



hs-furtwangen.de/tagdermedien

26. JANUAR 2021

TAG DER MEDIEN

LIEBE GÄSTE, LIEBE STUDIERENDE, LIEBES KOLLEGIUM,



ein zweites Online-Semester – für eine Fakultät Digitale Medien eine gut zu bewältigende Herausforderung. Erneut erleben unsere Studierenden, wie digitale Medien ihr Leben und Lernen verändern. Und werden angesichts der schwierigeren Rahmenbedingungen z.B. bei Gruppenarbeiten äußerst kreativ. Schon das Sommersemester hat gezeigt, dass unsere Studierenden und Lehrenden gerade in dieser Ausnahmesituation Außergewöhnliches leisten. Die Digitalisierung dringt in alle gesellschaftlichen Bereiche ein – Kern des Wirkens unserer Fakultät „Digitale Medien“ seit über 30 Jahren.

Und so freuen wir uns, Sie zu einer weiteren virtuellen Werkschau unserer Fakultät zu begrüßen .

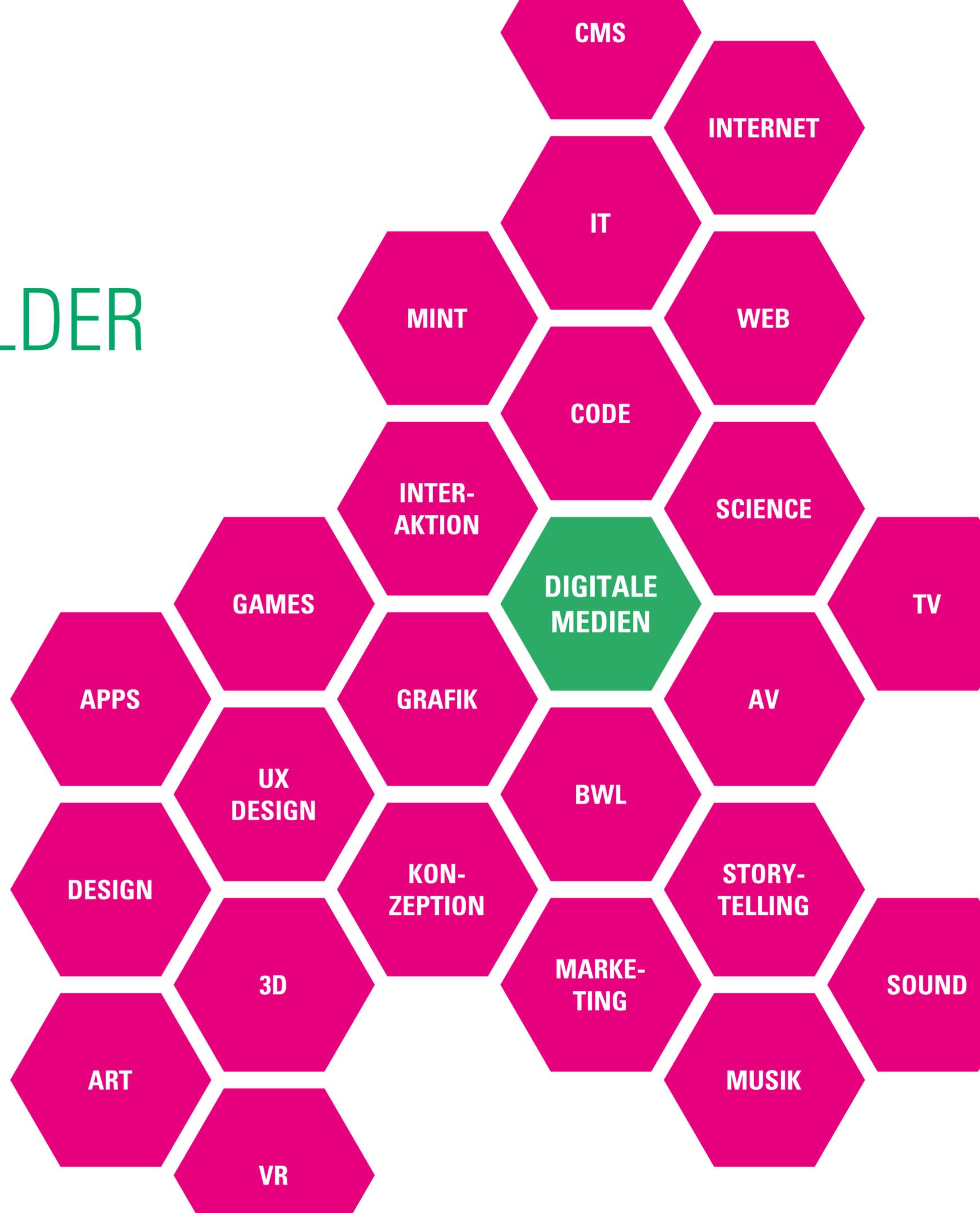
Seien Sie eingeladen, unsere Studierenden unter hs-furtwangen.de/tagdermedien in virtuellen Ausstellungsräumen zu besuchen und sich von der großen Ideenvielfalt und der facettenreichen medialen Umsetzung zu überzeugen. Die Thesis- und Projektpräsentationen aus den Bachelorstudiengängen können Sie in unseren Online-Hörsälen live mitverfolgen.

Klicken Sie sich durch - wir freuen uns auf Sie!

