

FORSCHUNGSBERICHT 2020

HOCHSCHULE DER MEDIEN (HDM) STUTTGART

INSTITUT FÜR ANGEWANDTE FORSCHUNG (IAF)

IMPRESSUM

Forschungsbericht für das Jahr 2020

Herausgeber:

Hochschule der Medien

Nobelstraße 10

70569 Stuttgart

Tel. 0711/89 23-10

Fax 0711/89 23-11

info@hdm-stuttgart.de

www.hdm-stuttgart.de

Übersichtsseite zum Forschungsbericht 2020 Hochschule der Medien (HdM), Stuttgart

Verantwortlicher für den Bericht

Prof. Dr. Nils Högsdal
Prorektor für Innovation
hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711 8923- 2003

Ansprechpartner für Rückfragen

Alexandra Wenzel
wenzel@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711 8923-2614

FuE Leistungen 2020

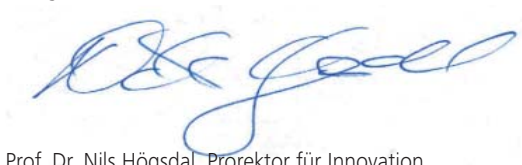
Drittmittel Kategorie 1	3.481.570,51 €
Drittmittel Kategorie 2	987.190,51 €
Drittmittel Gesamt:	4.468.761,02 €
Anzahl der Publikationen peer reviewed	28
Veröffentlichte Promotionsarbeiten	3
Sonstige wissenschaftliche Publikationen	127
Patentanmeldungen	3

Zahl der forschungsbezogenen Mitarbeiter/innen im Berichtsjahr

Die Zentrale des IAF bilden derzeit zwei Personen, wie bisher Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel M.A. (75% Stelle) und Marina Hudjec M.A. (50% Stelle).

Die Zahl der Forschungsmitarbeiter/innen an der HdM betrug zum 31.12.2020 80 (Köpfe) bzw. 59,01 (Vollzeitäquivalent).

Stuttgart, den 19.02.2021



Prof. Dr. Nils Högsdal, Prorektor für Innovation

INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort | 3
2. Allgemeine Entwicklung an der HdM | 5
 - 2.1 Entwicklung des IAF | 9
 - 2.2 Drittmittelentwicklung | 12
 - 2.3 Promotionsvorhaben | 13
 - 2.4 Forschungsleuchttürme der HdM | 15
3. Datenblätter zu Forschungsprojekten der Kategorie 1 | 39
4. Tabellenanhang | 109
 - 4.1 Wissenschaftliche Publikationen | 110
 - 4.2 Drittmittel mit direktem Forschungsbezug (Kategorie 1) | 122
 - 4.3 Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2) | 127
 - 4.4 Gesamtsumme aller Drittmittel | 128
 - 4.5 Promotionen | 130
 - 4.6 Abschlussarbeiten | 134
 - 4.7 Vorträge | 136
 - 4.8 Patente | 151

1. VORWORT

Das vergangene Jahr 2020 war kein normales Jahr. Es begann bereits unter schwierigen Vorzeichen. In einigen Branchen verschlechterten sich die wirtschaftlichen Aussichten deutlich, unsere Kollegen spürten dies daran, dass es schwieriger wurde Praxispartner für Anträge mit einer finanziellen Beteiligung zu finden. Anderen Hochschulen im Lande ging es nicht anders, so wurde beim Programm „Angewandte Künstliche Intelligenz“ nur zwei Verbände überhaupt gefördert und nur ein Bruchteil der Budgets des MWKs ausgeschöpft. Soweit war dies die Situation Ende Februar zum Ende des Wintersemesters 2019/20.

Danach ging es dann Schlag auf Schlag. Zuerst wurde eine wichtige Dienstreise nach China abgesagt. Anfang März waren Kollegen und Kolleginnen bereits im Flieger in die USA, als deren Konferenz abgesagt wurde und irgendwie schafften sie es gerade noch vor dem Lockdown rechtzeitig nach Stuttgart zurückkehren. Am 11.03. entschied die Landesregierung die Hochschulen bis auf Weiteres zu schließen und auch die forschenden Professorinnen und Professoren mussten aus dem Home-Office erst einmal ein virtuelles Sommersemester vorbereiten. Praxispartner und Ansprechpartner bei Projektpartnern und -trägern waren im Home-Office oder in Kurzarbeit. Somit konnten Anträge nicht weiterverfolgt werden und statt scheinbar sichere Bewilligungen kamen Abwesenheitsnotizen. Für uns wichtige Konferenzen und Messen wurden erst verschoben und dann im besten Fall „virtualisiert“ oder ganz abgesagt. Während dies bei einem jährlichen Rhythmus einfach ärgerlich ist, bedeutet es beispielsweise für die nur alle vier Jahre stattfindende DRUPA, dass eine ganze Generation wissenschaftlicher Mitarbeiter hier eben nicht mit der HdM teilnehmen kann. Hier könnte das Vorwort enden, mit einer Erklärung, besser noch einer Entschuldigung, warum das Jahr 2020 unter den vorigen Jahren lag, warum Vorträge nicht auf Konferenzen gehalten wurden, daraus keine Papers wurden, warum Drittmittelprojekte nicht abgewickelt werden konnten oder sich zumindest verzögerten.

Aber: es kam anders und so, wie unsere Kolleginnen und Kollegen alles daransetzten, dass das Sommersemester 2020 kein verlorenes Semester für unsere Studierenden war, so war auch das Jahr 2020 für die Forschung an der Hochschule der Medien kein verlorenes Jahr.

Gefühlt waren es unsere Doktoranden, welche als erste die Fühler ausstreckten und selbst Mitstreiter auf der ganzen Welt fanden, um sich in neuen Formaten untereinander auszutauschen. Statt einmal im Jahr trafen sie sich nun mindestens einmal im



Monat virtuell. Schnell wurden auch Konferenzen bis weit in den Herbst hinein digitalisiert und gaben den Forscherinnen und Forschern Planungssicherheit und ein gutes Gefühl, dass die Einreichung sinnvoll ist. Die aktive Teilnahme an internationalen Tagungen mit sonst prohibitiv teuren Kosten für Reisen und Unterkunft war

nun möglich. Die Anzahl der gehaltenen Vorträge auf wissenschaftlichen Veranstaltungen hat 2020 somit kaum gelitten und der Output in Form von Veröffentlichungen ist gegenüber dem Vorjahr sogar spürbar gestiegen.

Ab Juni öffnete die Hochschule langsam, Kollegen kehrten an Ihre Arbeitsplätze zurück und nutzten die Ruhe im Haus – die meisten Vorlesungen waren auf Big Blue Button und Zoom umgestellt – das Arbeiten an Projekten und neuen Anträgen sowie auch die Vernetzung untereinander profitierte davon. Insgesamt war 2020 gerade auch in den neuen Forschungsleuchttürmen von einer Zusammenarbeit über die Studiengänge und Fakultäten hinweg geprägt. Was folgte war ein wahres Feuerwerk an Anträgen im zweiten Halbjahr in hoher Qualität mit entsprechenden Bewilligungsquoten. Noch nie in der Geschichte der HdM konnte mit knapp 6 Millionen ein solches Volumen an neuen Drittmitteln akquiriert werden. Im Jahr 2020 liegen die harten, d.h. die laut AGIV-Kriterien anzuerkennenden Drittmittel, mit 3.481.570,51 Euro über dem langjährigen Durchschnitt. Auch das deutlich gestiegene Volumen wissenschaftlicher Publikationen ist erfreulich und ein Indikator der gestiegenen Forschungsaktivität. Die Bewilligung von Drittmitteln erfordert immer auch eine Portion Glück, Publikationen sind vor allem das Ergebnis harter Arbeit. Ein Dank somit an alle die – trotz aller Widrigkeiten und auch persönlicher Herausforderungen – dazu geführt haben, dass das Jahr 2020 für die Forschung an der HdM eben kein verlorenes Jahr war, sondern ein Jahr wichtiger Weichenstellungen für die kommenden Jahre. Neben den forschenden Kolleginnen und Kollegen geht somit vor allem auch mein Dank an die Kolleginnen im IAF, Alexandra Wenzel und Marina Hudjec.

Prof. Dr. Nils Högsdal

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG AN DER HDM

- 2.1 Entwicklung des IAF | 9
- 2.2 Drittmittelentwicklung | 12
- 2.3 Promotionsvorhaben | 13
- 2.4 Forschungsleuchttürme der HdM | 15

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG AN DER HDM

Die Corona-Pandemie zwingt die Hochschulen nach wie vor zur Vorsicht und Umsicht. Auch die HdM nimmt ihre Verantwortung ernst, um sich für den Schutz der Studierenden, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu engagieren. Um dem Virus an der Hochschule möglichst keine Chance auf Ausbreitung zu bieten und die Infektionsgefahr gering zu halten, wurde der Vorlesungsstart in diesem Jahr auf den 20. April 2020 verschoben. Das ist ein einmaliger Vorgang in der Geschichte der Hochschule. Diese Situation ist für alle neu und verändert in einer nie da gewesenen Dynamik unseren Alltag. Die Ansteckungsgefahr zwang uns, uns in kürzester Zeit neu zu organisieren: Gremiensitzungen sowie Prüfungen und Vorstellungsgespräche wurden abgesagt, Besprechungen durften nur noch virtuell stattfinden. Viele Events, von Infoveranstaltungen über wissenschaftliche Tagungen bis zu unserem Semesterhighlight - der MediaNight, konnten 2020 nur virtuell stattfinden. Zudem wurden unzählige Veranstaltungen, auf die sich die HdM mit hohem Aufwand vorbereitet hatte - wie bspw. die Leipziger Buchmesse, die Didacta, die fmx, das Trickfilmfestival sowie die Drupa -, leider abgesagt oder verschoben.

Da Hochschulen für Angewandte Wissenschaften besonders anwendungsbezogen lehren, stellt die Umstellung auf virtuelle oder gestreamte Lehrveranstaltungen eine besondere Herausforderung dar. Von der Planung des Semesterstarts, über den Launch von Lehrveranstaltungen oder die Durchführung von Vorlesungen, Seminaren und Übungen bis hin zum Abhalten von Prüfungen im Onlineformat, war ein hoher zusätzlicher planerischer und technischer Aufwand notwendig. Aufgrund der Pandemie fand das Sommersemester 2020 dann an der Hochschule der Medien (HdM) in Stuttgart erstmalig weitgehend digital statt. Außergewöhnliche Umstände erfordern außergewöhnliche Maßnahmen. Mit einer Initiative wollten Professoren der Stuttgarter Hochschule der Medien all jenen Studierenden bei finanziellen Sorgen schnell und unbürokratisch helfen, die wegen der Corona-Pandemie in Geldnot geraten sind. Initiator Udo Miltenberger, Professor für Betriebswirtschaftslehre und Dekan der Fakultät Kommunikation und Information startete eine Umfrage mit rund 430 teilnehmenden Studierenden, von denen rund 20 Prozent angaben, wegen der Coronakrise in Geldnöte geraten zu sein. Miltenberger fand mit seiner Idee Unterstützer unter Kollegen und Projektpartnern und so kamen innerhalb weniger Tage 10.000 Euro aus privaten Mitteln für einen Hilfsfonds zusammen. "Butter und Brot - für Studis in Not". Studierende, die wegen der Pandemie in finanzielle Schwierigkeiten geraten waren, konnten daraufhin einen Antrag stellen, um einmalig 500 Euro zu erhalten.

Ein ungewöhnliches Semester erforderte besondere Veranstaltungsformate. Aufgrund der Corona-Pandemie war die Verabschiedung der Absolventinnen und Absolventen des Sommersemesters 2020 in einer klassischen Feierstunde nicht möglich. Trotzdem wollte die HdM eine amüsante, ungewöhnliche Alternative bieten, damit der Studienabschluss dennoch gefeiert werden konnte. Die Zeugnisplatten wurden daher während einer Fahrt mit dem Auto, dem Fahrrad oder dem Motorrad an den HdM-Gebäuden vorbei an zwei Boxenstopps, in einem "Zeugnis Drive-Out" unter Einhaltung der Corona-Regeln im Freien übergeben.

Angesichts der auch in Herbst und Winter noch geltenden Abstandsregeln und Hygienevorschriften finden Lehrveranstaltungen auch im Wintersemester 2020/21 nur eingeschränkt an der Hochschule statt. Die HdM hat sich auch für die Zukunft auf eine Mischung aus Digital- und Präsenzlehre eingestellt – mit dem Schwerpunkt auf digitalen Angeboten, die, wann immer es vertretbar ist, mit Präsenzangeboten kombiniert werden können (v.a. für Labortätigkeiten und Studioproduktionen).

Die HdM steht nun vor der Aufgabe, an der Umsetzung der Lehre in den kommenden Semestern zu arbeiten, da in dem für einen längeren, aktuell noch nicht genau bestimmten Zeitraum die Präsenzlehre höchstwahrscheinlich nur eingeschränkt möglich sein wird. Im Sommersemester 2021 ist geplant, die Erstsemesterbegrüßung in der ersten Vorlesungswoche - wenn möglich - in Präsenz stattfinden zu lassen. Natürlich gibt es auch einen Plan B für ein virtuelles Format, sollte Präsenz nicht möglich sein. Das Sommersemester soll in zwei Teile geteilt werden. In den Monaten März und April sollen Lehrveranstaltungen zunächst grundsätzlich virtuell stattfinden. Die veränderten Rahmenbedingungen führen nun dazu, dass für jede Lehrveranstaltung eine neue Balance gefunden werden muss zwischen Inhalten, die sich die Studierenden durch Lektüre, Videos oder Übungsaufgaben selbst erarbeiten können und Inhalten, die in der Interaktion mit der/m Lehrenden und der Gruppe erarbeitet werden.

Neben vielen unvorhergesehenen Ereignissen gab es 2020 positive Nachrichten in Bezug auf die Zufriedenheit der Studierenden. Zum zweiten Mal in Folge wurde die HdM unter die Top Ten des "Beliebteste Hochschulen"-Rankings von StudyCHECK.de gewählt. Im deutschen Gesamtranking der beliebtesten Hochschulen und Universitäten schafft es die HdM auf den Platz 10 von 189 Hochschulen, bei den beliebtesten Hochschulen Deutschlands (108) rangiert die HdM auf dem 8. Platz. Von der Gesamtzahl der Studierenden hat über ein Zehntel bei Study-

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HdM

CHECK.de eine Bewertung für die HdM abgegeben. 95 Prozent würden ihre Hochschule weiterempfehlen.

Die Zahl der Studierenden ist in den letzten Jahren kräftig gestiegen. Die Zahl von 5000 Studierenden wurde überschritten, eingeschrieben in fast 30 Studiengängen. Da Absolventen der HdM in der Vergangenheit relativ schnell den Einstieg ins Berufsleben meistern konnten, aber mit der voraussichtlichen Rezession nach dem Corona-Lockdown im Sommer 2020 ihre Möglichkeiten beschränkter sein werden, erhöht die HdM zum Wintersemester 20/21 die Anzahl der Studienplätze für ihre Masterangebote um rund 25 Prozent im Vergleich zum letzten Wintersemester.

Die Bandbreite der Studieninhalte der HdM reicht von Druck/Verpackung über audiovisuelle Medien und Informationsmanagement, Werbung oder Medienproduktion bis hin zur Medienwirtschaft. Die Studienangebote sind bei Studienbewerbern nach wie vor sehr gefragt. Zum Sommersemester 2020 sind 3273 Bewerbungen für 500 Studienplätze in 13 Bachelorstudiengängen eingetroffen. Die Bewerberzahlen spiegeln die hohe Zufriedenheit wider und zeigt, dass die Hochschule mit ihren Lerninhalten gut aufgestellt ist. Das Thema Medien im Zusammenhang mit der Digitalisierung „zieht“ in allen Branchen.

Als Bildungs- und Forschungseinrichtung verfolgt die HdM das Ziel, Ansprechpartner für Themen der Digitalisierung für Wirtschaft, Gesellschaft und Politik zu sein, sowie anwendungsorientierte Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen der Digitalisierung zu entwickeln. Das frühe Einsetzen der Digitalisierung in vielen Medienbereichen, die Notwendigkeit zu interdisziplinärem Arbeiten und die notwendige Suche nach neuen Geschäftsmodellen haben an der HdM frühzeitig entsprechende Kompetenzen entstehen lassen.

Als eine der ersten Umsetzungsmaßnahmen wurde ein Kompetenzzentrum für digitale Barrierefreiheit gegründet. Das Kompetenzzentrum unterstützt Professoren und Professorinnen sowie Beschäftigte der HdM bei der Umsetzung von Barrierefreiheit in Lehre, Kommunikation und Verwaltung. Dies geschieht in Kooperation mit bestehenden Hochschuleinrichtungen und durch praktische Maßnahmen der Bewusstseinsbildung, der Schulung, des Community-Aufbaus sowie durch die Betreuung studentischer Projekte. Darüber hinaus bietet das Kompetenzzentrum Dienstleistungen für andere Hochschulen an, um diese bei der Umsetzung von Barrierefreiheit zu unterstützen. Zum Team des Kompetenzzentrums zählen Prof. Dr. Gottfried Zimmermann aus dem Studiengang Mobile Medien, Dr. Birgit Siebrasse aus dem

Informationszentrum IT der HdM sowie Sebastian Koch, eingeschrieben im Masterstudiengang Computer Science and Media. Die HdM wurde im März 2020 als erste Hochschule in den BITV-Test-Prüfverbund aufgenommen. Damit ist die HdM eine von aktuell 16 anerkannten Prüfstellen, die den entwicklungs begleitenden und abschließenden BITV-Test durchführen darf. Das BITV-Testverfahren wird für die umfassende und zuverlässige Prüfung der Barrierefreiheit von Websites und Webanwendungen eingesetzt und dient der Qualitätssicherung bei der Entwicklung und Überarbeitung von Websites und Webanwendungen.

Die HdM besteht aus den drei Fakultäten Druck und Medien, Electronic Media sowie Information und Kommunikation. In diesem Jahr geht die HdM zum Wintersemester 2021 mit sechzehn akkreditierten Bachelor- und acht akkreditierten, konsekutiven sowie sechs Teilzeit-Master-Programmen an den Start.

Zum Wintersemester 2020/2021 startet außerdem die neue Vertiefungsrichtung Sportkommunikation im Master Crossmedia Publishing & Management. Sie bietet den Absolventen die Möglichkeit, sich für eine weitere Branche zu spezialisieren, in der die Kommunikation, vor allem durch Social Media und die Digitalisierung, eine große Bedeutung erlangt hat. Neben der schon bestehenden Vertiefung Publishing haben Studierende nun die Möglichkeit, fundiertes Wissen in Sportmarketing und Sportökonomie sowie die Grundlagen des Sport- und Kommunikationsrechts zu erlernen. Weitere Chancen zur Spezialisierung bieten zudem ein breites Wahlangebot aus Themen der Management- sowie der Unternehmensführung, aber auch aktuelle Lehrangebote wie Medientraining oder E-Sports. Für die Vertiefungsrichtung stehen zehn Studienplätze zur Verfügung.

Bachelorstudiengänge

1. Audiovisuelle Medien (B.Eng.)
2. Crossmedia-Redaktion/Public Relations (B.A.)
mit den Vertiefungsrichtungen: Crossmedia-Redaktion, Public Relations, Sportkommunikation
3. Deutsch-Chinesischer Studiengang Medien und Technologie (B.Eng.)
4. Informationswissenschaften (B.A.)
5. Informationsdesign (B.A.)
6. Integriertes Produktdesign (B.A.)
7. Mediapublishing (B.A.)
8. Medieninformatik (B.Sc.)
9. Medienwirtschaft (B.A.)
10. Mobile Medien (B.Sc.)
11. Online-Medien-Management (B.A.)
12. Wirtschaftsingenieurswesen Medien (B.Sc.)
13. Print Media Technologies (B.Eng.)
14. Verpackungstechnik (B.Eng.)
15. Werbung und Marktkommunikation (B.A.)
16. Wirtschaftsinformatik und digitale Medien (B.Sc.)

Masterstudiengänge

Konsequente Masterstudiengänge

1. Audiovisuelle Medien (M.Eng.)
2. Computer Science and Media (M.Sc.)
3. Crossmedia Publishing & Management (M.A.)
4. Media Research (M.A.)
5. Medienmanagement (M.A.)
6. Packaging Development Management (M.Sc.)
7. Unternehmenskommunikation (M.A.)
8. Wirtschaftsinformatik (M.Sc.)

Berufsbegleitende Masterstudiengänge

1. Data Science and Business Analytics (M.Sc., berufsbegleitend)
2. Business Management (berufsbegleitend, M.B.A)
3. Intra- und Entrepreneurship (techn., Master, berufsbegleitend)

Zusätzlich zu den berufsbegleitenden Masterstudiengängen werden auch Einzelmodule mit Hochschulzertifikat angeboten:

1. Data Science and Business Analytics
2. Digital Innovation
3. Bibliotheks- und Informationsmanagement

2.1 Entwicklung des IAF

Mit dem vorliegenden Forschungsbericht informiert die zentrale Einrichtung zur Koordination von Forschung und Entwicklung an der HdM – das Institut für Angewandte Forschung (IAF) – über die Forschungsschwerpunkte und deren Aktivitäten im Jahr 2020.

