



14. JULI 2020

TAG DER MEDIEN

LIEBE GÄSTE, LIEBE STUDIERENDE, LIEBES KOLLEGIUM,



kann man in diesen Zeiten den „Tag der Medien“, die Werkschau unserer studentischen Arbeiten und die Zwischenpräsentation der Thesen, abhalten? Man kann, man muss sogar. Denn dieser Tag ist auch Motivation und Meilenstein für unsere Studierenden. Er ist Leistungsschau und Schaufenster der Fakultät. Und er hat gerade jetzt eine besondere Relevanz: Die aktuelle Krise beschleunigt die Digitalisierung in allen gesellschaftlichen Bereichen. Diese ist Kern des Wirkens unserer Fakultät „Digitale Medien“ seit – 30 Jahren.

Die direkte menschliche Begegnung hat diesen Tag immer ganz besonders gemacht, wir haben ihn regelrecht „gefeiert“. Leider müssen wir darauf dieses Semester verzichten. So haben wir in diesem außergewöhnlichen Semester ein außergewöhnliches virtuelles Format entwickelt:

Seien Sie eingeladen, unsere Studierenden in virtuellen Ausstellungsräumen zu besuchen und sich von der großen Ideenvielfalt und der vielfältigen medialen Ausgestaltung zu überzeugen. Die Thesis- und Projektpräsentationen aus den Bachelorstudiengängen können Sie in unseren Online-Hörsälen live mitverfolgen.

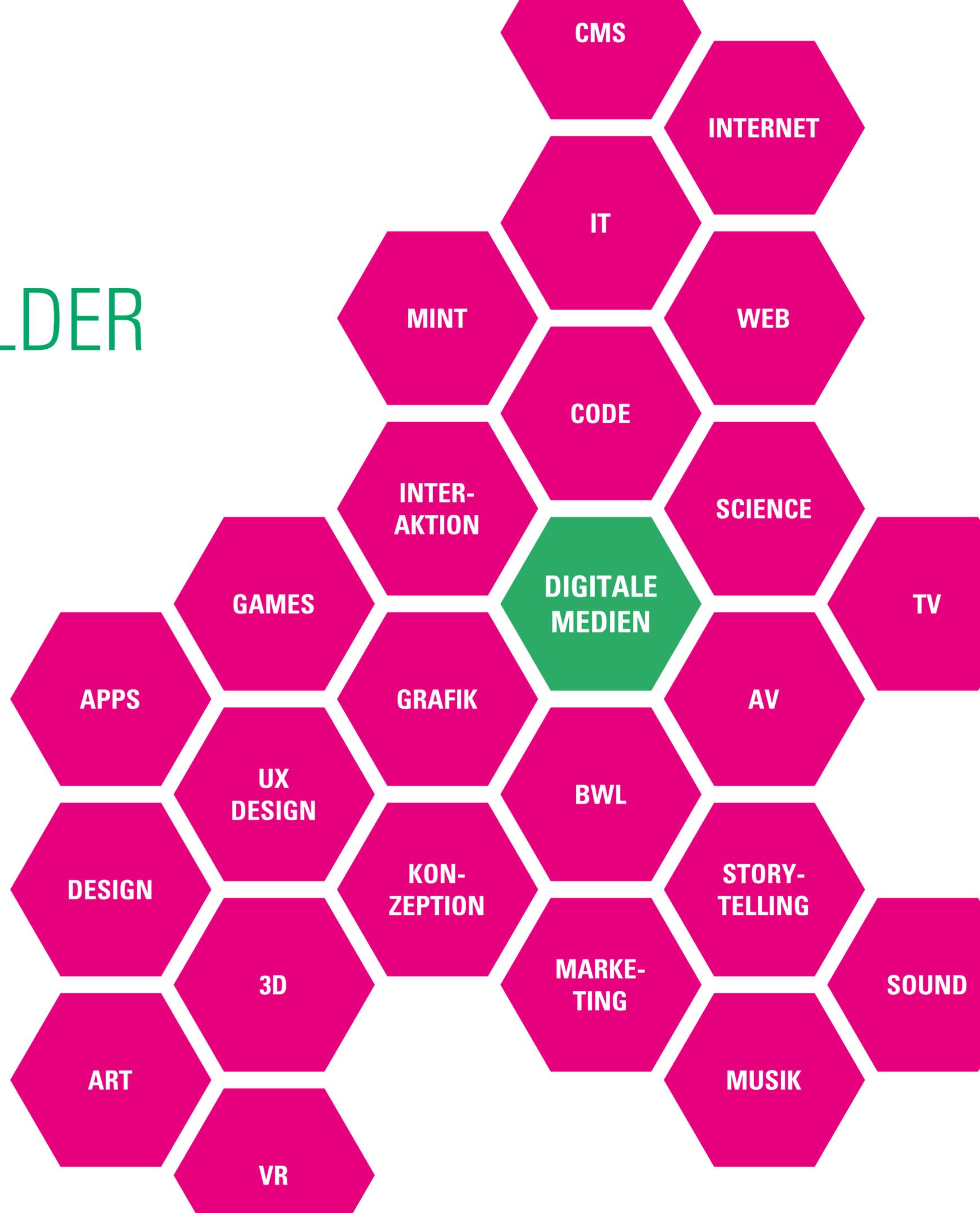
Zum Abschluss der Feierlichkeiten rund um das 30-jährige Bestehen der Fakultät Digitale Medien an der Hochschule Furtwangen findet am Abend ab 19:30 eine „Special MediaNight“ statt: Rückblicke und Ausblicke, Beiträge aus 30 Jahren, Amüsantes und Wegweisendes. Im Anschluss werden die Gewinner der Preise für dieses Semester (Interaktive Medien, Klassische Medien, IT, Master und Publikumspreis) auf unserem Instagram-Kanal bekannt gegeben. Lassen Sie sich überraschen und gut unterhalten!

Clicken Sie sich durch - wir freuen uns auf Sie!

Prof. Martin Aichele
Dekan der Fakultät Digitale Medien



UNSERE KOMPETENZFELDER



KOOPERATIONSMÖGLICHKEITEN MIT DER FAKULTÄT DIGITALE MEDIEN

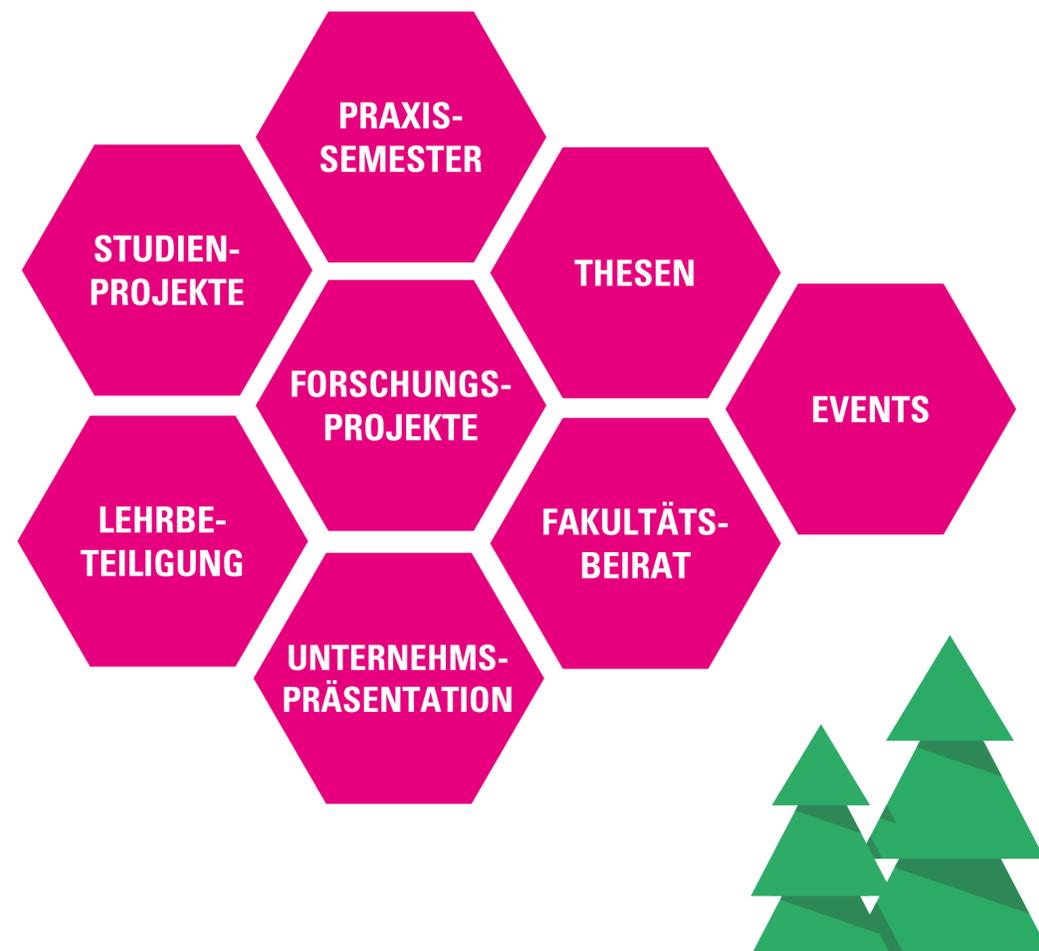
Die Fakultät DM bietet vielfältige Kooperationsmöglichkeiten, sowohl für Unternehmen als auch für andere Organisationen. Jede Kooperation wird von Vertretern der Fakultät von der Idee über die Durchführung bis hin zur Nachbereitung professionell begleitet, um eine langfristige und erfolgreiche Zusammenarbeit zu ermöglichen. In den letzten 30 Jahren fanden rund 800 Kooperationen statt, die viele Erfahrungswerte einbrachten.