Prof. Martin Aichele
Dekan der Fakultät Digitale Medien



UNSERE KOMPETENZFELDER



KOOPERATIONSMÖGLICHKEITEN MIT DER FAKULTÄT DIGITALE MEDIEN

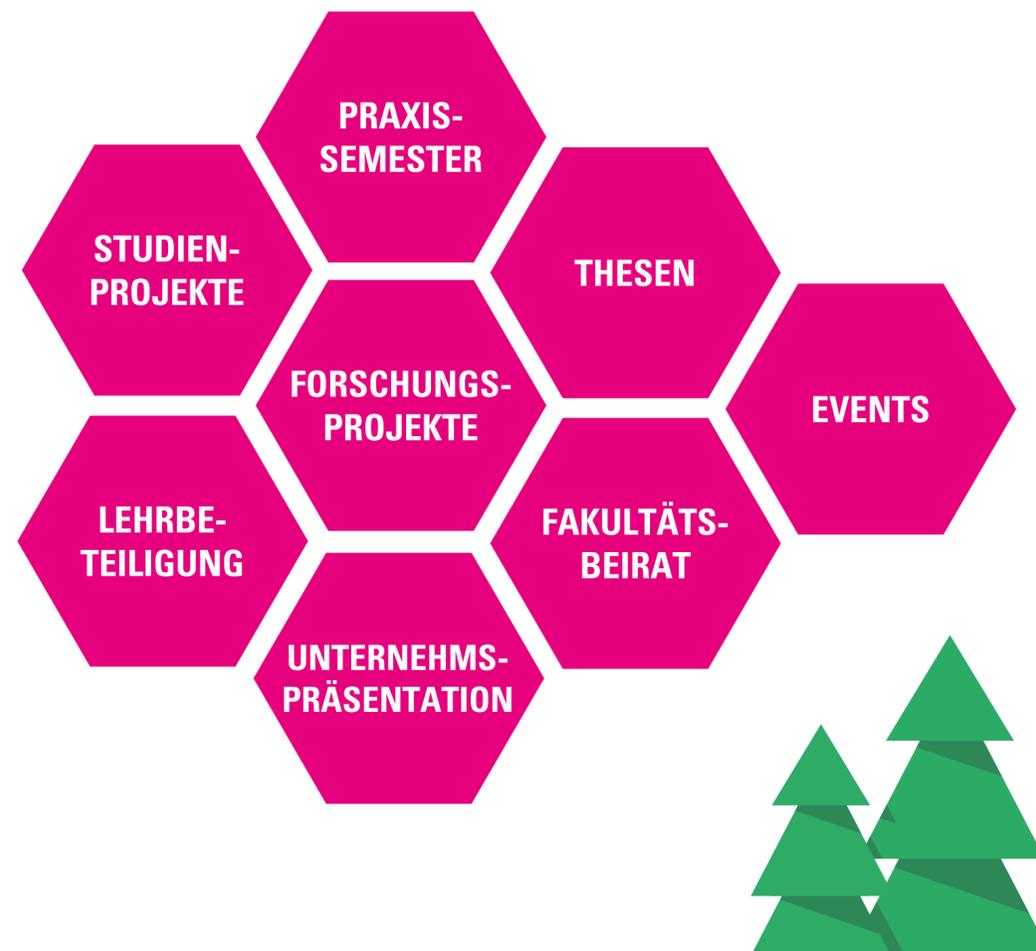
Die Fakultät DM bietet vielfältige Kooperationsmöglichkeiten, sowohl für Unternehmen als auch für andere Organisationen. Jede Kooperation wird von Vertretern der Fakultät von der Idee über die Durchführung bis hin zur Nachbereitung professionell begleitet, um eine langfristige und erfolgreiche Zusammenarbeit 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

GANZTÄGIG

Projektstudium Bachelor

Masterarbeiten

Game Zone

Interactive Audio Zone

Jobbörse

Thesisarbeiten Bachelor

Business Zone

Interaction Zone

Media Culture Zone

Networking Area



LIVE-VERANSTALTUNGEN

WANN?

09:00-10:00 Uhr

09:00-12:00 Uhr

09:00-12:00 Uhr

09:00-13:00 Uhr

09:00-13:00 Uhr

09:00-17:00 Uhr

11:00-12:00 Uhr

12:00-17:30 Uhr

WAS?

Thesispräsentationen: Gamedesign

Thesispräsentationen: Audio-/Videoproduktionen

Thesispräsentationen: Interface Design und Webdesign

Thesispräsentationen: Gesellschaft

Thesispräsentationen: Informatik

Thesispräsentationen: Marketing

Thesispräsentationen: Animation

Abschlusspräsentationen zum Projektstudium

Detaillierte Planung auf den nächsten zwei Seiten

WO?

ALPHAVIEW RAUM DM-02

ALPHAVIEW RAUM DM-01

ALPHAVIEW RAUM DM-05

ALPHAVIEW RAUM DM-03

ALPHAVIEW RAUM DM-06

ALPHAVIEW RAUM DM-04

ALPHAVIEW RAUM DM-02

ALPHAVIEW RAUM DM-10



PROJEKTPRÄSENTATIONEN

WANN?

12:00-12:20 Uhr

12:20-12:40 Uhr

12:40-13:00 Uhr

13:00-13:20 Uhr

13:25-13:45 Uhr

13:45-14:05 Uhr

14:05-14:25 Uhr

14:25-14:45 Uhr

WAS?

IDEA – Inklusives Digitales Erinnerungsarchiv

Hike-Ventures

Modus Operandi

Medienerstellung für remeMTI

Virtual Audio Composer

PreAI-Webapp

Virtual Life Saving Simulator

3D-Trickfilmproduktion

WO?

ALPHAVIEW RAUM DM-10 A

ALPHAVIEW RAUM DM-10 B

ALPHAVIEW RAUM DM-10 C

ALPHAVIEW RAUM DM-10 D

ALPHAVIEW RAUM DM-10 E

ALPHAVIEW RAUM DM-10 F

ALPHAVIEW RAUM DM-10 G

ALPHAVIEW RAUM DM-10 H



PROJEKTPRÄSENTATIONEN

WANN?

14:50-15:10 Uhr

15:10-15:30 Uhr

15:30-15:50 Uhr

15:50-16:10 Uhr

16:15-16:35 Uhr

16:35-16:55 Uhr

16:55-17:15 Uhr

17:15-17:35 Uhr

17:35-17:55 Uhr

WAS?

Blind MeetUp

NISABA

Medienserver

Slapstickmovie

Dialogroboter als Lernanwendungen

Act Ball

When Unreal becomes reality

Metroidvania mit Unity

Physikalische Simulation starrer Körper

WO?

ALPHAVIEW RAUM DM-10 I

ALPHAVIEW RAUM DM-10 J

ALPHAVIEW RAUM DM-10 A

ALPHAVIEW RAUM DM-10 B

ALPHAVIEW RAUM DM-10 C

ALPHAVIEW RAUM DM-10 D

ALPHAVIEW RAUM DM-10 E

ALPHAVIEW RAUM DM-10 F

ALPHAVIEW RAUM DM-10 G



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-Päsentation auf der Bühne im Erdgeschoss vor.



**PRO
JEKT
STUDIUM**



3D-TRICKFILMPRODUKTION

Wir von 3D-Trickfilmproduktion haben uns von der Konzeption bis hin zur Umsetzung mit der 3D-Animation eines Intros beschäftigt. Neben Erfahrung haben wir außerdem einen kurzen Film produziert.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Tom Bommer
Bastian Culig
Sina Haas
Eugen Krasnov
Désirée Schmidlin
Julian Schubert

BETREUER

Prof. Christoph Müller
David Lochmann



ACT-BALL

Die Außendarstellung des interaktiven Actballs beinhaltet das Erstellen der Corporate Identity, Print Informationsmaterial, der Website sowie die Konzeption und Umsetzung der Marketingstrategie.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Mario Eigeldinger
Luci Fischer
Jonas Meujen
Milena Sagert
Hannes Schwabe
Leo Sparenberg

BETREUER

Prof. Dr. Dirk Benyoucef





BLIND MEET-UP

Blind MeetUp connectet Studierende der Hochschule Furtwangen fakultätsübergreifend untereinander – unkompliziert und anonym. Auch unsere Internationals können von dieser Webanwendung profitieren.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Simon Dold
Gion Egel
Patrick Kaserer
Patrick Neudert
Manuel Proß
Pia Zeller

BETREUER

Prof Dr. Gabriel Rausch

HIKE-VENTURES

Hike Ventures ist ein Abenteuerspiel, dass eine Gruppe von Spielern mit Smartphones auf realen Wanderwegen spielt. Das Spiel bezieht die Orte mit in die Narration ein.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Anastasia Geibel
Bato Kotur
Elisabeth Küllmer
Daniel Morgenroth
Eva Ritt
Christoph Saile