Europäische und nationale Forschungsförderungsprogramme fokussieren gesellschaftliche Herausforderungen und wollen Lösungen großer globaler Fragestellungen unterstützen. Eine aktuell in der Wissenschaft reflektierte Herausforderung ist die Digitale Transformation. Die adressierten Themen „Big Data“, „Business Intelligence“, „Social Media“ sowie „Künstliche Intelligenz“ (KI) und deren wirtschaftlichen, sozialen und ethischen Perspektiven zeigen sich in neuen Projekten, die im Berichtszeitraum mit interdisziplinär ausgerichtetem Ansatz und vor allem anwendungsorientiert beforscht werden. Auch zu weiteren aktuellen Fragestellungen wie beispielsweise in den Themenbereichen Mobilität, innovative Technologien der Drucktechnik, Umwelt und Nachhaltigkeit werden europäische und nationale Projekte bearbeitet. Zukünftig soll eine Intensivierung der Beteiligung der HdM an den Schwerpunkten von Horizon Europe und des European Green Deals angestrebt werden.

Ein weiterer Indikator für die Breite der Forschung an der Hochschule der Medien ist das Ergebnis der Neuausschreibung der Forschungsleuchttürme. Mittlerweile erfüllen zehn Institute die intern festgelegten Kriterien, die sich an denen der AG-IV orientieren.

An die bisherige erfolgreiche Entwicklung der Forschungsaktivitäten der HdM konnte im aktuellen Berichtszeitraum angeknüpft werden. Durch eine Aufstockung des BMWi wird das Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability Unternehmen die Potenziale der KI allgemein und für die unternehmensspezifischen Prozesse und Produkte speziell vermitteln und diese mit praxisnahen technischen und methodischen Beispielen (Demonstratoren) veranschaulichen. Die Verlängerung des deutschlandweiten Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrums „Usability“ wurde ebenfalls bis Ende 2022 bewilligt.

Vor nun über einem Jahr wurde das "Institute for Applied Artificial Intelligence" (IAAI) gegründet, als fakultätsübergreifende Plattform für Lehre, Forschung und Wissenstransfer im Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI oder AI von Artificial Intelligence). Dahinter stehen über 30 Professoren, Wissenschaftler und Doktoranden, die in 15 Projekten daran arbeiten, anwendungs-

orientierte Forschung sowie gesellschaftliche Fragestellungen umzusetzen.

Im Institut konnten bereits mehrere Vorhaben initiiert werden. Beispielsweise ist im November 2019 das "KI-Trainer Projekt" im IAAI gestartet. Dabei handelt es sich um ein Programm, mit dem kleine und mittlere Unternehmen dabei unterstützt werden, Anwendungsmöglichkeiten Künstlicher Intelligenz kennenzulernen und auszuprobieren. Denn als Teil des „Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrums Usability“ bietet das IAAI eine einzigartige Möglichkeit, technische Unterstützungsmaßnahmen zur Entwicklung von KI mit der Gestaltung der Mensch-KI-Interaktion zu kombinieren. Mittelständische Unternehmen können nicht nur technische Fragen der KI erörtern, sondern auch wie Digitalisierung menschenzentriert gestaltet werden kann.

Ein weiteres Vorhaben beschäftigt sich mit einer KI, die das Thema der Meinungsvielfalt thematisiert. Gerade in unsicheren Zeiten wie diesen, wo die Corona-Verschörungen wie wilde Triebe sprießen, kann mit einer KI bestens gegengesteuert und die Suche nach seriösen Informationen unterstützt werden.

Die hochdynamische technologische Entwicklung in der Gesellschaft macht es erforderlich, die für den Sachbeweis eminent wichtige Kriminaltechnik immer auf dem neuesten Stand zu halten. Deshalb hat das Ministerium für Inneres, Digitalisierung und Migration für die Verbesserung der Auswertemöglichkeiten für das Kriminaltechnische Institut des Landeskriminalamts 6,5 Millionen Euro bereitgestellt. Rund 1,02 Millionen fließen davon in ein Forschungsprojekt zur Dokumentenuntersuchung. Mit dem Kriminaltechnischen Institut des LKA Baden-Württemberg als Partner wird im Forschungsprojekt DOKIQ (Dokumentenuntersuchungssoftware) untersucht, welche Möglichkeiten sich bei der automatisierten und intelligenten Fälschungserkennung mittels KI bieten und wie dieses Know-how für die Polizeiarbeit nutzbar gemacht werden kann.

Zu den Schwerpunkten des IAAI zählt zudem der Wissenstransfer und die Unterstützung von KI-Start-ups. Mit dem Bundesverband Deutscher Startups e.V und dem Tech Incubator der Deutschen Telekom „hubraum“ wurde der AI Start-up Report 2020 ins Leben gerufen. Er liefert wertvolle Erkenntnisse zur KI Start-up Landschaft in Deutschland und zeigt Unternehmen bisher unbeachtete Nutzungsszenarien von künstlicher Intelligenz auf. Diese wird für einen bedeutenden Teil der Wachstumsunternehmen in Deutschland eine zentrale Rolle spielen.

Neben Studium und Lehre ist die angewandte Forschung eine zentrale Säule der HdM. Im IAF werden alle Aktivitäten im Bereich Forschung gebündelt und eine Schnittstelle für Partner aus Wirtschaft und Gesellschaft geboten. Alle forschenden und forschungsinteressierten Professorinnen und Professoren sind Mitglied im IAF. Ihre Forschungsthemen sind fachlich in den Forschungsschwerpunkten oder Leuchttürmen der HdM eingebunden bzw. verankert.

Das Dachinstitut des IAFs bietet einen umfassenden Forschungs-service an, angefangen bei der Unterstützung der Ideenentwicklung, proaktiver Forschungsförderung, Beratung bei der Antragsstellung über die Vertragsberatung bis hin zur Vertragsgestaltung und Drittmittelabwicklung. Das Institut trägt außerdem zur interdisziplinären Vernetzung von Wissenschaftlern bei. Diese interdisziplinären Forschungsverbünde, in denen jeweils mehrere Professoren mit weiteren Forschungseinrichtungen oder Unternehmen der Wirtschaft national und international zusammenarbeiten, sollen das Forschungsprofil der Hochschule schärfen und die Sichtbarkeit der Forschungskompetenz nach außen verbessern. Für die Forscher gilt in besonderem Maße, was inzwischen von allen Bereichen gefordert wird: Sie müssen neue Forschungsrichtungen anstoßen und sich dabei auch mit anderen Disziplinen vernetzen.

2020 wurden zehn profilbildende Forschungsschwerpunkte („Leuchttürme“) definiert:

1. Creative Industries & Media Society (CREAM)
2. Information Experience and Design Research Group (IXD)
3. Innovative Anwendungen der Drucktechnik (IAD)
4. Kooperatives Promotionskolleg Digital Media
5. Responsive Media Experience (ReMex)
6. Interaction Design and User Experience (IDUX)
7. Learning Research Center
8. Institut für Games
9. Institute for Applied Artificial Intelligence" (IAAI)
10. Institut für Digitale Ethik (IDE)

Im Gesamten wurden für das Jahr 2020 105.000 EUR aus internen Mitteln an die Leuchttürme vergeben. Die Leuchttürme wurden dabei in die Kategorien mit einem Förderanspruch von 5.000 EUR, 10.000 EUR und 15.000 EUR eingeteilt. Das Ergebnis setzt sich wie folgt zusammen (die jeweiligen Sprecher in Klammern gelistet):

- 5.000 EUR gingen jeweils an
 - Digital Media (Prof. Dr. Eberhardt)
 - Learning Research Center (Prof. Dr. Stang)
- 10.000 EUR gingen jeweils an:
 - Remex (Prof. Dr. Zimmermann)
 - AD (Prof. Dr. Hübner)
 - Cream (Prof. Dr. Engstler)
 - IDX (Prof. Dr. Engeln, Prof. Dr. Scheible)
 - Institut für Games (Prof. Dr. Martin Fuchs, Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn)
- 15.000 EUR gehen jeweils an IAAI, IXD, DECIDE:
 - IXD (Prof. Dr. Burmester)
 - IAAI Prof. Dr. Maucher
 - IDE (Prof. Dr. Grimm, Prof. Dr. Keber, Prof. Dr. Müller, Prof. Dr. Zöllner)

Die weitere Förderung für das Jahr 2021 hängt von den Ergebnissen des neuen Hochschulfinanzierungspakts ab. In der Forschungslandkarte der deutschen Rektorenkonferenz ist die HdM weiterhin mit den Feldern „Medientechnik“ und „Wirtschafts- und Sozialwissenschaften der Medien“ vertreten.

In vier Forschungsschwerpunkten des BW-CAR ist die HdM mit insgesamt fünf Kollegen vertreten. Die Professoren Michael Burmester und Martin Engstler vertreten als stellvertretende Sprecher die Forschungsschwerpunkte Mensch-Technik-Interaktion (MIT) bzw. Management, Innovation und Gesellschaft (MIG). Die Forschungsschwerpunkte des BW-CAR sind an nationalen und internationalen Forschungsstrategien ausgerichtet und bieten den Mitgliedern ein qualitätsgesichertes Forschungsumfeld mit signifikanter fachlicher Breite und disziplinärer Tiefe.

Für das Jahr 2020 wurden wiederholt Mittel für die Forschungsförderung bereitgestellt und für die Instrumente der internen Forschungsförderung eingesetzt. Dazu gehören neben den oben erwähnten Angeboten unter anderem die an die Professoren verteilten „Bonusmittel“. Mit dem Bonuspunktesystem sollen herausragende Leistungen und besonderes Engagement, die über das selbstverständlich zu erwartende Maß hinausgehen, gewürdigt und belohnt werden; dazu zählen insbesondere Anstrengungen in der Forschung.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Für die Art von Leistungen aus dem Jahr 2019 wurden in 2020 insgesamt 170.842 EUR sog. Bonusmittel an die Professoren und Professorinnen vergeben.

Die Forschungsstärke der landesweiten Hochschulen wird jährlich auf Basis des Kriterienkatalogs der AG IV ermittelt und final in einer Kennzahlen-Rangliste dargestellt. Die HdM hat bei der Bewertung des Forschungsjahresberichts 2019, in der diese Kennzahl einfließt, den Kennwert 5,02 erreicht (Vorjahr 6,20). Die eingeworbenen Drittmittel summieren sich 2020 auf 3.481.570,51 Euro, die an die AG IV gemeldet werden. In 2019 wurde die Summe von 3.222.888 Euro erreicht (anerkannte Drittmittel mit ausschließlichem Forschungsbezug) Im Jahr 2018 betragen die Drittmitteleinnahmen der HdM für die Forschung 3.617.654 Euro; im Jahr 2017 waren es 3.231.636 Euro.

Neben der Definition von zehn Forschungsleuchttürmen umfasst das IAF nach dem Stand vom 30. Dezember 2020 noch weitere kleinere, weitgehend selbstständige Arbeitsbereiche, die keinem Leuchtturm angehören:

1. Computer Assisted and Generated Imagery (CGI)

Prof. Dr. Bernhard Eberhardt

2. Enterprise Information Management (EIM)

Prof. Dr.-Ing. Thorsten Riemke-Gurzki, Prof. Dr. Ing. Arno Hitzges

3. Institut for Cyber Security

Prof. Dr. Dirk Heuzeroth, Prof. Dr. Judith Papadopoulos, Prof. Dr. Roland Schmitz, Prof. Dr.-Ing. Joachim Charzinski, Prof. Walter Kriha, Prof. Dr. Christoph Kunz, Prof. Dr. Tobias Keber

4. Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK)

Prof. Dr. Richard Stang

5. Institut für angewandte Narrationsforschung (IANA)

Prof. Dr. Michael Müller, Prof. Jörn Precht, Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Stephen Lowry, Prof. Stuart Marlow, Prof. Boris Michalski, Prof. Dr. Eva Stadler

6. Institut für empirische Medien- und Kommunikationsforschung (IeMuK)

Prof. Christof Seeger

7. Institute for Mobility and Digital Innovation

Prof. Dr. Wolfgang Gruel, Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Prof. Dr. Arnd Engeln, Prof. Dr. Uwe Eisenbeis

8. Institut für qualitative Medien- und Innovationsforschung (IQ)

Prof. Dr. Boris Kühnle (bis 2020), Prof. Dr. Burkard Michel,

Prof. Dr. Lars Rinsdorf, Prof. Dr. Oliver Zöllner

9. Institut für Qualitätsmanagement und Organisationsentwicklung in Bibliotheken und Hochschulen (IQO)

Prof. Dr. Mathias Hinkelmann, Prof. Cornelia Vonhof

10. Internationales .Recht .Medien .Informationen (IRMI)

Prof. Dr. Michael Veddern, Prof. Dr. Tobias Keber

11. Visual Media Lab

Prof. Stefan Grandinetti, Prof. Katja Schmid, Prof. Boris Michalski, Prof. Ursula Drees, Prof. Jan Adamczyk

12. Zentrum für innovative Lehr- und Lernmethoden und Managementsimulationen

Prof. Dr. Heinrich Witting, Dr. Hartmut Rösch

Neben der Finanzierung der Stellen für eine IAF-Mitarbeiterinnen (1,25 Stellen) wurden rund 65.000 € für Anschubstellen aus dem Haushalt zur Verfügung gestellt. Die Stelle der Forschungsreferentin (75%) wird wie bisher von Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel M.A. besetzt. Zusätzlich wird das IAF durch Marina Hudjec (50% seit Oktober 2019) verstärkt.

Die Entscheidung über die Verteilung der Mittel für die Anschubstellen wurde wie folgt getroffen:

2020 wurde eine Anschubstelle im Wert von 20.000 EUR an das Institut für Digitale Ethik (IDE) vergeben, mit der Bedingung einen Eigenanteil beizusteuern, bzw. die Leuchtturmgebühren dafür zu nutzen. Außerdem wurde ein konkretes Projekt von Judith Papadopoulos (Information Experience and Design Research Group (IXD)) mit einer 20%-Stelle zur Unterstützung gefördert.

Die meisten Personalstellen für Forschungsarbeiten im Rahmen des IAF werden aus den eingeworbenen Drittmitteln finanziert. Mit leichten Fluktuationen durch auslaufende Verträge und Neueinstellungen waren im IAF in 2020 rund 80 Personen bzw. 59,01 Vollzeitäquivalente (Stand Dezember 2020) als wissenschaftliche Mitarbeiter angesiedelt. Die Mehrzahl der Stellen ist also drittmittelfinanziert.

Detaillierte Beschreibungen der Forschungsinhalte sind den nachfolgenden Berichten (Kapitel 2.4) der zehn Leuchttürme der HdM-Forschung zu entnehmen.

2.2 Drittmittelentwicklung

Das IAF hat sich an der HdM als feste Größe etabliert; was nicht zuletzt dem Land Baden-Württemberg zu verdanken ist, das das IAF regelmäßig mit einer Grundförderung von 65.000 € pro Jahr ausstattet. Die konsequente Weiterführung der Aktivitäten des IAF setzt allerdings gerade diese projektunabhängige und strukturell wichtige Förderung voraus.

Die projektbezogene Forschung stützt sich zu einem eher geringen Teil auf Haushaltsmittel der HdM und zum größten Teil auf eingeworbene Drittmittel.

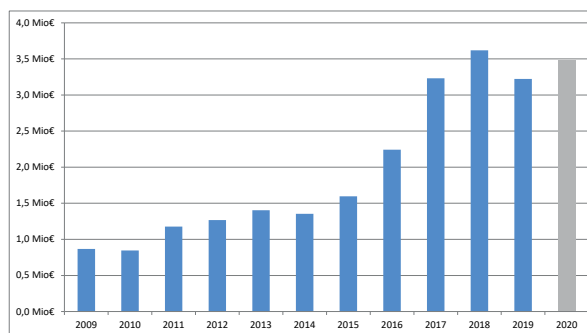
Im Berichtsjahr 2020 betragen die Drittmitteleinnahmen der HdM für die Forschung: **3.481.570,51 €** (Drittmittel mit ausschließlichem Forschungsbezug).

Die oben genannte Summe von **3.481.570,51 €** gibt die Auffassung der HdM wieder; deren Anerkennung von der Gutachtergruppe „AG IV“ steht noch aus.

Die von Angehörigen des IAF eingeworbenen und von der AG IV als Forschung anerkannten Drittmittel entwickelten sich über die Jahre wie folgt:

Jahr	Summe	in Mio. Euro
2009	867.000 €	0,867
2010	846.000 €	0,846
2011	1.177.000 €	1,177
2012	1.267.700 €	1,268
2013	1.402.500 €	1,403
2014	1.353.903 €	1,354
2015	1.597.174 €	1,597
2016	2.241.825 €	2,242
2017	3.231.636 €	3,232
2018	3.617.654 €	3,618
2019	3.222.888 €	3,223
2020	3.481.571 €	3,482

Forschungsmittel nach AG IV



Der Betrag für 2020 ergibt sich erst durch die Auswertung des vorliegenden Berichts; nach Auffassung der HdM müsste er über den Ergebnissen der Vorjahre liegen.

Die Summe der sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug belief sich in 2020 auf **987.190,51 €**. Dadurch ergibt sich die absolute Summe der Drittmittel mit ausschließlichem und indirektem Forschungsbezug von **4.468.761,02 €**.

Bei der Bestimmung der Deputatsnachlässe als Anreiz für Professoren, sich verstärkt der Forschung zu widmen, kommt die HdM dem forschenden Personal weiterhin entgegen. Auf Grund der Zahlen für 2019 und nach den Vorgaben der einschlägigen ministeriellen Erlasse wurden 2020 insgesamt 208 SWS (d.h. 104 SWS pro Semester) Deputat den Forschungszwecken gewidmet.

2.3 Promotionsvorhaben

Dissertationen an der HdM erfolgen in Kooperation mit Hochschulen im In- und Ausland. Unter den verleihenden Institutionen sind unter anderem die University of the West of Scotland (UWS), die Universitäten Tübingen und Stuttgart, die gemeinsam mit der HdM das Promotionskolleg Digital Media anbieten, sowie beispielsweise die Universität Passau, die Universität Swansea, die Exeter University oder die Linköping University (Schweden), die kooperative Promotionen mit der HdM anbieten.

Derzeit sind im kooperativen Promotionskolleg mit den Universitäten Stuttgart und Tübingen die unten aufgeführten laufenden Promotionen in Bearbeitung oder wurden bereits erfolgreich beendet. In Klammern sind die Hochschulen genannt, an denen die Kollegiaten ihren Master- oder Diplomabschluss erhielten und wo ihr derzeitiger Arbeitsplatz eingerichtet ist (VIS & VisUS sind Institute der Universität Stuttgart).

- **Jan Fröhlich** (HdM, HdM) Promotion am 13.12. 2017, High dynamic range Imaging and wide color gamut
- **Lena Gieseke** (Univ. Georgia, VisUS), Promotion am 05. November 2018 inzwischen Professur für „bildorientierte Medientechnologien“ an Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, Bildbasierte Erstellung Szenenrepräsentationen
- **Sebastian Herholz** (Uni Tü), Promotion erfolgt im Sommer 2021, Using parametric models for efficient light transport importance sampling
- **Markus Huber** (Uni Tü, VisUS), Promotion erfolgte am 5.2.2018, Methods for interaction and goal-oriented creation of physics based animations
- **David Körner** (TU Dresden, HdM, VisUS), Promotion erfolgt im Sommer 2021, Advanced methods in lighttransport simulation
- **Dr. rer.nat. Robert Krüger** (HS RT, VIS), Promotion erfolgte am 19.6.2017, Visual Analytics of Human Mobility
- **Dieter Morgenroth** (HdM, HdM), Promotion erfolgt im Herbst 2021, Rendering of small scale effects of fluid surfaces
- **Patrick Bader** (HdM, Vis) See-through displays, Start-Up, Promotion abgebrochen
- **Bernfried Runow** (HdM, HdM), Beamforming mit koinzidenten Mikrofonarrays
- **Valentin Schwind** (HdM, VIS), Promotion erfolgte am 5.7.2018, The uncanny valley in human-computer interaction – extent, impacts, and applications

Teilnehmer der zweiten Phase des Promotionskollegs:

- **Jieen Chen** (Univ. Jena, Uni Tü), Promotion erfolgt im Sommer 2021, Photonics programmable optics for computational photography
- **Stefan Reinhardt** (HdM, HdM), Promotionsprüfung erfolgte am 11.12.2020, Simulation von Fluiden insbes. Smoothed Particle Hydrodynamics
- **Mathias Schickel** (Uni Tü, Uni Tü) Generatives statistisches Volumenmodell des menschl. Körpers
- **Andreas Karge** (HS Köln, HdM) Farbkorrekturverfahren von Bildaufnahme- und Bildwiedergabegeräten
- **Holger Schmidt** (HdM, HdM) Eyetracking – Echtzeit Adaptionen und Evaluierung von Mediendaten, Promotion 2020 abgebrochen.
- **Rufat Rzayev** (Uni S, VIS) Context sensitive memory enhancement using sensory augmentation
- **Jonathan Ziegler** (HdM, HdM) Dissertation eingereicht wird voraussichtlich Sommer 2021 erfolgen, Beamforming mit koinzidenten Mikrofonarrays
- **Lingamenemi Ragavendra** (Uni S, HdM) smart kitchen, Promotion abgebrochen
- **Benjamin Wollet** (HdM, HdM) Visualisierung und Kompression großer Datenmengen
- **Tim Krake** (HdM, HdM) Dynamic Mode Decomposition – Theorie und Anwendung in der Visualisierung
- **Tobias Ableitner** (HdM, HdM) Interaktionsmöglichkeiten für Orthesen in der Rehabilitation, Promotion wird 2021 erfolgen.

