



SAG HALLO!

[mail@francisstieglitz.de](mailto:mail@francisstieglitz.de)

*tldr? hier gibt es einen kurzen  
überblick zu meiner arbeitsweise:  
[www.francisstieglitz.de](http://www.francisstieglitz.de)*

## ICH BIN FRANCIS STIEGLITZ SOCIAL DESIGNERIN UND KONZEPTERIN

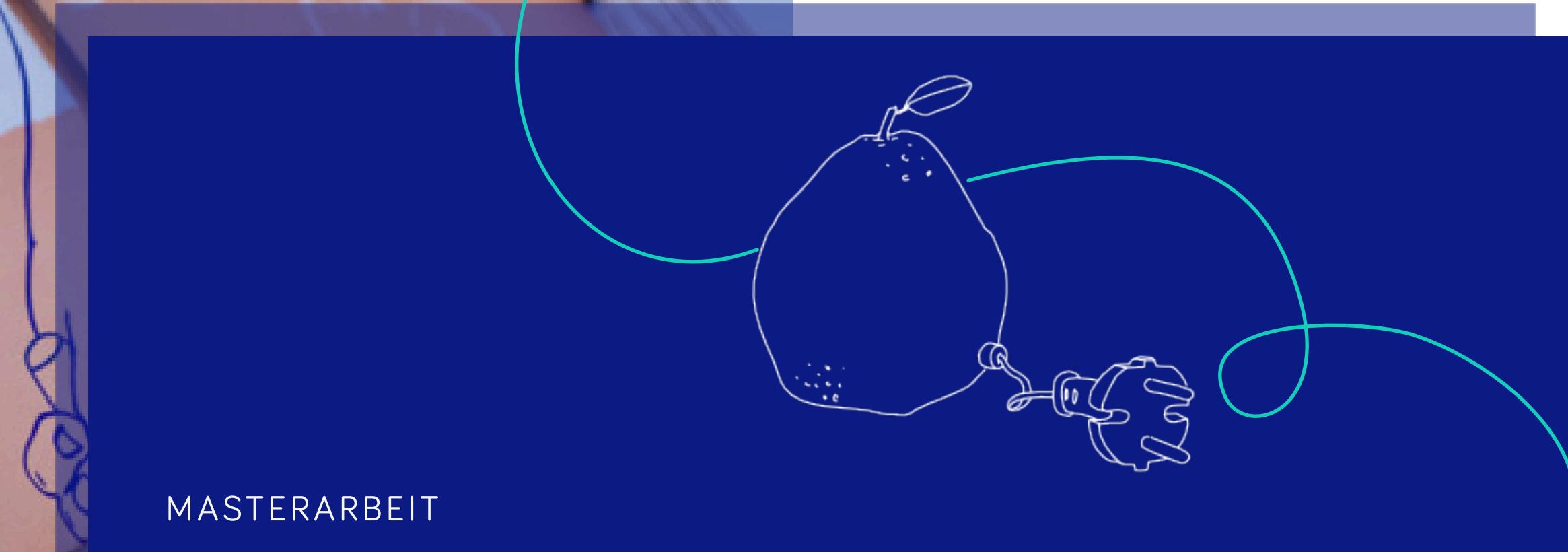
Lass uns zusammen an gesellschaftlichen Themen arbeiten, Ideen gestalten, neue Geschichten erzählen und Informationen zugänglich machen. Ich interessiere mich vor allem für Social Design, Service Design und Konzeption und freue mich über neue spannende Aufgaben in diesen Bereichen.

Besonders gerne arbeite ich bei Projekten vor Ort, erforsche Situationen und spreche mit den Menschen, die involviert sind. Für mich sind dies die ersten Voraussetzungen für nachhaltige sowie menschenzentrierte Konzepte und Gestaltung. Dabei die komplexen Zusammenhänge herauszuarbeiten und sichtbar zu machen, ist ein wichtiger Teil meiner Arbeit als Designerin. Dafür arbeite ich mit einer Bandbreite an Visualisierungen von Skizzen über Fotografien bis hin zu Filmen. Tools wie Storyboards, User Journeys

und Prototypen helfen mir, mit verschiedenen Menschen über Themen zu kommunizieren und angemessene Lösungen zu finden.

2020 habe ich meinen Master in Design- und Kommunikationsstrategie an der Hochschule Augsburg abgeschlossen. Diese vier Semester waren für mich besonders wertvoll, da ich an realen Projekten teilnehmen durfte und auch selbst als Lehrende tätig war. Im Moment arbeite ich freiberuflich für den Verein Demokrative. Wir entwickeln zusammen die Gestaltung eines Spielesets zur politischen Bildung.

Auf den folgenden Seiten stelle ich meine Masterarbeit sowie ausgewählte Projekte aus den letzten drei Jahren vor.



MASTERARBEIT

# parpetu - Partizipation für alle

Ein Kartenset zur Planung und Moderation von Partizipation

Parpetu ist meine Abschlussarbeit im Studiengang Design- und Kommunikationsstrategie. Es richtet es sich vor allem an Personen mit weniger Erfahrung in der Planung von Partizipationen und soll einen leichten Einstieg ermöglichen. Gleichzeitig sind gesellschaftliche Werte und menschenzentriertes Arbeiten das Herzstück des Projekts.

→ [Kartenset herunterladen](#)

## IDEE

Partizipation war während des gesamten Masterstudiums eines meiner zentralen Themen. Die Idee zu einem Kartenset kam mir durch eigene Probleme und Unsicherheiten bei der Planung von Partizipationen. Bei mehreren Designprojekten an der Hochschule bezogen wir verschiedene Menschen, für die unsere Gestaltung relevant sein würde, mit in den Prozess ein. Die Planung der Beteiligungen war allerdings meistens mit viel Ratlosigkeit verbunden und fiel am Ende oft knapp aus. Meiner Meinung nach gehörten sie aber trotzdem zu den erkenntnisreichsten und interessantesten Teilen innerhalb der Projekte.