BETREUER

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl





IDEA - INKLUSIVES DIGITALES ERINNERUNGSARCHIV

MIGRANTINNENGESCHICHTE ALS TEILHABE

Geschichte gehört allen. IDEA ist ein Oral History-Projekt von und mit gesellschaftlich engagierten Migrantinnen. Ihre Lebensgeschichten werden erzählt, geteilt und öffentlich sichtbar.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Daniel Augusto de Oliveira
Bente Gossel
Anastasia Hirt
Daniel Kuner
Iven Otis Sieglén
Franziska Winkler

BETREUER

Prof. Dr. Miguel García



LERNANWENDUNG MEDIENÖKONOMIE

Unser Projekt beschäftigt sich mit einer Lernanwendung, mit der wir den Studenten die Medienökonomie näher bringen und gleichzeitig eine effektive Prüfungsvorbereitung voraussetzen möchten.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Lukas Bäumchen
Leon Hoffmann-Heyden
Daniel Hollenbach
Tanin Jodaeian
Riccardo Piccirillo
Nelli Ruhl

BETREUER

Prof. Dr. Christoph Zydorek





MEDIENERSTELLUNG FÜR REME-MTI

Für das Projekt remeMTI produzieren wir Bilder und Videos aus verschiedenen Epochen um bei Menschen mit Demenz wieder Erinnerungen anzuregen.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Jessica Binder
Seher Bülbül
Stefanie Fischer
Jana Krämer
Lukas Lehmann
Pascal Michel

BETREUER

Prof. Martin Aichele



MEDIENSERVER

Das Ziel unseres Projektstudiums ist eine innovative Konzeption und Entwicklung eines Medienservers, der verschiedene Projekte, wie Foto- und Video-produktionen der Hochschule Furtwangen präsentiert.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Kevin Attinger
Marcel Cymerman
Elena Faller
Verena Girrbach
Volkan Gültekin
Daniel Schlegel

BETREUER

Prof. Dr. Stefanie Heintz





METROIDVANIA MIT UNITY

Zilch ist ein Videospiele, welches im Metroidvania-Genre angesiedelt ist und mit Cyberpunk und H.P. Lovecraft zwei gegensätzliche Stile kombiniert.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Bastian Hodapp
Markus Damm
Manuel Matern
Carlotta Reinders
Philipp Wandel
Marco Zaretzke

BETREUER

David Lochmann



MODUS OPERANDI

Der jungen Polizistin Maxi widerfährt nach ihrer letzten Aufgabe etwas mysteriöses. Seid gespannt auf ein Spiel mit viel Gänsehaut- und Spannungsfeeling.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Tobias Bodmer
Nikola Gorgiev
Maurice Huchler
Vincent Junghans
Jana Mamedow
Lucas Rohrberg
Richard Walther

BETREUER

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl





NISABA

PHOTOGRAMMETRISCHE ERFASSUNG HISTORISCHER GEBÄUDEKOMPLEXE IN VILLINGEN-SCHWENNINGEN

Unser Projekt verschreibt sich der Wahrung eines Stückes Geschichte. Tauche ein in die immersiv erleb- und erkundbare Welt und Geschichte des ehemaligen Kasernengeländes „Lyautey“ in Villingen.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Julia Andräß
Felix Brunn
Moritz Messner
Christian Randazzo
Andre Schäfer
Franziska Schüttelbauer

BETREUER

Prof. Dr. Thomas Schneider

PHYSIKALISCHE SIMULATION STARRER KÖRPER

WAS? Physikalische Simulationen starrer Körper programmieren? Haben wir uns in der Fakultät geirrt? Nein, wir machen auch Spiele!

BETEILIGTE STUDIERENDE

Lukas Brausch
Sebastian Hoffmann
Manuel Maringolo
Dimitrios Stüber
Daniel Wagner

BETREUER

Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler





PREAI-WEBAPP

Das Projekt beschäftigt sich mit der Konzeption und Umsetzung einer webbasierten Anwendung zur Vorbereitung von Bild- & Videodaten für die Umsetzung von KI-Verfahren (Labeling).

BETEILIGTE STUDIERENDE

Egzon Demaj
Nina Hecht
Joshua Keller
Simon Maier
Simon Pirmann
Fabian Pütz

BETREUER

Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler



SLAPSTICKMOVIE

Konträr. Prononciert. Sakrosankt. Monate penibelster Vorbereitung – die Mühen haben sich gelohnt. Keine präziöse 08/15 Komödie, sondern ein humoristisches Manifest mit Strahlkraft.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Alea Flesch
Niklas Klein
Lukas Kodalle
Daniel Mainberger
Lisa Sanchez y Bittner
Kathrin Wurz

BETREUER

Prof. Christian Fries





VIRTUAL LIFE SAVING SIMULATOR

Der Virtual Life Saving Simulator ist eine interaktive Virtual Reality Anwendung, in welcher Erste Hilfe Maßnahmen geübt werden können, um Ängste zu nehmen und Fähigkeiten realitätsnah zu vermitteln.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Nicole Burmistrack
Aaron Liel
Alexander Jaroch
Christian Micka
Kira Wagenknecht
Alessio Vinci

BETREUER

Prof. Christoph Müller



VIRTUAL REALITY AUDIO COMPOSER

VRAC oder "Virtual Reality Audio Composer" ist eine VR-Anwendung, die musikalisch ungeschulten Menschen einen spielerischen, experimentellen Umgang mit Musik und 360° Sound ermöglichen soll.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Umberto Falkenhagen
Regina Faller
Yilka Lekiqi
Michel Orlik
Katharina Schmitt
Aljosha Vieth

BETREUER

Prof. Thomas Krach
Prof. Matthias Reusch





WHEN UNREAL BECOMES REALITY

When Unreal becomes Reality beschäftigt sich mit der Konzeption und Produktion einer interaktiven User Experience in der Unreal Engine 4 mit Fokus auf visuelle Gestaltung und Storytelling.

BETEILIGTE STUDIERENDE

Daniel Böttcher
Fabian Geyer
Leandro Knecht
Felix Kölle
Lisa Willbold
Vivian Wolf

BETREUER

David Lochmann



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 des wissenschaftlichen Arbeitens 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 Kurzpräsentationen bringen die Studierenden am Tag der Medien ihre Arbeiten in 15 Minuten auf den Punkt: Was mache ich? Warum und wie?

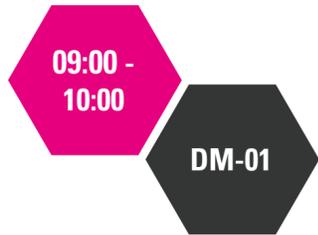
Sprechen Sie doch die Studierenden an, deren Thema Sie interessiert!



**THESIS
PRA
SENTATION**



AUDIO-/ VIDEOPRODUKTION



DANIEL KERN: Über den Zusammenhang von Klangeigenschaften und Höreindrücken im Kontext von ASMR-Erfahrungen

MELVIN BUSCH: Unterschiede einer kanalbasierten und objektbasierten Audioproduktion am Beispiel eines Surround Hörspiels

VALENTIN OTTO: Können klassische Gestaltungsregeln auf vertikale Videoformate angewendet werden? Konzeption und Umsetzung eines Werbespots

FABIO ARMBRUSTER & MARCO BOHN: Das klassische Genre im untypischen Setting

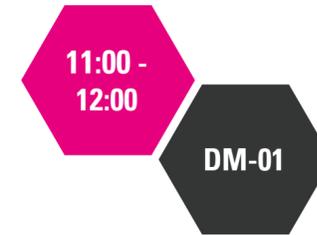


TOBIAS HACK: Konzeption und Umsetzung eines Game-Engine basierten Musikvideos (AT)

CHRIS HENRIK SCHMIEDER: Der Einfluss von verschiedenen Musikarten auf die Gaming-Immersion eines Spielers

SIMON WIECH: Wie die Wahrnehmung einer Filmszene durch die Kombination einer visuellen und musikalischen Sequenz bestimmt und verändert wird.