Weiterhin hat die HdM mit der University of the West of Scotland (UWS) mit Hauptsitz in Paisley einen Vertrag zur Kooperation abgeschlossen. Die UWS erkennt Master-Grade und Diplome deutscher Fachhochschulen als Zugangsberechtigung zu ihrem PhD-Studium an. Die Betreuung der Arbeit wird von mindestens einem Professor der HdM und der UWS gemeinsam geleistet. Die Fächerspektren von HdM und UWS decken sich in weiten Teilen, aber nicht vollständig.

2014 wurde an der HdM ein weiteres Abkommen unterzeichnet, das kooperative Promotionen an der HdM in Zusammenarbeit mit der Swansea University in Großbritannien auf eine vertragliche Basis stellt. Es soll die Mobilität in Forschung und Lehre fördern sowie das Promotionsangebot der HdM auf Dauer bereichern. Das Programm ermöglicht auch Akademikern, die ihren Abschluss an einer Hochschule für Angewandte Wissenschaften

gemacht haben, die Krönung ihres Studiums mit einer Doktorarbeit. Als Titel wird der PhD verliehen, der weltweit zu den renommiertesten gehört. Das Abkommen hat seine Wurzeln im Bereich Druck und kam über Forschungsverbindungen zwischen Prof. Dr. Gunter Hübner vom Studiengang Druck- und Medientechnologie (HdM) und Prof. Tim Claypole (Swansea University) zustande.

Darüber hinaus kooperiert die HdM auf bestimmten Fachgebieten mit anderen deutschen und ausländischen Universitäten. Die HdM betrachtet die Promotionsmöglichkeit als einen wesentlichen Fortschritt bei der Entwicklung ihrer Forschungskultur und unterstützt ihre Promotionsstudenten, zum Beispiel durch Entgegenkommen bei der Organisation der Arbeitszeit oder beim Verzicht auf ihren Anteil an den Semestergebühren der UWS.

Ein weiterer Weg zur Promotion ist das DFG-Graduiertenkolleg 1681/2 „Privatheit und Digitalisierung“. Dort haben Masterabsolventen die Möglichkeit, in geistes-, kultur- sowie rechtswissenschaftlichen Fachgebieten zu promovieren. Während ihrer Promotion werden die Doktoranden von einem Professor oder einer Professorin der Universität Passau sowie einem Leitungsmitglied des IDEs betreut. Initiatorin der Promotionskooperation ist Prof. Dr. Petra Grimm. Die Leiterin des Instituts für Digitale Ethik betreut selbst einige Doktoranden an der Partneruniversität. Neben dem persönlichen Netzwerk hat auch die Attraktivität der HdM dazu geführt, dass sich die Universität Passau für die Zusammenarbeit mit der HdM entschieden hat.

Zurzeit werden insgesamt 47 Promotionen in Zusammenarbeit bearbeitet.

Für die HdM ergibt sich aus diesen Kooperationen eine ganze Reihe von Vorteilen. Ihre Absolventen erhalten an der HdM eine echte Perspektive hinsichtlich einer weitergehenden wissenschaftlichen Ausbildung. Die Hochschule kann sich auf diesem Weg einen eigenen, hochqualifizierten wissenschaftlichen Nachwuchs aufbauen. Die Möglichkeit zur Promotion steigert außerdem die Motivation der meist drittmittelfinanzierten Projektmitarbeiter erheblich.

Drei Promotionen von HdM-Angehörigen wurden im Jahr 2020 erfolgreich abgeschlossen. Die Promotion erfolgte teilweise im Vorjahr werden aber in diesem Bericht aufgeführt, da sie erst später veröffentlicht wurden.

Jansen, V. (2020): *Publication Practice and the Perception of British and Irish Literature in the Former German Democratic Republic Between 1949 and 1989*, Loughborough University, Loughborough, 435 Seiten
<https://doi.org/10.26174/thesis.lboro.11663862.v1>

Menz, L. (2020): *Intelligent Charging Strategies for Battery Electric Vehicles*, University of Exeter, Exeter UK, 213 Seiten
<http://hdl.handle.net/10871/121187>

Voigt, P. (2020): *Die räumliche Anwendbarkeit der EU Datenschutz-Grundverordnung auf Auftragsverarbeiter im Drittland*, Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, OlWIR-Verlag, Oldenburg, 269 Seiten
<http://olwir.de/?content=reihen/uebersicht&sort=zi-wire&isbn=978-3-95599-071-8>
ISBN: 978-3-95599-071-8

2.4 Forschungsleuchttürme der HdM

CREATIVE INDUSTRIES AND MEDIA SOCIETY (CREAM)

Prof. Dr. Andreas Baetzgen (WM, bis Ende SS 2020), Prof. Dr. Uwe Eisenbeis (MW), Prof. Dr. Martin Engstler (WI, Leitung CREAM), Prof. Dr. Nils Högsdal, Prof. Dr. Boris Kühnle (MW, bis Ende WS 19/20), Prof. Dr. Christoph Kunz (WI), Prof. Dr. Burkard Michel (WM), Prof. Holger Nohr (WI), Prof. Dr. Lars Rinsdorf (CR), Viktoria Heinzel (M.A./ Wissenschaftliche Mitarbeiterin)

Die Creative Industries sind ein wichtiges wirtschaftspolitisches Thema und stellen ein interdisziplinäres Feld aus Ökonomie, Gesellschaft, Kultur, Politik und (digitaler) Technologie dar. Daher setzen sie einen inter- bzw. auch transdisziplinären Forschungs- und Projektansatz voraus, wie ihn CREAM inhaltlich und personell verfolgt.

Der Forschungsleuchtturm Creative Industries & Media Society (CREAM) möchte für die HdM die digitale Transformation von Ökonomie und Gesellschaft aus Sicht der Kreativwirtschaft und der Mediengesellschaft interdisziplinär und anwendungsorientiert forschend begleiten, aktiv Impulse geben und damit mitgestalten. Im Hinblick auf die Mediatisierung von Gesellschaft, Wirtschaft und Industrie werden die Creative Industries (CI) als Treiber und „Spill-over“-Instrument für die digitale Transformation und „Enabler“ für die gesellschaftliche Diffusion und Annahme angesehen. Deshalb werden die Kreativ- und Medienwirtschaft bei Forschungsarbeiten als ökonomischer und gesellschaftlicher Faktor auf Produkt-, Unternehmens- und Marktebene untersucht. Darüber hinaus ist die Identifikation gesellschaftlicher Bedingungen für die Rezeption, Adaption und Entwicklung von kreativwirtschaftlichen und medialen Gütern für Untersuchungen von besonderem Interesse.

Der Forschungsleuchtturm CREAM hat das Jahr 2020 intern dazu genutzt, das interdisziplinäre Selbstverständnis des Forscherteams zu festigen und das überregionale, nationale und internationale Netzwerk an bestehenden und künftigen Partnern auszubauen. Neben der Bearbeitung laufender Projekte stand insbesondere die Antragsstellung (inter-)nationaler Förderprogramme sowie die Stärkung bestehender Netzwerke im Fokus der gemeinsamen Arbeit. Der erhöhten Sichtbarkeit des Forschungsleuchtturms nach außen wurde durch die Teilnahme der Mitglieder an einschlägigen (virtuellen) Konferenzen und Tagungen sowie durch die gesteigerte Publikationsrate Rechnung getragen. Im Sinne der erhöhten Sichtbarkeit nach innen wird sich der Forschungsleuchtturm auch weiterhin mit eigenen Angeboten am Innovation Day und der International Week

sowie durch Beiträge bei HdM-Ringvorlesungen engagieren. Zudem wird die personelle und inhaltliche Betreuung des Media Research Masters durch CREAM-Kollegen verstärkt angestrebt und trägt zur Realisierung des innovativen Master-Angebots der HdM bei.

Weitere Aktivitäten zu Verstetigung der Zukunftsstrategie:

- Ausbau der Zusammenarbeit auf (inter-)nationaler Ebene
- Gemeinsame, gezielte Suche und Antragstellung für neue (Verbund-)Projekte
- Überlegungen zur reg. Umsetzung einzelner Projektteile aus früheren Förderanträgen (z.B. BMBF)
- Erhöhung der Visibilität des Leuchtturms nach außen und innen
- Weiterentwicklung Forschungsziele und Antragsstrategie

Für künftige Projektarbeiten sieht der Forschungsleuchtturm vornehmlich drei Aktivitätsfelder:

Zukunft der Arbeit:

- „New Work“ - neue physische und virtuelle Arbeitsmodelle & Arbeitsorte
- „Future Work Skills“ - neue Kompetenzprofile & Berufsbilder in der Kreativindustrie
- Gestaltung von Transformationsprozessen
- (digitale) Bildung

Kreativquartiere:

- Standortfaktoren & Kommunikationsansätze
- Quartiersentwicklung & Clustering der CI
- Markenbildung von Städten
- Kreativwirtschaft im Ländlichen Raum

Mediatisierung/ Technologie/ Innovation:

- High-Technologies & Medien-Geschäftsmodelle
- Auswirkungen der Technologisierung auf CI
- Automatisierung von Kreativleistung
- Ökonomisierung kreativer Innovationen
- Entrepreneurship Forschung

Projekte des Forschungsleuchtturms

EU-Interreg-Projekt - „CINEMA – Creative Industries for new urban economies in the Danube Region“ (2020-2022)

Das EU-INTERREG-Projekt "CINEMA" strebt die Revitalisierung von Leerständen mitunter des stationären Einzelhandels in (sub)urbanen Umgebungen durch die Zusammenarbeit mit der regionalen Kultur- und Kreativwirtschaft an. Das Team des Forschungsleuchtturms CREAM und das Start-up-Center an der Hochschule der Medien unterstützt dieses Projekt, indem sie als Know-how-Partner für innovative Raum- und Arbeitsformate zur Verfügung stehen und Instrumente sowie Konzepte zur Förderung der Zusammenarbeit mit Kreativakteuren entwickeln. Insgesamt 22 internationale Partner aus acht Ländern in der Donauregion arbeiten im Zeitraum von zweieinhalb Jahren gemeinsam an der Wiederbelebung von Innenstädten.

Projektpartner: Chamber of Commerce and Industry of Slovenia (Lead Partner) + 21 EU-Partner, WRS Stuttgart, Wirtschaftsförderung Herrenberg

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), Viktoria Heinzel (heinzel@hdm-stuttgart.de), Dr. Harmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de)

Medienwirtschaft im Zeitalter sogenannter High-Technologies. Implikationen für das Management der Geschäftsmodelle von Medienunternehmen. (2019-2022)

Inhalt des Forschungsprojekts ist die Untersuchung von Technologie-Adoptionsstrategien der Medienunternehmen, die Untersuchung der Auswirkungen sogenannter High-Technologies auf die Geschäftsmodelle und Wertschöpfungsketten sowie die Untersuchung des generellen strategischen Verhaltens von Medienunternehmen. Insbesondere in den Wertschöpfungsbereichen Konzeption, Produktion und Vermarktung ergeben sich zum einen Chancen für Medienunternehmen, auf der Basis neuer technologischer Entwicklungen, ihr Geschäftsmodell anzupassen und/oder gänzlich neue Geschäftsmodelle zu entwickeln. Auf der anderen Seite machen neue Technologien Anpassungen im/des Geschäftsmodells notwendig.

Projektpartner: keine

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Uwe Eisenbeis (eisenbeis@hdm-stuttgart.de), Magdalena Ciepluch (ciepluch@hdm-stuttgart.de)

DIGITAL MEDIA

Prof. Curdt, Prof. Dr. Eberhardt, Prof. Dr.-Ing. Fuchs, Prof. Dr. Hahn, Prof. Dr. Maucher, Prof. Dr. Zimmermann, Prof. Dr. Scheibele, Prof. Dr. Koch, Prof. Dr. Vidakovic

Im kooperativen Promotionskolleg Digital Media werden neue Technologien und Implementierungen im Bereich der Computergrafik und Visualisierung, Bild- und Tonverarbeitung und damit im Bereich der Visuellen Effekte FX und Medientechnologie entwickelt. Dazu gehören neue bildgebende Analyse-Verfahren im Bereich der Mobilitätsforschung, neue Verfahren zur Bildkodierung und Entwicklung von neuen Farbstandards für Kino, Fernsehen oder anderen Bildausgabegeräten. Es wurden neue Mikrofonarrays zur Schallverortung realisiert, neue numerische Verfahren zur Berechnung virtueller Fluide und Textilien entwickelt, sowie Untersuchungen zur Mensch-Maschine-Schnittstelle und Barrierefreiheit von Medien durchgeführt.

Durch die Zusammenarbeit der eher praxisorientierten HdM mit den in der Grundlagenforschung starken Universitäten bietet das Instrument des kooperativen Promotionskollegs beiden einen wichtigen Mehrwert. Die Universitäten profitierten von praxisnahen Fragestellungen, von der technischen Ausstattung und dem vorhandenen produktionstechnischen Know-how an der HdM. Die HdM wiederum erhält einen Zugang zur Promotion, d.h. der Möglichkeit Studierende zur Promotion zu begleiten und damit längerfristige Forschungsaufgaben angehen zu können. Durch die Teilnahme der Kollegiatinnen an regelmäßigen Seminaren und Kolloquien an der Universität profitierten auch die Doktoranden außerhalb des Promotionskollegs von ihrer praxisorientierten Sichtweise, die sie im Übrigen auch in Lehrveranstaltungen an den drei Hochschulen einbringen konnten, z.B. Vorlesungseinheiten überameratechnik, Studioproduktionen oder FX-Praxistipps.

Das Themenangebot des kooperativen Promotionskollegs Digital Media ist sehr breit und reicht von der Tonsignalverarbeitung und Elektronik bis zur physikalisch basierten Modellierung und Simulation von Spezialeffekten (FX), von Visual-Analytics-Verfahren zur Mobilitätsforschung bis zur Barrierefreiheit von Webseiten und der Analyse des Farbsehens, um neue Standards zur Bildsignalübertragung zu entwickeln.

Dies ergibt sich aus den unterschiedlichen Forschungsbereichen der im Kolleg engagierten forschenden Universitäts- und Hochschulkollegen mit ihren jeweiligen Forschungsgruppen. In

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

der zweiten Förderphase wurden sieben Themenbereiche des Kollegs genauer definiert. Diese sind:

- TG 1: Physikbasierte Modellierung und Simulation von Spezialeffekten
- TG 2: Methoden für Bewegtbilder
- TG 3: Digital Compositing
- TG 4: Visualisierung und Visual Analytics
- TG 5: Computational Photography
- TG 6: Mensch-Computer-Interaktion
- TG 7: Eye-Tracking – Echtzeit-Adaptionen und Evaluierung von Mediendarstellungen

Leitmotiv der Forschung im Kolleg ist, durch eine Symbiose von grundlagenorientierten und anwendungsorientierten Ergebnissen und Erfahrungen, neue Beiträge zu praktischen, produktionstechnischen Fragestellungen aus dem Gebiet der Medienbranche zu liefern. Diese Beiträge sind als Veröffentlichungen in wissenschaftlich wichtigen Konferenzen und Journalen erschienen und sind international sichtbar. Die im Kolleg bearbeiteten Forschungsthemen ergaben sich oft aus Kreativprozessen der Animations-, VFX- oder allgemeinen Medienbranche, sei es um diese zu beschleunigen, zu gestalten oder gar zu ermöglichen. Eine Verstärkung des wissenschaftlichen Austausches und eine

vertrauensvolle, verlässliche Zusammenarbeit ist Ziel des Kollegs, um exzellenten Studierenden die Promotion zu ermöglichen, sowohl für Absolventen der Hochschulen für Angewandte Wissenschaften als auch für solche der Universitäten. Wie eng sich der wissenschaftliche Austausch, aber auch die Entwicklung der Studiengänge durch das kooperative Promotionskolleg entwickelt hat, verdeutlicht die Finanzierung kooperativer Promotionen durch die Industrie im Bereich VR bei den Professoren Sedlmair (Visus) und Vidakovic (HdM).

In Jahr 2020 konnte aufgrund der Covid-19 Lage nur ein Tech-Talk stattfinden um neue Trends und Forschungstransfer in die Medienbranche (wie den Animation Media Cluster Baden-Württemberg) zu ermöglichen. 2021 wird die Förderung des kooperativen Promotionskollegs „digital Media“ mit den letzten Stipendiaten (Tim Krake) auslaufen. Eine weitere Förderphase wird das Kolleg aufgrund der Ausschreibungsrichtlinien nicht erfahren darin hat das Land Baden-Württemberg im Dezember 2020 eine erneute Ausschreibung kooperativer Promotionskollegs angekündigt.

Alle während der gesamten Förderdauer am Kolleg beteiligten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler mit ihrem einschlägigen Fachgebiet.

Name, Vorname, akad. Titel	Hochschule/Lehrstuhl/Institut	Zeitraum	Fachgebiet
Eberhardt, Bernhard, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Electronic Media/ Audiovisuelle Medien	Seit 2012 (Sprecher)	Computeranimation bzw. -graphik, Simulation, Visual Effects
Zimmermann, Gottfried, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Druck und Medien/Medieninformatik	Seit 2012	User Interaction
Hahn, Jens-Uwe, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Druck und Medien/Medieninformatik	Seit 2012	Games, Realtime Graphics
Koch, Andreas, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Electronic Media/ Audiovisuelle Medien	Seit 2014	Elektronik
Curdt, Oliver, Prof.	Hochschule der Medien/ Fakultät Electronic Media/ Audiovisuelle Medien	Seit 2012	Tonsignalverarbeitung
Maucher, Johannes, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Druck und Medien/Medieninformatik	Seit 2012	Maschinelles Lernen
Scheible, Jürgen, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät Electronic Media, Werbung und Marktkommunikation	Seit 2015	Screen- und Interaktionsdesign, Interaktion im Raum, Mobile Interaktion

Name, Vorname, akad. Titel	Hochschule/Lehrstuhl/Institut	Zeitraum	Fachgebiet
Fuchs, Martin, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Visualisierung, Visualisierungs-institut der Universität Stuttgart VISUS; Hochschule der Medien, Fakultät Electronic Media, Audiovisuelle Medien	2012-2016 seit 2016	Visualisierung, Games, Bildberechnung
Vidakovic, Kresimir, Prof. Dr.	Hochschule der Medien/ Fakultät für Information und Kommunikation/Online-Medien-Management	Seit 2019	Virtual-Reality, User-Interaction
Ertl, Thomas, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Visualisierung, Institut für Visualisierung und interaktive Systeme VIS	Seit 2012 (Sprecher)	Computergraphik, Visualisierung
Weiskopf, Daniel, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Visualisierung, Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart VISUS	Seit 2012	Computergraphik, Visualisierung, numerische Simulation
Schmid, Albrecht, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Mensch-Computer Interaktion und Kognitive Systeme, Institut für Visualisierung und interaktive Systeme VIS	2012 - 2017	Mensch-Computer Interaktion, Interaktive Systeme
Henze, Nils, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Institut für Visualisierung und interaktive Systeme VIS, Socio-Cognitive Systems Group (SC)	2013 - 2018	Mensch-Computer Interaktion, Interaktive Systeme
Sedlmair, Michael, Prof. Dr.	Universität Stuttgart, Visualisierung, Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart VISUS	Seit 2019	Data Visualization, Human-Computer-Interaction, Virtual and Augmented Reality, Machine Learning
Lensch, Hendrik, Prof. Dr.	Universität Tübingen, Computergraphik	Seit 2015	Computergraphik, Bildberechnung, Beleuchtungsmodelle, computational photography, 3D-Rekonstruktion
Schilling, Andreas, Prof. Dr.	Universität Tübingen, Medieninformatik	Seit 2012 (Sprecher)	Bild- und Tonsignalverarbeitung, Medieninformatik

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

INNOVATIVE ANWENDUNGEN DER DRUCKTECHNIK (IAD)

Prof. Dr. Dreher, Prof. Dr. Güttler, Prof. Dr. Herrenbauer, Prof. Dr. Hübner, Prof. Dr. Jansen, Prof. Dr. Schaschek, Prof. Weichmann

Der Forschungsschwerpunkt IAD befasst sich damit, die hocheffizienten und kostengünstigen (Massen-)Fertigungsmethoden der Drucktechniken auf Bereiche wie Sensorik, Energiespeicher und Elektronik auszudehnen sowie die dazu notwendigen Prozessschritte auch für Innovationen im grafischen und im Verpackungsbereich für nahezu alle Druckverfahren zu optimieren.