In der Masterarbeit ging es mir aber nicht nur

darum, einen Weg zu finden, wie ich selbst an eine Beteiligung herangehen kann, sondern auch darum, allgemeinere Kriterien zu erarbeiten. Dazu las ich Fachliteratur und interviewte Personen, die täglich mit Partizipation arbeiten. Hinzu kamen zahlreiche Praxisberichte und Leitlinien von deutschen Städten und Kommunen zu Partizipation. Bei der Recherche traten viele Defizite sowie gesellschaftliche Anforderungen zutage, die ein partizipativer Prozess erfüllen muss, um überhaupt so bezeichnet werden zu können. Aus all diesen Teilen entwickelte ich das Kernstück von parpetu: Kriterien für Partizipationsprozesse.

→ [Zum Miroboard für Master-Ideen](#)

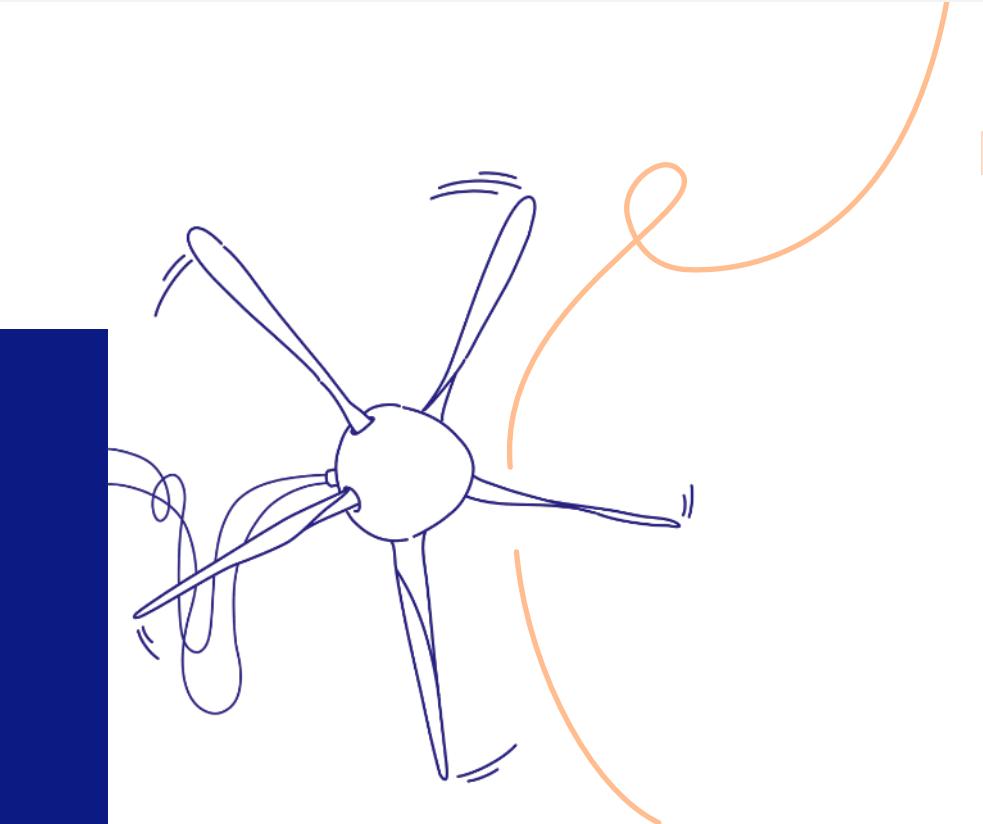
„EIN TEIL VON GESELLSCHAFTLICHEN ENTSCHEIDUNGEN ZU SEIN, WIRD FÜR VIELE MENSCHEN IMMER WICHTIGER.“

Interview mit Marion Schäfer, Kultur und Spielraum e.V.

## INTERVIEWS

Die Interviews waren für mich ein zentraler Schritt, um auch in der Masterarbeit selbst mit anderen zusammenzuarbeiten. Dafür nutzte ich das Tool *FunRetro*. So konnten wir gemeinsam die wichtigsten Punkte herausarbeiten und am Schluss nochmal unsere gesammelten Erkenntnisse durchgehen. Durch den Vergleich der verschiedenen Interviews ergab sich ein Gesamtbild für mich. Bei dem Thema Defizite gab es einige Punkte, die alle vier Interviewten aufgriffen: Fehlende oder schlechte Kommunikation mit Beteiligten, Scheinpartizipation und fehlende Diversität in der Beteiligung.

Interview mit Danielo Vetter, Bibliotheksleiter in Berlin Pankow



## SPIELPRINZIP

- ① **position:** Wir sprechen über das Gleiche
- ② **reflexion:** Wir vertreten die gleichen Werte
- ③ **aktion:** Wir legen konkrete Schritte fest



## TESTEN & ERGEBNISSE

Auf dieser Basis kam ich schnell zu einfachen Papierprototypen. Diese testete ich in mehreren Runden mit verschiedenen, kleinen Gruppen aus je zwei Personen. Nach jedem Test ging ich mit den Probant:innen einige Fragen durch, um danach Änderungen an meinen Prototypen vorzunehmen und so in die nächste Testrunde zu gehen.

Alle Testteilnehmer:innen hatten Erfahrung mit der Planung von Partizipation, die meisten allerdings nur wenig. Das Kartenset entwickelte sich während des Prozesses immer weiter weg von festen Vorgaben, hin zu der Möglichkeit, sich mit verschiedenen gesellschaftlichen Fragen und Kriterien für Partizipation auseinanderzusetzen.