Wir würden uns freuen, auch mit Ihnen zusammenzuarbeiten.

Kontakt:

Peter Schmidlein

dm-kooperationen@hs-furtwangen.de



DM-ALUMNI-PROGRAMM

Über 1.000 Absolventinnen und Absolventen sind inzwischen Mitglied des DM-Alumni-Netzwerkes und zeigen damit ihre Verbundenheit zur Fakultät Digitale Medien. Sie profitieren außerdem von:

NETWORKING: Austausch mit Alumni, Professoren und Professorinnen sowie Studierenden

RECRUITING: Praktikanten und Praktikantinnen, Werksstudierende, Thesis-Kandidaten sowie Absolventen und Absolventinnen

FORSCHUNG: Master Forschungs- und Designprojekte, Forschungsprojekte von Professoren und Professorinnen

KOOPERATIONEN IN DER LEHRE: Praxisnahe Aufgabenstellungen für Lehrveranstaltungen

WEITERBILDUNG: Vorträge und Workshops an der Fakultät Digitale Medien

E-MAIL-NEWSLETTER: Einmal im Semester die wichtigsten Informationen aus der Fakultät Digitale Medien

Du bist DM-Alumna/Alumnus und noch nicht bei uns registriert? Dann melde dich gleich an auf www.hs-furtwangen.de/dm/alumni





PROGRAMM

WANN?

09:00-11:00 Uhr

09:00-11:00 Uhr

09:00-12:00 Uhr

09:00-12:00 Uhr

09:00-13:00 Uhr

09:00-14:00 Uhr

10:00-10:15 Uhr

WAS?

Thesispräsentationen: Film/TV

Thesispräsentationen: Games

Thesispräsentationen: CRM

Thesispräsentationen: Marketing

Thesispräsentationen: VR / AR

Thesispräsentationen: Digitalisierung

Führung – Schwerpunkt Studienangebot
Thesis- und Projektpräsentationen,
Kontaktaufnahme, Kooperationsmöglichkeiten

WO?

ALPHAVIEW RAUM DM-03

ALPHAVIEW RAUM DM-04

ALPHAVIEW RAUM DM-01

ALPHAVIEW RAUM DM-06

ALPHAVIEW RAUM DM-09

ALPHAVIEW RAUM DM-02

ALPHAVIEW RAUM DM-11A



WANN?

11:00-12:00 Uhr

12:00-13:00 Uhr

12:00-14:00 Uhr

13:00-17:30 Uhr

15:00-15:15 Uhr

Ganztägig

WAS?

Thesispräsentationen: Medizin

Thesispräsentationen: Sound / Audio

Thesispräsentationen: Gesellschaft

Projektpräsentationen (5. Semester)
Detailplanung s. nächste Seite

Führung – Schwerpunkt Studienangebot

Master Projekte, Business Zone, Game Zone,
Interaction Zone, Interactive Audio Zone,
Media Culture Zone, Networking Area

WO?

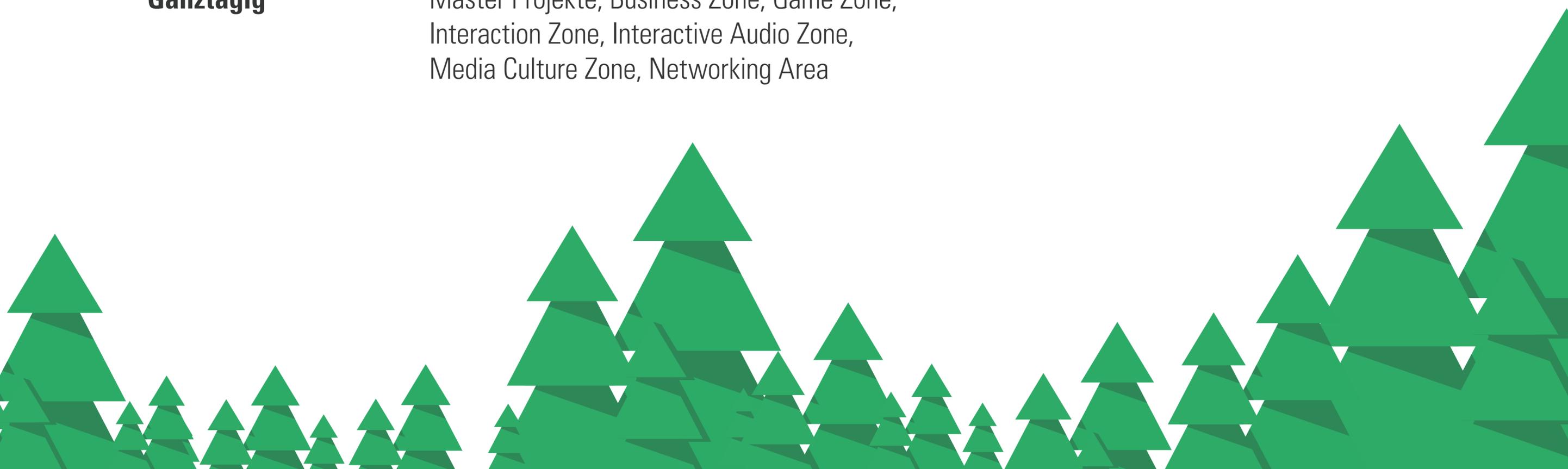
ALPHAVIEW RAUM DM-07

ALPHAVIEW RAUM DM-08

ALPHAVIEW RAUM DM-05

ALPHAVIEW RAUM DM-10

ALPHAVIEW RAUM DM-11A



PROJEKTPRÄSENTATIONEN

WANN?

13:00-13:20 Uhr

13:20-13:40 Uhr

13:40-14:00 Uhr

14:00-14:20 Uhr

14:20-14:40 Uhr

14:40-15:00 Uhr

15:00-15:20 Uhr

15:20-15:40 Uhr

15:40-16:00 Uhr

16:00-16:20 Uhr

WAS?

Computergrafik.Online

Paukst du noch oder studierst du schon

NeoSun

Green Mountain

Spuren und Pfade

The Phono Experience

Malunika

Wevent

Sichtbar werden

Worlds of Sound

WO?