Besondere Themenschwerpunkte sind funktionales Drucken, generative (additive) Fertigung, Nachhaltigkeit und 3D-Druck. Für diese Aufgaben kommen im IAD alle Druckverfahren und zugehörige Mess- und Analysemethoden zum Einsatz. Im Bereich des funktionalen Druckens ist ein besonderer Fokus des IAD die Erforschung von gedruckten, flexiblen Batterien.

Aktuell läuft im Rahmen der Förderlinie Innovative Projekte ein Antrag zum Thema 3D-Beleuchtungsstrukturen für Automotive Funktions- und Bedienelemente gemeinsam mit den bewährten Partnerfirmen Marquardt GmbH und Dr. Schneider GmbH. Im Falle einer Förderzusage soll das Projekt im April 2021 starten und hat eine Laufzeit von zwei Jahren.

Im Bereich gedruckter Batterien sind interessante Entwicklungen hinsichtlich Kommerzialisierung zu beobachten. Daraus ergeben sich neue Perspektiven für kleinere direkt aus der Industrie finanzierte Projekte.

Probleme bei der Durchführung der Projekte bereiten die Einschränkungen durch die Corona-Krise wie z.B. limitierter Zugang zu den Laboren, Homeoffice und Lieferverzögerungen von Materialien. Bei einigen Projekten haben sich dadurch erhebliche Verzögerungen im Projektablauf ergeben. Bei dem EU-Projekt BEWELL wurden beispielsweise 3 Monate Verzug offiziell vom Projektträger genehmigt, allerdings ohne zusätzliche finanzielle Mittel, womit sich die Frage stellt, woraus die Mitarbeiter in der Verlängerung bezahlt werden können.

Projekte des Forschungsturms

„DIREKT“ (Digital-rekonfigurierbare Herstellung von Faserverbundbauteilen in einer resilienten Produktionsumgebung)

Start: 01.01.2020

Federführend ist hier das IFB der Uni Stuttgart unter Beteiligung der ARENA2036. Der Beitrag des IAD sind gedruckte Dehnungssensoren, die unidirektionale Dehnungen bis weit über 50%, bis hin zu 100% detektieren können. In einer zweiten Stufe sollen die Sensoren auch zweidimensional arbeiten.

Ein nicht technisches Projekt im Rahmen des EU-Förderprogramms „Social Dialogue“ startete ebenfalls zum 1.1.2020. Bei dem Projekt handelt es sich vereinfacht gesagt um die Fragestellung, wie die Ausbildungsaktivitäten im Bereich Print und Papier verbessert werden können, um mehr Interessenten zu gewinnen.

Nach wie vor ist das zentrale Thema im IAD die Erforschung und Entwicklung gedruckter, wieder aufladbarer Batterien in Zusammenarbeit mit dem Haupt-Projektpartner VARTA Microbattery GmbH sowie weiteren Firmen und Forschungseinrichtungen. Zurzeit laufen im Bereich gedruckter Batterien zwei große Projekte.

„**BEWELL**“ (<https://h2020bewell.eu/>) ist ein EU-Projekt mit drei Jahren Laufzeit, das aus verschiedenen auf der Haut messbaren biologischen Daten einen „Wohlfühlwert“ bestimmt. Dazu wird eine gedruckte, flexible und wieder aufladbare Batterie zusammen mit einer Solarzelle und einem flexiblen Chip in einem pflasterartigen, schmuckähnlichen Hautpatch integriert. Das BMBF-Projekt „**OxiFlexit**“ befasst sich ebenfalls mit einem pflasterbasierten Hautpatch, aber in medizinischer, klinischer Umgebung. Mit Hilfe optischer Methoden wird der Blutsauerstoffgehalt in einem autarken Sensor präzise bestimmt und an eine Auswerteeinheit per Funk übermittelt, damit die behandelnden Ärzte eine ständige Überwachung ermöglichen können. Neben dem IAD ist hier zusätzlich noch das MoDi-Institut der HdM unter Leitung von Prof. A. Gerlicher beteiligt, das die Auswerteargorithmen und notwendigen energiearmen Funktechnologien erforscht.

Aufbauend auf dem im Rahmen der „innovativen Projekte“ geförderten und in 2018 abgeschlossenen Forschungsprojekt „kombinierte Sensor/Aktor-Schnittstelle“ ist das laufende, ebenfalls aus den „innovativen Projekte“ geförderte Vorhaben „**3D-Sensorik/Haptik**“ die logische Fortführung. Hier werden die im Vorgängerprojekt erforschten gedruckten Strukturen weiterentwickelt und einer 3D-Formung unterzogen.

Die Forschungsarbeiten im Flexodruck werden durch die Mitgliedsfirmen des an der HdM angesiedelten Technologiezentrums des Flexodruckverbandes DFTA getragen. Diese Arbeiten laufen über die Steinbeis-Stiftung.

Im Tiefdruck laufen mehrere Projekte, die direkt aus der Industrie finanziert werden. Es dreht sich hier vorwiegend um Materialtests bezüglich Papierinhaltsstoffen und Ersatz von gefährlicher Chromchemie.

Kontaktperson: Prof. Dr. Gunter Hübner (hübner@hdm-stuttgart.de)

Projektmitarbeiter sind zurzeit (Stand Ende Januar 2021):
Dipl.-Ing. Frank Etzel, Thomas Fischer M.Sc., Aakash Grewal M.Sc., Dipl.-Ing, Michael Krebs
Patrick Rassek M.Sc.

INSTITUT FÜR DIGITALE ETHIK (IDE)

Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Tobias O. Keber, Dr. Julia Maria Mönig, Kai Erik Trost, Nadine Hammele, Tobias List, Susanne Kuhnert, Karla Neef

Das 2013 gegründete deutschlandweit einzige Institut für Digitale Ethik bündelt die fachliche Expertise – durch medienethischen Tagungen (z. B. die jährlich stattfindende Tagung IDEEpolis), Publikationen (z. B. Medienethik Schriftenreihe), Forschungsprojekte und Lehre (z. B. die Verleihung des Medienethik Awards META) – zu einem Kompetenzzentrum, in Kooperation mit u. a. dem Netzwerk Medienethik, dem Center for Digital Ethics & Policy (Chicago/IL, USA), der Bischöflichen Medienstiftung der Diözese Rottenburg-Stuttgart, der Stiftung Datenschutz und dem ICIE (International Center of Information Ethics, Karlsruhe). Somit dient das Institut für Digitale Ethik (IDE) als Dialogforum für den intra- und interdisziplinären Austausch zwischen Medienwissenschaft, Medienpraxis und Medienpolitik (Dialog- und Netzwerkfunktion). Weiter ist erklärtes Ziel des Instituts, die Öffentlichkeit durch Veranstaltungen für aktuelle Fragestellungen der Medienethik im digitalen Umfeld zu sensibilisieren und zentrale Anlaufstelle („focal point“) für medienethische Expertise zu sein (Kompetenzzentrum und Beratungsfunktion).

Zu den Aufgaben der Digitalen Ethik gehört es im Besonderen, die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft und den Einzelnen zu diagnostizieren (deskriptive Funktion) und konsistente Begründungen für moralisches Handeln und normative Standards im Internet zu erarbeiten (normative Funktion). Darüber hinaus kann sie als angewandte Ethik moralische Motivationspotenziale aufzeigen (volitive Funktion) – bspw. in Hinblick auf das schützenswerte Gut „Privatsphäre“ im Social Web –, die insbesondere für den Bereich der Medienbildung und Medienkompetenz nutzbar gemacht werden können.

Zentrale Forschungsfelder sind:

- Informationsgerechtigkeit, Autonomie und Transparenz;
- ungleiche Zugangsbedingungen und Aneignungschancen;
- neue journalistische Darstellungsformen, Angebotsplattformen,

Geschäftsmodelle und deren ethische Implikationen:

- Kontrolle und Überwachung (in) der mediatisierten Gesellschaft;
- verletzendes Kommunikationsverhalten (z. B. Cybermobbing);
- Gefährdungspotenziale durch Medieninhalte;
- interkulturelle Kommunikationskonflikte;
- ungerechte Distributions- und Produktionsstandards.

Externe Kooperationen für das Jahr 2021 wurden mit dem LfDI (Landesbeauftragte für den Datenschutz und Informationsfreiheit) bereits 2020 angestoßen. So wird im Jahr 2021 gemeinsam mit dem LfDI die Schriftenreihe „Daten, Recht und digitale Ethik“ aufgesetzt, die durch den Nomos-Verlag publiziert wird. Eine weitere im Jahr 2021 erscheinende Publikation des IDE setzt sich mit den Einstellungen der Bürger gegenüber der Digitalisierung auseinander. Das Buch „Werte, Ängste, Hoffnungen – das Erleben der Digitalisierung in der digitalisierten Alltagswelt“ erscheint Mitte des Jahres beim Academia Verlag.

Für das Jahr 2021 legt das Institut besonderen Fokus auf die Anwendungsperspektive und damit die praktische Umsetzung und Implementierung Digitaler Ethik in Unternehmen. Digitale Ethik wird verstärkt an Unternehmen herangetragen, um das Thema in die Unternehmensstrukturen zu verankern und nachhaltig in die Unternehmensleitlinien zu integrieren. Im Rahmen der unternehmerischen Zusammenarbeit sind beispielsweise Vorträge, Schulungen und Workshops geplant.

Projekte des Forschungsschwerpunkts

DigitalDialog21 – Wertewandel durch Digitalisierung?

Der digitale Wandel wird die Lebenswelt der Menschen maßgeblich verändern. Das Verbundprojekt „Digitaldialog 21“ untersucht hierfür die Wertekonflikte im Zeitalter einer immer weiter voranschreitenden Digitalisierung und verknüpft diese mit innovativen Ansätzen zur Gesellschaftsgestaltung. Empirisch wird mit narrativen Interviews und Fokusgruppen gearbeitet. Untersucht wird, wie die Menschen Digitalisierung aufgrund ihrer erlebten Geschichten narrativ konstruieren: Was erzählen sie

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

von der Digitalisierung? Welche persönlichen Werte und welche gesellschaftlichen Normen verbinden sie mit ihr?

ELSI-SAT - Automatisiertes ELSI-Screening & Assessment-Tool für MTI-Forschungsvorhaben

Welche ethischen, rechtlichen und sozialen Aspekte sind bei Projekten im Kontext der Mensch-Technik-Interaktion zu berücksichtigen? Antwort auf diese Frage soll zukünftig eine Software liefern, die im Rahmen des Forschungsprojektes ELSI-SAT entstehen wird. Im Forschungsprojekt ELSI-SAT wird eine Software entwickelt, die Forscherinnen und Forscher bei der Berücksichtigung ethischer, rechtlicher und sozialer Aspekte unterstützt. Über einen Fragenkatalog ermittelt die Software für den Nutzer relevante ELSI-Gesichtspunkte und zeigt diese auf. Dadurch findet eine Sensibilisierung, Reflexion und Evaluation ethischer, rechtlicher und sozialer Fragen statt. Dies ermöglicht Forscherinnen und Forschern noch nicht berücksichtigte ELSI-Implicationen zu erkennen und einzubeziehen.

SmartIdentifikation – Smartphone-basierte Analyse von Migrationstrends zur Identifikation von Schleuser Routen (internationales Projekt)

Die Flüchtlingswelle 2015/16 hat Einsatzkräfte und Migrationsmanagement sowohl in Österreich als auch in Deutschland an ihre Grenzen geführt. Daher haben beide Länder beschlossen, ihre Kräfte zu bündeln und auf bilateraler Ebene gemeinsam zu forschen, um Schleuserkriminalität zu bekämpfen und das Migrationsmanagement zu optimieren. Zur besseren Überprüfbarkeit der Angaben von Migrant*innen ohne gültige Dokumente sollen mobile Systeme zur Unterstützung der Polizeikräfte im operativen Einsatz entwickelt werden.

KoFFI - Kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion

Die Entwicklungen neuer Fahrzeugtechniken und Mobilitätszenarien, bei denen der Mensch zunehmend in seinen Handlungen durch Automation nicht nur unterstützt, sondern teilweise ganz ersetzt wird, zeichnen das teil- und vollautomatisierte Autofahren aus. Das Projekt KoFFI steht für eine kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion und erforscht unterschiedliche Strategien und Szenarios für die Konzeptionierung eines multimodalen Interaktionssystems, in dem der Mensch mit der Maschine im teil- und vollautomatisierten Fahrzeug in Zukunft zuverlässig und partnerschaftlich agieren kann.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Tobias O. Keber (keber@hdm-stuttgart.de)

INTERACTION DESIGN AND USER EXPERIENCE (IDUX)

Prof. Dr. rer. nat. habil. Arnd Engeln, Prof. Dr. Wolfgang Gruel, Prof. Dr. Jürgen Scheible

Der Forschungsschwerpunkt IDUX beschäftigt sich mit aktuellen Fragestellungen rund um User Experience und Mensch-Computer-Interaktion mit Fokus auf Kommunikation und Marketing. Dabei stehen Themen wie Internet of Things, Digitale Markenerlebniswelten, Multi-Modal Interface Design, Mixed-Reality, nutzerzentrierte Produktentwicklung und Design Thinking im Mittelpunkt. Neben grundsätzlichen methodischen und inhaltlichen Forschungsfragen geht es um die Konzeption und prototypische Umsetzung praxisnaher Anwendungen, z.B. in Form von Prototypen, Apps und Dienstleistungen sowie deren wissenschaftliche Evaluation.

Im Teilbereich User Experience (verantwortlich: A. Engeln) geht es um ein wissenschaftlich fundiertes Verständnis des Nutzererlebens und seiner Bedingungsfaktoren. Damit verbunden ist die Entwicklung und Evaluation nutzerzentrierter Methoden der Angebotsentwicklung und deren Umsetzung in Anwendungsprojekten. Ein derzeitiger Anwendungsschwerpunkt liegt in der Entwicklung automatisierter Systeme teilweise mit Künstlicher Intelligenz im Mobilitätsbereich. Daneben beschäftigt sich der Teilbereich mit Transfermöglichkeiten des nutzerzentrierten Vorgehens auf neue Anwendungsfelder, so z.B. Employer Branding, Unternehmenskommunikation und digitale Weiterbildung. Die Anwendungen umfassen grundsätzlich alle von Nutzern erlebbaren Produkte, Services und andere Angebote.

Im Teilbereich Interaction Design (verantwortlich: J. Scheible) geht es um soziale und emotionale Aspekte der menschlichen Kommunikation, und wie diese in interaktive Systeme, z.B. der vernetzten Küche, integriert werden können, um eine hohe User Experience zu erreichen. Dabei stehen IoT-Technologien und innovative User Interfaces wie Sprach- und Gestensteuerung mit Ausrichtung auf Kommunikation / Marketing im Vordergrund.

Im Interactions-Lab werden nutzerzentrierte Prototyp-Anwendungen mit Hilfe von Hard- und Softwarelösungen sowie digitalen Medieninhalten konzipiert und entwickelt, um User-Testing in experimentellen Umgebungen zu ermöglichen.

Im Teilbereich Digital Innovation (verantwortlich: W. Gruel) liegt der Fokus auf der Nutzung digitaler Technologien sowohl bei der Entwicklung und Verwertung von Innovationen als auch bei der

Folgen-Abschätzung und der Kommunikation möglicher Auswirkungen. So werden beispielsweise digitale Services konzipiert und erprobt und Geschäftsmodelle abgeleitet. Besonderes Augenmerk liegt im Bereich Stadtentwicklung und Mobilität: Neben der Entwicklung von digitalen Mobilitäts-Diensten und der Untersuchung verschiedener Aspekte im Bereich autonomes Fahren werden interaktive Formate erarbeitet, mit deren Hilfe Auswirkungen neuer Technologien und politischer Entscheidungen besser dargestellt und diskutiert werden können.

Im IDUX-Labor steht eine SmartKitchen-Umgebung zur Verfügung, bestehend aus modernen Küchenmöbeln, einer hard- und software-basierten IoT-Plattform zur Steuerung der vernetzten Küchengeräte wie z.B. einer vernetzten Kochmulde sowie diverser smarterer Lautsprecher wie Amazon Alexa oder Google Home. Vorhanden sind außerdem fünf festinstallierte 4K-Projektoren, die sämtliche Küchenoberflächen zu Medienoberflächen machen, zwei bewegliche touch-sensitive Projektoren, Gestensteuerungsgeräte, Blicksteuerungsbrille und Augmented- und Virtual-Reality-Geräte.

Weiterhin umfasst das Labor eine SILAB-Fahrsimulation mit Messtechniken, wie z.B. Physiodaten, Eye-Tracking und diversen Datenerhebungstools. Hier können neue Interaktionskonzepte beim manuellen und automatisierten Fahren auch im Hinblick auf die Fahrerperformance systematisch und experimentell erprobt und beispielsweise auch kritische Fahrmanöver ohne tatsächliche Gefährdung inszeniert werden.

Darüber hinaus wurde im Forschungsschwerpunkt ein Innenraum-Fahrsimulator entwickelt, in dem sich verschiedene Elemente der Customer-Journey in einem voll-autonomen Shuttle simulieren lassen. So ist es möglich, Human-Machine-Interfaces zu gestalten und Interaktionen zwischen Fahrzeug und Nutzern auf verschiedenen Kanälen zu testen (Anzeige, Licht, Ton, Vibration, Sitzkonfiguration, ...). Ebenso können Interaktionen zwischen Nutzern in verschiedenen Szenarien experimentell untersucht werden.

Darüber hinaus steht ein digitales Stadtmodell aus Lego zur Verfügung, auf das Information projiziert werden können. Die Lego-Steine dienen als tangibles Interface: Nutzer können auf einfache Art und Weise mit dem Modell interagieren und so erleben, wie sich bestimmte Interventionen auswirken.

Durch die Kombination von verschiedenartigen Bedienmodalitäten und neuartigen User Interfaces werden zukunftsweisende Nutzer-Interaktions-Lösungen für zahlreiche Anwendungsdomänen erarbeitet.

Der Forschungsbereich IDUX soll durch Kooperationen mit

Partnern aus der Wissenschaft und der Industrieforschung weiter ausgebaut werden. Derzeit wird in Form von Drittmittelanträgen an der Entwicklung nachfolgender Forschungsthemen gearbeitet:

- SCHÖNES DORF: SCHÖNaich Entwickelt Sich wie auch HartmannsDORF nutzerzentriert zu einem hochwertigen und nachhaltigen Lebens- und Arbeitsraum. Die Projektskizze wurde vom BMBF bereits akzeptiert, derzeit wird in der zweiten Stufe die Vorhabensbeschreibung ausgearbeitet.
- KARLI (Künstliche Intelligenz für Adaptive, Responsive und Levelkonforme Intelligenz im Fahrzeug der Zukunft). Die Projektskizze wurde vom BMWi bereits akzeptiert, derzeit wird in der zweiten Stufe die Vorhabensbeschreibung ausgearbeitet.
- Digitales Lernen: Nutzerzentrierte Entwicklung unternehmensinterner Weiterbildungsangebote für Mitarbeiter. IDUX beteiligt sich an der gemeinsam mit KMU in Entwicklung befindlichen Projektskizze mit einer nutzerzentrierten Begleitung des Entwicklungsprozesses.
- Nutzerzentrierte Weiterentwicklung der Candidate Journey im Employer Branding. IDUX entwickelt das Forschungsvorhaben zur Verbesserung der Arbeitgebermarke im Bewerbungs- und Onboarding Prozess mit Wirtschaftspartnern.
- Feingestaubt: Entwicklung eines Ausstellungskonzepts zur Visualisierung und Diskussion verschiedener Interventionen, die das Ziel der Reduktion von Feinstaub in Stuttgart verfolgen.
- User Feedback in der Digitalen Transformation der Produktion der Porsche AG: Entwicklung von Feedbackmechanismen im Produktionsprozess der Porsche AG.
- #fAll: Erforschung der Folgen von (zunächst) nicht nachvollziehbaren Entscheidungen einer künstlichen Intelligenz in autonomen Fahrzeugen.
- SmartHealthKitchen: Hierbei geht es um die Entwicklung und prototypische Umsetzung von Konzepten wie gesundheitsförderliche Ernährungs- und Betätigungsgewohnheiten, die mit Hilfe von Digitalen Medien, IoT und KI dem Menschen im Küchenkontext nahegebracht werden können.
- Fliegendes Mediendisplay: Für Massenveranstaltungen und Polizeieinsätze werden drohnenbasierte, fliegende Displays zur Information und Warnung der Bevölkerung, sowie zur Instruktion von Einsatzkräften konzipiert.
- Erfindergarage: Entwicklung und Umsetzung eines Digitalwerkstatt-Konzeptes, um Innovationen und Gründungsden-

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

ken im ländlichen Raum zu fördern.