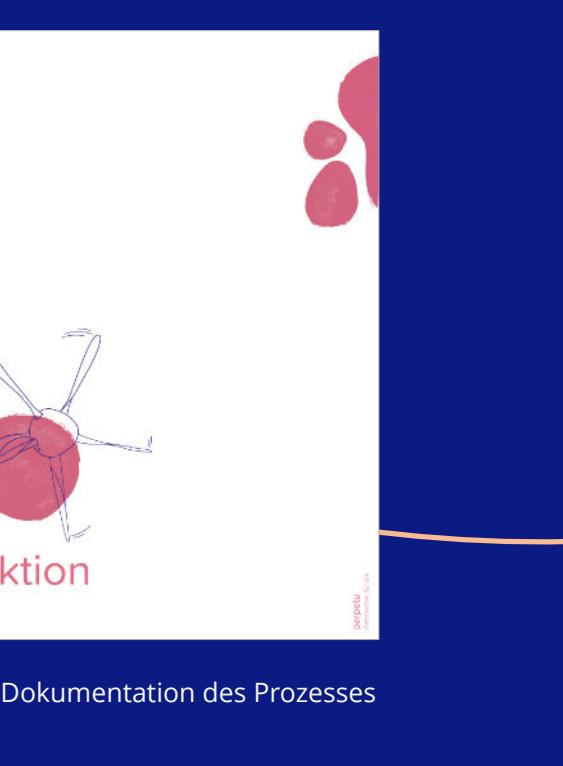
So kann mithilfe des Moderationssets überprüft werden, ob man dem Anspruch an Partizipation gerecht wird. Die Tester:innen diskutierten vor allem über eventuelle Defizite im Bereich Inklusion und Zugänglichkeit, die sie zuvor nicht bedacht hatten.

## FAZIT

Die Arbeit an meinem Masterprojekt verfloss sich über die Zeit zu einem einzigen Prozess: Ich recherchierte, schrieb an meiner Masterthesis, sprach mit Menschen über ihre Arbeit im Bereich Partizipation, testete meine Prototypen und machte mir Gedanken über die Gestaltung. So unruhig dieses Vor und Zurück zwar ist, so hilfreich war es für mich, alle Bereiche miteinander zu verknüpfen, um daraus ein Gesamtkonzept entstehen zu lassen.

Ich musste während des Prozesses mehrfach meine Vorstellungen und Ideen über den Haufen werfen und lernen, dass es keine one-size-fits-all Lösung gibt. Parpetu ist ein Angebot, sich tiefgreifend mit der eigenen Planung und den Menschen, die sie betrifft, auseinander zu setzen. Dadurch können wir das große kreative Potenzial, das in partizipativen Prozessen steckt, besser nutzen.

Die Version 4.3 von parpetu kann kostenlos von meiner Hochschulcloud heruntergeladen und genutzt werden: → [download](#)



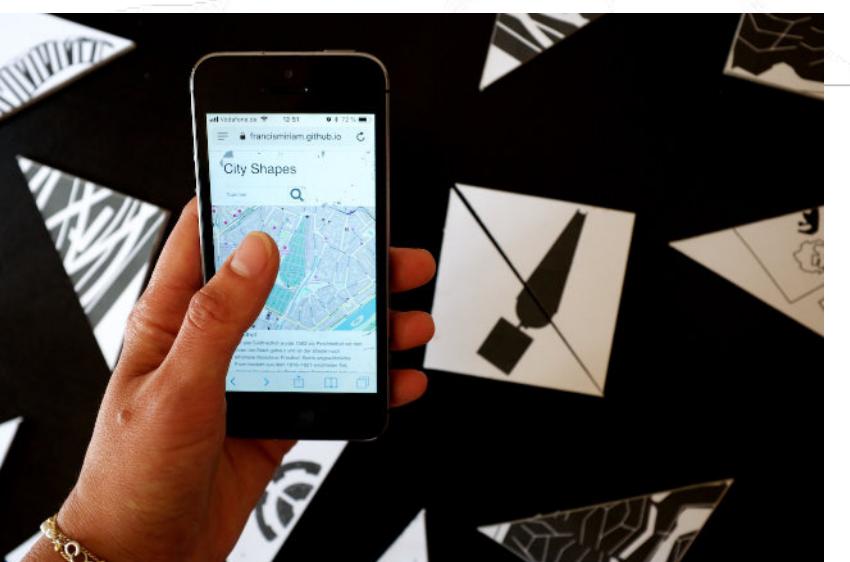


KONZEPT | PROTOTYP | WEBSITE

# Blick auf die Stadt

City Shapes zeigt auf spielerische Art Flächennutzung in der Stadt

Wie ist unsere Beziehung zu der Stadt, in der wir leben? Als ich 2018 von Berlin zurück in meine Heimatstadt München zog, beschäftigte mich das Thema mehr denn je. In einem Puzzle, dass analoge und digitale Medien verbindet, habe ich diese Auseinandersetzung mit meiner Stadt und ihren öffentlichen Räumen sichtbar gemacht.



Bei einer Ausstellung an der Münchner Freiheit konnte mein Spiel von den Besucher:innen ausprobiert werden.



Die von mir programmierte Website um das Puzzle zu spielen:

*QR-Code scannen und  
Kombination eingeben*

Zu Beginn des Projekts suchte ich nach öffentlichen Flächen wie Parks, Spielplätzen, Gewässern, Parkplätzen und Friedhöfen. Ich betrachtete online die Formen dieser Orte und recherchierte ihre Geschichten. Dabei stellte ich fest, dass ungewöhnliche Flächen auch oft interessante Geschichten haben. Ein Beispiel dafür ist der alte Südfriedhof, der nicht ohne Grund in der Form eines Sarkophags erbaut wurde.