ALPHAVIEW RAUM DM-10A

ALPHAVIEW RAUM DM-10B

ALPHAVIEW RAUM DM-10C

ALPHAVIEW RAUM DM-10D

ALPHAVIEW RAUM DM-10E

ALPHAVIEW RAUM DM-10F

ALPHAVIEW RAUM DM-10G

ALPHAVIEW RAUM DM-10H

ALPHAVIEW RAUM DM-10I

ALPHAVIEW RAUM DM-10J



BACHELOR

Im Projektstudium wird über ein Jahr in eigenständiger Teamarbeit ein Projekt von der Konzeption bis hin zur Umsetzung durchgeführt. Das Spektrum reicht hierbei von Imagefilmen über Websites, Applikationen, Social-Media-Kampagnen, interaktiven Filmserien oder Sound-Installationen bis hin zu wissenschaftlichen Simulationsprojekten.

Die Projekte sind mit jeweils einem Messestand am Tag der Medien vertreten und stellen sich zusätzlich mit Hilfe einer Multimedia-Präsentation auf der Bühne im Erdgeschoss vor.



 **PRO
JEKT
STUDIUM**



COMPUTERGRAFIK.ONLINE

Keine Lust mehr auf trockenes Auswendiglernen?

Vorlesung verpasst?

Keine Panik, bei Computergrafik.Online findest du reichlich interaktive Lerninhalte wie Videos, Interaktionen und vieles mehr. Wir leiten dich strukturiert und effizient durch deinen Lernprozess.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Kevin Blumtritt
Daniel Dronov
Hendrik Lange
Sarah Lönnqvist
Claudia Wegen
Stefan Merdian

BETREUER

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl



PAUKST DU NOCH ODER STUDIERST DU SCHON?

Wer mit dem Studium beginnt, wird viele Fragen haben: Was für Lehrveranstaltungen gibt es? Wie schreibe ich am effektivsten mit? Wie organisiere ich meinen Studienalltag am besten?

Um Studierende des Studiengangs „Orientierung Technik“ den Einstieg in ihr Studium zu erleichtern, gibt es die E-Learning-Veranstaltung „Paukst Du noch, oder studierst Du schon?“. Wir haben im Rahmen unseres Projektstudiums diesen Kurs verbessert und um neue Inhalte erweitert.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Catherina Ines Arndt
Jan Dangschat
Nico Herrmann
Ludwig Hölldorfer
Melina Wald
Nechypurenko Jeanna

BETREUER

Prof. Dr. Ullrich Dittler





NEOSUN

Playstation 4, Nintendo Switch, X Box One. Jeder hatte bestimmt schon mal so ein Gerät oder etwas Ähnliches in der Hand. Wie wäre es aber mit etwas Neuem? Etwas Anderem?

Wir als Projektgruppe dürfen Ihnen die NeoSun präsentieren. Die NeoSun bietet ein einzigartiges Spielerlebnis. Die NeoSun ist eine Art Kugel, die als Controller dient und auf der Sie ein Spiel auf eine ganz andere Weise erleben dürfen.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Fabian Flaig
Merit Klotz
Maurice Lester Lucas
Nick Stecker
Daniel Wagner

BETREUER

Prof. Dr. Dirk Benyoucef



GREEN MOUNTAIN

Aus Forschung wird Marke.

Mit Corporate Identity, Webseite und interner Benutzeroberfläche ebnet das Projekt Green Mountain den Weg von der Forschung am ISS der HFU zum stimmigen Unternehmenskonzept.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Salome Dieterle
Gerrit Fritzen
Sabine Schleise
Laura Stefanie Vogt
Artur Zich

BETREUER

Prof. Dr. Dirk Benyoucef





SPUREN UND PFADE

Wie sieht ein Vogel die Welt?

Mit dieser Frage hat sich die Projektgruppe „Spuren und Pfade“ auseinandergesetzt. Das Ergebnis ist ein kurzer atmosphärischer Film.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Isabella Kloska
Arno Lindner
Marco Mutscheller
Max Philip Wronka
Felix Zind
Rösch Annsophie

BETREUER

Dr. Oliver Wolf



THE PHONO EXPERIENCE

„The Phono Experience“ dreht sich wortwörtlich um das neue Erleben alter Technik. Tauchen Sie ein in die Entstehung der Phonographen und erleben Sie die Entwicklung eines musikalischen Tagebuches.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Manuel Birker
Niklas Bleicher
Sina Schwambach
Leon Schweikert
Dominik Benjamin Seyfried
Benjamin Brüggemann

BETREUER

Dr. Oliver Wolf





MALUNIKA

In diesem innovativen Brettspiel schickt euch MALUNIKA, der Leiter der Galleria Nostalgica, in die Vergangenheit zurück um Ausstellungsstücke für sein Museum zu sammeln. Zwei Teams treten gegeneinander an und versuchen, als erstes Team die Auftragsliste abzuarbeiten.

Schafft ihr es vor dem anderen Team zurück in die Zukunft?

BETEILIGTE STUDIERENDE

Niclas Christ
Katrin Dreier
Manuel Haas
Luisa Neiningen
Marvin Raschpichler

BETREUER

Alexandra Junge



WEVENT

Dieses Jahr ist es soweit: 30 Jahre Fakultät Digitale Medien – ein Meilenstein, den man definitiv feiern sollte. Die Planung des Jubiläums war voll im Gange, als die Corona-Krise der Projektgruppe "wevent" einen Strich durch die Rechnung machte. Was also tun wenn keine realen Events stattfinden dürfen?

Natürlich eine virtuelle Feier auf die Beine stellen, um dem Namen der Fakultät alle Ehre zu machen. Die Projektgruppe veröffentlicht am 05.07.2020 eine Webseite mit integrierter Timeline, welche die letzten 30 Jahre Fakultätsgeschichte Revue passieren lassen..

BETEILIGTE STUDIERENDE

Amelie Bachmann
Jessica Honorato
Monetta Marchiano
Emily Melzer
Justine Zythke
Mielcarek Marcel

BETREUER

Prof. Dr. Jasmin Baumann





SICHTBAR WERDEN

Unser Team hat sich mit dem Aufbau des digitalen Auftritts für den SkF Waldkirch beschäftigt.

Dabei haben wir ein neues Konzept für die Marke und ihre Website erarbeitet und uns später mit Instagram und Facebook auseinandergesetzt.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Lena Gerber
Julia Herr
Annika Kussberger
Sarah-Domenica Willier
Eleonora Wolf

BETREUER

Prof. Dr. Jasmin Baumann



WORLDS OF SOUND

Leuchtende Würfel, magische Säulen und spacige Sounds, sind nur der Anfang eurer Reise in unbekannte Sphären. Kommt vorbei und erschafft gemeinsam eure eigene WORLD OF SOUND!

Spaaaß! Stay Home please.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Jannis Sebastian Backhaus
Mike Blank
Yannis Friedrich
Jonas Andreas Haller
Joel Stark

BETREUER

Prof. Thomas Krach
Prof. Dr. Norbert Schnell



BACHELOR-THESEN

Im 7. Semester schreiben unsere Bachelor-Studierenden ihre Thesis. Das Thema hierfür können sie frei wählen, oder sie bearbeiten es im Auftrag eines Unternehmens. Ziel ist es, die im Studium erlernten Techniken der wissenschaftlichen Arbeit an diesem Thema ganz gezielt eigenständig umzusetzen. So werden beispielsweise bestehende Anwendungen untersucht und optimiert, Prototypen erstellt, Marketing-Strategien oder Games entwickelt. Dies wird wissenschaftlich begleitet durch Umfragen oder Studien und mit entsprechender Fachliteratur untermauert.

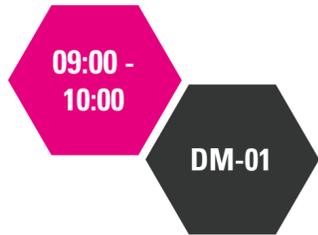
Im Rahmen von Poster-Sessions bringen die Studierenden am Tag der Medien ihre Arbeiten in 15 Minuten auf den Punkt: Was mache ich? Warum und wie?

Sprechen Sie doch die Studierenden an, deren Thema Sie interessiert!



 **THESIS
PRÄ
SENTATION**

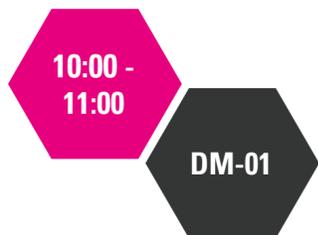
CRM



ALTINTAS, BEYZA REYHAN: AT - Einfluss des Internets auf das Konsumentenverhalten angesichts des Phänomens der Kaufsucht.

