

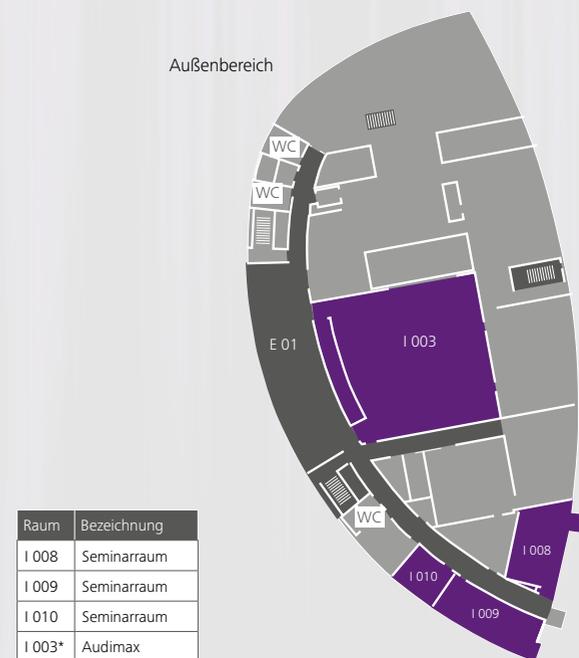
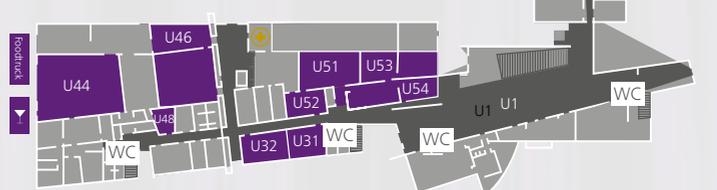
UG N10

Raum	Bezeichnung
U31	Seminarraum
U32	Seminarraum
U44	Fernsehstudio
U54	Tonstudio
U53	Spielwiese
2U12	Treppenstudio
U1	Foyer UG

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

* Im Audimax (N8) laufen die Präsentationen zeitversetzt.

☺ Getränke
MAJAM / Hdm-Band



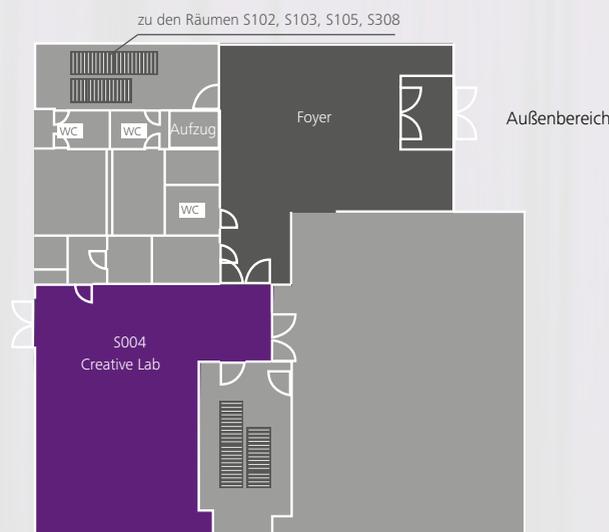
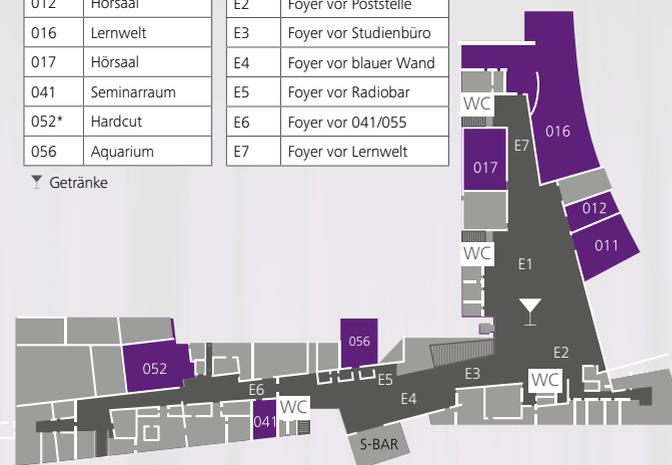
Raum	Bezeichnung
I 008	Seminarraum
I 009	Seminarraum
I 010	Seminarraum
I 003*	Audimax
E 01	Foyer EG

EG N8

EG N10

Raum	Bezeichnung	Raum	Bezeichnung
011	Hörsaal	E1	Foyer vor 011/012
012	Hörsaal	E2	Foyer vor Poststelle
016	Lernwelt	E3	Foyer vor Studienbüro
017	Hörsaal	E4	Foyer vor blauer Wand
041	Seminarraum	E5	Foyer vor Radiobar
052*	Hardcut	E6	Foyer vor 041/055
056	Aquarium	E7	Foyer vor Lernwelt

☺ Getränke



EG	Raum	Bezeichnung
	S004	Creative Lab
		Foyer

OG	Raum	Bezeichnung
	S102	Maker Space
	S103	Hörsaal
	S105	Hörsaal
	S308	Convergent Media Center

EG N10a

PROJEKTE	FORMAT	RAUM
Computer Science and Media		
Sprayboard	Raum & Event	Außenbereich
UX für autonomes Fahren	UX	Foyer vor 011 / E1
Zera	Mobile	Foyer vor 011 / E1

Crossmedia-Redaktion / Public Relations		
edit.Magazin	Raum & Event	S308 / N10a

Druck- und Medientechnologie		
Digitale Erweiterung des DP-Flyers	Print	Foyer vor blauer Wand / E4
Siebdruck / Leuchtspektakel	Print	Foyer vor blauer Wand / E4
Technikführer des Production Space	Print	S102 Makerspace / N10a
Web2Print-Shop	Projektarbeit	Foyer vor blauer Wand / E4

Informationsdesign		
Dialogisches eLearning zu den Weltreligionen	Semesterarbeit	Foyer EG / N8
Erlebnisraum 4.0	Projektarbeit	I008 + I009 / N10a
Immersive Media: Eden Institut	Projektarbeit	Foyer EG / N8
Immersive Media: Meta 2	Projektarbeit	Foyer EG / N8
Kinder lernen narrativ die Programmierung eines Roboters	Semesterarbeit	Foyer EG / N8

Mediapublishing		
MediaKompakt	Print	Foyer vor Studienbüro / E3

Medienmanagement		
train2re:publica	Raum & Event	Foyer vor Poststelle / E2

Medieninformatik		
2d Platformer KI	Games	Foyer vor 011 / E1
AMG HoloWing	Sonstiges	S004 Kreativlabor / N10a
AR Tower Defense	Games, Mobile	Foyer vor 011 / E1
Bee Prepared	Mobile	Foyer vor 011 / E1
Contemporary	CA	2U12 Treppenstudio
Das Haus am Zuckerweg	CA	2U12 Treppenstudio
flatmates	Mobile	Foyer vor 011 / E1
Flatty Enterprise	Web	Foyer vor 011 / E1