

DIENSTAG
03.07.2018

TAG DER MEDiEN

i-BAU
09-17 UHR

HOCHSCHULE
FURTWANGEN
UNIVERSITY



PROJEKTSTUDIUM (BACHELOR)



Im Projektstudium wird über ein Jahr in eigenständiger Teamarbeit ein Projekt von der Konzeption bis hin zur Umsetzung ausgeführt. Meist findet dies in Kooperation mit Unternehmen statt. 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 präsentieren sich zusätzlich mit Hilfe einer Multimedia-Päsentation auf der Bühne im Flur des Erdgeschosses.

BUCH-DESIGN: PRAXIS DER LITERATURGESTALTUNG

Beteiligte Studierende:
Sandro Francavilla (MKB)
Kai Halfinger (MKB)
Lisa Meister (MKB)
Chiara Sigwarth (OMB)
Janett Stüwe (MKB)
Michelle Zeiñner (MKB)

Betreuer:
Prof. Dr. Oliver Ruf

Ausstellungsart:
Raum

Präsentationszeit:
Tribüne



Die Projektstudiumgruppe Buch-Design, geleitet von Prof. Ruf, gestaltet und setzt eine Neuveröffentlichung der Adolf Loos Schriften. Dieser gilt als Begründer der modernen Architektur. In seinen Schriften zur Gestaltung hinterfragt er kritisch Baustile seiner Zeit und gibt dabei auch einen Einblick in das zeitgenössische Leben in Österreich. Wir freuen uns unser Buch mit Hilfe eines Verlages am Ende in den Verkaufsregalen zu sehen.

COMMUNITY

Beteiligte Studierende:
 Tina Gabelica (OMB)
 Christian Olkiewicz (OMB)
 Lukas Reiter (OMB)
 Lilli Repp (MKB)
 Marcel Riedel (MKB)

Betreuer:
 Prof. Dr. Norbert Schnell
 Prof. Matthias Reusch

Ausstellungsort:
 Raum

Präsentationszeit:
 Tribüne



Die Mobilanwendung, die wir während unseres Projektstudiums entwickelt haben, ist ein musikalisches Spiel, in dem mehrere Spieler zusammen musizieren. Jeder trägt dazu nur einzelne Noten bei, alle müssen jedoch die Reihenfolge und den Rhythmus treffen damit sich die einzelnen Noten zu einem Song verbinden. Das Spiel erfordert Rhythmusgefühl und Teamgeist. Das Konzept des Spiels sieht vor, dass die Teams in der Community neue Highscores erringen und auch neue Songs in die App einpflegen können.

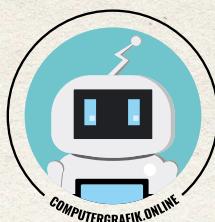
COMPUTERGRAFIK.ONLINE

Beteiligte Studierende:
 Berdan Der (MIB)
 Benedikt Grether (MIB)
 Melanie Ratajczak (MIB)
 Steven Romanek (OMB)
 Davide Russo (MIB)
 Lisa Würstle (MKB)

Betreuer:
 Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Ausstellungsort:
 Raum

Präsentationszeit:
 Tribüne



Unser Projektteam beschäftigt sich mit dem Relaunch des Lernportals „WBT Computergrafik.Online“. Das Online-Portal dient dazu Studierenden, Auszubildenden oder anderen Neugierigen einen Überblick über die Themengebiete der Computergrafik zu bieten. Das inzwischen veraltete Online-Portal wurde von unserem Team von Grund auf neu entwickelt. Dazu gehörten das Aufarbeiten der veralteten Texte, Animationen, Simulationen, Interaktionen, Sprechertexten und die Ergänzung neuer Themen.

DADA GOES DIGITAL

Beteiligte Studierende:

Elijona Blakaj (OMB)
 Jana Burger (MKB)
 Michelle Fix (MKB)
 Joscha Lohmann (MIB)
 Selina Mazzaro (MKB)
 Hailey Lilian Nguyen Ngoc (OMB)

Betreuer:

Prof. Dr. Oliver Ruf

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Kaum eine andere ästhetische Bewegung hat die Kunst der Moderne und auch der Postmoderne derart erschüttert wie der am 5. Februar 1916 aus der Taufe gehobene Dadaismus. Bis heute hat sich DADA in das künstlerische Gedächtnis eingebrannt. Aus diesem Anlass heraus werden wir mittels unseres Projektes „DADA goes digital“ den Dadaismus in digitaler Gestalt neu auflieben lassen. Durch eine Virtual Reality Anwendung kann der Nutzer die Begegnung mit DADA so aufregend und so echt wie möglich erleben.

