



## Giuliana

### HARD SKILLS

#### VISUELLE GESTALTUNG:

- Print, Web oder Social Media
- Prompting für KI Modelle (Runaway, Nano Banana etc.)

#### Interaktion:

- UX/UI: Entwicklung und Denken in visuellen Systemen | Als Prototypen, Clickdummies
- Touchdesigner + Sensorik
- AR (z.B. Facefilter oder Aero)

#### CODING:

- HTML, CSS, Java Grundkenntnisse
- Touchdesigner
- Website Baukästen: Readymag, Webflow,

#### ANALOG IM RAUM:

- Textile Gestaltung (Weben, Körbe flechten)

#### FORSCHUNG & Konzept:

- Zielgruppenanalysen
- User Needs und Journeys
- Konzept und Art Direction



## Lea

### HARD SKILLS

- Touchdesigner Basics (muss mich nochmal konkreter Fit machen, aber Nutzungsoptionen habe ich im Kopf)
- Visualisierung und Modellhafte Darstellung ( Digital als 3D Modell oder Modell im Raum) Hardskills und Vectorworks
- Einbettung in einen Architektonischen Zusammenhang (Wirkung und Aussage im Raum)
- Barrierenarme Nutzungssensibilisierung (Farben/Töne/Vibration/Zugänglichkeit)



## Jenni



## Daniel



# Digitale Lösungen für die Stadt von morgen

Gruppenthemen

## Team WORK:AI:TION



Zuhause, im Büro oder Coworking im Café – täglich wird die Entscheidung, wo wir arbeiten, neu getroffen. Wie können digitale Tools die Arbeitsortwahl unter Berücksichtigung von CO2-Daten, Tätigkeitsanforderungen und Kalenderdaten unterstützen? Oder können sensorbasierte Lösungen zur Erfassung von Umgebungsbedingungen zur Optimierung der Konzentrationsfähigkeit beitragen? Gemeinsam werden digitale Lösungen für eine neue Ära der Arbeitsorganisation entwickelt.

## Team ENTERT:AI:N



Digitalisierung kann dazu beitragen, im Nachtleben ökologische sowie soziale Herausforderungen zu bewältigen. Wie können sensor- und datenbasierte Technologien helfen, nächtliche Ökosysteme zu schützen, Lärm zu reduzieren und Konflikte mit Anwohnern zu minimieren? Wie können die Interaktionsmöglichkeiten im Nachtleben beispielsweise mit Augmented Reality digital erweitert werden? Gemeinsam werden innovative Konzepte entwickelt, wie die Nachtleben zu einer nachhaltigen Stadt beitragen kann.

## Team CRE:AI:TE



KI als Werkzeug zur Gestaltung des öffentlichen Raums. In einer digitalen Welt, die kreative Ausdrucksformen neu definiert, stellen sich Fragen: Wie können KI und Daten genutzt werden, um Kunstinstallationen im öffentlichen Raum zu realisieren? Welche Daten lassen sich erheben und für kreative Konzepte nutzen? Unterstützt von Forschenden des Fraunhofer IAO und im Creative Hacking Format werden kreative Ansätze mit Technologien verknüpft, um Prototypen für die Stadtästhetik von morgen zu entwickeln.

01.09.2025

© Fraunhofer IAO

Fraunhofer IAO

## Erwartungshaltung

Perspektive der Jury

### Bewertungskriterien

- Innovationsgrad** (Einzigartigkeit der Idee & Neuheitsgrad)
- Funktionalität** (Einfachheit der Bedienung & technische Komplexität)
- Ökologische Verantwortung** (Ressourcenverbrauch & Nachhaltige Verhaltenssteuerung)
- Skalierbarkeit** (Transfermöglichkeit & Umsetzungsaufwand)
- Soziale Verantwortung:** (Communityorientierung & Social Impact)
- Präsentation und Konzept:** (Umfang des Gesamtkonzepts, Differenzierung, Herleitung & Qualität der Ausarbeitung, Qualität des Vortrags, emotionaler Gehalt)



**Urkunden** werden in folgenden **Kategorien** vergeben:

1. **Innovativstes Konzept**
2. **Durchdachteste User-Experience**
3. **Ökologisch wertvollstes Konzept**
4. **Höchstes Transfer- und Skalierungspotenzial**
5. **Stärkster gesellschaftlicher Impact**
6. **Überzeugendste Präsentation**



01.09.2025

© Fraunhofer IAO

- vertraulich -

Fraunhofer IAO

## Hilfsmittel & Arbeitsmodus

Rahmenbedingungen für Lösungsentwicklung

Aufgrund der unterschiedlichen Themenschwerpunkte und vielfältigen Möglichkeiten in der Lösungsentwicklung bestehen einheitliche Anforderungen an das Ergebnis der Gruppenarbeiten^.