Besonderheiten wie diese brachten mich auf die Idee, die Flächen auf spielerische Art mit ihrer Geschichte zu verknüpfen. Das Puzzle zeigt unterschiedlichste Formen in der Stadt München, doch ist nicht sofort zu erkennen, was diese Formen abbilden. Fügt man zwei passende Teile zusammen, kann man den Code auf der

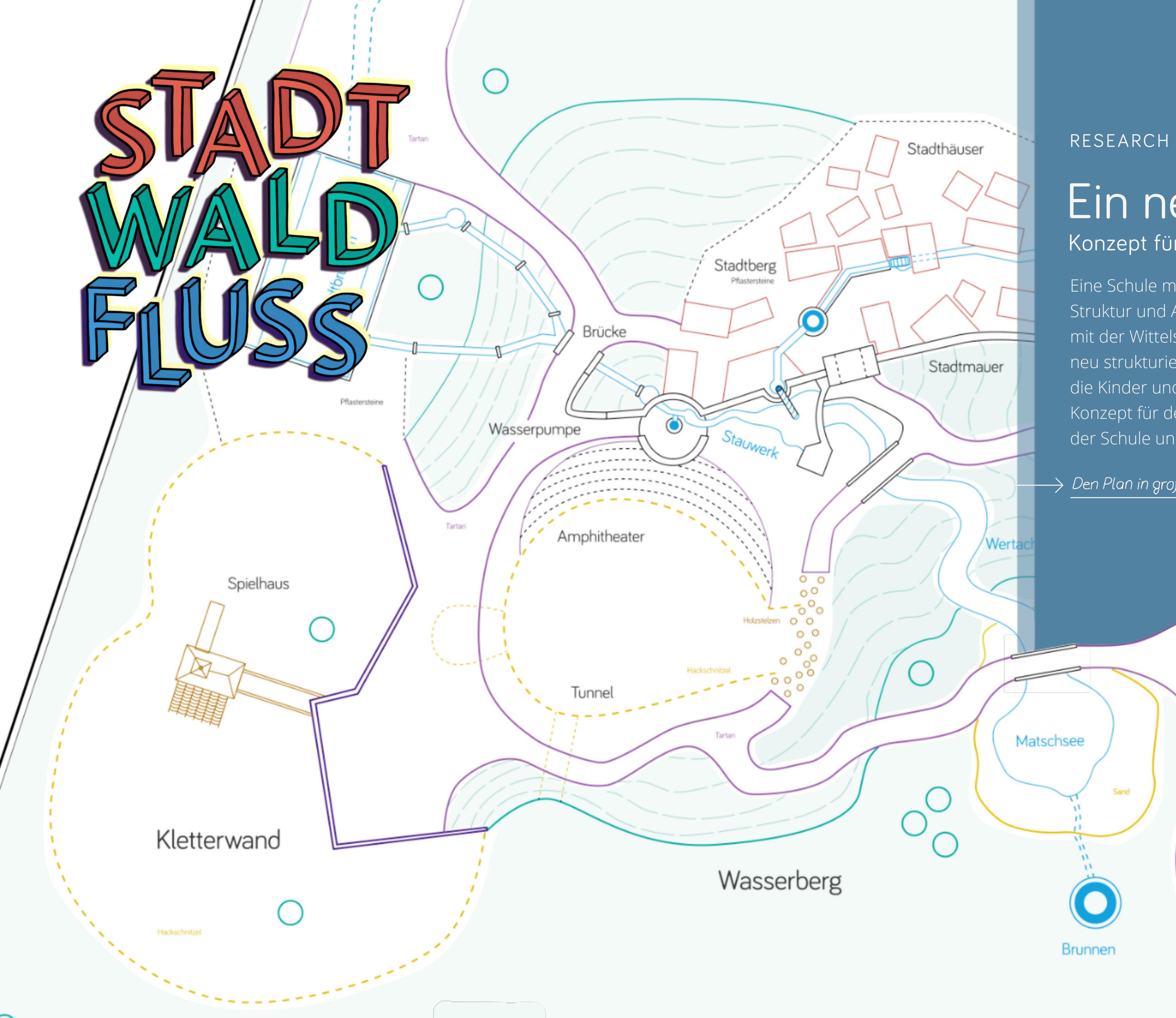


Rückseite auf der dazugehörigen Website eingeben und erhält das Rätsels Lösung. Zusammen mit einem passenden Kartenausschnitt bekommt man kurz die Geschichte des Ortes und seiner Form erzählt. Die in der Stadt gewachsenen Formen sind oft skurril und das Rätsel macht Lust, die Geschichten zu erfahren und die Orte zu besuchen.

Ich habe für die Karten mit *Open Streetmap* und *Tile Mill* gearbeitet und den HTML und CSS Teil der Website programmiert. Mir hat dieses Projekt sehr viel Freude bereitet, vor allem das Entdecken neuer Orte und ihrer Geschichte in einer Stadt, in der ich über 10 Jahre gelebt habe.

EINZELARBEIT | SOSE 2018 | HOCHSCHULE MÜNCHEN

# STADT WALD FLUSS



RESEARCH | WORKSHOP | MODELL

## Ein neuer Pausenhof

Konzept für den Pausenhof der Wittelsbacher Grundschule

Eine Schule mit einem traumhaft großen Pausenhofgelände, dem aber Struktur und Anregung fehlt. Von dort startete das Kooperationsprojekt mit der Wittelsbacher Grundschule Augsburg und führte uns zu einem neu strukturierten Pausenhof, der viele Impulse bietet. Im Prozess stehen die Kinder und Lehrenden im Zentrum, dies spiegelt auch das neue Konzept für den Pausenhof wider: Die Kinder als gestaltender Teil der Schule und damit der Stadtgesellschaft.