E-MOTION

Beteiligte Studierende:

Timothy Erdle (OMB)
 Joshua Michael Ganter (MIB)
 Maximilian Kohler (MIB)
 Maximilian Müller (OMB)
 Niklas Wank (MIB)
 Tamara Wefers (OMB)

Betreuer:

Prof. Christoph Müller

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Interaktiver Image Teaser für den Porsche Taycan Cross Turismo, welcher in der Unreal Engine entwickelt wurde und in Echtzeit abläuft. Der Teaser stellt den Porsche in einer rauen Canyonlandschaft dar, in der die Lackfarbe des Porsches und die Tageszeit im Vorhinein eingestellt werden können. Das Projekt dient zur visuellen Präsentation von neuen Porschemodellen, die innerhalb der Engine ausgetauscht werden können, und beinhaltet als Bonus eine Probefahrt des Modells. Kommt vorbei!

EXPLODEDVIEW II

Beteiligte Studierende:

Maren-Lisa Bach (MKB)
Nesibe Hazirbulan (MIB)
Ron Marvin Metzger (MKB)
Leonie Störz (MKB)
Alexander Tast (OMB)

Betreuer:

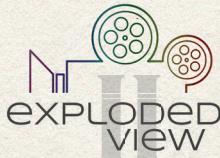
Prof. Nikolaus Hottong

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Exploded View ist ein von Studenten für Studenten entwickeltes E-Learning-Programm zum besseren Verständnis einer elektronischen Kamera. Durch die Kombination aus Information, Animation und Interaktion können die Grundfunktionen einer elektronischen Kamera nicht nur theoretisch, sondern auch direkt praktisch erlernt werden. Exploded View II bietet durch zusätzliche Kapitel, erweiterte 3D-Modelle und noch mehr Interaktionsmöglichkeiten ein verbessertes Nutzererlebnis.

HFU COMMIT

Beteiligte Studierende:

Nadia Credidio (MKB)
Merlin Jäger (OMB)
Nadine Malinowski (MKB)
Helen Sara Tesfamariam (OMB)
Jaqueline Wagner (MKB)

Betreuer:

Prof. Martin Aichele
Sandra Beuck

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Welche Gremien gibt es an der HFU? Was unterscheidet den AStA von meiner Fachschaft? An wen wende ich mich bei Problemen? Fragen über Fragen und eine erschreckend niedrige Wählerquote von 6% (Fakultät DM: 2017) ist unsere Motivation im Projektstudium etwas an der Hochschule zu bewirken und verbessern. Von der Aufklärung der HFU Studierenden über die Animation sich sozial zu engagieren bis hin zur Unterstützung derjenigen, die eine soziale Ader haben bzw. bei sich entdecken, ist alles dabei!

DIGITALE MEDIEN: IMAGE-SPOTS

Beteiligte Studierende:

Tim Glöckler (MIB)

Dennis Gründel (MIB)

Alfred Müller (MKB)

Annkathrin Müller (MKB)

Ina Radzuweit (MKB)

Patrick Wolf (OMB)



Betreuer:

Prof. Martin Aichele

Sandra Beuck

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne

Drei Studiengänge – drei Image-Spots!

Für die Fakultät DM haben wir das fast Unmögliche möglich gemacht und drei Image-Spots produziert, die die Bachelor-Studiengänge MIB, MKB und OMB repräsentieren. Inspiriert von echten Hollywoodklassikern erzählen wir von Studieninhalten und dem Alltag der HFU-Studierenden. Wie lautet die Formel für das perfekte Projektteam? Was hat Joggen im Wald mit Animation zu tun? Und warum sieht rückwärts abgespielt alles so viel cooler aus? - Die Antworten gibt's bei uns.

LOOK BEYOND - A STOP MOTION STORY

Beteiligte Studierende:

Dominik Braun (MKB)

Valentine Deinert (MKB)

Elyssia-Sofie Dürr (MKB)

Joachim Herold (OMB)

Viet Tung Le (OMB)

Maria-Italia Morgillo (MIB)



Betreuer:

David Lochmann

Sandra Beuck

Ausstellungsort:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne

Wie sagt man? „Die Wahrheit liegt im Auge des Betrachters“ - Freut Euch auf die aufregende Geschichte von Timmy und seinem Opa, der ihm mit Hilfe seines besonderen Helmes hilft, mehr zu sehen, als nur das Gewöhnliche. Diese Stop-Motion-Story handelt von kindlicher Wahrnehmung, fantastischer Schöpfungskraft und einem unvergesslichen Erlebnis.

Das Projekt „Look Beyond“ vereint detailverliebtes Bastelhandwerk mit hochwertiger Stop-Motion-Fotografie und -Software, dem Einsatz von Computer Generated Imagery und die Durchführung einer Corporate Identity und Marketing-Plans.