BRAUN, LUCAS: AT: Analyse des Social Shoppings unter der Berücksichtigung der User Experience

BACH, MAREN-LISA: AT: Crossmediales Storytelling als Mittel der Imagebildung in Werbekampagnen

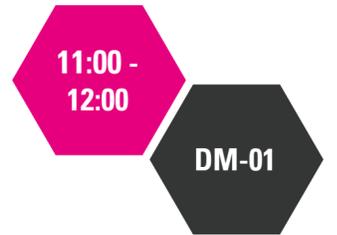


STORZ, CHRISTOPH: Konzeption und UX Design neuer Funktionalitäten für ein digitales Wartungsmanagement System im Kontext von Industrie 4.0 Mehrwertdiensten

ERDLE, TIMOTHY: AT: Verbesserung der Nutzererfahrung von Besuchern eines Freizeitparks durch Weiterentwicklung von vorhandenen App-Bausteinen

TAST, ALEXANDER: AT: Unterschiedliche Auswirkungen von Google und Facebook/Instagram Ads auf das Konsumverhalten von Nutzern mobiler Endgeräte

NGUYEN, MINH HOANG: Internationale B2B Leadgenerierung - Eine qualitative Analyse von KMUs in Deutschland



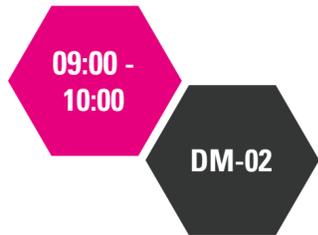
SAN MARTIN HÖRIG, LISA: Erfolgsfaktoren für die Konzeption einer Landingpage im Dienstleistungssektor (AT)

GEIGER, LUISA: Chatbots als Marketingtool mit Fokus auf Medienunternehmen (AT)

OTT, ANJA: Der Einsatz von Microinteractions zur Verbesserung der User Experience in Checkout-Prozessen (AT)



DIGITALISIERUNG



EISENHARDT, KATHARINA: (AT) Natural Language Generation - Automatisierte Nachrichtenproduktion in Deutschland und für den deutschen Nachrichtenmarkt - aktueller Entwicklungsstand

KELLER, JOHANNES: Konzeption und Entwicklung eines Frameworks aus Einplatinencomputern und Mikrocontrollern mit Cloud-Anbindung zur robusten Erfassung physikalischer Größen

TÜYSÜZ, HATICE-NUR: AT: Mobile Devices und ihr Einfluss auf das kognitive Verhalten von Kindern und Jugendlichen - Eine Analyse des State-of-the-Art



CREDIDIO, NADIA: Veränderung von Position und Funktion von Fotografen/innen im Kontext von Instagram.

KÜHNAST, THOMAS: Analyse der Sicherheit von privaten Daten auf proprietären Geräten mit Internetzugang und das Aufzeigen von einschränkungsfreien Open Source Software & Hardware Lösungen die Privatsphäre grundlegend zu schützen.

MÜLLER, ISABELL: Content Optimisation in Nachrichtenorganisationen - Strategien, Ansätze, Status Quo.

MÜNCH, MICHELLE: Digitales Storytelling: Welche Möglichkeiten bietet die Erzählstruktur des Webtoons? (AT)

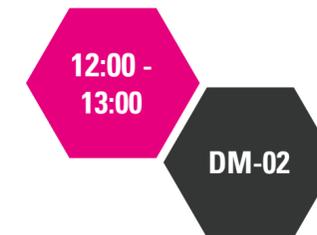


NGO, THI LIEN: Vom Producer zum Publisher - Aufbau des Digital Business einer Production Company (AT)

RIEDEL, MARCEL: Konzept einer Digital Signage für ein mittelständisches Unternehmen am Beispiel der S. Siedle & Söhne OHG (AT)

SCHÜLER, JULIAN DAVID: Physisch vs. Digital: Konzeption und Entwicklung eines physischen Prototyp und der Vergleich zu einer digitalen Anwendung mit den gleichen Funktionen

BAUMGART, MAIKE: Wie soziale Medien das Leben von Jugendlichen verändern und beeinflussen am Beispiel von Instagram.



BROSS, MORITZ: Wie können kommunalpolitische Themen crossmedial in Social Media vermittelt werden? (AT)

BUTZ, ALINA: AT: Auswirkung der Plattform Instagram auf die Identitätsbildung der Generation Z

MÜLLER, LORENZ: Glücksspiel im Zeitalter der Digitalisierung

OLKIEWICZ, CHRISTIAN: Auswirkungen von Geschwindigkeit und Latenz auf die Performance von Anwendungen in 5G-Netzen



KRAHWINKEL, DOMINIK: Die Entwicklung von Gestaltung im Editorial Design im Angesicht der Digitalisierung, am Beispiel des Playboy-Magazins

FILM / TV

09:00 -
10:00

DM-03

GLASSNER, MAXIMILIAN: Immersion in Interaktiven Serien.

KAISER, JULIA: Der Antiheld im Film - Eine vergleichende Analyse (AT)

KÖCHEL, JAQUELINE: Die Kunst des Set-Designs - Wie bestimmt das Set-Design die Wirkung eines Films?

PFAFF, VERENA: Literatur versus Film (Text versus Bild) im Rezeptionserleben einer Räumlichkeit

10:00 -
11:00

DM-03

MÜLLER, MAXIMILIAN: Echtzeit-Compositing und Live-Keying für Kurzfilme in Unreal



GAMES

09:00 -
10:00

DM-04

BANGERT, SÖREN: Entwicklung einer einfach anpassbaren Smartphone-App zur Nutzung als Gamecontroller für PC-Anwendungen, auch in Verbindung mit Bluetooth LE Geräten

HAAS, TIM: Algorithmus zur Topologiegenerierung für Orientierungsspiele

BENZ, DOMINIK: Analytischer Vergleich von Renderern zur Realisierung von foto-realistischen 3D-Charakteren.

BURGER, ALICIA: Faszination Helden und Bösewichte - Das Geheimnis erfolgreicher Charaktere.

10:00 -
11:00

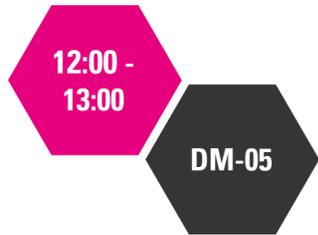
DM-04

HEROLD, JOACHIM: Abbildbarkeit von Arousal und Valence mittels psychophysiologischer Messmethoden im Kontext der Evaluierung von Vertiefungszuständen in Serious Games

YALCIN, MELISA: Analyse und Ausarbeitung einer Handlungsempfehlung zur Charaktererstellung von Hero-/Anti-Hero- und Villain-Charakteren



GESELLSCHAFT



BONGARD, LAURA MARIE: Gender in zeitgemäßer Pop-Kultur: Ein Vergleich Südkorea - Deutschland (AT)

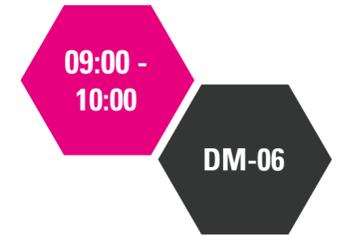
ZEISSNER, MICHELLE: Konzeption einer Werbekampagne für Zero Waste basierend auf analysierten Erfolgsfaktoren nicht kommerzieller Werbekampagnen



MORGILLO, MARIA-ITALIA: AT: Erstellung eines Animationsvideos zur Motivation von Jugendlichen für umweltbewusstes Handeln

SUTOR, RUTH: Humor im Storytelling - Können ernste Themen mit Humor vermittelt werden?

MARKETING

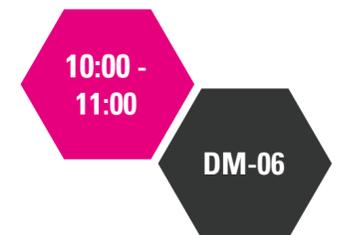


EICHHORN, DEIKE: Provokation - Kontrollierter Shitstorm und Unternehmens Purpose.