- DroneLandArt: Erforschung, Konzeption und Umsetzung neuartiger Interfaces zur Interaktion mit 3D-Kunstinstallationen im öffentlichen Raum.
- Lichtskulpturenpfad: Hierbei geht es um die Entwicklung von interaktiven Lichtinstallations-Konzepten und Prototypen im Freien, welche die Motivation für Spaziergänge und Bewegung in Zeiten von Corona für die Bevölkerung steigern sollen.

Projekte des Forschungsschwerpunkts

TANGO - „Technologie für Automatisiertes Fahren Nutzer Gerech Optimiert“

Förderprogramm: "Neue Fahrzeug- und Systemtechnologien", BMWi

Im Forschungsprojekt TANGO wird in Kooperation mit den Projektpartnern ein Aufmerksamkeits- und Aktivitätenassistent für Lkw-Fahrer im teilautonomen Fahren entwickelt. Die HdM verantwortet hierbei die Entwicklung und Anwendung der Methoden der nutzerzentrierten Produktentwicklung nach dem User Experience-Ansatz. Das Projekt bereichert einerseits das User Experience und Interaction Lab mit dem Aufbau eines Fahr-Simulators, physiologischer Datenmessung und Eye-Tracking sowie andererseits unsere Kompetenzen in den Methoden der nutzerzentrierten Produktentwicklung.

Projektpartner:

Robert Bosch GmbH, Volkswagen Aktiengesellschaft, MAN Truck & Bus AG, Universität Stuttgart, IKTD
Kontaktperson: Prof. Dr. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de)
<https://projekt-tango-trucks.com/>

RUMBA - „Realisierung einer positiven User Experience Mittels Benutzerfreundlicher Ausgestaltung des Innenraums für Automatisierte Fahrfunktionen“

Förderprogramm: "Neue Fahrzeug- und Systemtechnologien", BMWi

RUMBA setzt sich zum Ziel das Fahrerlebnis für die Insassen während der vollautomatisierten Fahrt vollkommen neu zu gestalten. Im Rahmen von RUMBA wird das gesamte Interieur-HMI-Konzept neu gestaltet und ein neuartiges, auf Steer-by-Wire basierendes, Bedienkonzept zur Fahrzeugführung entwickelt. Dabei wird die Trajektorienplanung des automatisierten Fahrzeuges

konsequent hinsichtlich des Sicherheits- und Komfortgefühls des Insassen optimiert. Zur Erreichung der Projektziele wird ein nutzerzentrierter Entwicklungsprozess angewendet. Dadurch wird gewährleistet, dass die veränderten Nutzerbedürfnisse hinsichtlich Ergonomie, Raumgefühl & -wirkung, Fahrkomfort, Insassenkomfort, Wohlbefinden, Kontrollierbarkeit und Systemvertrauen optimal in den Prototypen abgebildet werden.

Projektpartner: Robert Bosch GmbH, Audi AG, MAN Truck & Bus AG, Robert Bosch Automotive Steering GmbH, Universität Stuttgart, IKTD, CanControls GmbH, OHP GmbH, Spiegel Institut Mannheim GmbH & Co KG, Studiokurbos GmbH, Würzburger Institut für Verkehrswissenschaften GmbH
Kontaktperson: Prof. Dr. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de)

INFORMATION EXPERIENCE DESIGN RESEARCH GROUP (IXD)

Prof. Dr. Burmester, Prof. Dr. Mangold, Prof. Dr. Papadopoulos, Prof. Tille, Dr. Magdalena Laib, Christina Haspel, Manuel Kulzer, Elisabeth Stein, Anika Spohrer, Kristin Haasler, Alexandra Wenzel

Die Forschung zu Information Experience wurzelt im Informationsdesign und beschäftigt sich mit Grundlagen und Methoden, um Erleben von Informationen und Informationsmedien besser zu verstehen und wirkungsvoll zu gestalten. IXD führt mit dem Fokus auf das Erleben von Informationsinhalten und -medien – der Information Experience – seine Forschungen in diesem Feld fort. Ziel ist es, Prinzipien und theoretische Grundlagen des Erlebens der Nutzung von Informationsmedien zu erforschen und gewonnene Erkenntnisse für die Aufbereitung und Gestaltung von Informationen sowie Technologien nutzbar zu machen. Die theoretischen Grundlagen sind Kognitionspsychologie, Emotions- und Motivationspsychologie, Positive Psychologie, Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Verbindendes Element der verschiedenen Disziplinen ist die Bedeutung von psychologischen Bedürfnissen im Kontext erlebensorientierter Gestaltung. Daraus ergeben sich die verschiedenen Forschungsfragen, wie digitale Informationsmedien so gestaltet werden können, dass Bedürfnisse erfüllt und dadurch positive Erlebnisse bei der Medienutzung und die Motivation für die Auseinandersetzung mit komplexen Themen gefördert werden können. IXD versteht sich als Forschungsgruppe, die Design Research betreibt. Gestaltung von Information, Kommunikation und Medien sind Ausgangspunkt sowie Mittel und Ziel der Forschungsarbeiten. Forschung zur Gestaltung einer positiven Information Experience wurden im Jahr 2020 in zwei Forschungsschwerpunkten in IXD bearbeitet:

1. Mensch-Computer-Interaktion

Die Forschung zu positiver User Experience (UX) und deren Ausprägungen hinsichtlich Interaction, Interface und Visual Design wird auf neue Formen der Mensch-Computer-Interaktion angewandt, wie Künstliche Intelligenz, Roboter, Augmented und Virtual Reality. Im Fokus steht Forschung zur Veränderung von Arbeitsumgebungen durch positive UX. Um kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) erfolgreiche Digitalisierung zu ermöglichen, wird erforscht, wie die international etablierte mensch-zentrierte Gestaltung für gute Usability und positive User Experience (UUX) umgesetzt und entsprechende UUX-Methoden angemessen entwickelt werden können. Unterstützt wird dies durch die Weiter- und Neuentwicklung von Designmethoden, da speziell die KMU hier ebenfalls wenig eigene Ressourcen einbringen können.

2. Embodied Design

Im Embodied Design werden Gestaltungsprozesse und -lösungen basierend auf einer Embodied Cognition erforscht, in der vielseitige, meist unbewusste (implizite) Wechselwirkungen zwischen Körper, Kognition und Umwelt angenommen und kognitive Prozesse deshalb nicht isoliert vom Körper betrachtet werden. Erforscht werden diese impliziten Wirkungen bei der Informationsverarbeitung und es werden Testverfahren entwickelt, um „maskierte“ Effekte beim Nutzer durch Gestaltungsaspekte wie Farbe, Schriftart, Layout und Metaphern aufzudecken und Erkenntnisse für die Gestaltung von Informationen, Kommunikation und Medien abzuleiten. Da insbesondere die Metaphern einen starken Einfluss auf die Information Experience (z. B. Wahrnehmung, Motivation, Emotion, Denken und Handeln) zeigen, werden zudem Methoden und Vorgehensweisen für die Arbeit mit Metaphern in Kommunikations- sowie kreativen Gestaltungsprozessen entwickelt. Die Anwendungsschwerpunkte liegen in der Innovationskommunikation, die das Ziel verfolgt, Menschen bei technologischen Entwicklungen mitzunehmen (z. B. MINT-Fächer, Digitalisierung), sie an diese abstrakten, emotional beladenen Themen heranzuführen und für einen bewussten Umgang mit Technologien zu sensibilisieren (z. B. IT-Security).

Übergreifendes Ziel der „Information Experience Design Research Group“ ist es, ein umfassendes Verständnis beim Erklären, Erfassen, Analysieren, Konzipieren und Visualisieren von Informationen herauszuarbeiten. Es gilt die Gestaltungsprinzipien für menschenzentrierter Informationsmedien zu entwickeln, um

psychologische Bedürfnisse zu erfüllen und so positives Erleben vor, während und nach der Nutzung zu fördern sowie Freude und Motivation an der Auseinandersetzung mit neuen und komplexen Themen zu fördern.

Mensch-Computer-Interaktion

Im Rahmen der Mensch-Computer-Interaktion sind die Wirkungen, die positives Erleben bei der Nutzung erzeugen kann von besonderer Bedeutung. Forschungsergebnisse zeigen, dass positive Erlebnisse nicht nur das Wohlbefinden steigern können, sondern auch einen positiven Einfluss auf Motivation, Kreativität und Resilienz z.B. in Arbeitskontexten haben. Ziel ist es ein tiefgehendes Verständnis der Gestaltung für positive Erlebnisse sowie die positiven Effekte zu erforschen und als methodische Ansätze für praktische Gestaltungsmaßnahmen zugänglich zu machen. Eine solche Ausrichtung hat Konsequenzen für die Theoriebildung, für die eingesetzte Forschungsmethodik sowie für den Transfer in die Anwendung:

Theoriebildung und Rahmenmodelle

Theoretische Ansätze, die zur Theoriebildung herangezogen werden, stammen u.a. aus folgenden Gebieten: Erklärungsansätze zur Psychologie des Designs; Modelle und Theorien aus der Positiven Psychologie die durch Gestaltungsansätze wie Positive Design auf die Gestaltung von Produkten und Medien angewandt werden, Ansätze zur Interaktion kognitiver und motivational-emotionaler Prozessen bei der Verarbeitung medial dargebotener und durch unterschiedliche Nutzerinteraktionen (Natural User Interfaces, Gesten, etc.) zugänglich zu machenden Informationen; Theorien zu User Experience, zu Product Experience und zu Datenvisualisierung als Experience; Aufstellungen von Motiven und Gratifikationserwartungen bei der Nutzung von Informationsmedien; Theorie der Produktsprache bzw. zur Produktsemiotik.

Als Beispiel für ein entwickeltes Rahmenmodell können die Erlebniskategorien für Arbeitskontexte genannt werden, welches bereits auf andere Kontexte wie privates Kochen erweitert wurde und nun auf weitere Kontexte übertragen wie Lernkontexte übertragen wird, wie derzeit auf Sprachlernen im Hochschulumfeld.

Forschungsmethodik

Es werden Methoden und Instrumente zur Analyse, Gestaltung und Evaluation von Informationsmedien entwickelt. Zur Analyse von Erlebnispotenzialen wird die Erlebnispotenzialanalyse weiterentwickelt die u.a. auf die dem Rahmenmodell der

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

positiven Erlebniskategorien aufbaut, welche mit dem Instrument der Erlebniskarten direkt zur Ideenfindung eingesetzt wird. Zur formativen Evaluation von Erlebnissen während der Nutzung von wurde bisher die Valenzmethode entwickelt, die derzeit weiterentwickelt wird. Zur Messung einer speziellen Form der User Experience, dem Begeisterungserlebnis „WOW-Effekt“, wurde kürzlich veröffentlicht. Die zeitliche Dimension bei der Gestaltung für positive Erlebnisse wurde durch den Ansatz der Gestaltung für „Temporal Harmony“ entwickelt. Dabei werden Technologien so gestaltet, dass sie positive Erinnerungen, ein derzeitiges positives Erleben und eine positive Zukunftsvorstellung fördern.

Transfer in die Anwendung

Es müssen Verfahren gefunden werden, die einen Transfer der gewonnenen Forschungserkenntnisse in die Gestaltungspraxis sicherstellen. Transferansätze, wie z.B. spezielle Workshop-Formate für Software-KMU und die Verbindung mit Methoden der Ideenfindung werden derzeit entwickelt.

Embodied Design

Im Rahmen des Embodied-Designs werden menschliche Informationsverarbeitungsprozesse in einem ganzheitlichen Ansatz erforscht, der kognitive, emotionale, motivationale und handlungsbezogene Vorgänge im Kontext seiner körperlichen Manifestation und Begründung einschließt. Hierdurch lassen sich Informationen, Medien und Kommunikationsinhalte im Hinblick auf eine ganzheitliche und nachhaltige Wirkung gestalten.

Theoriebildung und Rahmenmodelle

Als theoretische Grundlage dienen zum einen der Ansatz des Embodied Designs, der in einer neueren Arbeit von Papadopoulos ausgearbeitet und - insbesondere in seinen Bezügen zur praktischen Anwendung - umfassend dargestellt wird. Der zweite Ansatz stammt aus der Forschung zur menschlichen Verwendung von Metaphern; hier wird gezeigt, dass metaphorische (im Gegensatz zu wörtlichen) Äußerungen bei den Rezipienten signifikante Auswirkungen auf kognitive, emotionale, motivationale und handlungsbezogene Zustände und Prozesse haben kann. Zur Erklärung solcher Effekte wird auf „Embodiment“ Bezug genommen und damit eine Klammer zum o.g. Embodied-Design hergestellt.

Forschungsmethodik

Effekte von Embodied-Design werden mit Hilfe des gesamten Spektrums psychologischer und neurowissenschaftlicher Methoden nachgewiesen. Einen besonderen Schwerpunkt bilden in

der Arbeitsgruppe jedoch implizite Verfahren wie der Implizite Assoziations-Test (IAT) oder die Affective Misattribution Procedure (AMP). Hintergrund ist, dass den Rezipienten die Wirkungen von Embodied-Design Effekten häufig nicht bewusst sind und daher ein Nachweis über Selbstbericht-Verfahren (Fragebogen, Interview) nicht möglich ist. Im Gegensatz dazu beruhen implizite Messverfahren darauf, dass das Testprinzip in keinem für den Rezipienten erkennbaren Bezug zu den untersuchten Effekten steht. Somit ist kein bewusster und verbalisierbarer Zugang zu den ausgelösten Zuständen erforderlich und Verzerrungstendenzen sind weniger wahrscheinlich. Beispielsweise konnten Papadopoulos und Mangold nachweisen, dass die Wahl einer unterschiedlichen Metapher zur Beschreibung von Change Management (Change Management ist Krieg vs. Change Management ist Bewegung) die Versuchspersonen darin beeinflusste, wie sie in einer zweiten Experimentalphase eine Zeichenaufgabe (Verbinden von Zahlen, damit eine Figur entsteht) lösten: Wenn Change Management als Krieg beschrieben worden war, zeichneten die Versuchspersonen die Figur schneller und weniger genau, als wenn Change Management als Reise dargestellt worden war.

Transfer in die Anwendung

Es wird angestrebt, die gefundenen Zusammenhänge für die Anwendung nutzbar zu machen. Beispielsweise wurden im Rahmen des vom Ministerium geförderten Projektes „MetaMINT“ Kommunikationskampagnen entwickelt, die die Bereitschaft insbesondere von Schülerinnen erhöhen sollen, ein MINT-Studienfach zu wählen. Diese Kampagnen basieren auf metaphorischen Darstellungen, die zuvor in Kreativ-Workshops mit Studierenden von MINT-Fächern erhoben worden waren. Gegenwärtig wird in einer Evaluationsstudie mit expliziten und impliziten Methoden für ausgewählte Kampagnen überprüft, ob sich die intendierten Effekte einstellen.

Die Forschungsarbeiten der Information Experience Design Research Group (IXD) konnten sich seit dem Jahr 2014 außerordentlich positiv entwickeln. Ein wichtiger Grund dafür ist das im Januar 2014 gestartete und im Rahmen der Förderinitiative „Einfach intuitiv – Usability für den Mittelstand“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi) geförderte Projekt Design4Xperience „Erlebniszentrierter Gestaltungsprozess für kleine und mittlere Softwareunternehmen“. Das Projekt beschäftigte sich über Usability hinaus mit positivem und freudvollem Erleben bei der Nutzung von Software, Produkten und Diensten. Eine Erweiterung und Fortsetzung dieser Arbeiten

bietet das ebenfalls in Mittelstand-Digital geförderte und im Oktober 2015 gestartete Projekt „3D-GUIde - Graphical User Interface design. Pattern für intuitive Interaktionen in 3D“. Das Projekt Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability baut auf den bisherigen Forschungsarbeiten auf und fokussiert die Entwicklung und Erprobung von Methoden, die vor allem für die Gestaltung vor digitalen Arbeitsplätzen als einen zentralen Aspekt der Gestaltung für eine positive Zukunft der Arbeit. Dabei werden klassische Usability-Methoden mit Methoden der positiven User Experience sowie die Übertragung dieser Ansätze auf Systeme der Künstlichen Intelligenz miteinander verbunden. Seit April 2019 ist IxD Mitglied im Institute of Applied Artificial Intelligence der HdM. Das Projekt Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability wurde im Dezember 2020 um weitere zwei Jahre verlängert.

Zukünftig sollen weitere Prozesse, Methoden und Instrumente für das Design für positive Erlebnisse bei der Nutzung interaktiver, dynamischer und statischer Medien entwickelt und erforscht werden, um der Industrie fundierte und handhabbare Möglichkeiten an die Hand zu geben, attraktive Produkte zu entwickeln. Zudem stellt sich zunehmend die Frage, welche Wirkungen positive Erlebnisse im Rahmen der Nutzung auf die Nutzer haben und wie dies das Fühlen, Denken und Handeln verändert. Dazu wurden bereits in Kooperation mit der Siemens AG experimentelle Untersuchungen vorgenommen.

Die Information Experience Design Research Group (IXD) will mit ihrer Forschungsarbeit zur Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen beitragen. So wird die Frage der Bewältigung der Klimakrise und der Gestaltung für Nachhaltigkeit in den Vordergrund rücken. Wie die Corona-Krise gezeigt hat, konnten beispielsweise umweltbelastende Dienstreisen durch digitale Meetings ersetzt werden. Tatsächlich lässt sich selbst komplexe Arbeit wie in Workshops und Konferenzen so bewältigen. Was auf der Strecke bleibt sind aber gerade die zwischenmenschlichen Erlebnisse, die z.B. für das Networking wichtig sind. Hier besteht Forschungsbedarf auch solche Erlebnisse digital zu unterstützen.

Projekte des Forschungsschwerpunkts

Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability

Durch das Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability werden kleine und mittlere Unternehmen unterstützt, sodass digitale Technologien und Dienstleistungen einfach nutzbar und positiv erlebbar werden können. Um also für gute Usability (Gebrauch-

stauglichkeit) und positive User Experience (positives Nutzererlebnis) (kurz: UUX) zu gestalten, werden praxistaugliche und gleichzeitig wissenschaftliche fundierte Methoden benötigt. Damit können Produkte und Dienstleistungen mit höherer Produktivität, Freude an der Nutzung und mehr Kundenzufriedenheit entwickelt werden. Dieser Ansatz wird durch die Ausrichtung auf eine menschenzentrierte Digitalisierung verdeutlicht, die nicht die technische Entwicklung, sondern den Menschen mit seinen Bedürfnissen und Bedarfen in den Mittelpunkt stellt. So wird Digitalisierung nicht mehr nur ein Ansatz zur Gestaltung von Technologie, sondern sehr viel umfassender zur Gestaltung positiv erlebbarer Lebenskontexte in Freizeit und Arbeit. Gefördert wird das Projekt Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability im Rahmen des Förderschwerpunktes Mittelstand-Digital des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi) und wurde kürzlich bis November 2022 um zwei Jahre verlängert. Damit wird die Digitalisierung in kleinen und mittleren Unternehmen und dem Handwerk weiterhin unterstützt.

Im Rahmen des Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrums Usability werden insgesamt vier Schwerpunktthemen erarbeitet:

1. „UUX - Erfolgsfaktor für Innovation und Zukunft der Arbeit“
Hier steht im Vordergrund, dass digital unterstützte Arbeit für gesteigertes Wohlbefinden in Arbeitskontexten und Erhöhung Mitarbeitermotivation gestaltet wird. Dazu gehört auch, dass nutzerzentrierte Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse die Innovationsfähigkeit im Unternehmen steigern sollen.
2. „Mensch-KI-Zusammenarbeit“
In diesem Schwerpunkt sollen mittelständische Unternehmen für Einsatzpotenziale von KI-Technologien (wie z.B. Service-Roboter), insbesondere in der Dienstleistung sensibilisiert werden. Die Unternehmen sollen dafür qualifiziert werden, den Nutzen von KI-Technologien für den eigenen Betrieb zu erkennen und UUX in KI-Produkten umzusetzen.
3. „UUX – Unterstützung mittelständischer Unternehmensnetzwerke“
Wenn kleine und mittlere Unternehmen digital mit einander kooperieren, so können sie gemeinsam als Verbund auftreten und so im Wettbewerb mit großen Unternehmen besser bestehen. Das Kompetenzzentrum analysiert daher die UUX-Eigenschaften von digitalen Kommunikations- und Kooperationslösungen, um daraus Empfehlungen ableiten zu können.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

4. „UUX und Agilität“

Agiles Arbeiten und speziell agiles Entwickeln wird von immer mehr Unternehmen eingesetzt. Aus dem Übergang zu agilen Arbeitsmethoden und die stärkere Kundeneinbindung in den Planungsprozess von Softwareprodukten ergeben sich wichtige Vorteile für Unternehmen. Dabei muss die Herausforderung adressiert werden, UUX in agile Entwicklungen zu integrieren und den agilen Arbeitsprozess digital zu unterstützen.