Zudem einheitliches Methoden-/Toolkit für die Lösungsentwicklung. Alternative weitere Ansätze sind erwünscht.

### Anforderungen an Ergebnis:

1. Alle Ergebnisse müssen entweder einen **(1) digitalen und einen (2) haptischen/physischen Prototypen** enthalten.

Alternativ kann das Ergebnis ein Prototyp mit digitalen und haptischen/physischen Elementen darstellen.

Die Ergebnisse müssen in der Abschlusspräsentation anhand der **kompletten User-Journey** dargestellt und beschrieben werden.

### Unterstützende Hilfsmittel und Werkzeuge:

**Design & UI/UX:** Penpot (Open Source) & Figma für kollaborative Interface-Entwicklung und interaktive Prototypen

**Creative Coding:** p5.js für visuelle Browser-Kunstwerke und Datenvisualisierung / RunwayML für vereinfachten KI-Zugang ohne Programmierkenntnisse

**Rapid Prototyping** Glitch/Replit für schnelle Web-Apps / Teachable Machine für browserbasiertes KI-Training ohne Code

**KI & LLMs** Fraunhofer Genie als zentrale Chatbot-Plattform / LM Studio/Ollama für lokale Sprachmodelle / Stable Diffusion + ComfyUI für lokale Bild-Pipelines

01.09.2025

© Fraunhofer IAO

- vertraulich -

Fraunhofer IAO

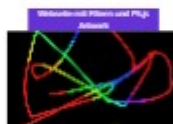


Download Presentation



Control Models with Active Output

Integrating continuous and discrete  
and LQR



#### Rückfragen von Camilla:

- Skalierbarkeit
  - Image to Image
  - Image im Hintergrund reinbringen, was mit dem Event zutun hat
  - HINWEIS DATENSCHUTZ DURCH DRITTANBIETER
- Datenschutz
  - Drittanbieter? Image &
- Einverständnis

#### To Do:

- Formsprache Linie
- Formsprache Kasten mit Hinweis
- Hinweistexte
- Formsprache Boden
- Konzept schärfen
- Name
- 

#### To Do:

- 15 x 15 Fläche

#### Konzepttext:

- Öffentliche Räume sind Begegnungsräume, ob bewusst oder unbewusst
- Sobald sich im öffentlichen Raum bewegt wird, entsteht eine Verbindung zu Menschen, die wir kennen oder nicht kennen
- Mit "Timedot" wird dargestellt, wie sich Menschen im öffentlichen Raum bewegen, verhalten und interagieren.
- Timedot visualisiert diese Verbindungen: Sobald ich die Fläche betrete, wird meine Bewegung in einen Punkt übersetzt; wenn weitere Personen sich im Bereich aufhalten, werden diese ebenfalls erkannt, und wenn man nah genug aneinander dran steht, entsteht eine Verbindungslinie.
- Spannungsfeld zwischen Überwachung und Interaktion?
- Sichtbarkeit von Interaktion im öffentlichen Raum durch direkte und indirekte Begegnungsräume
- Sei es von Office-Gängern
- Besonders im Werkviertel treffen verschiedene Menschen zu verschiedenen Zeiten aufeinander; Es entstehen Zeitschienen