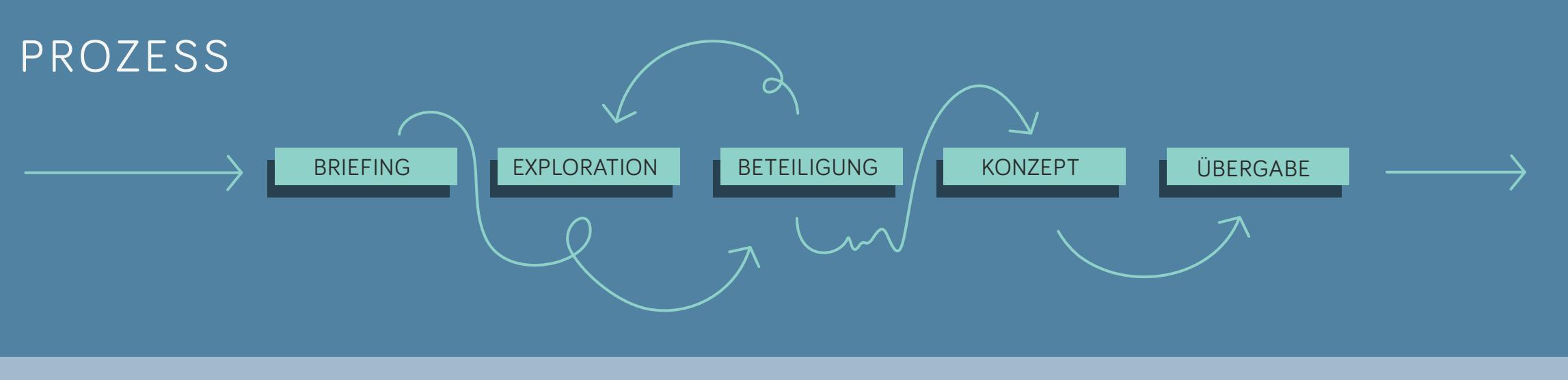
Dokumentation des Pausenhofs und Treffen mit dem Schüler:innenrat.

## KONTEXT & BEOABCHTEN

Die Wittelsbacher Grundschule liegt im Südwesten von Augsburg, unweit des Wittelsbacher Parks und der Wertach und umfasst ca. 12.000m<sup>2</sup> Fläche. Das Gelände ist großzügig geschnitten und lebt von unzähligen alten Bestandsbäumen. Leider bietet der Pausenhof jedoch zu wenig Angebote für Kinder zum Toben, Spielen oder als Rückzugsort. Die wenigen vorhandenen Spielgeräte sind größtenteils veraltet und in schlechtem Zustand. Durch das großflächige Gelände fehlt eine klare Strukturierung des Pausenhofs, sodass viele Bereiche mit Potenzial ungenutzt bleiben. Die Schulleitung machte es zu einer

klaren Priorität des Projekts, die Schulgemeinschaft in den Entwurfsprozess für einen Pausenhof einzubinden. Ein wesentlicher Teil der Aufgabe bestand darin, Beteiligung umzusetzen und Ideen und Wünsche der Schulgemeinschaft sichtbar zu machen. Deshalb wurde der Schüler:innenrat in die Arbeit mit einbezogen und alle Kinder konnten sich in Form eines Wunschbaums einbringen; dieser wurde anschließend von uns ausgewertet. Aus diesem Grund verbrachten wir viel Zeit auf dem Pausenhofgelände, beobachteten die Kinder beim Spielen und Interagieren und sprachen mit ihnen über den Pausenhof.

Wir konnten außerdem, für die Zeit des Projekts, in den Räumlichkeiten der Schule arbeiten und hatten so den großen Vorteil, den Alltag auf dem Pausenhof aus erster Hand mitzuerleben. Dabei dokumentierten wir sowohl die Nutzung des Pausenhofs als auch unsere Beobachtungen und Erfahrungen. Neben der Feldforschung galt es sich einen Grundstock an pädagogischem Wissen anzueignen und gelungene Beispiele von Pausenhöfen, Spielplätzen und allgemein öffentlichen Orten zu sammeln.



## KONZEPT

Die Ergebnisse aus Recherchen, Beteiligungen, Umfragen und Beobachtungen wurden aufbereitet und für alle zur Verfügung gestellt. Für die konkreten Ideen und die Umsetzungsphase arbeitete ich in einem Zweierteam zusammen mit Wolfgang Speer. In unserem Konzept „Stadt, Wald, Fluss“ betrachteten wir den Pausenhof als Ort des öffentlichen Lebens und der Stadtgemeinschaft. Die Kinder sollen im

Zentrum einer Miniaturausgabe von Augsburg stehen. Mit der Frage: „Was macht Augsburg als Stadt aus?“ gingen wir auf Erkundungstour und fanden viele Inspirationen für unser Konzept. Die alte Stadtmauer und das Rathaus geben Inspiration für eine Miniaturstadt. Die Flüsse Lech, Wertach und Stadtkanal, sowie der Hochablass bieten Vorbilder für Wasserkonzepte. Der Siebentischwald inspiriert unser

Walldorf und sorgt für die nötige Naturnähe. Auch die pädagogischen Ansprüche und die Interessen der Schulgemeinschaft bezogen wir stark in unser Konzept mit ein. Zu diesem Zweck wurden im Vorfeld neben den Kindern auch Eltern, Lehrerende und Betreuer:innen in einem Workshop beteiligt.

## Entwürfe und Dokumentation



## DER WORKSHOP

Neben der Beteiligung aller Kinder fiel es mir und drei weiteren Studentinnen zu, die Eltern, Betreuer:innen und vor allem Lehrer:innen in einem Workshop einzubinden. Es nahmen acht Lehrer:innen, drei Betreuer:innen und drei Eltern teil. Franziska Binzer und ich leiteten den Workshop, Jana Blum und Melanie Würdinger dokumentierten ihn.

Ziel des Workshops war es zunächst, die jetzigen positiven und negativen Aspekte des Pausenhofs sowie die Bedürfnisse und Ansprüche, die besonders Lehrende und Betreuer:innen an einen Pausenhof haben, zu ermitteln. Zudem interessierte es uns, was alle einbringen würden,

wenn sie frei Ideen und Wünsche formulieren könnten, ohne dass es sofort um Umsetzung und Budgets geht. Wesentliche positive Aspekte, die alle an dem jetzigen Pausenhof nannten, waren seine »Größe« und die »Natürlichkeit«, Dinge die unbedingt erhalten bleiben sollten. Bei den negativen Punkten waren die wichtigsten: »Wetterabhängig«, »marode«, »uneinladend«, »unstrukturiert« und »schwierig zu Beaufsichtigen«.