GLÖCKLER, TIM: Personalisierte Beratung im E-Commerce

MAASS, ALINA: Werbung in den USA und Deutschland im Vergleich: Würde die US-amerikanische Werbung auch in Deutschland funktionieren?

EBERHART, LORENA: Regionales Sportsponsoring im Bereich Breitensport am Beispiel von kleinen und mittelständischen Unternehmen (AT)



DER, BERDAN: Untersuchung und prototypische Umsetzung einer 3D-Produkt-Präsentation im Kontext von E-Commerce unter Betrachtung von Universal Design.

KUENZ, LINUS PAUL Beeinflussung der öffentlichen Meinung durch Social Bots und Political Bots

ASSMANN, FABIAN: Social/Political Bots und ihre Auswirkung auf öffentliche Kommunikation und Wahlen

ROS, DARIA: Professionalisierung des Corporate-Shitstorm-Managements – eine Analyse des Literaturstands

MEDIZIN

12:00 -
13:00

DM-07

AL SKAF, ABD-RAHMEN: Implementierung eines Neuronalen Netzes zur automatisierten Steuerung eines Endoskops. Virtuell simuliert anhand dreidimensionaler Nachbildungen vom menschlichen Körper und eines Endoskops.

NOLDE, JONAS: Klassifikation von Lungenkrankheiten in Röntgenbildern

13:00 -
14:00

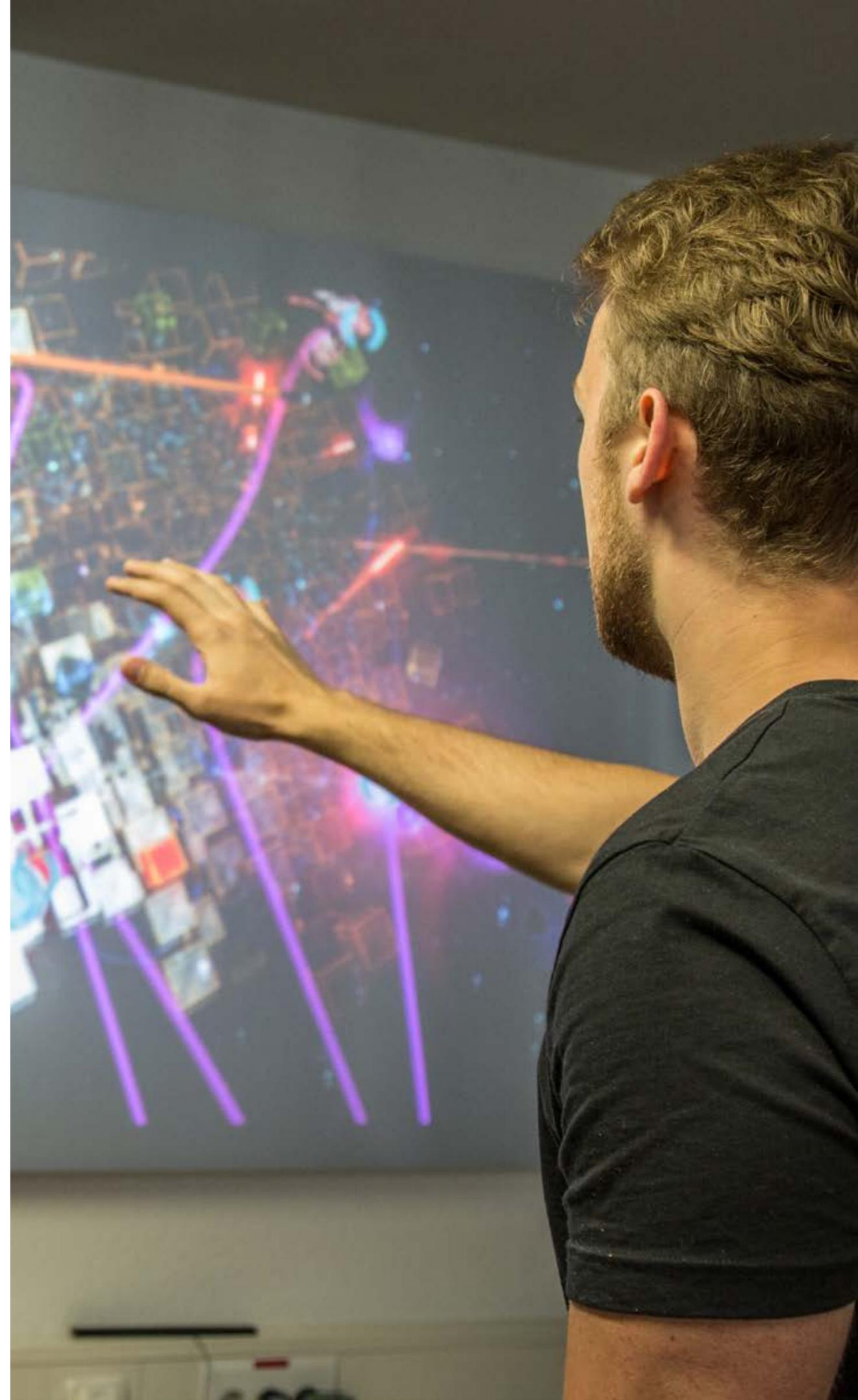
DM-08

SOUND/AUDIO

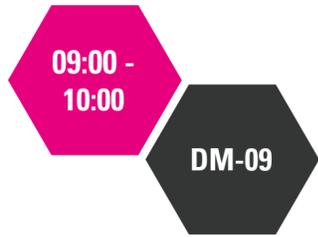
HERMANN, YANNIC JULIAN: Skeuomorphismus in Interface Sound Design [AT]

VIETS, JAKOB: Programmatische Visualisierung von instrumentell erzeugten Klängen

GABELICA, TINA: AT: Welche Auswirkung hat Musik auf die Rezeption von Medieninhalten



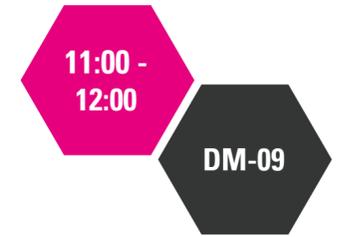
VR/AR



SASALOVICI, MARKUS: Konzeption und Entwicklung einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Tätigkeiten im Produktionsumfeld mit dem Schwerpunkt User Experience

WEISSHAAR, BASTIAN: Erstellung einer AR-Applikation zur Vermittlung von Umweltbewusstsein

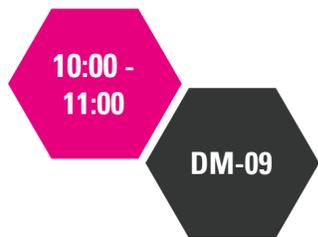
DEHMER, TIMON: AT: Effektiveres Lernen - Entwicklung und Evaluation eines Interaktiven Lehrbuches mithilfe von Augmented Reality



KLEIN, NICO: AT: Entwicklung eines interaktiven Prototypen zur Verwendung von Google Street View mit Virtual Reality Brille und Virtualizer

BRAUN, DOMINIK: Die Gestaltung von AR-Anwendungen mit Browser basierenden Technologien: Nutzbarkeit und Akzeptanzkriterien von 3D-Produktpräsentationen auf E-Commerce Plattformen (AT)

GIESL, SIMON: Der freie Wille als Chance und Herausforderung –Potential und gestalterische Besonderheiten von 360°-Aufnahmen und Virtual Reality für Spielfilme und Serien



DEINERT, VALENTINE: Interaktives Diorama als Mixed Reality mit 3D Video Mapping

FIX, MICHELLE: Interaktion im szenografischen Raum: Das erweiternde Raumerlebnis in partizipativen Ausstellungen.