Ziel des Gesamtprojektes ist es, Usability und positive User Experience (UUX) in die Digitalisierungsvorgehensweisen kleiner und mittlerer Unternehmen zu integrieren und somit menschenzentrierte Digitalisierung zu fördern. Dabei werden die oben genannten vier Forschungsschwerpunkte besonders berücksichtigt. Um dieses Ziel zu erreichen, sollen mittelständische Unternehmen für diese Themen sensibilisiert, Möglichkeiten zur Weiterqualifizierung geboten, Erprobung in Pilotprojekten oder mit Demonstratoren angeboten sowie größere Umsetzungsprojekte ermöglicht werden. Um die Praxisrelevanz von Methoden und Instrumenten zu erhöhen, werden die Maßnahmen wissenschaftlich begleitet und evaluiert. So entstehen weiterentwickelte und neue Methoden zur Analyse, Gestaltung und Evaluation, die speziell an die Bedarfe von kleinen und mittelständischen Unternehmen angepasst sind.

IXD hat das Ziel, im Rahmen der Gestaltung der Arbeit der Zukunft digitale Technologien so zu gestalten, dass Nutzern positive Erlebnisse in Arbeitskontexten ermöglicht werden. Gerade vernetzte und durch Künstliche Intelligenz unterstützte Systeme bieten dafür einen sehr guten technischen Rahmen. Durch Vernetzung kann Nutzern beispielsweise verdeutlicht werden kann, dass ihre Arbeitsergebnisse von anderen weiterverwendet werden, was zu einem Gefühl von Sinn der Arbeit beiträgt. Zudem können mit KI eigene Leistungen so analysiert, aufbereitet und dargestellt werden, dass Nutzer sich als selbstwirksam erleben.

Seit November 2019 wurde das Projekt vom BMWi aufgestockt und bietet nun kleinen und mittleren Unternehmen auch Wissen zur Umsetzung von Künstlicher Intelligenz an. Dabei spielen durchaus angepasste technische Lösungen eine wichtige Rolle als auch neue Methoden der durch KI veränderten Interaktionsparadigmen (wie z.B. mixed initiative oder conversational interfaces) eine wichtige Rolle. Somit ist nun auch das IAAI der HdM Teil des Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrums Usability.

Projektpartner: Fraunhofer für Arbeitswirtschaft und Organisa-

tion (IAO), Technische Universität Berlin (TUB), Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW), Universität Mannheim (Institut für Mittelstandsforschung, ifm), Hochschule Bonn-Rhein-Sieg (HBRS)

Kontaktpersonen:

Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

Dr. Magdalena Laib (laib@hdm-stuttgart.de)

MetaMINT: Kommunikative Strategien zur Imageförderung ingenieurwissenschaftlicher Studienfächer bei Studieninteressierten

Im Projekt wird das Anwendungspotenzial von Metaphern in der Imagekommunikation von MINT-Fächern bei potenziellen Nachwuchskräften untersucht. Der Schwerpunkt liegt auf der Frage, ob über den Einsatz von Metaphern in kommunikativen Maßnahmen (z. B. Werbeposter für Studiengänge) bestimmte Bedürfnisse aktiviert werden können, die Schülerinnen und Schülern bei der Studienwahl wichtig sind. Eine erste Studie wurde bereits durchgeführt; die Befunde stärken die Annahme einer metaphernabhängigen Bedürfnisaktivierung. Das Vorhaben wurde im Rahmen des Förderprogramms "Innovative Projekte" gefördert und startete im Januar 2019.

Das Projekt wird gemeinsam mit dem Kooperationspartner Pro 3 e. V. durchgeführt. Pro 3 e. V. ist ein Kompetenznetz Verfahrenstechnik, das Anfang 2000 als gemeinnütziger Verein gegründet wurde. Mitglieder von Pro 3 e.V. sind Universitäten, Technische Hochschulen, Unternehmen unterschiedlicher Größenordnung und bekannte Institute. Ein Schwerpunkt der Vereinstätigkeit liegt auf der Nachwuchssicherung und -förderung; Ziel dabei ist es, hervorragende Abiturienten für ein Studium der Verfahrenstechnik, des Bioingenieurwesens oder des Chemieingenieurwesens zu gewinnen, den naturwissenschaftlich-technischen Unterricht an Schulen zu stärken und die Qualifikation von Studierenden und Doktoranden durch ergänzende Angebote zu unterstützen.

Ziel ist es, einen Baukasten von metaphernbasierten Kommunikationsmaßnahmen bereitzustellen, deren (insbesondere emotional-motivationale) Wirkungsweise bei der Verbesserung des Images von MINT-Fächern erforscht und dokumentiert ist.

Die geplanten Bedürfnis- und Kreativ-Workshops wurden durchgeführt. Dabei konnten sowohl die Bedürfnisse und Befürchtungen aufgedeckt werden, die Schüler und Schülerinnen bei der Wahl eines Studienfaches auf dem MINT-Bereich bewegen. Außerdem wurden Metaphern herausgearbeitet, die für den Einsatz in der MINT-Imagekommunikation geeignet sind. Im Rah-

men eines Lehrprojektes („Metaphern-Werkstatt I“) wurden im Sommersemester 2020 zahlreiche Kommunikationskampagnen entwickelt, die auf diesen Metaphern beruhen. Eine Auswahl dieser Kampagnen wurden in einem Lehrprojekt („Metaphern-Werkstatt II“) im Wintersemester 2020/21 mit Hilfe expliziter und impliziter Verfahren getestet. Außerdem werden die gewonnenen Erkenntnisse sowie Vorschläge zur Umsetzung in Kommunikationskampagnen in einer Toolbox erfasst, die Praktikern zur Verfügung gestellt wird.

Projektpartner: Kooperationsnetzwerk Pro 3 e. V. (<https://verfahrenstechnik-pro3.de/>) beteiligt.

Kontaktpersonen:

Prof. Dr. Judith Papadopoulos (Tel: 0711/8923 3262, papadopoulos@hdm-stuttgart.de)

Prof. Dr. Roland Mangold (Tel: 0711 / 8923 3101, mangold@hdm-stuttgart.de)

Sprachlernen DUO

Für das Unternehmen g.a.s.t. Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V. soll im Rahmen von Deutsch-Uni Online (DUO) die Entwicklung eines Gesamtkonzepts für eine Lernplattform und ein Lernportal im Rahmen einer Studie neu konzipiert werden. Bei der Ausarbeitung eines Dashboards, das einen optimalen Überblick sowie Einstieg in Lerneinheiten auf der Lernplattform bieten soll, wird im Schwerpunkt an der Frage geforscht, welche positiven Erlebnisse bei Online-Sprachlernen, geschaffen werden können und diese optimal als Interface für unterschiedliche Plattformen (mobile, desktop, tablet) dargestellt werden können.

Das Projekt umfasst drei Phasen. Im ersten Schritt wurde eine umfassende Studie zum positiven Erleben beim Sprachlernen auf der Basis von Erlebnisinterviews mit unterschiedlichen Zielgruppen durchgeführt und aus den Daten für den Sprachlernkontext positive Erlebniskategorien abgeleitet. Anschließend wird im Rahmen der Konzeption der Lernplattform und des Lernportals die Erlebniskategorien in Interfacekonzepte umgesetzt, die ein positives Erleben ermöglichen sollen. Diese werden gestaltet und prototypisch entwickelt und evaluiert.

Projektpartner: g.a.s.t. Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V.

Kontaktpersonen:

Prof. Ralph Tille (tille@hdm-stuttgart.de)

Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

Embodied Cognition – Wirkungen von Metaphern auf körperliche

che Vorgänge

In diesem Projekt wurden die körperlichen Wirkungen von Metaphern im Kontext unternehmensrelevanter Themen (hier: Change-Management) untersucht. In einer experimentellen Studie konnte nachgewiesen werden, dass die Darstellung von Change-Management als Krieg dazu führt, dass die Versuchspersonen Zeichenaufgaben schneller, aber weniger genau durchführen, als wenn Change-Management zuvor als Bewegung beschrieben worden war.

Die Studie ist abgeschlossen. Die Ergebnisse wurden auf der DGPUK-Tagung im November 2018 an der HdM vorgestellt. Die zugehörige Publikation befindet sich im Druck und erscheint 2021.

Kontaktpersonen:

Prof. Dr. Judith Papadopoulos (papadopoulos@hdm-stuttgart.de)

Prof. Dr. Roland Mangold (mangold@hdm-stuttgart.de)

Toolbox wissenschaftliche Grundlagen / Projekt „HelpBW“

In diesem vom Ministerium für Forschung, Wissenschaft und Kunst B-W geförderten Projekt wird eine aus Lehrvideos, erklärenden Texten, Übungsaufgaben, Demonstrationen etc. bestehende Toolbox entwickelt. Diese didaktischen Elemente werden im Modul „Data Literacy“ in der Lehre für alle Studierenden der Fakultät „Information und Kommunikation“ im ersten und zweiten Semester eingesetzt. Gleichzeitig werden im Rahmen dieses Projektes die Module evaluiert, die im vom Ministerium geförderten Projekt „HelpBW“ des KIT Karlsruhe zur hochschulübergreifenden Förderung von Informations- und Schreibkompetenzen entwickelt werden.

Die Entwicklung der Toolbox ist abgeschlossen. Die Toolbox wird in den beiden fächerübergreifenden Lehrveranstaltungen „Data Literacy 1“ und „Data Literacy 2“ im ersten und zweiten Semester aller Studiengänge an der Fakultät Information und Kommunikation eingesetzt.

Kooperationspartner: Projekt HelpBW (KIT Karlsruhe; <https://helpbw.de/>)

Kontaktpersonen:

Prof. Dr. Roland Mangold (mangold@hdm-stuttgart.de)

Vivien Engel (engelv@hdm-stuttgart.de)

Analyse fachärztlicher Beschreibungen der Qualitätscharakteristika von Röntgenaufnahmen im Hinblick auf klinische Fragestellungen

Im Projekt wurden linguistische Charakteristika zur Beschreibung der Qualität von Röntgenbildern untersucht. Die Charakteristika wurden hinsichtlich der zugrundeliegenden, meist impliziten

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Bewertungsmuster analysiert. Dafür wurden Interviews mit Radiologen durchgeführt, die anschließend mit Hilfe kognitions-linguistischer Analysemethoden ausgewertet wurden.

Ziel des Projektes war es, mit Hilfe von kognitionslinguistischen Analysemethoden einen Zugang zum kognitiven Referenzsystem zu bekommen und das zugrundeliegende (implizite) Bewertungskonzept zu erfassen. Dieses Referenzsystem soll für die Optimierung der Interaktion zwischen Arzt und Röntgengerät genutzt werden. Das Projekt ist abgeschlossen.

Kooperationspartner: Siemens AG.

Kontaktpersonen:

Prof. Dr. Judith Papadopoulos (papadopoulos@hdm-stuttgart.de)

Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

INSTITUTE FOR APPLIED ARTIFICIAL INTELLIGENCE (IAAI)

Prof. Dr. Johannes Maucher, Prof. Dr. Kai Eckert, Prof. Dr. Christian Becker-Asano, Prof. Dr. Michael Burmester, Prof. Dr. Bernhard Eberhardt, Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Nils Heide, Prof. Dr. Jan Kirenz, Prof. Dr. David Klotz, Prof. Dr. Andreas Koch, Prof. Dr. Oliver Kretzschmar, Prof. Dr. Hendrik Meth, Prof. Magnus Pfeffer, Dr. Martin Roth, Prof. Dr. Jürgen Scheible, Prof. Dr. Okke Schlüter, Prof. Christof Seeger, Prof. Dr. Jürgen Seitz, Prof. Dr. Peter Thies, Prof. Dr. Stephan Wilczek, Andreas Stiegler

Das Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) versteht sich als Schnittstelle zwischen Forschung und Anwendung. Sein primäres Ziel ist es, das Potenzial der KI und des Machine Learning in Unternehmen und öffentliche Einrichtungen zu tragen. Durch die in zahlreichen Anwendungsprojekten erlangte Erfahrung und die interdisziplinäre Aufstellung ist das IAAI für diese Aufgabe prädestiniert. Im Rahmen des vom BMWi geförderten Projekts KI-Trainer des Mittelstand 4.0-Kompetenz-zentrum Usability werden speziell KMUs für den Einstieg in die KI trainiert. Das IAAI unterstützt Start-Ups und Industrie in der Implementierung und Nutzung der KI in den unternehmensspezi-fischen Anwendungsbereichen. Erfolgreiche KI-Anwendungsfälle in Industrie und Startups werden kontinuierlich beobachtet und evaluiert. Jungen Unternehmern wird in Beratungsgesprächen das Potenzial der KI vermittelt.

Innerhalb der HdM möchte der IAAI-Leuchtturm weiterhin das Potenzial der KI in den verschiedenen Fachbereichen aufzeigen und zu fakultätsübergreifenden Projekten anregen. In 2021 soll durch Prof. Dr. Christian Becker-Asano das dem IAAI-Leuchtturm angebundene Humanoid-Lab aufgebaut werden. Damit wird die Forschung im Bereich Mensch-KI-Interaktion angeregt bzw.

vertieft.

Nach außen strebt der IAAI-Leuchtturm eine weitere Integration in verschiedene KI-Verbünde und Netzwerke, wie z.B. Cyber-Valley und AI4Germany an. Durch derartige Kooperationen verspricht sich das Institut eine Vertiefung des wissenschaftlichen Austauschs, eine zunehmende Akquise gemeinsamer Forschungsprojekte und die Erleichterung von Promotionen an der HdM in Kooperation mit den Partneruniversitäten.

Projekte des Forschungsleuchtturms

SANDRA

Ziel des BMBF-Projektes ist es, arbeitnehmerfreundliche Lösungen für das Problem der technisch bedingten ständigen Erreichbarkeit zu finden. Die primäre Aufgabe der HdM besteht in der Entwicklung eines Erreichbarkeitsmanagement-Systems, das während des Projekts in Unternehmen erprobt wird. Dieses System soll intelligent und bedarfsgerecht ankommende Nachrichten (Emails) ablehnen beziehungsweise verzögern, um unterbrechungsfreie Ruhezeiten für Beschäftigte zu schaffen. Die stressmindernde Wirkung des Systems wird mit einem im Leistungssport bereits erfolgreich eingesetzten Verfahren, der HRV-Messung, evaluiert werden.

Projektpartner: Fraunhofer IAO, Goethe-Universität Frankfurt, TU Darmstadt, Universität Kassel, Agilevia GmbH, Akreprotechnik GmbH.

Kontaktperson: Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

DOKIQ

Im Forschungsprojekt DOKIQ wird untersucht, welche Möglichkeiten sich bei der automatisierten und intelligenten Fälschungserkennung mittels Künstlicher Intelligenz (KI) bieten und wie dieses Know-how für die Polizeiarbeit nutzbar gemacht werden kann. Gefälschte Dokumente und Identitätsbetrügereien sind in vielen Kriminalitätsbereichen allgegenwärtig. Potentielle Folgen einer defizitären Identitätsfeststellung sind beispielsweise die Verschleierung der Vorbereitung und Verübung schwerer Straftaten wie etwa terroristischer Anschläge. Der Einsatz von KI bei der Fälschungserkennung soll die Dokumentenprüfung der Sachbearbeiter deutlich beschleunigen, das Erkennen von Zusammenhängen und Serien unterstützen und erlangtes Wissen konservieren. Für die effiziente Fälschungserkennung müssen moderne Methoden des Deep Learning mit Methoden der symbolischen KI kombiniert werden.

Projektpartner der HdM sind das Landeskriminalamt Baden-Württemberg und die Bundesdruckerei.

Kontaktperson: Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de)

ConfRef

Zusammen mit SpringerNature und der Firma Netwise wird ein Daten-Portal (<http://www.confref.org/>) für wissenschaftliche Konferenzen entwickelt. Im Zentrum steht dabei die persistente Identifikation von wissenschaftlichen Konferenzen, analog zur ISSN für wissenschaftliche Zeitschriften. Anwendungsfelder sind die nachhaltige Bereitstellung von Informationen zu künftigen und vergangenen Konferenzen, sowie die transparente Bewertung der wissenschaftlichen Qualität der Konferenzen. Aktuell wird eine Kooperation von ConfRef mit dem Projekt ConfiDent der TIB Hannover vorbereitet.

Projektpartner: SpringerNature, Netwise LLC

Kontaktperson: Prof. Dr. Kai Eckert (eckert@hdm-stuttgart.de)

Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies (CAIUS)

Das Projekt untersucht die Chancen und Risiken für den Einsatz intelligenter Systeme bei der Stadt- und Verkehrsplanung. CAIUS rückt dabei KI-Systeme in den Fokus, die bei der effizienten Verteilung knapper öffentlicher Ressourcen helfen sollen und ein zentraler Treiber von sogenannten "Smart Cities" sind. Diese Systeme können unintendierte gesellschaftliche Konsequenzen haben, indem sie soziale Ungleichheiten verstärken. Derartige Konsequenzen sollen im Rahmen von CAIUS identifiziert und analysiert werden.

Zwei Anwendungsfälle werden dabei von Praxispartnern in der Metropolregion Rhein-Neckar begleitet: die dynamische Bepreisung von Parkplätzen und die Verkehrskontrolle durch Internet-of-Things-Sensoren. Die Ergebnisse tragen zur Erforschung von Interaktionen zwischen Menschen und KI bei und dienen gleichzeitig zur Ableitung allgemeiner Richtlinien zur ethischen Implementierung KI-basierter Entscheidungssysteme in städtischen Kontexten.

Projektpartner: Universität Mannheim

Kontaktperson: Prof. Dr. Kai Eckert (eckert@hdm-stuttgart.de)

Deutsche Welle Web Analytics

Für die Deutsche Welle wird ein System zur Analyse und Visualisierung der Nutzung und Rezeption der Inhalte der Deutschen Welle entwickelt. Das Projekt ist eng in die Lehre im Studiengang Informationswissenschaften eingebunden, die Studierenden

arbeiten dabei insbesondere an der automatisierten Extraktion von Informationen aus den Nachrichtentexten.

Projektpartner: Deutsche Welle, Bonn

Kontaktperson: Prof. Dr. Kai Eckert (eckert@hdm-stuttgart.de)

FID Jüdische Studien / JudaicaLink

In Zusammenarbeit mit der UB Frankfurt wird ein Fachinformationsdienst für die Jüdischen Studien entwickelt. Die HdM arbeitet in diesem Projekt an Methoden zur Datenintegration und -anreicherung und verknüpft Bestände auf Volltextebene und Metadaten mit einem domänenspezifischen Knowledge-Graphen, der unter <http://www.judaicalink.org> zur Verfügung gestellt wird. Im Fokus steht dabei auch die Entwicklung von Werkzeugen zur Unterstützung von Wissenschaftlern im Bereich Digital Humanities.

Projektpartner: Universitätsbibliothek Frankfurt am Main

Kontaktperson: Prof. Dr. Kai Eckert (eckert@hdm-stuttgart.de)

Japanese Visual Media Graph

Entwicklung eines Knowledge-Graphs für japanische visuelle Medien, u.a. Manga, Anime und Visual Novels. Zielgruppe sind Forscher aus Medienwissenschaften und Japanologie, die auf Basis der Daten des Knowledge-Graphen eigene Forschungsfragen bearbeiten.

Das Datenmaterial wird von Fan-Communities bereitgestellt, die sich über die Werke, ihre Inhalte und Schöpfer austauschen und Beschreibungen in Form von Wikis oder strukturierten Daten erstellen.

Projektpartner: Universitätsbibliothek Leipzig

Kontaktpersonen: Prof. Magnus Pfeffer (pfeffer@hdm-stuttgart.de),

Dr. Martin Roth (rothm@hdm-stuttgart.de)

Projekt KI-Trainer des KomZu Mittelstand 4.0

Das KI-Trainer Projekt soll klein- und mittelständischen Unternehmen (KMUs) das Anwendungsspektrum und die Möglichkeiten von Verfahren der Künstlichen Intelligenz (KI) zur Verbesserung und Optimierung bestehender Prozesse, Produkte und Geschäftsmodellen nahebringen. Mit dem KI-Trainer Angebot der Workshop-Module Grundlagen, Strategie, Daten und Entwicklung sowie dem Proof-of-Concept Lab, zur Evaluation von KI Use-Cases, wurde ein ganzheitliches KI-Training konzipiert, das je nach Wissensstand und Position im Unternehmen individuell genutzt werden kann. So kann jeder Mitarbeiter/in die Grundlagen-Seminare besuchen, um KI Use-Cases im eigenen Arbeitsbereich zu identifizieren. Für leitende Angestellte und Ge-

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

schäftsführer/innen bietet sich der Einstieg auf Strategie-Ebene an. Ingenieure und Entwickler/innen profitieren von Grundlagen- und Entwicklungs-Seminaren. Ziel des Projektes ist es, KMUs die Potenziale der künstlichen Intelligenz aufzuzeigen und sie in die Lage zu versetzen, geeignete Use-Cases zu identifizieren und diese technologisch umsetzen zu können. Projektpartner ist das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi), welches den KMUs die kostenfreie Nutzung aller Angebote des KI-Trainer Programms ermöglicht.

Kontaktperson: Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar (kretzschmar@hdm-stuttgart.de)

Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung

Das Projekt Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien wird in Kooperation mit dem Mischpulthersteller LAWO durchgeführt.