Wie schon bei der Beteiligung der Kinder zeigte sich auch hier, dass ein Pausenhof verschiedene Bedürfnisse abdecken muss.

Der Wunsch nach...

- > Bewegung und bewegungsreichem Spielen
- > Rückzug, ruhigem Spielen und Kommunikation
- > Natur, Tiere und Gartenaktivitäten
- > Kreativität, Kunst, Bauen
- > Präsentieren und öffentliches Vorführen

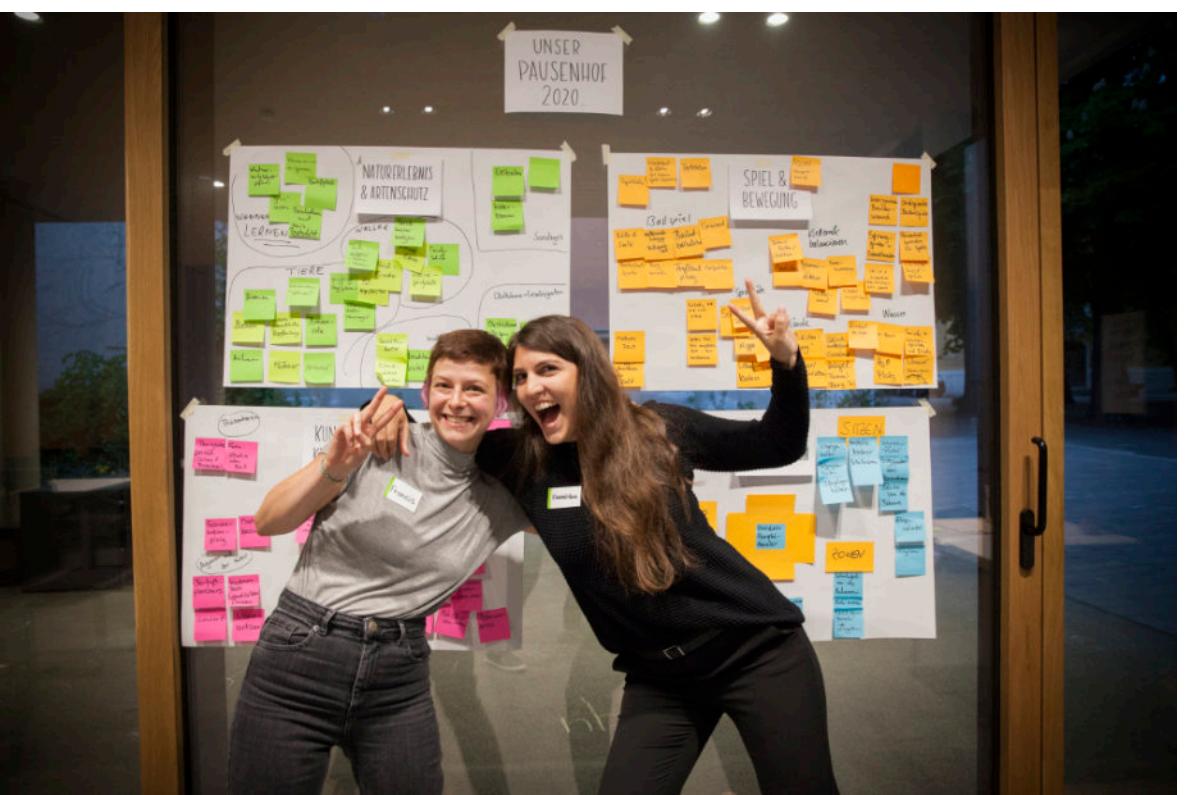
So ließen wir die Teilnehmenden in kleinen Gruppen Ideen zu den verschiedenen Themen erarbeiten und sich die Ergebnisse gegenseitig präsentieren. Aus dieser Arbeit entstanden viele Ansätze, die sich anschließend zurück auf die Probleme anwenden ließen. So z. B. die Idee, die Flächenaufteilung zwischen ruhigen und bewegten Bereichen komplett neu zu gestalten.

Workshop Fotografien: Sandra Schlee



**„WIR BRAUCHEN AUCH DRAUSSEN EINEN ORT, AN DEM WIR ALS SCHULGEMEINSCHAFT ZUSAMMEN KOMMEN KÖNNEN.“**

Von der Gruppe Kunst und Kreativität



Freude über die zahlreichen Ergebnisse



## FAZIT ZUM WORKSHOP

Für mich war es sehr aufregend, einen Workshop zu planen und zu moderieren. Es hat mir viel Freude gemacht zu sehen, dass die Teilnehmer:innen unsere Anregungen gut aufgenommen haben und dadurch selbst zu Lösungsideen für ihre Probleme gekommen sind.

Es hat mir aber auch gezeigt, wie wichtig es ist, dass Ideen durch die Gruppendynamik nicht sofort unter den Tisch fallen oder abgetan werden. Dies durch die Moderation aufzufangen war die größte Herausforderung.