BRAUN, MAXIMILIAN: VR-Learning – Schulungspotential von Virtueller Realität im Vergleich zu klassischen Schulungen



GEISS, KEVIN: Wahrnehmung von computergenerierten Menschen

REHM, MORITZ: Realitätsempfinden in hybriden Bewegtbildmedien im Kontext Entertainment



MASTER

Im Laufe des ersten und zweiten Studiensemesters entwickeln unsere Master-Studierenden studiengangübergreifende Forschungs- und Designprojekte. Unsere Studierenden setzen sich dabei mit dem zunehmend smarten und digitalen Alltag auseinander:

Wie können diese Tendenzen gewinnbringend genutzt werden? Welche neuen Möglichkeiten eröffnen sich durch diese neue Realität? Wie können virtuelle und wirkliche Realitäten verbunden werden? Wie verändern sich unser soziales Verhalten, unsere Mediennutzung und unsere Arbeitsweise durch die neuen Möglichkeiten? Wie können Abläufe automatisiert und optimiert werden?



**FOR
SCHUNGS
PROJEKTE**



C.AR.AT

Fahrassistenzsystem trifft AR Brille: Zwei Semester forschte und codete das team an einer Integration zwischen der Magic Leap 1 und der Simulationssoftware DriveSim für eine innovative Visualisierung.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Sara Dittrich
Simon Wöhrle
Tim Marquardt
Sophie Tobisch

BETREUER

Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

DM ONBOARDING

Ein gelungenes Onboarding im Hochschulkontext bedeutet ein Integrieren und Einführungen von neuen Studenten und Lehrenden auf kultureller, fachlicher, als auch sozialer Ebene.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Judith Langer
Lina Dahlhaus
Philip Eschenbruch
Christian Müllerschön

BETREUER

Prof. Christoph Müller

DEEPNODES

Erschaffe Nodes aus 3D-Objekten und 3D-Objekte aus Nodes!

Mit DeepNodes, dem Visual Node Object Editor, können fertige 3D-Objekte durch Machine Learning in Nodes umgewandelt werden und umgekehrt.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Andreas Reich
Louis Trouiller
Marcel Bauer
Lea Stegk

BETREUER

Prof. Christoph Müller

MIXMATCH

Mixmatch ist eine partizipative Medieninstallation zum Thema Vielfalt. Das Projekt greift dabei das Prinzip des Klappbuchs auf und überträgt es in die digitalen Medien.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Nils Stehwien
Felix Hohl
Georg Melber
Olivia Storz
Kevin Lesar
Jan Dettling

BETREUER

Prof. Dr. Norbert Schnell





SYNTRA

Um künstliche neuronale Netze für semantische Segmentierung zu trainieren werden Trainingsdaten benötigt, welche durch sehr aufwändige Prozesse von Hand klassifiziert werden müssen.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Joshua Ganter
Simon Löffler
Katharina Ussling
Ron Marvin Metzger

BETREUER

Prof. Christoph Müller

TEACHING CHEMISTRY WITH FUDGE

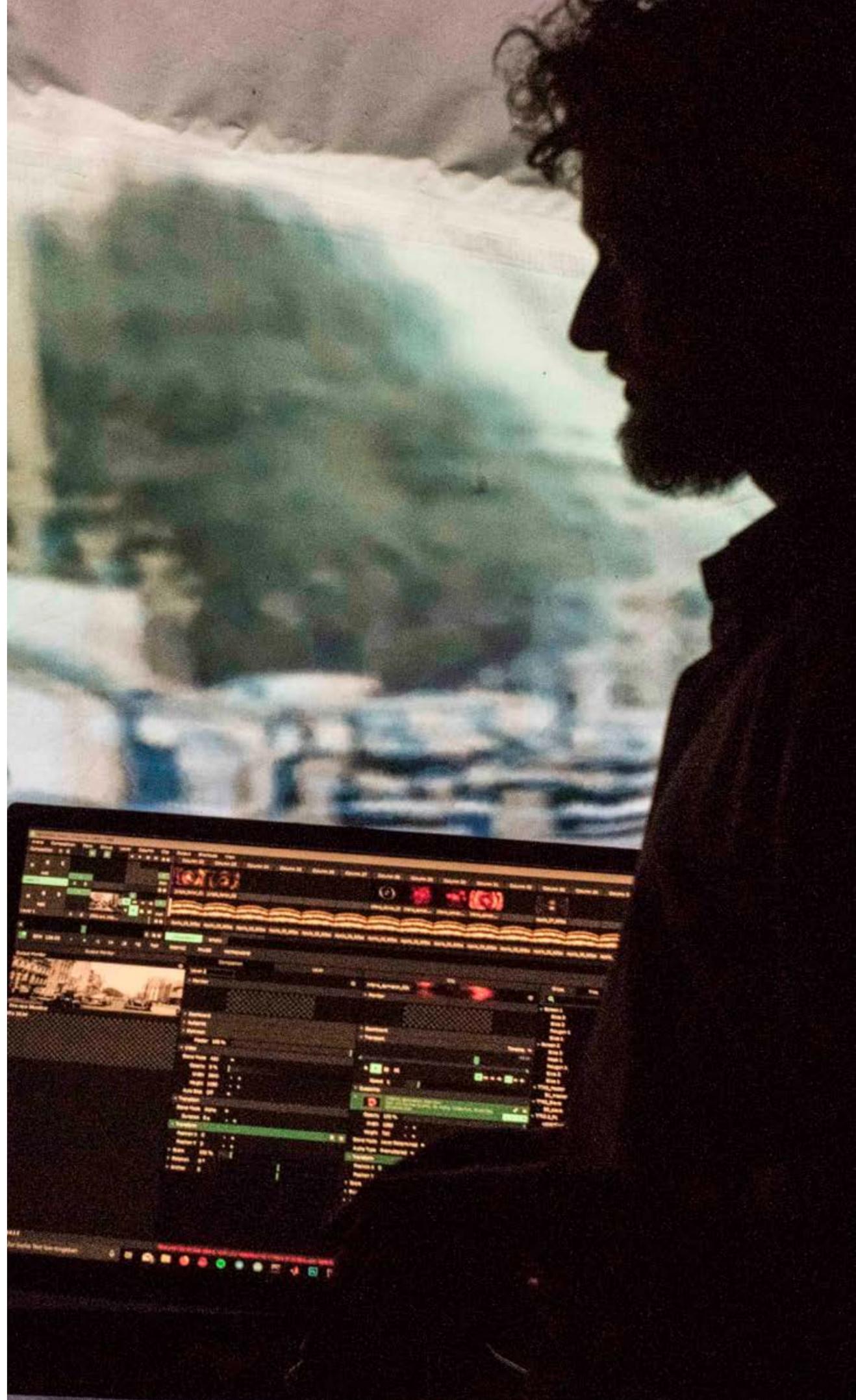
In mit Prof. Dr. Franz Renz von der Leibniz Universität Hannover soll eine Lehr- und Lernumgebung für chemische Reaktionen mit FUDGE geschaffen werden. Zielgruppe sind Studierende der Chemie-Studiengänge (B.Sc. und M.Sc.) an der LUH.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Philipp Fleig
Simon Storl-Schulke
Linus Ehmann

BETREUER

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl



BACHELOR | MASTER

Im Rahmen der Lehrveranstaltungen unserer Bachelor- und Masterstudiengänge entstehen vielfältige Arbeiten aus den verschiedensten Themen-Bereichen. Diese haben wir in unterschiedliche Zonen zusammengefasst, damit unsere Besucher einen besseren Überblick bekommen und sich gezielt die für sie interessanten Arbeiten ansehen oder ausprobieren können.