MAULWURFNAVIGATION

Beteiligte Studierende:

Abd-Rahmen Al Skaf (MIB)
 Vinh-Phat Johnny Dang (OMB)
 Maximilian Glaßner (MIB)
 Simon Löffler (MIB)
 Jonas Nolde (MIB)

Betreuer:

Prof. Dr. Ruxandra Lasowski

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Sehen, hören, tasten: Menschen finden sich in neuen Umgebungen gut zurecht. Kann das auch eine Maschine? In einer Simulation schicken wir eine künstliche Intelligenz (KI) auf Erkundungsmission: Mit verschiedenen Trainingsprotokollen und Belohnungssystemen trainieren wir „Agent Maulwurf“. Ein neuronales Netzwerk verarbeitet die Trainingsprotokolle und Belohnungssysteme (Deep Reinforcement Learning). Er lernt, Entscheidungen zu treffen und findet sich in fremdem Terrain zu- rech.

RHOMBI

Beteiligte Studierende:

Alina Butz (OMB)
 Janina Hermann (OMB)
 Jonathan Lingnau (MKB)
 Moritz Rehm (MIB)
 Alisia Steiner (MKB)

Betreuer:

Prof. Dr. Norbert Schnell

Prof. Thomas Krach

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Musik verbindet uns - und die 62 Flächen unseres interaktiven Lautsprecher-Möbels. Konzipiert und erbaut haben wir ein ungewöhnlich großes Gerät, das mehr kann, als nur Musikabspielen. Verschiedene Klänge können aktiviert und so ein ganz eigener Sound zusammengestellt werden. Mit Rhombi machen wir Musik hören besonders, Musik machen zum Spiel und verbinden unsere Nutzer in gemeinsamer Interaktion, getreu nach dem Motto „let it roll!“.

MUSIKPRODUKTION

Beteiligte Studierende:

Matthias Fischer (MKB)
Yannic Julian Hermann (MKB)
Philipp Kern (MIB)
Lorenz Müller (OMB)
Mike Steiner (OMB)
Jakob Viets (MKB)

Betreuer:

Prof. Matthias Reusch

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Gemeinsam tauchen wir in dieser Veranstaltung in die Welt der Töne und Klänge, Musiker und Instrumente ein und produzieren in Zusammenarbeit mit den Jungs einer Freiburger Band ein professionelles Demo-Tape. Betreut wird das Projekt durch Professor Matthias Reusch, der uns mit seiner langjährigen Erfahrung in der Musikbranche mit Rat und Tat zur Seite steht.

PHYSIKALISCHE SIMULATION UND KLANGERZEUGUNG

Beteiligte Studierende:

Engesser Marcel (MIB)
Mühl Matthias (MIB)
Sutor Ruth (MKB)
Walther Lukas (MIB)

Betreuer:

Prof. Dr. Dirk Eisenbiegler

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Musik wird heutzutage immer mehr elektronisch mithilfe von Synthesizern produziert. Ein Problem dabei ist nur, dass diese meist sehr künstlich klingen und ein klarer Unterschied zu einem echten Instrument zu hören ist. In unserem Projekt machen wir es uns zur Aufgabe durch physikalische Simulationen, Töne zu produzieren, die der Realität so nahe wie möglich kommen. Als Tool benutzen wir das von Prof. Eisenbiegler entwickelte Java-Framework „Physolator“.

SCHWARZWALDSTAHL

Beteiligte Studierende:

Jasmin Behringer (OMB)

Jónas Fehrenbach (MKB)

Julian Fleig (MIB)

Benjamin Schlegelmilch (MIB)

Mario Sommer (MKB)

Melisa Yalcin (OMB)

Betreuer:

Prof. Dr. Ullrich Dittler

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



GRIESHABER
Schwarzwaldstahl

Unser Projekt "Schwarzwaldstahl" besteht darin für das mittelständische Unternehmen "Grieshaber Schwarzwaldstahl", welches im nahegelegenen Triberg zu Hause ist, einen neuen und zeitgemäßen Web- und Printauftritt zu gestalten. Dies beinhaltet die Konzeption und Entwicklung einer neuen Website für das Metallverarbeitungsunternehmen, mit dazugehörigen Foto-, Film-, Print- und 360°-Elementen, zur Präsentation des Unternehmens, seiner Produkte und den dazugehörigen Dienstleistungen.

RHOMBI

Beteiligte Studierende:

Lucas Braun (MIB)

Katharina Dachs (MIB)

Katharina Eisenhardt (MIB)

Luisa Geiger (OMB)

Katharina Ußling (OMB)

Christian Weisenburger (OMB)

Betreuer:

Prof. Dr. Wolfgang Taube

Ausstellungsart:

Raum

Präsentationszeit:

Tribüne



Fitnesstracker ermöglichen ein genaues Erfassen der Fitnessdaten, wie Schrittzahl, Herzfrequenz, Schlafrrhythmus, Essensaufnahme oder Kalorienverbrauch. Tracker von unterschiedlichen Herstellern können bis jetzt nicht in einer gemeinsamen App erfasst werden.

Mit der Vision „Eine datenschutzkonforme Fitnessapp für alle Tracker“ hat sich das Team Webfit die Realisierung einer React-Webapp, welche Daten von mindestens zwei unterschiedlichen Fitnesstrackern auswertet, zur Aufgabe genommen.