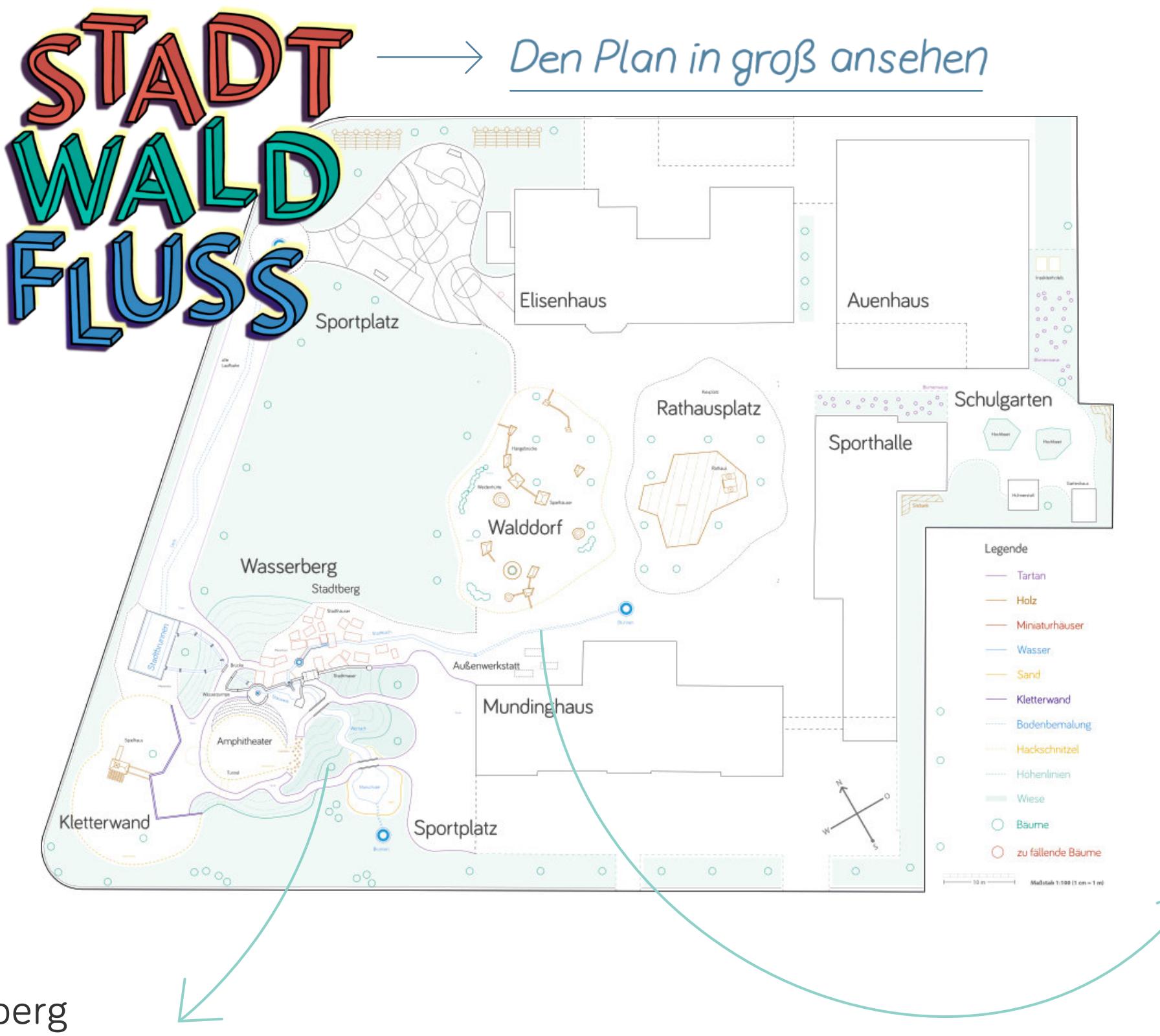
## DETAILS

Durch die viele Zeit, die wir an der Schule verbracht haben, wurde klar: Hier herrscht eine eigene Atmosphäre. Der Pausenhof sollte genauso viele Möglichkeiten der Selbstbestimmung und individuellen Entfaltung umfassen wie das Schulkonzept selbst und gleichzeitig das Gefühl von Zugehörigkeit stärken. Unter dem Grundgedanken, den Pausenhof als kleines Abbild von Augsburg zu gestalten, konnten wir außerdem alle Anforderungen und viele Anregungen aus den verschiedenen Beteiligungsformaten einbinden.

Der Pausenhof bietet an mehreren Orten die Möglichkeit für bewegtes Spielen z. B. durch mehrere Sportplätze und durch den erhöhten Wasserberg. Dieser umfasst verschiedene Wasserspiele, Tunnel, eine Kletterwand, den kleinen Sportplatz und Parkourmöglichkeiten. Zwischen dem Wasserberg und dem großen Sportplatz bleibt die Wiese und der weite Blick des Pausenhofs erhalten.

So bildet der Nordwesten des Pausenhof die aktivste Zone, während das Walddorf im Zentrum ein Rückzugsort ist. Hier gibt es Anregung für Rollen- und Kreativspiele. Außerdem bietet es auch bei schlechtem Wetter die Möglichkeit sich draußen aufzuhalten.

Der Rathausplatz liegt ebenfalls im Zentrum zwischen den Schulgebäuden, ist aber mit seiner erhöhten Sitzplattform offen gestaltet und ein Ort für Austausch, genauso wie das vom Wasserberg umschlossene Amphitheater. Im Osten des Pausenhofs liegt weiterhin der Schulgarten, der vor allem durch Hochbeete, Bienenhotel, Blumen- und Liegewiese noch attraktiver für die Kinder werden soll.



Wasserberg  
und Kletterwand



Walddorf  
und Werkstatt

## FAZIT

Durch die Schaffung eines besonderen Ortes mit vielen Details soll bei der Schulgemeinschaft eine stärkere Verbindung zum Pausenhof und ein *Sense of Place* entstehen, der bisher fehlt. Alle Details wurden von uns in zwei Modellen und einer 45-seitigen Broschüre an die Schule übergeben. Das Projekt war eines meiner liebsten, alleine schon wegen der Möglichkeit, so eng mit der Schule zusammen zu arbeiten und der Gelegenheit, viel Zeit in Recherche und Beteiligung zu investieren. Leider war es nicht möglich, mit den Entwürfen noch eine weitere Beteiligungsschleife zu drehen und unseren Entwurf mit der Schulgemeinschaft auf Herz und Nieren zu testen.