STEPHEN BODMER: Konzeption und Umsetzung einer Minikampagne zur Pflege eines Markenimage basierend auf der Markenhistorie, sowie Nutzung derer für aktuelle Werbemaßnahmen, basierend auf dem Beispiel BMW x MINI



GERRIT FRITZEN: Videomarketing: Analyse der Erfolgsfaktoren und strategische Markenbildung mithilfe eines animierten Erklärvideos für die evisense GmbH

MARC WITTMANN: Sind Genregrenzen messbar? Eine Untersuchung musikalischer Markenzeichen der modernen Popmusik in Deutschland anhand des Beispiel-Genres HipHop.





09:00 -
10:00

DM-02

GAME DESIGN

MORITZ BEAUGRAND: Entwicklung einer Autorennsimulation in Fudge und die Optimierung des Nutzererlebnisses

RIEM YASIN: Konzeption eines Visual-Novel-Moduls für FUDGE und eines exemplarischen Lernspiels sowie dessen prototypische Umsetzung

ANNA LOTZ: Konzeption und prototypische Umsetzung eines Cross-Plattform VR-Spiels mit lokalem Multiplayer (AT)

QUY-MATTHIAS NGO: Sounddesign in Videospielen: Bedeutung von adaptivem Sound für das Spielerlebnis

11:00 -
12:00

DM-02

ANIMATION

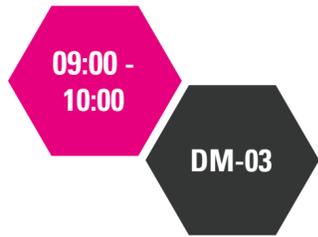
MARIUS PFAFF: Character Animation nicht-bipeder Kreaturen mittels Retargeting am Beispiel eines Wyvern

ROBIN PITTELKOW: Steuerung eines fiktiven, pilotierten 3D-Laufroboters via Human-Machine Interface mit Motion Capturing

MAXIME CARUSO: Welches 3D Programm eignet sich am besten zum Erzeugen von Wassersimulationen

FRANZISKA HEISS: Darstellung von Emotionen im Zeichentrick (AT)

GESELLSCHAFT

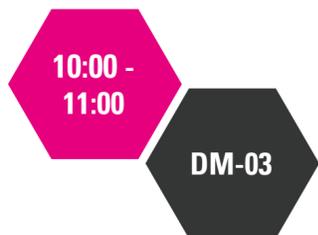


ALICA SAILER: Programmgestaltung in den interaktiven Medien

DENISE MARCELLA ALKA: Hochschule der Zukunft: Digitalisierung der Forschung und Lehre in Baden-Württemberg – Wie kann der digitale Wandel den Hochschulalltag von Studierenden und Lehrenden verändern?

JADE-VICTORIA DECKER: Deutsches YouTube Livestreaming aus dem Ausland – Die Zukunft des ortsunabhängigen Arbeitens im Livestreaming

KRISTINA SCHNEIDER: Einfluss sozialer Medien auf die Generation Z mit dem Fokus auf Kommunikation und Sprache



LAURA GEISSLER: Inklusion und die mediale Verantwortung – Was unterscheidet eine digitale Inklusion von einer analogen?

LAURA GIANNOTTA: Psychologische Erklärungsansätze für die Wirkung von Social Media

ALENA HURST: Fear of Missing Out – Ein neuartiges Phänomen oder ein soziales Grundbedürfnis?

LARS DEGEN: Profbot – Conversational Interface zur Vermittlung von Lehrinhalten (AT)

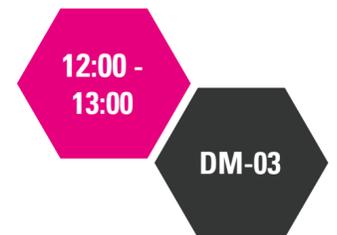


RAPHAEL FREI: Digitalisierung in Entwicklungsländern

DANIELA ROTTER: Konzeption und Entwicklung eines intelligent virtual assistant zur Interaktion mit Demenzerkrankten (AT)

DANIEL SAND: Einfluss der Massenmedien auf die Meinungsbildung

KRISTINA NOVIKOV: Soziale Medien und sensible Themen – Wie sie helfen, mit ihnen umzugehen, oder sie zu Tabuthemen machen

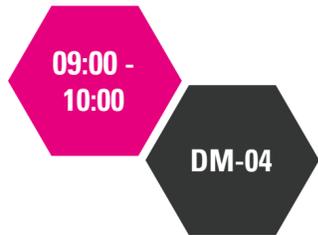


ELENA GUNDMANN: Ethische Aspekte in Marketingstrategien für Online-Werbung – Eine Gegenüberstellung der Gegensätze am Beispiel der Habitualisierung durch Werbung (AT)

DANIEL ARNOLD: OSINT und SOCMINT im nachrichtendienstlichen Kontext



MARKETING



ANDREAS BRAUN: Entwicklung und Evaluierung eines strategischen Online-Marketing (Teil-) Konzepts im Bereich Social Media am Beispiel der Gebr. FALLER GmbH.

KATRIN DREIER: Wie können zeitgemäße Bibliotheken digitale Dienstleistungen kommunizieren?

SASKIA KEMPF: Auswirkung des Storytelling in Social Native Advertising Kampagnen

JULIEN BICK: Erfolgsfaktoren einer digitalen Employer Brand zur Gewinnung von Fachkräften der Generation Z (AT)

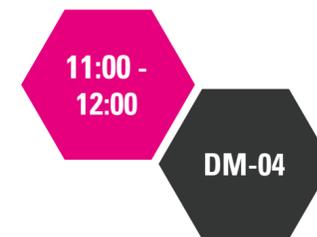


SANDRO FRANCAVILLA: Konzeption und Entwicklung einer Social Media Strategie am Beispiel Sky Sport auf der Plattform Snapchat

MARCO GRUHS: Manipulationen von Mediennutzern durch Meinungsführer, im Hinblick auf ihr Kaufverhalten.

KATHARINA MULLER: Heteronormativität in der Werbung – Erarbeitung von Kategorien für eine gendergerechte Werbung (AT)

LEONIE SCHÜTTLER: Sublimative Werbung: Was darf Neuromarketing aus Sicht der Medienethik?

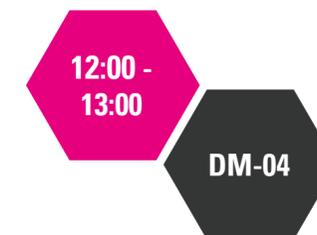


MARIUS BUSCH: Erfolgreiche Markenpositionierung mithilfe von Brand-Storytelling am Beispiel von Nike

SARAH FINK: Auswirkungen des Verpackungsdesigns auf die Markenbildung (AT)

LISA JÄHN: Employer Branding in den Sozialen Medien (A.T.)