INTRERACTIVE AUDIO ZONE

PROF. DR. NORBERT SCHNELL

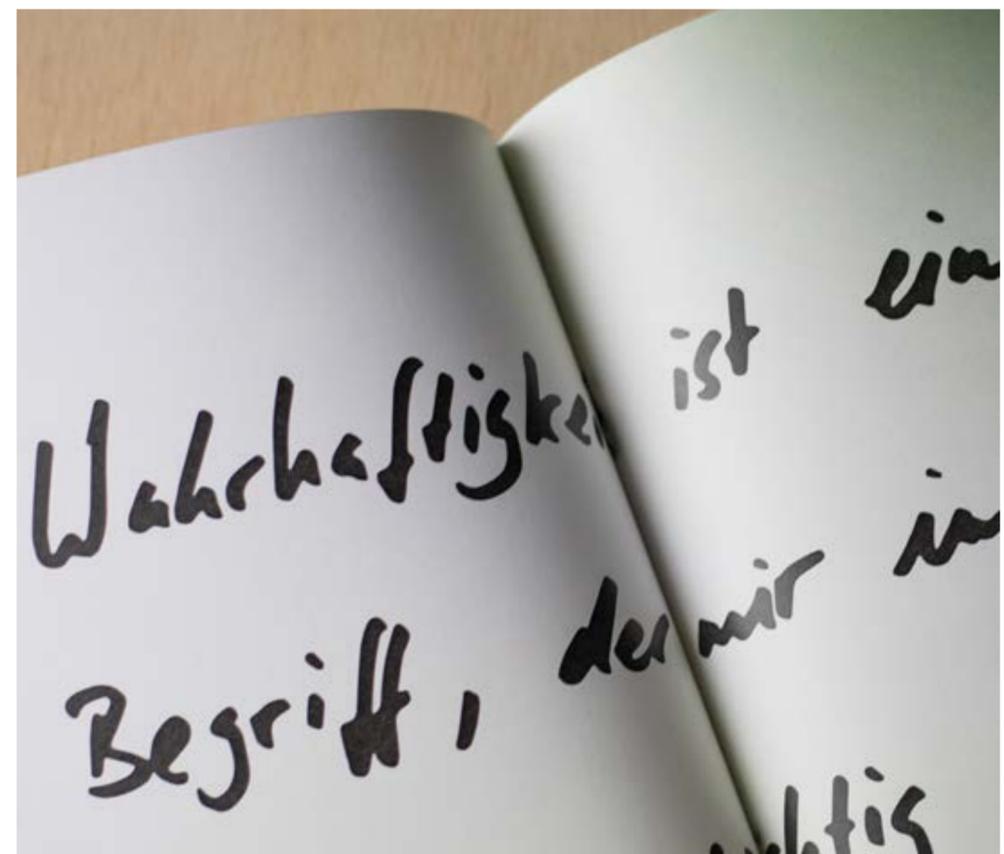
Die IntreractiveAudioZone zeigt Studienprojekte aus dem Bereich Music Design, in dem es um die Gestaltung digitaler Anwendungen für Klang und Musik geht. Bei den vorgestellten Arbeiten handelt es sich um Masterinstallationen sowie um Projekte, die in den Lehrveranstaltungen des Masterstudiengangs Music-Design und des Bachelorstudiengangs Musikdesign oder im Projektstudium der Bachelorstudiengänge entstanden sind.



MEDIA CULTURE ZONE

PROF. DR. CHRISTOPH ZYDOREK

Im Wahlpflichtmodul Mediale Gegenkultur behandeln wir theoretisch und praktisch gesellschaftliche Gegenkulturen sowie deren Themen, Strategien und Vorgehensweisen in den Medien. Studierende schreiben entweder eine wissenschaftliche Hausarbeit zu einem gegenkulturellen Thema oder entwickeln eigene „gegenkulturelle Produkte“. Eine kleine Auswahl dieser Produkte werden jeweils zum Ende des Semesters am Tag der Medien ausgestellt.





BUSINESS ZONE

ACHIM HERBSTREIT

Auf Basis eigener Ideen erarbeiten Studierende selbstständig einen Businessplan, der am Ende des Semesters einer Bank zur Prüfung vorgelegt wird. Dabei wählt jedes Gruppenmitglied zunächst einen von sechs „Berufen“ (Gründer, Sekretariat, Steuerberater, Wirtschaftsberater, Jurist, Banker), um ihren Beitrag zugunsten des „Unternehmens“ leisten zu können. Anschließend erarbeiten die Gruppen eigenständig die Kalkulation der fiktiven Kosten, den optimalen Standort, die notwendigen Investitionen u. v. m.



INTERACTION ZONE

PROF. THOMAS KRACH & PROF. DR. GABRIEL RAUSCH

Eine Auswahl an Arbeiten aus dem breiten Anwendungsfeld des Interaktionsdesigns zeigt die InteractionZone.

Die gezeigten Arbeitsschritte umfassen Ideenfindung, User Experience Design, Interaktionsdemos und Prototypen.





GAME ZONE

PROF. JIRKA DELL'ORO-FRIEDL

In der GameZone werden studentische Arbeiten aus dem Bereich der Computerspiele interaktiv präsentiert. Die Spanne reicht dabei von Werken aus dem Grundstudium über Ergebnisse aus den Wahlpflichtveranstaltungen zum Zertifikat „Digital Games“ und freien Arbeiten bis hin zu Studien- und Forschungsprojekten sowie Abschlussarbeiten der Bachelor- und Masterstudiengänge.

In diesem Semester haben unsere Besucher zudem die Chance auf ein sehr seltenes Erlebnis. Mit Hilfe des Cyberith Virtualizer, einer VR-Brille sowie Sprach- und Handbewegungserkennung können sie vollständig in Traumwelten abtauchen.



NETWORKING AREA

In der Networking Area haben Besucher die Möglichkeit, Kontakte zu Studierenden und in die Industrie zu knüpfen. Studierende der Fakultät DM können hier einen Steckbrief „aushängen“, wenn sie auf der Suche nach einer Praktikums-, Thesis-, Werkstudentenstelle oder einer Festanstellung sind. Ein Besuch in der Networking Area lohnt sich allemal!



BACHELOR | MASTER

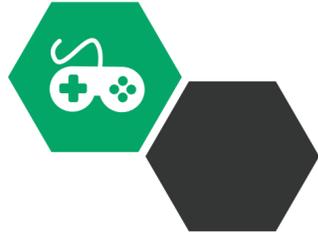
Digitale Medien in Furtwangen sind als anerkanntes Zentrum für angehende Medienexperten das Tor zur Medienwelt. Experten sind in einer Welt wachsender Medien- und Internetanwendungen gefragter denn je. Als Absolvent oder Absolventin aus Furtwangen sind die Berufsperspektiven besonders hoch, denn hier steht neben der Theorie die Anwendung des Gelernten im Fokus.

Mit großem Wissensvorsprung, exzellenter Ausstattung und vor allem übersichtlichen Strukturen und persönlichem Umgang schafft die Fakultät Digitale Medien ein ideales Studiumfeld. Derzeit sind rund 850 Studierende an der Fakultät Digitale Medien eingeschrieben. Es herrscht ein ausbalanciertes Verhältnis von weiblichen und männlichen Studierenden.



STUDIEN GÄNGE





MEDIENINFORMATIK BACHELOR OF SCIENCE

Der Studiengang Medieninformatik wurde 1990 an der Hochschule Furtwangen entwickelt. Damit begann eine Erfolgsgeschichte, die bis heute fortgeschrieben wird. Das Studium verbindet Informatik, Medientechnik und Design auf innovativem und richtungsweisendem Weg. Medieninformatiker und Medieninformatikerinnen werden in technischen und gestalterischen Bereichen ausgebildet und arbeiten häufig genau an deren Schnittstelle. Ihre Kompetenz eröffnet ihnen die Entfaltung eines enormen kreativen Potenzials.



ONLINEMEDIEN BACHELOR OF SCIENCE

Online-Anwendungen wie Facebook, Twitter oder Amazon sind weithin bekannt; kontinuierlich ergeben sich neue Online-Trends. Der Studiengang OnlineMedien stellt die Basistechnologie „Internet“ in den Vordergrund und greift dabei sowohl auf gestalterische als auch (informations-)technische und ökonomische Perspektiven zurück. Ganzheitlich werden die Aufgaben der Konzeption, Entwicklung und Vermarktung professioneller Online-Angebote betrachtet. Im Internet wachsen alle klassischen Medien (Film, Hörfunk/Ton, Print) zusammen, und so eröffnet der Studiengang OnlineMedien eine immense Breite an inhaltlichen Vertiefungen. Online-Marketing, Mediengestaltung/-konzeption, Informatik und Medientechnik sind nur einige Bereiche, in denen Studierende insbesondere im Hauptstudium ihre Studienschwerpunkte frei wählen können.