# Image Film

Filmproduktion für die Hochschule München

Ein Prototyp, der Karbonfasern schnell in die gewünschte Form bringen kann, ohne dass teure Negativformen hergestellt werden müssen. Die drei wissenschaftlichen Mitarbeiter des Projekts Vamm (Vacuum assistend multipoint moulding) und ihr Professor waren auf der Suche nach einer visuellen Sprache für die Präsentation Ihres Prototypen: Professionell, effektiv und schnell einsetzbar. Das Ziel: Ein Video, das auf Messen gezeigt werden kann, um Förderung für den Prototyp zu aquirieren.



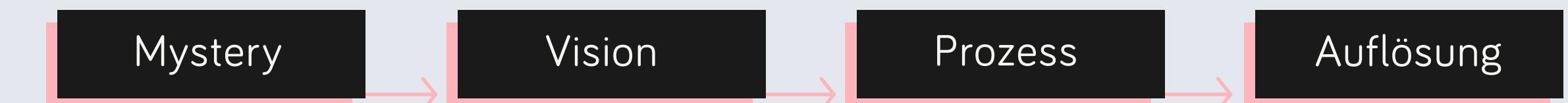
Der komplette Film ist der Hochschule München vorbehalten, allerdings kann ich hier einen Teaser, ohne technische Details, zeigen: → [Teaser ansehen](#)



Die Pins können nach einem 3D-Modell eingestellt werden, um darüber die Karbonfaser zu formen

## NARRATIV

Damit das Video keine bloße Wiedergabe des Herstellungsprozesses ist, entwickelte ich eine einfache Narration um den Prozess herum. Zum einen wollten wir Neugier auf das entstandene Produkt wecken, zum anderen sollten die Mitwirkenden selbst die Geschichte erzählen. Außerdem sollte die Hochschule als Ort der Innovation dargestellt werden.



## KONZEPT

In Zusammenarbeit mit den Mitarbeitern der Fakultät, Matthias, Tobias und Alexander erarbeitete ich das Konzept des Videos. Es sollte Professionalität ausstrahlen und keine unrealistischen oder irreführenden Szenen beinhalten, die der Prototyp nicht erfüllen kann – authentisch und ästhetisch. Bei den Dreharbeiten unterstützte mich Mathias Ziehmer als Kameramann. Wir entschieden uns dafür, die Materialien und ihre Ästhetik in den Vordergrund zu stellen: Karbonfasern, die Sichtbeton Werkstatt, den Prototypen mit seinen Stahlstäben, Motoren und

die roten Gummimatten. Durch die zeitlich beschränkten Möglichkeiten war es für mich besonders wichtig, alles sehr detailliert vorzubereiten. Dafür erstellte ich Storyboards und einen Drehplan, damit in der wenigen Zeit, in der z. B. die Werkstatt für den Dreh zugänglich war, alles schnell gehen konnte. Da wir alle Aufnahmen zu zweit machten, übernahm ich viele weitere Aufgaben neben der Koordinierung des Drehplans, wie Licht setzen und Ton abnehmen.

## FAZIT

Die Arbeit mit den wissenschaftlichen Mitarbeitern der Fakultät Maschinenbau war für mich eine sehr positive Erfahrung. Gerade durch das interdisziplinäre Arbeiten habe ich gelernt, dass es weder um ein Abarbeiten der Kund:innenwünsche noch um ein Aufzwingen meiner Vorstellungen geht. Sondern darum, verschiedene Sichtweisen zu verknüpfen. Mein Blick als Designerin, der Blick als Techniker und der Blick als Fotograf. Außerdem bin ich sehr dankbar für das Vertrauen, dass uns entgegengebracht wurde.



Mein schönster Moment 2020

Letztes Bastelprojekt

Was ich gerade lese

Auch ein Hobby: Essen

DANKE, DASS DU BIS HIERHER  
DURCHGEHALTEN HAST!

## FRANCIS MIRIAM STIEGLITZ

geboren 19.05.1990 in München,  
wohnhaft in Lange Gasse 10, 86152 Augsburg  
[www.francisstieglitz.de](http://www.francisstieglitz.de)

## kurzbiografie

- 2018 – 2020 Master of Arts an der Hochschule Augsburg, Fakultät für Gestaltung, Design- und Kommunikationsstrategie MA.
- 2015 – 2018 Hochschule für angewandte Wissenschaft München im Fach Kommunikationsdesign
- 2011 – 2015 Bachelor of Arts an der Ludwig-Maximilians-Universität München in den Fächern Kunstpädagogik BA (HF), Philosophie (NF)
- Seit Winter 2020 Freiberufliche Designerin für Demokratische Lehrauftrag Hochschule Augsburg, Fakultät für Soziale Arbeit: Human Centered Design und Design Thinking
- Seit 2019 Werkstudentin im Reizflut Kreativ Büro: Digital Production, Editorial
- Winter 2018 SHK an der Hochschule München, Fakultät für Maschinenbau: Videoproduktion
- 2018 Praktikum bei Art+Com Studios in Berlin
- 2014 – 2017 Galerieassistentin, Galerie artroom 9 und Übungsleitung für Kunst an der Mittelschule an der Peslmüllerstraße, München

## alles außer arbeit

Ich bin eine begeisterte Näherrin und ändere am liebsten Fundstücke aus dem Secondhandladen oder vom Flohmarkt. Ich repariere gerne Sachen, vor allem Fahrräder. Ich gehe gerne in die Berge, zum Bouldern, liebe Fahrradtouren und Schwimmen. Essen und mit meinem Partner zu kochen bereitet mir große Freude und lange Zeit haben wir zusammen darüber gebloggt. Ich liebe es zu zeichnen, egal ob analog oder digital, am liebsten im Freien. Ich höre gerne und viele Podcasts und hatte auch mal einen eigenen.

## skills

Adobe PS/ID/PR/IL, Affinity Designer/Publisher/  
Photo, Sketch, Figma, Procreate, Sketch Up,  
Keynote, very basic HTML & CSS

ich freue mich, wenn wir uns hören: [mail@francisstieglitz.de](mailto:mail@francisstieglitz.de) +49 173 3277818