## **Team CRE:AI:TE**

Zwischen Isolation und Kollektivismus:  
Wirksamkeit im Stadtbild

Zwischenpräsentation

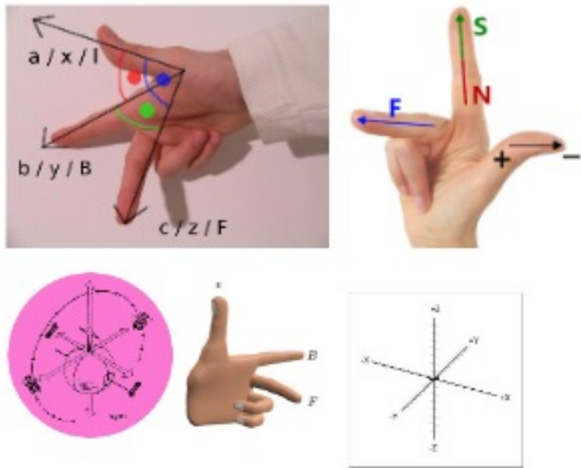


docs.google.com

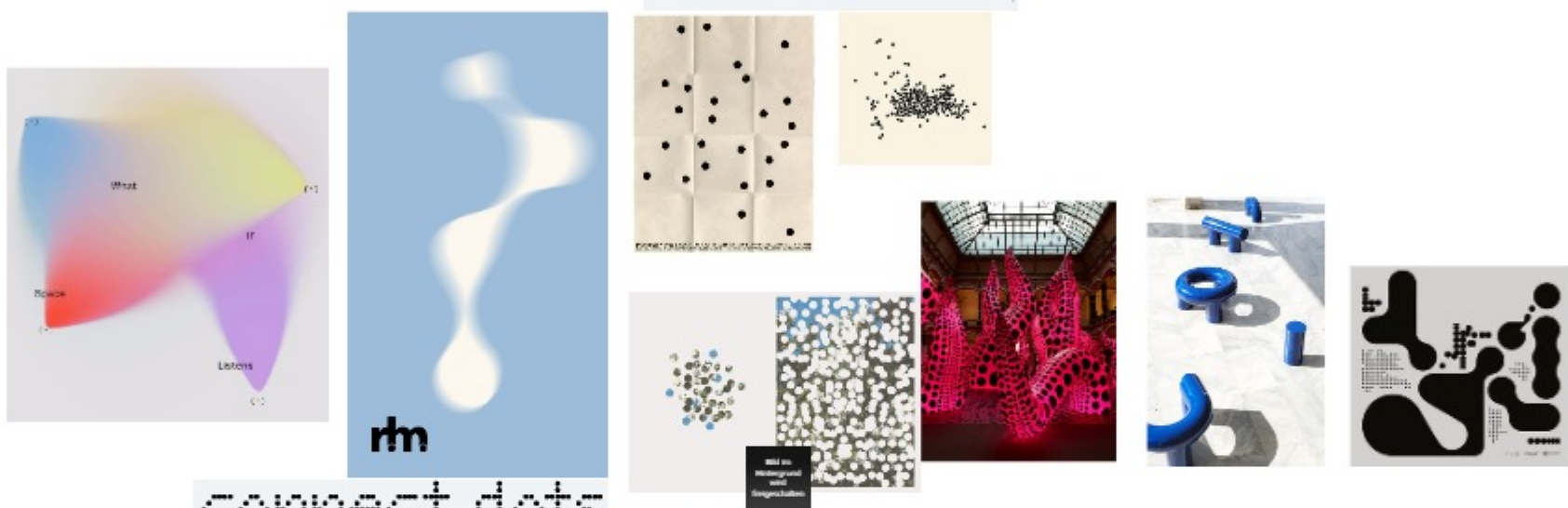
## **CRE:AI:TE**

Team CRE:AI:TE Zwischenpräsentation  
Zwischen Isolation und  
Kollektivismus: Wirksamkeit im  
Stadtbild





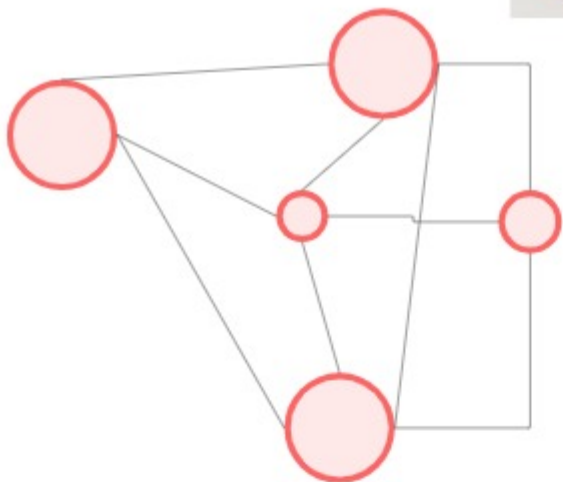
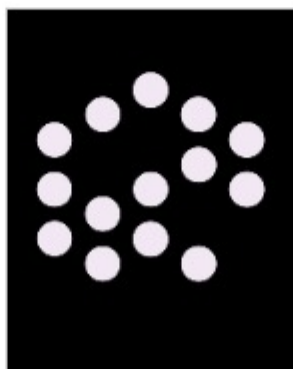
Dot to dot



connect dots



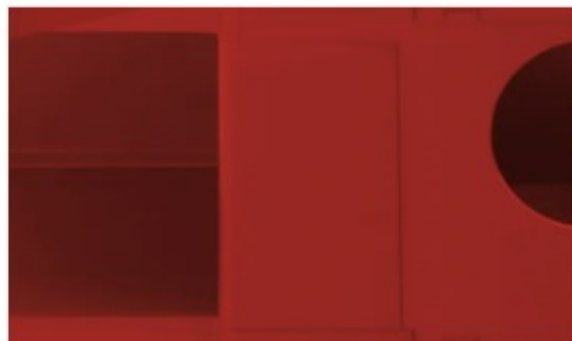
Todo+



## Material



## Farbe

Render  
Inspo