Bei der Übertragung und Beschallung von Live-Events muss einer Vielzahl von Schallquellen Beachtung geschenkt werden. Manche sind für die Übertragung wichtig, wie etwa der Schiedsrichterpfiff, andere wiederum sind bei der Übertragung nicht erwünscht und müssen gefiltert werden. Eine Trennung dieser beiden Schallquellen ist im Stand der Technik mit Hilfe gerichteter Mikrofone nur bedingt zufriedenstellend möglich. Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines Mehrkanalsystems zur KI-gestützten Signalverarbeitung. Hierdurch wird es möglich, mehrere Signale in einem Netzwerkkarray zu verbinden, welches zudem für verschiedene Anwendungsbereiche automatisiert konfiguriert werden kann. Entwicklungsziel der Firma LAWO AG ist ein Hardwaremodul mit integriertem DSP und ausgeführt als breitbandige Schnittstelle, das eine Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien leisten kann. Das System soll in verschiedensten Anwendungen im Bereich der Broadcast Produktionen oder Liveshows eingesetzt werden können. Kontaktperson: Prof. Dr. Andreas Koch (kocha@hdm-stuttgart.de)

LEARNING RESEARCH CENTER (LRC)

Prof. Dr. Richard Stang, Prof. Dr. Tobias Seidl, Prof. Dr. Frank Thisen, Alexandra Becker

Die Covid-19-Pandemie hat 2020 die Perspektiven auf den Bildungsbereich grundlegend verändert. Das Thema Digitalisierung stand wie nie zuvor auf der Agenda aller Bildungsbereiche. Doch in Anbetracht der gesellschaftlichen Herausforderungen rücken neben der Digitalisierung auch die Organisation von Bildungsinstitutionen, die didaktischen und methodischen Konzeptionen,

die Rolle der Lehrenden und die Gestaltung von physischen und digitalen Lern(raum)settings in den Fokus. Von Schulen über Hochschulen bis hin zu Weiterbildungseinrichtungen, Bibliotheken und Museen werden neue Lernumgebungen und veränderte Zugänge zur Unterstützung konzipiert. Das Learning Research Center hat sich in den letzten Jahren intensiv der Frage zugewandt, wie solche neuen Lernwelten aussehen könnten. Dabei wird diese Frage unter folgenden Perspektiven wissenschaftlich untersucht:

- Organisationskontexte von Lehren und Lernen,
- didaktische und methodische Innovationen,
- physische Lehr-, Raum- und Angebotsszenarien,
- digitale Lehr-, Raum- und Angebotsszenarien,
- hybride Lehr-, Raum- und Angebotsszenarien.

Vor dem Hintergrund dieser unterschiedlichen Perspektiven ergibt sich ein verändertes Verständnis von Lernwelten, das einen ganzheitlichen Blick auf die verschiedenen Aspekte von Lernen, Lehren und Wissensgenerierung erfordert. Unabhängig von institutionellen Rahmungen wurden in den bisherigen Forschungsarbeiten, organisatorische Strukturen, digitale Unterstützungsoptionen, Lernooptionen entlang der Biographie und methodische Innovationen in den Blick genommen. Ziel der Forschungsarbeit ist dabei auch immer, übergreifende Konzepte für die Weiterentwicklung von Bildung zu entwickeln.

Das Learning Research Center arbeitet mit Schulen, Einrichtungen der beruflichen Bildung, Hochschulen, Einrichtungen der Erwachsenen-/Weiterbildung, Bibliotheken, Bildungs- und Kulturzentren, Museen und Fachverbänden zusammen. Bei einzelnen Forschungsprojekten wird mit institutionellen Partnern zusammengearbeitet. Die Forschungsarbeit des Learning Research Centers wird über Dritt- und Eigenmittel finanziert.

LRC-Website: <https://learning-research.center/>

Projekte (Auswahl) des Forschungsschwerpunkts

Forschungslabore LearnerLab und Lernwelt an der HdM

Laufzeit: 01.02.2011–31.12.2021

Untersuchung des Nutzungsverhalten von Studierenden in einer flexiblen Lernumgebung.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de)

Alexandra Becker (beckera@hdm-stuttgart.de)

Forschende Beratung Lernwelten

Laufzeit: 01.04.2012–31.12.2021

Beratungsprozesse bei der Gestaltung von Lernwelten in Bibliotheken, Volkshochschulen, Hochschulen, Schulen, Bildungs- und Kulturzentren werden wissenschaftliche ausgewertet.

Kontaktperson: Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de)

DiNöB - Digitale Narration als innovativer didaktischer Ansatz für eine ökonomische Bildung im Handel

Laufzeit: 01.01.2015–31.12.2017

Ziel des Verbundprojektes war es, einen für den Lernenden versteh- und erfassbaren emotionalen Zugang zu ökonomischen Themen im beruflichen Kontext zu schaffen. Mit Hilfe von Geschichten (didaktische Narration), die einen Bezug zu den konkreten Arbeits- und Lebenswelten der Lernenden aufweisen, wurden komplexe Zusammenhänge und deren Relevanz für das eigene Leben deutlich gemacht.

Kontaktperson: Prof. Dr. Frank Thissen (thissen@hdm-stuttgart.de)

Lernwelt Hochschule – Lernzentren als Bausteine der Zukunft

Laufzeit: 01.01.2017–31.03.2020

Die Lernwelt Hochschule in Deutschland wurde multimethodisch im Hinblick auf die Dimensionen Hochschulorganisation, Hochschuldidaktik, digitale Strukturen sowie physische Lehr- und Lernräume untersucht. Ausgangspunkt war eine studierendenorientierte Perspektive.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de)

Alexandra Becker (beckera@hdm-stuttgart.de)

Lernwelt Hochschule 2030

Laufzeit: 01.04.2020–31.03.2022

Das Forschungsprojekt „Lernwelt Hochschule“ hat vielfältige Herausforderungen für Hochschulen herauskristallisiert. Auf der Basis dieser Ergebnisse werden zukünftige Entwicklungen auch im internationalen Kontext in den Fokus gerückt.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de)

Alexandra Becker (beckera@hdm-stuttgart.de)

Kompetenzerwerb reflektieren, planen und medial abbilden

Laufzeit: 07.12.2017–06.11.2019

Im Rahmen des Projektes wurde ein studiengangs- und modulübergreifendes e-Portfolio für die Fakultät „Information und

Kommunikation“ der Hochschule der Medien (HdM) entwickelt, implementiert und evaluiert.

Kontaktperson: Prof. Dr. Tobias Seidl (seidl@hdm-stuttgart.de)

RESPONSIVE MEDIA EXPERIENCE (REMEX)

Prof. Dr. Gottfried Zimmermann, Prof. Dr. Ansgar Gerlicher, Prof. Dr. Joachim Charzinski, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Prof. Dr. Arno Hitzges, Prof. Dr.-Ing. Kresimir Vidackovic, Prof. Dr. Roland Schmitz, Patrick Münster, Lukas Smirek, Tobias Schneider, Jens Gäbeler, Alexander Henka, Christophe Strobbe, Holger Schmidt, Tobias Ableitner, Thomas Fankhauser.

Die Forschungsgruppe "Responsive Media Experience" (REMEX) besteht seit 2013 als geförderter Forschungsleuchtturm der HdM. REMEX konzipiert und erforscht innovative Anwendungen und Technologien, die sich an den Benutzer, den Kontext und die Endgeräte adaptieren, um eine optimale Usability und User Experience zu erreichen. Schwerpunkte innerhalb des Forschungsleuchtturms befassen sich zum Beispiel mit personalisierten und barrierefreien Benutzerschnittstellen, adaptiven eLearning-Plattformen, Technologien zur Integration mobiler Endgeräte in Fahrzeug und Infotainment, sowie Car2Car/Car2X Technologien. Studierende wirken im Forschungsleuchtturm als wissenschaftliche Hilfskräfte und in Form von Lehrprojekten mit.

REMEX forscht in folgenden Bereichen:

- Smart Homes & Ambient Assisted Living (AAL)
- Personalisierte Benutzerschnittstellen und Benutzerprofile
- Standards und Technologien zum barrierefreien Design
- Standards und Technologien zur manuellen und automatischen Prüfung von Websites, mobilen Apps und Software auf Barrierefreiheit (Kompetenzzentrum Digitale Barrierefreiheit)
- Standards und Technologien zur Entwicklung zur Integration von mobilen Endgeräten im Fahrzeug sowie im Bereich Car2X und Smart Grids/Smart Homes
- User Experience in immersiven Umgebungen (AR/VR)

Der Forschungsleuchtturm verfügt über ein Personal User eXperience (PUX) Lab, ein Usability-Labor und über ein Mobile Lab. Die Labore stehen auch den Studierenden für ihre im Rahmen der Lehre ausgeübten Projekte zur Verfügung.

Die Forschungsarbeiten des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit bezüglich der Prüfung von Websites, mobilen Apps und Software sollen weiter ausgebaut werden. Hierzu gehört auch eine neue Art der Ausbildung von qualifizierten Prüfern im Sinne von Multiplikatoren.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Es sollen weitere Drittmittelprojekte hinzugewonnen werden. Dazu werden laufende Ausschreibungen verfolgt und auf Überschneidungen mit den REMEX-Forschungszielen überprüft. Die bestehenden Labore sollen - im Rahmen der bestehenden Projekte und Lehrveranstaltungen – weiter ausgebaut und intensiv genutzt werden. Das PUX-Lab soll so umgestaltet werden, dass es auch Remote nutzbar ist.

Kontaktpersonen: In REMEX wirken 7 Professoren und 10 wissenschaftliche Mitarbeiter mit. Die Sprecher des Forschungsgleuchtturms sind Prof. Dr. Gottfried Zimmermann (zimmermann@hdm-stuttgart.de) und Prof. Dr. Ansgar Gerlicher (gerlicher@hdm-stuttgart.de).

Projekte des Forschungsschwerpunkts

Beratung XR Schlösser Baden-Württemberg

Die Staatlichen Schlösser und Gärten Baden-Württemberg öffnen, vermitteln, entwickeln und bewahren 60 der landeseigenen historischen Monumente im deutschen Südwesten. 2017 besuchten über 3,85 Millionen Menschen diese Originalschauplätze der Geschichte mit Kulturschätzen von höchstem Rang. Nach und nach sollen nun ausgewählte Bauwerke durch immersive Technologien (AR/VR) möglichst realitätsnah abgebildet werden, so dass sie auch von Menschen mit motorischen Behinderungen virtuell begangen werden können. In diesem Projekt geht es darum, die Staatlichen Schlösser und Gärten Baden-Württemberg bei der Ausschreibung und Bewertung der Bewerber für ein Pilotprojekt technisch zu beraten, insbesondere beim Aspekt Barrierefreiheit. Diese Aufgabe ist zunächst auf das Pilotprojekt "Ludwigsburger Schloss" begrenzt.

BGMvital

Vor dem Hintergrund der demographischen Entwicklung sowie des Wandels der Arbeitswelt hin zu neuen Arbeits- und Organisationsformen wird es für Unternehmen zunehmend relevanter, sich mit dem Erhalt der Beschäftigungsfähigkeit aller Beschäftigten und den hierfür notwendigen gesundheitsorientierten Organisations- und Arbeitsstrukturen auseinanderzusetzen. Hierfür fehlt es derzeit gerade mit Blick auf die kleineren Unternehmen und angesichts der zunehmend vielfältiger werdenden Gesellschaft an konkreten, zielgruppenorientiert und kultursensibel ausgestalteten BGM-Unterstützungsmaßnahmen. Das Verbundprojekt BGMvital hat zum Ziel, eine regionale BGM-Servicestelle mit integrierter webbasierter BGM-Handlungshilfe für KMU aufzubauen, weiterzuentwickeln und empirisch zu evaluieren.

BioVR – Biologielehre in allen Dimensionen

Viele Schüler*innen lernen nicht mehr mit klassischen Lehrbüchern. Die Hinwendung zum Digitalen und die immer komplexer werdenden Lerninhalte machen es nötig, die Lehre in der nächsten Dimension weiterzuentwickeln. Mittels AR und VR können zelluläre Prozesse anschaulich und dreidimensional erläutert werden, in entsprechend entwickelten Szenarien besteht sogar die Möglichkeit, sich als Nutzer*in innerhalb einer Körperzelle zu bewegen, direkt mit zellulären Prozessen zu interagieren und so Informationen interaktiv zu sammeln und nicht nur passiv präsentiert zu bekommen. So entstehen vollkommen neue Lehr-/Lernszenarien, die den Nutzer*innen eine direkte und intensive Beschäftigung mit den Inhalten erlaubt. Dieses Projekt ist eine Kooperation mit der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg und dessen Institut für Pharmazie und Molekulare Biotechnologie.

Efficient Testing Approaches for Digital Accessibility

There is a variety of testing approaches for the Web, mobile apps and other software. They can be characterized along many dimensions. One reason of the current situation of an insufficient level of accessibility on public websites and mobile apps is that current testing approaches are inefficient and requires special expertise in the field of digital accessibility. The project analyses current testing approaches and aims to develop new approaches that are more efficient and easier to apply.

FlexCAR

Der Fokus des Verbundprojekts FlexCAR liegt auf der Entwicklung einer offenen, kooperativen Fahrzeugplattform für die Mobilität der Zukunft. Das Konzept hebt sich dabei von bisherigen Plattformkonzepten durch die (vollständige) Öffnung und Zugänglichmachung aller Soft- und Hardwareschnittstellen für Anbieter ab. Dies löst starre Produktstrukturen ebenso auf wie die heute entlang der Zuliefererkette bestehenden Hierarchien, wandelt die Rolle der heutigen Akteure und ermöglicht neue Geschäftsmodelle. Die offene Plattform FlexCAR macht den Weg frei für eine Öffnung des Marktzugangs und für die Dezentralisierung von Innovationstätigkeiten sowie für die Flexibilisierung von Entwicklungszyklen und eine verbesserte Ausschöpfung der *Kompetenzen des Wertschöpfungsnetzwerks*.

Games von Schuler*innen für Schüler*innen

Mit dem Pilotprojekt „Games von Schüler*innen für Schüler*innen“ wurde 2018/19 einen Seminarkurs zum Thema „Didaktische Spieleentwicklung“ mit den Themenschwerpunkten Biologie und Geografie ins Leben gerufen. Seit Anfang 2020

soll dabei nun dieses Pilotprojekt, im Rahmen der Idee BW Förderung (Preisgeld in Höhe von € 20.000), in ein nachhaltiges Lehrkonzept ausgebaut werden. Durch die Corona-Pandemie war es notwendig, ein weiteres digitales Pilotprojekt umzusetzen: In einem der Experten-Workshops fiel die Entscheidung auf eine Anpassung des Konzepts für den EDV-Unterricht. Am Technischen Gymnasium der Philipp-Matthäus-Hahn Schule in Nürtingen wurde eine Schule gefunden, welche nicht nur dazu bereit war, bei einem weiteren Pilot-Workshop (digital) teilzunehmen, sondern diese auch für Video-Tutorials aufzunehmen, um bei der Erstellung von Flipped Classroom Lehrinhalten zu helfen.

Integration of Web Accessibility Courses in ICT Programmes (IWAC)

The Integration of Web Accessibility Courses in ICT Programmes (IWAC) project establishes a unique partnership between higher education institutions and the private sector, with the overarching goal of mainstreaming accessibility skills in higher education curricula for ICT disciplines. A major driving force behind the project is the EU's Web Accessibility Directive (2016/2102) that was recently implemented in national legislations across the EU. The Directive imposes accessibility requirements on all public sector websites and apps. This increases demand for ICT professionals who have accessibility skills. Another driver of demand is the growing insight among view that accessible websites are better for everyone. However, there is not yet a corresponding supply of skilled professionals. Web accessibility is usually not included in ICT programme curricula in higher education. As a result, many entry-level ICT professionals are unfamiliar with web accessibility. There is therefore a gap between demand and supply that must be closed.

Promotionskolleg „Digital Media“

An diesem vom Land Baden-Württemberg geförderten Projekt ist REMEX durch einen Promovenden beteiligt.

OxiFlexIT

Die Messung der Blutsauerstoffsättigung spielt in der Medizin eine wichtige Rolle. Der Blutsauerstoffgehalt bestimmt die Leistungsfähigkeit der Muskeln und Organe. In Krankenhäusern sind Messsysteme für den Blutsauerstoffgehalt inzwischen üblich. Das geschieht über Sensoren, die auf den Finger geklippt werden. Sie sind an spezielle Messgeräte angeschlossen, also nicht portabel. Ebenso sind tragbare Systeme bekannt, die auch im Freizeitbereich eingesetzt werden. Diese sind allerdings sehr voluminös und schwer, so dass die Akzeptanz bisher noch gering ausfällt. In

diesem Projekt wird ein Messsystem erforscht, das portabel und wesentlich leichter ist. Es besteht aus einem Einweg-Teil, dem Pflaster mit Batterie und Antenne, und einem wieder verwertbaren Teil, dem Messmodul. Im Rahmen des Projektes ist eine Aufgabe die Erforschung einer dünnen flexiblen gedruckten Batterie, die die elektrischen Anforderungen des Messmoduls erfüllt. Der Teil des Projektes, der von Prof. Gerlicher vertreten wird, beschäftigt sich mit der Benutzerinteraktion des Patienten und des Arztes mit dem Pflaster, sowie der Auswertung und Darstellung der Daten.

TAXOPublish - Wissensbasiertes Echtzeit Multichannel Publishing im e-Commerce

In TAXOPublish werden die Funktionen bestehender Cross-Media-Publishing-Systeme (CMP), Customer-Relationship-Management-Systeme (CRM) und Media-Asset-Management-Systeme (MAM) um wissensbasierte (z.B. Taxonomie- und Ontologiegesteuert) automatisierte Prozesse erweitert. Die dafür erforderlichen Algorithmen werden innerhalb des Projekts entwickelt und in eine Plattform überführt, mit der die zu Grunde liegenden CMP-Systeme erweitert werden können. Unter anderem ist für TAXOPublish ein neuer Ansatz für die Bedienoberfläche zu entwerfen. Die Bedienoberfläche soll so gestaltet sein, dass Fachanwender abstrakte Prozessmodellierungen ohne tieferegehende Technologiekenntnisse schnell und einfach mit TAXOPublish erstellen können.

INSTITUT FÜR GAMES (IFG)

Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn, Prof. Dr. Martin Fuchs, Prof. Uwe Schulz, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Prof. Dr. Stefan Radicke, Prof. Dr. Joachim Charzinski, Prof. Dr. Michael Felten, Beate Schlitler, Axel Braun, Sandra Metzl, Miko Olbrich, Stephan Soller, Michael Möller, Sven Kirsch, Sandra Hahn, Sophie Fink

Der Forschungsleuchtturm Games untersucht die technische Entwicklung und die Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele über den reinen Unterhaltungsaspekt hinaus. Der 2020 erstmalig eingerichtete Leuchtturm ist beheimatet am Institut für Games der Hochschule der Medien, das interdisziplinär die Kompetenzen der an ihm beteiligten Studiengänge und Fakultäten bündelt. Entsprechend ist der Forschungsansatz ebenfalls interdisziplinär und betrachtet Games aus zwei entgegengesetzten Perspektiven. Einerseits untersucht er die Wirkung und Anwendungsweisen digitaler Spiele und Spielmechanismen: Ganze Spielerfahrungen (Serious Games) und einzelne spielerische Elemente (Gamification) setzen Spielmechaniken zum Erreichen sekundärer Ziele ein.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Sie vermitteln Fähigkeiten (durch Design der Spielmechaniken, z.B. Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit, Teamfähigkeit), Wissen (durch Setting und Gestaltung des Spiels) und beeinflussen Verhaltensmuster. Dabei entstehen entlang eines design-based Research-Ansatzes Prototypen und Anwendungen, die empirisch auf Wirksamkeit validiert werden.

Andererseits stellt sich der Leuchtturm Games den großen technischen Herausforderungen der Games-Produktion, deren Überwindung auch weitreichende Auswirkungen außerhalb der Unterhaltungsindustrie hat. Der hohe Realismus und die transparente Interaktivität moderner Virtual Reality (VR) schafft etwa neue Einsatzmöglichkeiten, sowohl in industrieller Praxis (durch virtuelles Prototyping) als auch in der Forschungswelt (durch virtuell reproduzierbare und präzise kontrollierbare Situationen), die dem Leuchtturm zum Beispiel den Brückenschlag in die Unterrichtsforschung erlaubt.

Aufbauend auf den Erfahrungen der aktuellen Projekte und den darin gewonnenen Kontakten plant der Leuchtturm, seine Forschungen zur Gamification bei therapeutischen und auch bei musealen Anwendungen, fortzusetzen und zu vertiefen. Die Forschungskooperation mit dem Hector-Institut für empirische Bildungsforschung an der Universität Tübingen zum Einsatz von VR für empirische Studien bei psychologischen Fragestellungen soll längerfristig fortgesetzt werden.