VALENTIN KOLACZEWITZ: Social-Commerce als Zukunftsperspektive? Eine Trendanalyse



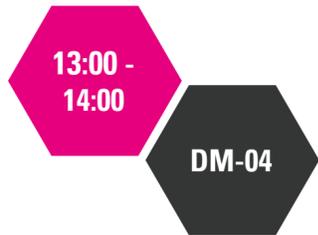
SOFIA GSCHWENDT: Agiles Projektmanagement zur Umsetzung interner Kommunikation im Kontext einer Produkteinführung. (AT)

MICHELLE-SASKIA RAPP: Erweiterung der B2B- um eine B2B/2C-Marketingstrategie zur Generierung von Brand Awareness der STOBAG AG durch gezielte Entwicklung der Follower Community und Interaktion

EVELYN SCHMIDT: Wie kann Influencer Marketing den Markenauftritt eines Start-Ups beeinflussen? (AT)

DANIEL AIGELDINGER: Inwiefern verändert Social Media die Kommunikation B2B agierender Unternehmen

MARKETING



REBECCA ANDREA NESS: Erfolgreiche Markenkommunikation in sozialen Netzwerken: Einblicke in die Nutzungsintentionen der Generationen Y und Z (AT)

MARIA LUDEWIG: Die Zukunft von Big Data im Online-Marketing – Chancen, Herausforderungen und Best Practices (AT)

SOPHIE ROSIELLO: Der Online-Lebensmittelhandel als wachsender Markt in Deutschland – Eine Analyse der Kommunikations- und E-Commerce-Aktivitäten von Vertriebskanälen

ROBIN FYNN RUPP: Potentialanalyse und kritische Würdigung von KI getriebenem Targeting sowie klassischen Targeting-Methoden

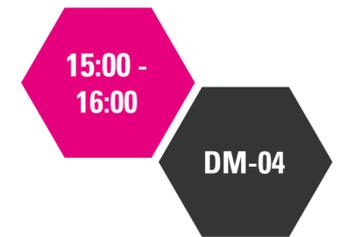


SINA SEIFERT: Die richtige Zielgruppenansprache. Employer Branding als Erfolgsgarant. Definition und Analyse der Zielgruppe mithilfe von Personas und Unternehmensprofilen. (AT)

MARTIN DILGER: Wie wirkt sich eine positive Grundstimmung in einer Produktmeldung im B2B Marketing positiv auf das Ranking aus? (AT)

HANNAH PAULI: Podcast als Instrument der Kommunikation

VANESSA FERGEC: Umsatzsteigerung durch Kundenbindung – Wie kann die Kundenzufriedenheit für das Reiseportal bodenseeferien.de gesteigert werden, um die Direkt-Buchung der B2C-Kunden zu erhöhen? (AT)



VANESSA FINCK: Erfolgsfaktoren in der Werbung der nachhaltigen Produktwelten. Wie beeinflusst Werbung Menschen, mehr auf Nachhaltigkeit zu achten und ihr Leben zu verändern?

ADRIANA GUDIC: Chancen und Risiken von Gender Marketing im Hinblick auf Nutzungsverhalten in sozialen Medien und Ansätze zur Optimierung (AT)

OLIWIER KLINKE: Wie klingt Sicherheit? Emotionen steuern mithilfe von Sounddesign am Beispiel von Versicherungswerbung

PHILIPP SCHWANZER: Game Design als Marketing: Wie Spielmechaniken Nachfrage für virtuelle Güter kreieren.



NICK ROHRER: Erarbeitung einer Marketingkonzeption für die Einführung eines neuen Produkts im Start-Up-Umfeld am Beispiel der AERVIDEO GmbH

BILGE TAD: Inwieweit greift Markenkommunikation auf TikTok die Bedürfnisse der Nutzer auf? (AT)

TIMO BAUSCH: Konzeption und Umsetzung einer „Trend- & Material-Box“ mit Hilfe des gezielten Einsatzes von Microinteractions

INTERFACE DESIGN

09:00 -
10:00

DM-05

PATRICK MÜLLER-KLUG: UX Sound als Teil von Micro-Interactions am Beispiel von E-Scooter

PETER BANDLE: Design einer IoT Anwendung

11:00 -
12:00

DM-05

WEB DESIGN

MARION ROTH: Konzeption, Design und Umsetzung einer Website, zur Analyse der Eignung als Haustierhalter auf Basis der Lebensumstände

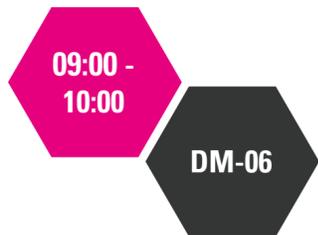
MARKUS SCHNEE: Entwicklung eines webbasierten Redaktionsleitfaden in SCHEMA ST4 zur Qualitätssicherung der Technischen Dokumentation

JAQUELINE SCHNITZER: Konzeption und Umsetzung eines Mediathek-Prototypen für die Fakultät Digitale Medien an der HFU (AT)

BERSU INANIR: Die Auswirkungen von Motion-Design in web-basierten Anwendungen auf die User Experience. (AT)



INFORMATIK



FABIAN ARNDT: Entwicklung einer webbasierten Preprocessing Anwendung im Bereich des Machine Learnings.

LUTZ WEIGOLD: Konzeption und Entwicklung einer Webbrowser-Erweiterung zur Detektion und Korrektion von Dark Pattern.

HENRI JOSS: Konzeption und Implementierung eines Dokumentationssystems

MARCO BALZER: Integration von Usability Engineering in Scrum-Entwicklungsprozesse (AT)

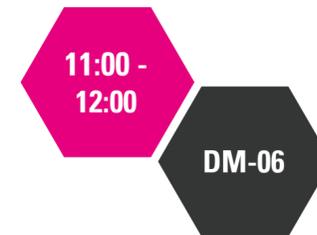


MIRIAM AYDT: Erstellung einer Anwendung für interaktive Bilder mit Hilfe von Machine Learning für Personen mit kognitiven Einschränkungen mit Fokus auf die Erinnerungspflege für Menschen mit Demenz

OLIVER KUSCH: 3D Szenenrekonstruktion und Grundlagen von SfM (AT)

SASCHA LAUTENSCHLÄGER: Entwicklung eines Open Source Echtzeit-Chats mit Audiotelefonie auf Basis von Web-Technologien mit E2E-Verschlüsselung

PHILIPP OESCHGER: Umsetzung eines Deep Learning Systems zur Generierung von Videospielmusik



FELIX IWERTOWSKI: Eine Methodenübersicht zu manuellen und automatisierten Softwaretests zur Steigerung der Effizienz in der Produkt-/Software-Entwicklung

JAN-ERIK SCHULTIS: „Geschwätziges Wohnzimmer“: Traffic-Analyse und zielgerichtete Traffic-Kontrolle von Home-Entertainment-Systemen.