MEDIENKONZEPTION

BACHELOR OF ARTS

Medienstudiengänge gibt es viele – Medienkonzeption ist der erste seiner Art, der den Fokus auf die Konzeption von digitalen Medien legt. Mit diesem deutschlandweit erstmals angebotenen Studiengang ist die HFU wieder einen Schritt voraus. Medien haben sich zu komplexen Systemen entwickelt, sind interaktiver, kollaborativer und kreativer geworden. Klassische Massenmedien, Internetmedien und mobile Anwendungen wirken im Verbund auf immer anspruchsvollere Zielgruppen. Integrierte Kommunikation, Crossmedia, Microtargeting und Web 2.0, interaktives Storytelling oder Szenografie, Planning und Marketingkonzeption sind nur einige der Themen, mit denen sich der Studiengang befasst.

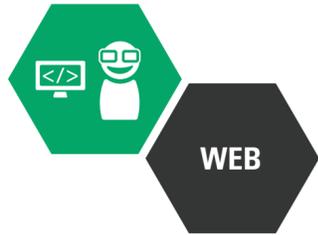


MUSIKDESIGN

BACHELOR OF MUSIC

Der interdisziplinäre Studiengang Musikdesign, ein Angebot der Staatlichen Hochschule für Musik Trossingen, in Zusammenarbeit mit der Fakultät Digitale Medien der Hochschule Furtwangen, betrachtet die Arbeit mit Klang als Teil einer Gesamtinszenierung, die für den hörenden Betrachter multimedial und multisensorisch erlebbar wird. Musikdesigner und Musikdesignerinnen gestalten Klang aus den Elementen (komponierte) Musik, Sprache und Sound. Sie können diesen Klang aus ästhetischer sowie psychoakustischer Sicht analysieren und beurteilen. Die Fakultät Digitale Medien steht für Kompetenz in Sachen Medien, Medienausbau und Medienkonzeption, die Musikhochschule für musikalisches und künstlerisches Schaffen. Die Kooperation im Rahmen des Studiengangs Musikdesign bringt beide Qualitäten zusammen.





MEDIENINFORMATIK

MASTER OF SCIENCE

Der Masterstudiengang Medieninformatik bietet eine Fortsetzung und Vertiefung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik sowie Bachelorstudiengänge mit ähnlichen Inhalten. Im Mittelpunkt dieses technik- und entwicklungsorientierten Masters stehen die fortgeschrittene Medieninformatik, Medienprogrammierung, Bildverarbeitung, Computergrafik und Medienproduktion sowie Themen aus dem Bereich der Übertragung medialer Inhalte.



DESIGN INTERAKTIVER MEDIEN

MASTER OF ARTS

Der Masterstudiengang Design Interaktiver Medien bietet ein individuell gestaltbares Studium zur optimalen Vorbereitung auf eine sich ständig weiterentwickelnde Medienbranche.

Die Arbeit in kleinen, interdisziplinären Teams, die persönliche Betreuung durch die Lehrenden und die individuelle Beratung bei der Studiungsgestaltung sorgen für eine erfolgreiche Schwerpunktbildung im breiten Spektrum von User Experience Design, Interface Design, Interaktionsdesign für digitale Produkte und virtuelle Umgebungen, Game Design, interaktivem Film, Designtheorie und Medienforschung und dem Management digitaler Medienproduktion.



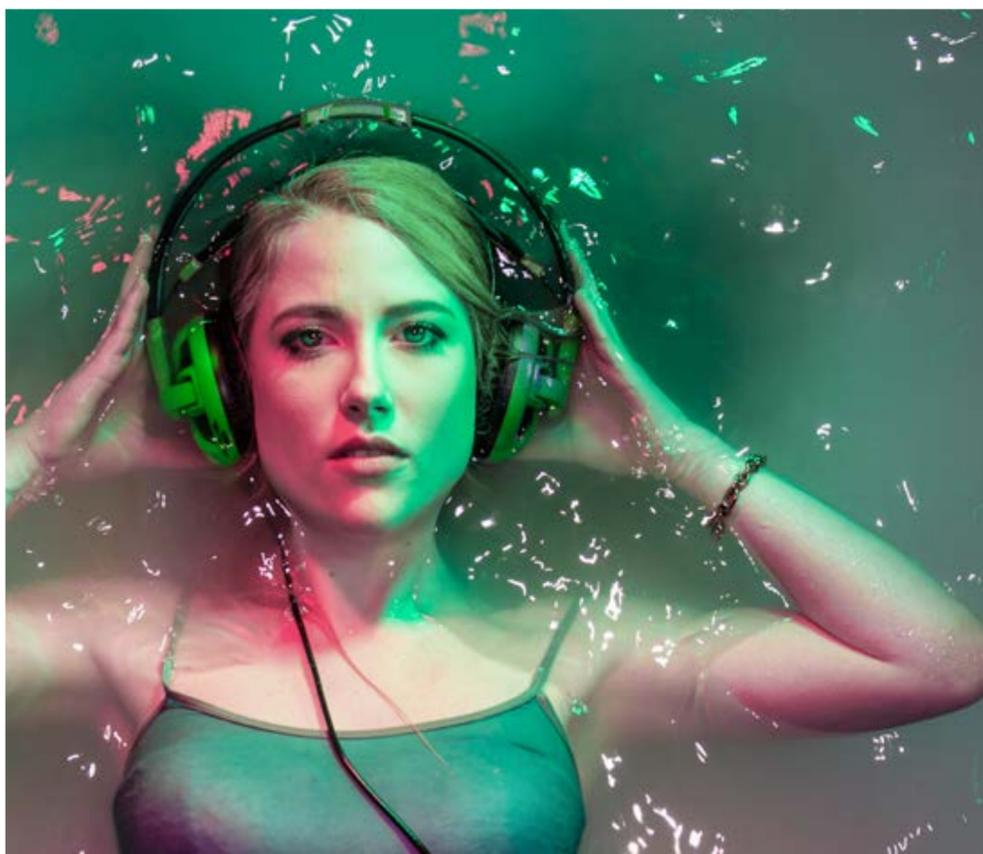


MUSICDESIGN

MASTER OF ARTS

Die Entwicklung musikalischer Technologien und Medien hat über Jahrtausende immer wieder neue Möglichkeiten geschaffen (mit) Musik zu spielen. Neue Musikinstrumente und -automaten, Notationen, Konzertsäle, Tonstudio- und Wiedergabetechniken eröffnen nicht nur neue Klangwelten und -räume, sondern ermöglichen auch neue Situationen, Interaktionen und Ökosysteme, in denen Musik Menschen zusammenbringt und bewegt.

Der Studiengang MusicDesign beschäftigt sich mit der Gestaltung musikalischer Medien und Praktiken im digitalen Zeitalter. An der Schnittstelle verschiedener Disziplinen vereint er Studierende verschiedener Horizonte, die zusammenkommen, um gemeinsam Wissen zu erarbeiten, Konzepte zu entwickeln und Projekte zu realisieren.



AUDIO-VISUELLE ARBEITEN | PREISE

Der Tag der Medien schließt traditionell mit der MediaNight in der Aula der Hochschule Furtwangen. Hier werden die besten Arbeiten aus dem AV-Bereich gezeigt, und es werden Preise für die besten Arbeiten aus dem aktuellen Semester verliehen. Anschließend lädt die Fachschaft zu einem Get-Together ein – je nach Wetter in der alten Cafete oder im Innenhof des B-Baus.

In diesem Semester ist alles ein bisschen anders...



MEDIA NIGHT



MEDIANIGHT

Die Fakultät Digitale Medien feiert in diesem Semester ihr 30-jähriges Bestehen. Zum Abschluss der Feierlichkeiten rund um dieses Jubiläum werden auf der MediaNight noch einmal die besten audiovisuellen Arbeiten der letzten 30 Jahre gezeigt.

Aus gegebenem Anlass kann die MediaNight diesmal leider ausschließlich per Live-Stream auf <https://glftv.de/live/> verfolgt werden.

PREISVERLEIHUNG

Zum Ende jedes Semesters werden die besten Arbeiten in den verschiedenen Bereichen der Lehre prämiert. Bewerben können sich alle Studierenden und Projektgruppen.

Die Preisträger werden im Anschluss an die Special MediaNight auf unseren Social Media Kanälen bekannt gegeben.



INSTAGRAM

@digitalemedienfurtwangen



FACEBOOK

@DigitaleMedien.Furtwangen