LUISA SCHNEBELT: Partizipative Gestaltung und Entwicklung einer App zum Lernen englischer Grammatik für Kinder der Gymnasialunterstufe

ROBIN SCHWAB: Entwicklung eines Modellers in die Game-Engine Fudge und Optimierung der Userexperience



ALISSA USTA: Konzeption und Realisierung einer App zur Kundenkommunikation zum Thema Fellpflege

CHRISTIAN CAPA: Die Implementierung eines Performance- und Lasttesttools in Form eines übertragbaren Test-Laboratory zum Testen mehrschichtiger Software-architekturen

FLORIAN PFÜTZENREUTER: Konzeption und Implementation einer Webanwendung zur kollaborativen Erinnerungsarbeit mit Demenzkranken

FRANK LING: Entwicklung einer Java-Library zur Implementierung von Teilnehmern in EEBUS-Netzen

VR / AR / MOBILE

09:00 -
10:00

DM-07

SHANE BAUSER: Einsatzmöglichkeiten von Mixed Reality im Museumkontext

NICOLAS GULDENSCHUH: Untersuchung der Möglichkeiten zur Verbesserung von virtuellen Umgebungen in Bezug auf Immersion, Embodiment und den Uncanny Valley Effekt

PREDRAG GRBA: Analyse der User Experience und Rolloutfaktoren einer 3D-Trainingsanwendung für den Einsatz in der Orthopädie

NIKOLA HACK: Eine Software-Infrastruktur zur einfachen Konstruktion von nativen Apps für verschiedene App-Plattformen auf der Basis von Flutter

10:00 -
11:00

DM-07

JOANA SALOME ZAPP: Konzeption und prototypische Umsetzung einer mobilen Applikation

LEVIN RODLOFF: Entwicklung einer Interaktiven Extended Reality Anwendung zur Demonstration von Fahrassistenten im Kontext einer Messepräsentation

TOMISLAV SEVER: Entwicklung von Kameratransformationen und Shader-Programmen für Axonometrien und VR-Stereoskopie



MASTER

Unter Leitung von Prof. Dr. Gabriel Rausch beschäftigten sich Studierende der Masterstudiengänge Design Interaktiver Medien und Medien Informatik Master mit Formen der Mensch-Computer-Interaktion und der Evaluation von Interaktionselementen anhand von empirischen und formal-analytischen Methoden.

Zum (digitalen) Tag der Medien geben wir einen kurzen Einblick in die praktischen Übungsaufgaben, die sich im thematischen Feld von grafischen Benutzeroberflächen (GUI), sprachbasierten Interfaces (VUI) bis hin zu ‚Internet der Dinge‘-Anwendungen bewegen. Die daraus entstandenen Ergebnisse wurden in Multivariaten-Tests evaluiert.



**INTER
AKTIONS
DESIGN**

LEHRVERANSTALTUNGEN 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.



ZONEN



INTRERACTIVE AUDIO ZONE

PROF. DR. NORBERT SCHNELL

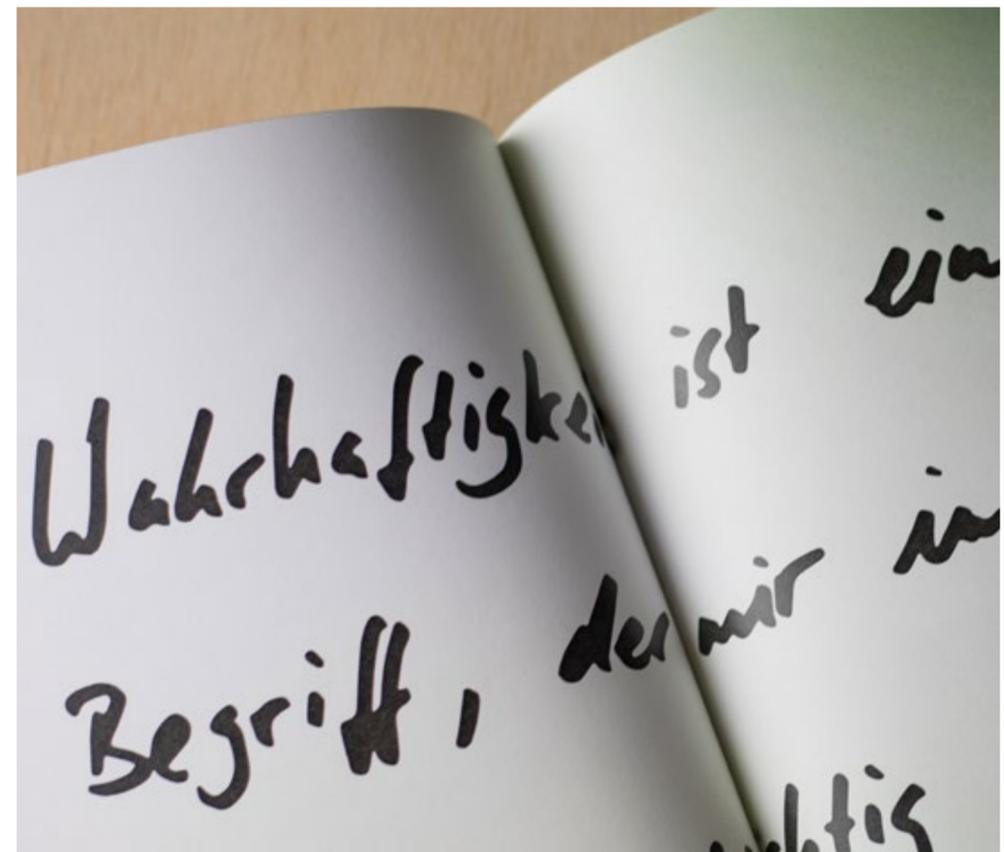
Die IntreractiveAudioZone zeigt Studienprojekte aus dem Bereich Music Design, in dem es um die Gestaltung digitaler Anwendungen für Klang und Musik geht. Bei den vorgestellten Arbeiten handelt es sich um Masterinstallationen sowie um Projekte, die in den Lehrveranstaltungen des Masterstudiengangs Music-Design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



MEDIA CULTURE ZONE

PROF. DR. CHRISTOPH ZYDOREK, MICHAEL SCHLEGEL

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

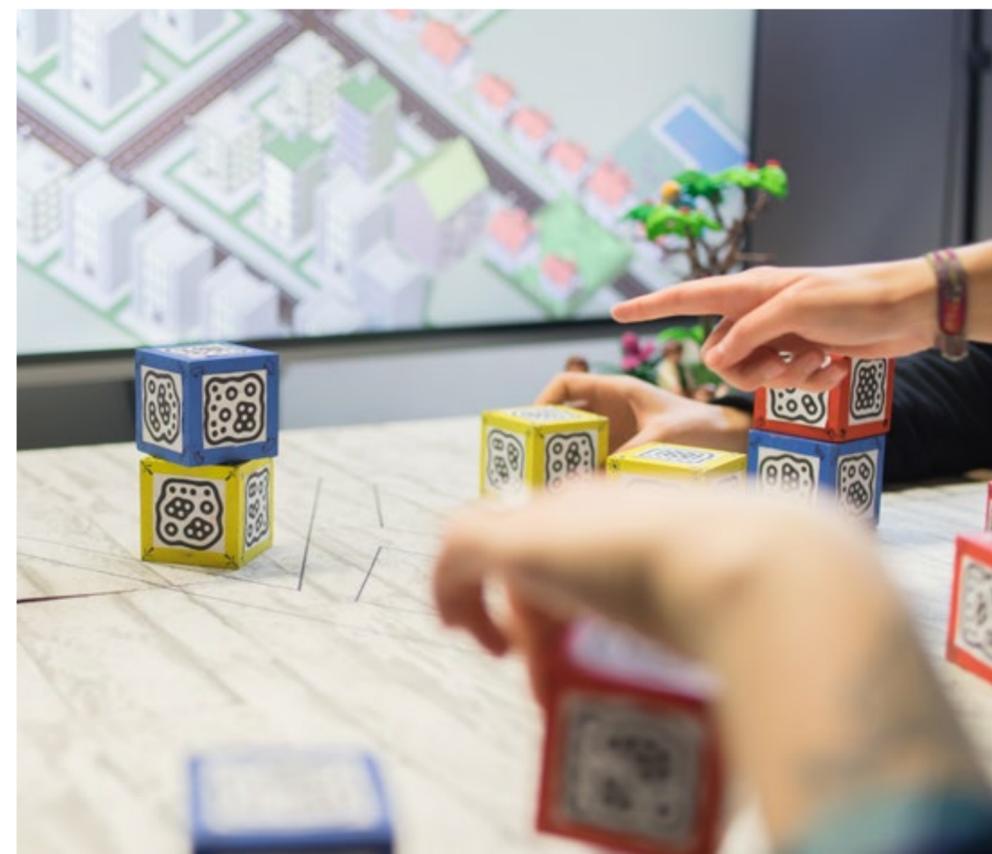
Auf Basis eigener Ideen erarbeiten Studierende selbstständig einen Businessplan, der am Ende des Semesters einer Bank zur Prüfung vorgelegt wird. Dabei wählt jedes Gruppenmitglied zunächst einen von sechs „Berufen“ (Gründer, Sekretariat, Steuerberater, Wirtschaftsberater, Jurist, Banker), um ihren Beitrag 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

In einer zunehmend digitalisierten Welt gewinnt das Interaktionsdesign immer mehr an Bedeutung. Wir zeigen Ihnen in der Interaction Zone eine Auswahl an Arbeiten aus verschiedenen Pflicht- und Wahlpflichtveranstaltungen, die verschiedene Aspekte des Interaktionsdesigns beleuchten.





GAME ZONE

PROF. JIRKA DELL'ORO-FRIEDL

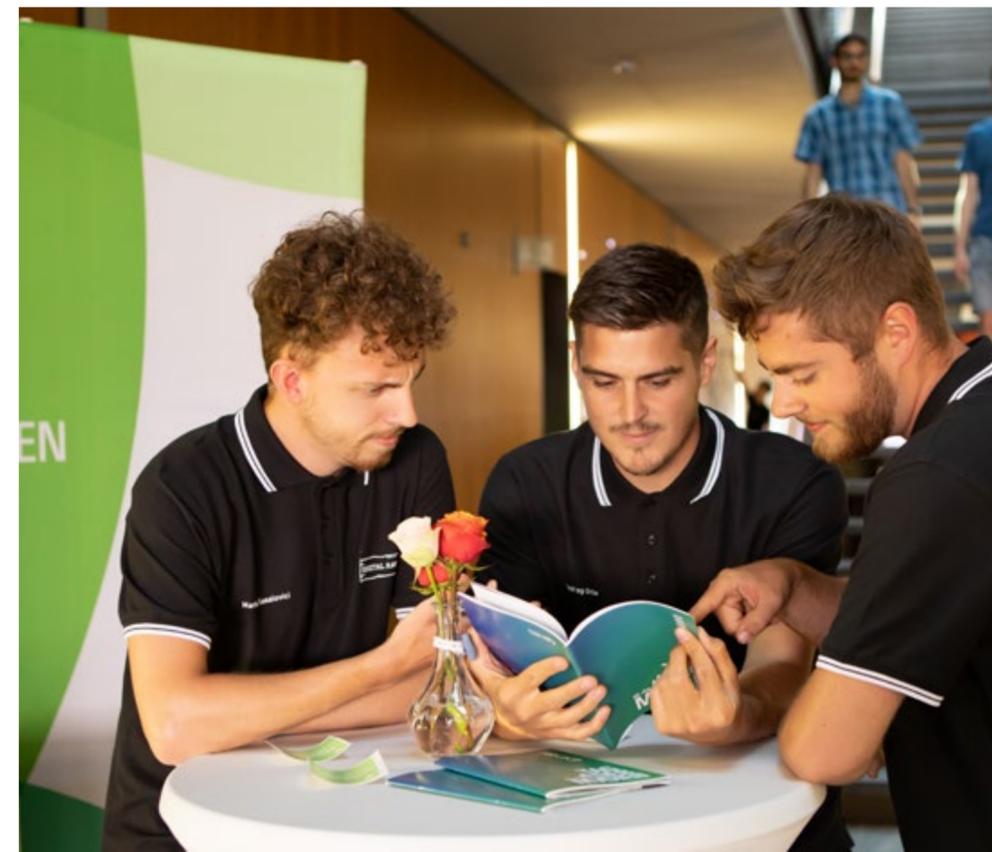
In der GameZone werden studentische Arbeiten aus dem Bereich der Computerspiele interaktiv präsentiert. Die Spanne reicht dabei von Werken aus dem Grundstudium über Ergebnisse aus den Wahlpflichtveranstaltungen zum Zertifikat „Digital Games“ und freien Arbeiten bis hin zu Studien- und Forschungsprojekten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



JOBBÖRSE & NETWORKING AREA

Wir bringen Studierende und Unternehmen zusammen! Studierende, die auf der Suche nach einer Praktikums- oder Werkstudierendenstelle, einem Partner für ihre Thesis oder ihr Studienprojekt sind, stellen in der Jobbörse ihren Steckbrief ein. Hier können die Unternehmen stöbern und für sie interessante Studierende kontaktieren. Ein Besuch 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 Studenumfeld. Derzeit sind rund 850 Studierende an der Fakultät Digitale Medien eingeschrieben. Es herrscht ein ausbalanciertes Verhältnis von weiblichen und männlichen Studierenden.



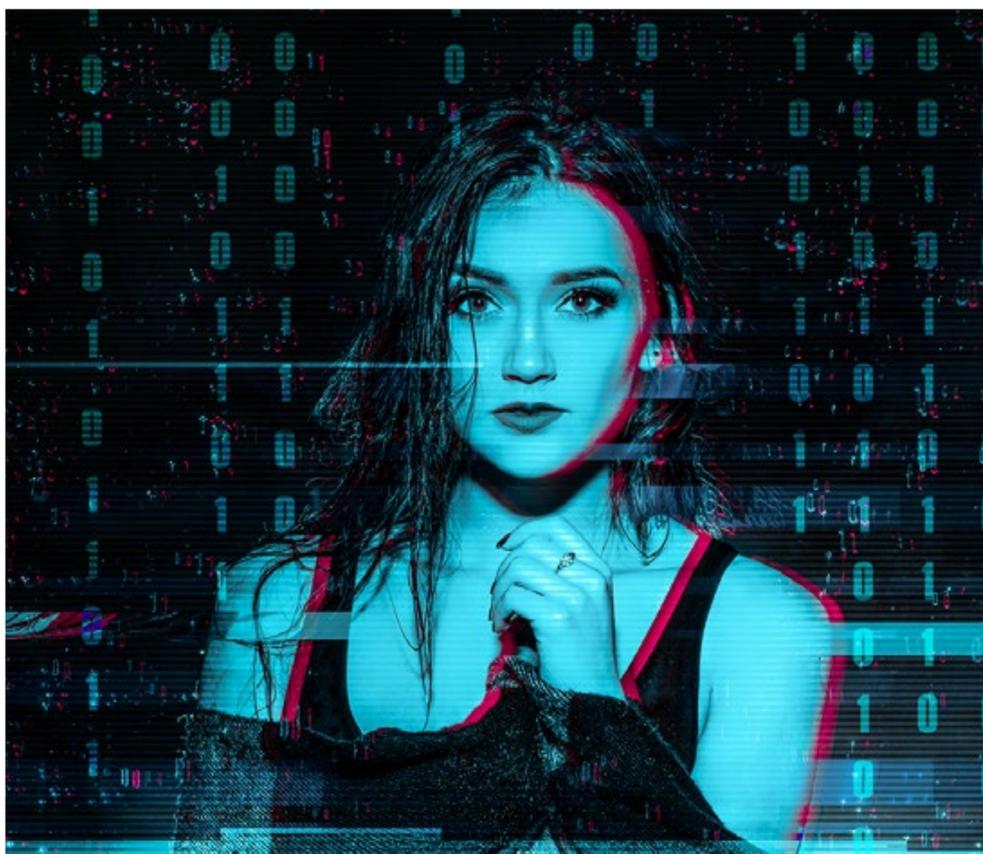
STUDIEN GÄNGE





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

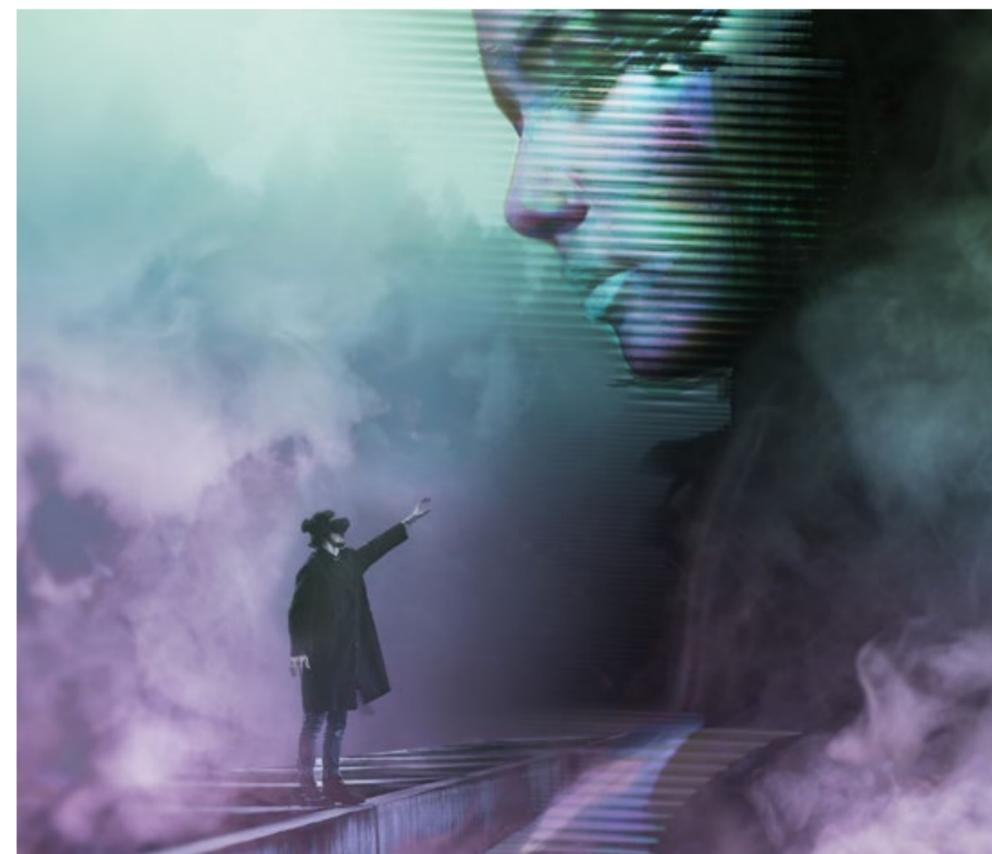
Der Masterstudiengang Medieninformatik bietet eine Fortsetzung und Vertiefung für den Bachelorstudiengang Medieninformatik sowie Bachelorstudiengänge mit ähnlichen Inhalten. Im Mittelpunkt dieses technik- und entwicklungsorientierten Masters stehen die fortgeschrittene Medieninformatik, Medienprogrammierung, 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.



PREISE



Auch in diesem Semester waren die Studierenden der Fakultät aufgerufen, Ihre besten Arbeiten für die Preise der Fakultät einzureichen. Zudem können die Mitglieder der Hochschule Furtwangen am Tag der Medien jeweils ein Projekt / eine Arbeit für den Publikumspreis nominieren.

Die Gewinner werden am Mittwoch, den 27. Januar 2021 ab 12:00 Uhr auf unseren Social Media Kanälen sowie auf hs-furtwangen.de/tagdermedien bekannt gegeben.



INSTAGRAM

[@digitalemedienfurtwangen](https://www.instagram.com/digitalemedienfurtwangen)



FACEBOOK

[@DigitaleMedien.Furtwangen](https://www.facebook.com/DigitaleMedien.Furtwangen)



DM PREISE

ALFAVIEW

Alle unsere Live-Veranstaltungen bieten wir über unsere virtuellen Hörsäle auf Alfaview an. Um an diesen Veranstaltungen teilzunehmen, ist die Installation des Alfaview-Clients nötig. Dieser kann hier heruntergeladen werden: alfaview.com/de/download/

Sollten Sie Probleme haben, den Raumlink zu öffnen, prüfen Sie zunächst:

- (1) ob der Client installiert ist, und falls ja
- (2) ob der Link ggf. mit einem anderen Browser geöffnet werden kann.

Für eine reibungslose Teilnahme empfehlen wir, sich schon vor dem Beginn des Tag der Medien testweise in einen Raum einzuloggen, um sicherzugehen, dass das Computer-Setup funktioniert. Bitte beachten Sie dabei, dass die angegebenen Links erst ab dem morgen des 26. Januar 2021 aktiv sind.

Für eine gute Audio-Qualität empfehlen wir unbedingt die Nutzung eines Kopfhörers oder Headsets, um Tonstörungen zu vermeiden. Bitte denken Sie daran, während der Veranstaltung Ihr Mikrofon auszuschalten, solange Sie nicht sprechen.

Sollten Sie Probleme mit Alfaview haben, schauen Sie doch mal in unsere FAQs: hs-furtwangen.de/fakultaeten/fakultaeten/digitale-medien/tag-der-medien-wise20-21/support-faq/

Alle Informationen zur Installation von Alfaview finden Sie auch hier: howto.hs-furtwangen.de/aview