Die fortschreitende Entwicklung von programmierbaren Realitäten und Erfahrungen, insbesondere das Verschmelzen von Realismus und Virtualität (Augmented Reality (AR)/Mixed Reality (MR)) birgt großes Transferpotential in neue Anwendungsgebiete. Neue Herausforderungen stellen sich insbesondere bei der Benutzerrepräsentation (eigener Körper und der anderer Benutzer) und der Kollaboration räumlich getrennter Personen in derselben VR- oder MR- Welt. Der Fokus liegt dabei auf dem Bereich der nonverbalen zwischenmenschlichen Kommunikation, vor allem Mimik und Gestik. Psychologischen Aspekte von MR-Interaktion sollen in Zusammenarbeit mit dem Hector Institut für empirische Bildungsforschung untersucht werden.

Mittelfristig ist zu erwarten, dass der Bedarf an photorealistischem Content für Games nur noch mit Hilfe von KI-Techniken wie etwa Deep-Learning-gesteuerter Modellerzeugung gedeckt werden kann. Darin sieht der Leuchtturm ein herausforderndes Forschungsfeld, das eine Brücke zu den Leuchttürmen Digital Media und Künstliche Intelligenz schlagen kann.

Kontaktpersonen

Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs (fuchsm@hdm-stuttgart.de)

Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (Hahn@hdm-stuttgart.de) Projekte des Forschungsleuchtturms

Rehality

Dieses vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt untersucht eine medizinische Anwendung von Gamification, mit dem Ziel, Schlaganfallpatienten durch eine Therapie mit Computerspielen in VR eine schnellere und nachhaltigere Rehabilitation ihres Bewegungsapparates zu ermöglichen. Innovativer Kern ist, dass der Patient in der virtuellen Welt eine erfolgreiche Bewegung der gelähmten Extremität wahrnimmt, welche durch eine Echtzeit-Analyse von Hirn- und Muskelsignalen gesteuert wird. Hierdurch wird der Heilungsprozess durch Netzwerkreorganisation im Gehirn optimiert. Neben dem unmittelbaren therapeutischen Ziel soll durch den spielerischen Ansatz die Motivation der Patienten, die Therapie durchzuführen, gesteigert werden.

Ziel des Forschungsvorhabens ist es, Schlaganfallpatienten durch eine Therapie mit Computerspielen in VR eine schnellere und nachhaltigere Rehabilitation ihres Bewegungsapparates zu ermöglichen.

Im Jahr 2020 wurden eine ausführliche Literaturrecherche sowie ein Game Design Workshop durchgeführt, zudem wurden Daten mithilfe von Experten- und Patienteninterviews erhoben. Es wurden erste Spiele-Prototypen entwickelt und eine VR-Anwendung mit EEG-Anbindung für eine Studie der Universitätsklinik Tübingen zur Erkennung von Artefakten in EEG-Daten bei verschiedenen Bewegungen mit der eingeschränkten Hand der Schlaganfallpatienten.

Projektpartner: Hertie-Institut für klinische Hirnforschung am Universitätsklinikum Tübingen, VTPlus GmbH, Würzburg
Kontaktperson:

Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (hahn@hdm-stuttgart.de)

Hölderlins Echo VR

Die im Rahmen dieses Projektes entstandene VR-Anwendung Hölderlins Echo VR ist als eigenständige VR-Erfahrung aber auch als Dauerinstallation im Hölderlin-Museum in Tübingen geplant. In der Anwendung werden die Besucherinnen und Besucher in einer künstlerisch stilisierten 3D-Rekonstruktion von Hölderlins historisch authentischem Turmzimmer Erinnerungsräume erleben, die ihnen Einblicke in das literarische Werk und das Leben Hölderlins geben.

Die VR-Anwendung besteht aus zwei Komponenten: einerseits

Hölderlins Turmzimmer, das als historisch authentische Rekonstruktion in einem physischen Raum im Hölderlinmuseum erlebbar wird und damit einen edukatorischen Mehrwert bietet, der so in traditionellen Ausstellungsmethoden unmöglich darstellbar wäre. Andererseits besteht sie aus Erlebnisräumen, die über fünf Fenster im virtuellen Turmzimmer besucht werden können, von denen jeder einen anderen Abschnitt aus Hölderlins Leben behandelt. Das Turmzimmer und die Räume werden interaktiv erkundbar sein und den Nutzerinnen und Nutzern erlauben, die Welt und das Werk Hölderlins spielerisch zu entdecken.

Die Ziele des Projektes sind:

- Inhaltliche Auseinandersetzung mit Hölderlins Werk
- Erprobung innovativer Medienformate zur Vermittlung von Literatur, Musik und Bildender Kunst
- Durchführung von Nutzerstudien in Bezug auf die Wissensvermittlung in Virtual Reality Anwendungen
- Vollständige VR Experience, spielbar im Hölderlin Museum in Tübingen, sowie öffentlichkeitswirksam auf Messen und Konferenzen

Projektpartner: Lehrstuhl für Audiovisuelle Medien, Film und Fernsehen am Institut für Medienwissenschaft an der Universität Tübingen, Meier & Rall Animation GbR

Gefördert durch die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH.

Kontaktperson: Prof. Dr. Stefan Radicke (radicke@hdm-stuttgart.de)

Galerie der Schatten (neuer Name: Art Hunters)

Die unter dem Titel „Artification“ (Art & Gamification) entstandene VR-Anwendung „Galerie der Schatten“ macht Forschung in der Staatsgalerie Stuttgart erfahrbar, indem sie zur Überprüfung von Besitzverhältnissen einlädt. Die Nutzer*innen werden spielerisch dazu angeregt, sich auf die Suche nach beschlagnahmten Kunstwerken, die zur Zeit des Nationalsozialismus als „entartet“ galten, zu begeben und diese näher zu untersuchen. Die „Galerie der Schatten“ wurde Ende Mai 2020 an eine Innovations-Agentur übergeben, die im letzten Schritt nun den Prototypen als VR-Installation unter dem Namen „Art Hunters“ in der Staatsgalerie Stuttgart umgesetzt hat. Die offizielle für den 26. November 2020 geplante Eröffnung wurde aufgrund der COVID-19-Pandemie verschoben.

Die Ziele des Projektes sind:

- Förderung der Kunstbegeisterung bei Jugendlichen und

jugen Erwachsenen

- Spielerische Vermittlung kunstgeschichtlichen Wissens über Provenienzforschung

Projektpartner: Staatsgalerie Stuttgart

Kontaktperson: Prof. Dr. Sabiha Ghellal (ghellal@hdm-stuttgart.de)

NatureWorld – Die Gaming-App

Im Rahmen dieses Projektes wurden verschiedene interaktive Serious Games entwickelt, die das Museumserlebnis in den digitalen Raum hinein erweitern und zielgruppenspezifisch museale und naturwissenschaftliche Inhalte vermitteln.

Dazu wurde ein praxisorientierter und designbasierter Forschungsansatz verfolgt, der die Entwicklungsschritte evaluiert und die Ergebnisse für zukünftige Projekte und Institutionen zugänglich, übertragbar und anwendbar macht. Unter anderem wurde eine theoretische Richtlinie in Form eines „Game Design Workshop Toolkits“ entwickelt, die zukünftig Museen helfen kann, digitale interaktive Wissensvermittlungsprojekte zu organisieren, Konzepte zu entwickeln und Games zu designen.

Auch wurde bereits ein Beitrag im „Handbuch Gameskultur“ veröffentlicht, indem der Weg und Forschungsansatz aufgezeigt werden.

Das Ziel des Projektes ist die Untersuchung, wie Spielerfahrungen zielgruppenspezifisch an unterschiedlichste museale Kontexte und naturwissenschaftliche Inhalte angepasst und interaktiv erlebbar gemacht werden können, um Kindern und Jugendlichen Naturkundewissen zu vermitteln und spielerisch von diesem Thema zu begeistern.

Projektpartner: Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart

Kontaktperson: Prof. Dr. Sabiha Ghellal (ghellal@hdm-stuttgart.de)

Unterrichtsforschung in Virtual Reality

Anders als in der Realität ist es in Virtual Reality möglich, Unterrichtsszenarien mehrfach mit unterschiedlichen Probanden identisch oder mit Variation einzelner Parameter durchzuspielen. So kann durch empirische Vergleichsstudien der Einfluss verschiedener Aspekte auf das Lernverhalten und den Lernerfolg von Schülern untersucht und aus der Bildungsforschung stammende Erkenntnisse verifiziert bzw. Vermutungen untersucht werden. Eine Publikation zum Nachweis des big-fish-little-pond-effects auf diesem Weg ist zur Begutachtung eingereicht.

Für die Studien wurde eine VR-Anwendung entwickelt, in der Unterrichtsszenarien aus Schüler-Sicht in VR erlebt werden können. Dabei werden verschiedene Daten wie zum Beispiel die

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Blickbewegungsdaten der Probanden für spätere Auswertungen aufgezeichnet. Zusätzlich ist es mit dieser VR-Anwendung möglich, den Einfluss technischer und gestalterischer Aspekte von VR-Umgebung auf die Akzeptanz durch die Probanden und auf den Lernerfolg zu untersuchen.

Das Ziel des Projektes ist der wissenschaftliche Nachweis verschiedener Effekte auf die Lernmotivation und den Lernerfolg durch empirische Studien in VR.

Projektpartner: Hector-Institut für empirische Bildungsforschung an der Universität Tübingen

Kontaktperson: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (hahn@hdm-stuttgart.de)

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGS- PROJEKTEN DER KATEGORIE 1

Das folgende Kapitel listet die im Kalenderjahr 2020 an der Hochschule der Medien durchgeführten Forschungs- und Entwicklungsarbeiten auf. Der überwiegende Teil davon wurde im Institut für Angewandte Forschung durchgeführt. Es werden diejenigen Forschungsprojekte der Schwerpunkte und Einrichtungen der HdM aufgeführt, die nach hiesiger Auffassung in die Drittmittelbilanz eingehen müssen. Weitere Projekte, die unter „Sonstige Drittmittel“ gelistet sind (siehe Tabelle 4.3 auf Seite 127 ff.), werden in diesem Kapitel nicht aufgeführt. Informationen zu diesen Projekten erhalten Sie bei Alexandra Wenzel (wenzel@hdm-stuttgart.de).

NR.	PROJEKTTITEL	Seite	NR.	PROJEKTTITEL	Seite
3.1	AUFSTOCKUNG MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZENZENTRUM USABILITY KI-TRAINER	42	3.25	ADVANCED IMAGING CINEMATOGRAPHY HDR	66
3.2	MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZENZENTRUM USABILITY	43	3.26	DIGITALDIALOG 21	67
3.3	USABILITY TEST DER UNTERNEHMENSWEBSITE DER FESTO AG & CO KG	44	3.27	KOFFI - KOOPERATIVE FAHRER-FAHRZEUG-INTERAKTION	68
3.4	STIPENDIEN KOOPERATIVES PROMOTIONS-KOLLEG "DIGITAL MEDIA" – ZWEITE KOHORTE	45	3.28	REALLABOR KI-VIELFALT	69
3.5	CONSEQUENCES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR URBAN SOCIETIES	46	3.29	SMARTIDENTIFIKATION	70
3.6	DEUTSCHE WELLE: ONLINE STRUKTURANALYSE VI	47	3.30	DISPOSITION DER ZUKUNFT	71
3.7	FID JUDAICA II	48	3.31	ICC & COLDSTART	72
3.8	ONLINE STRUKTURANALYSE V	49	3.32	USER FEEDBACK IN DER DIGITALEN TRANSFORMATION DER PRODUKTION DER PORSCHÉ AG	73
3.9	RUMBA	50	3.33	REHALITY GAMES	74
3.10	TANGO	51	3.34	VIRTUELLE UMWELTEN IN DER UNTERRICHTSFORSCHUNG: CHANCEN UND GRENZEN FÜR DAS VERSTÄNDNIS VON LEHR- UND LERNPROZESSEN - (2. TRANCHE)	75
3.11	CINEMA	52	3.35	BIOPROTECT	76
3.12	TRANSFORMATION-LAB-FREUDENSTADT	53	3.36	HACKATHON - CHATBOT IN A WEEK	77
3.13	BEWERTUNG VON INNOVATIVEN VERFAHREN ZUR GEWINNUNG VON PFLANZENFASERN IN REGIONALER WERTSCHÖPFUNG ZUR OPTIMIERUNG DER BIOGAS-VERFAHRENSKETTE	54	3.37	DIGITALISIERUNG VON START-UP VERANSTALTUNGEN	78
3.14	EINFLUSS DER HEUBEHANDLUNG "GRASPAPIER" (GRAPA)	55	3.38	3D SENSORIK-AKTORIK	79
3.15	ENTWICKLUNG VON MATERIALIEN AUS NATURFASERN MIT MULTIFUNKTIONALEN EIGENSCHAFTEN ZUR SUBSTITUTION VON KUNSTSTOFFEN	56	3.39	BEWELL	80
3.16	KONZEPTION BIOÖKONOMIEPREIS	57	3.40	OXIFLEXIT	81
3.17	REGIONALE INNOVATIONSPARTNERSCHAFT FÜR DIE INNOVATIVE UND HOCHWERTIGE NUTZUNG VON LAUBHOLZ UND LIGNOZELLULOSE	58	3.41	SKILLS FOR PAPER AND PRINT NEXT GENERATIONS	82
3.18	FLEXCAR (ARENA 2036)	59	3.42	TESTDRUCKE	83
3.19	KI TRANSPARENZ	60	3.43	AUTOMATISIERTES ELSI-SCREENING & ASSESSMENT-TOOL FÜR MTI-FORSCHUNGSVORHABEN (ELSI-SAT)	84
3.20	MOBILES PROJEKT	61	3.44	INTELLIGENTE ECHTZEIT-AUDIOSIGNALVERARBEITUNG IN MULTICHANNEL-SZENARIEN	85
3.21	MODI PROJEKTE	62	3.45	DATA LITERACY FÜR DEN MITTELSTAND	86
3.22	DIGITALE WEGE INS MUSEUM - NATURKUNDEMUSEUM	63	3.46	DATA-SCIENCE-LAB	87
3.23	DIGITALE WEGE INS MUSEUM - STAATSGALERIE	64	3.47	DOKIQ	88
3.24	GAMES VON SCHÜLERN FÜR SCHÜLER	65	3.48	SANDRA	89

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

NR.	PROJEKTTITEL	Seite	NR.	PROJEKTTITEL	Seite
3.49	METAPHORISCHE BRÜCKEN BAUEN – KOMMUNIKATIVE STRATEGIEN ZUR IMAGEFÖRDERUNG INGENIEURWISSENSCHAFTLICHER STUDIENFÄCHER BEI STUDIENINTERESSIERTEN	90	3.58	ORGANISATIONSENTWICKLUNG FÜR BIBLIOTHEKEN	99
3.50	JAPANESE VISUAL MEDIA GRAPH	91	3.59	WEICHEN STELLEN – OPTIMIERTE STUDIEN-TRACKS (WEST-OST) / BI-SHORT-TRACK	100
3.51	HÖLDERLINS ECHO VR	92	3.60	DRUCKVERSUCHE TIEFDRUCK	101
3.52	EINHEITSBILDER - FRAMES IN DER BERICHTERSTATTUNG IN DEUTSCHLAND UND KOREA	93	3.61	PRÜFMETHODEN DER DIGITALEN BARRIEREFREIHEIT	102
3.53	VERBUNDPROJEKT HAW-MENTORING	94	3.62	VR-PLATTFORM SCHLÖSSER BW	103
3.54	FORSCHENDE BERATUNG LERNWELTEN	95	3.63	BGMVITAL	104
3.55	LERNWELT HOCHSCHULE 2030	96	3.64	BGMVITAL - TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	105
3.56	ENTWICKLUNG EINES DIGITALISIERUNGSKONZEPTS ZUR UMSETZUNG DER MARKETING- UND VERTRIEBSSTRATEGIE	97	3.65	BIOVR	106
3.57	MERLIN - MIXED-REALITY-SCHULUNG ZUR VERMITTLUNG DER VORTEILE UND BESONDERHEITEN DER HOLZBAUWEISE	98	3.66	IWAC	107

3.1 AUFSTOCKUNG MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZZENTRUM USABILITY KI-TRAINER

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 1/2020	
Projektnummer HdM	3036SFTF
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitel deutsch	Aufstockung Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability KI-Trainer
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz (KI)
Mittelgeber	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Name des Förderprogramms	Mittelstand Digital
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	270.650,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	229.011,54 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	25.0
Projektbeginn	01.11.2019
Projektlaufzeit in Monaten	13
voraussichtliches Projektende	30.11.2020
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Hochschule Bonn Rhein Sieg, 53757 Sankt Augustin Deutschland
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Kretzschmar, Oliver, Dr.-Ing.; Maucher, Johannes, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Die primären Aufgaben des Projekts sind, Unternehmen das enorme Potenzial der KI allgemein und für die unternehmensspezifischen Prozesse und Produkte speziell zu vermitteln und mit praxisnahen technischen und methodischen Beispielen (Demonstratoren) zu veranschaulichen. Andererseits müssen aber auch mögliche Nachteile aufgezeigt und Vorbehalte objektiv analysiert werden. Hinzu kommt auch, dass KI auch die Interaktion mit Computern verändern wird. Sichtbare Beispiele sind hier Serviceroboter, Chatbots und Conversational Interfaces. Weniger offensichtlich werden sich aber auch bekannte Nutzungsparadigmen verändern. Daraus ergeben sich folgende Angebote des KI-Trainers: Den Unternehmen werden wissenschaftliche und technische Grundlagen für den Einsatz von KI in Workshop-Formaten und durch Demonstratoren und bestehenden Anschauungsinfrastrukturen der Projekt-Partner nähergebracht. Durch die wissenschaftliche und praktische Expertise der im Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability vorhandenen Kompetenzen ergeben sich die thematischen Schwerpunkte des KI-Trainers und -Transfers in den Bereichen „Technische Grundlagen der KI für den Mittelstand“ sowie „Usability und User Experience (UUX) für die Mensch-KI-Interaktion“.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: burmester@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3101
Stellvertretender Ansprechpartner	Magdalena Laib; E-Mail: magdalena.laib@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3502
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, UUX
Schlagwörter englisch	Artificial Intelligence, UUX
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.2 MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZZENTRUM USABILITY

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 2/2020	
Projektnummer HdM	3036SFTF
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitel deutsch	Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Usability und User Experience
Mittelgeber	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Name des Förderprogramms	Mittelstand-Digital
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	720.823,32 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	220.251,61 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	27.0
Projektbeginn	01.12.2017
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.11.2020
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Technische Universität Berlin, Institut für Psychologie und Arbeitswissenschaft, Fachgebiet Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie; Hochschule Bonn-Rhein-Sieg; Fraunhofer-Gesellschaft zur Förderung der angewandten Forschung e.V; Universität Mannheim; Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Deutschlandweite Forschungsaktivität zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen im Rahmen der Digitalisierung bei der Anwendung von Methoden der Usability und positiven User Experience. Die HdM hat die Konsortialleitung dieses Kompetenzzentrums, welches eines der größten Mittelstand 4.0 Kompetenzzentren des BMWi ist.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: burmester@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3101
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Usability, User Experience, KMU
Schlagwörter englisch	Usability, User Experience, SME
URL/Homepage zum Projekt	–

3.3 USABILITY TEST DER UNTERNEHMENSWEBSITE DER FESTO AG & CO. KG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 3/2020	
Projektnummer HdM	4743
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitel deutsch	Usability Test der Unternehmenswebsite der Festo AG & Co. KG
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Usability, User Experience
Mittelgeber	Festo AG & Co. KG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	45.008,39 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	15.077,39 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.5
Projektbeginn	01.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	31.01.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Für die Festo AG & Co. KG wurde ein Usability-Test der englischsprachigen Unternehmenswebsite www.festo.com durch die HdM ausgeführt. Innerhalb des Tests wurde ermittelt, ob verschiedene Nutzergruppen unterschiedliche Szenarien auf der Unternehmenswebsite erfolgreich durchlaufen können. Es sollte herausgefunden werden, wie die Nutzergruppen bei der Bearbeitung der Szenarien vorgehen und welche besondere Wünsche sie an die Website haben. Ziel des Tests war das Auffinden und Beschreiben von Usability-Problemen sowie das Aufstellen von Verbesserungsvorschlägen für die Probleme. Zudem wurden die Ergebnisse des Usability-Tests hinsichtlich möglicher Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Marke Festo interpretiert.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: burmester@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-3101
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.4 STIPENDIEN KOOPERATIVES PROMOTIONSKOLLEG „DIGITAL MEDIA“ – ZWEITE KOHORTE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 4/2020	
Projektnummer HdM	5532
Projektleiter	Eberhardt, Bernhard, Dr. rer. nat.
Projekttitel deutsch	Stipendien kooperatives Promotionskolleg "Digital Media" – zweite Kohorte
Projekttitel englisch	Joint Ph.D. Program
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Computer Science, Computer Vision, Computer Graphics
Mittelgeber	Land Baden-Württemberg
Name des Förderprogramms	Kooperatives Promotionskolleg
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	696.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	37.500,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	22.0
Projektbeginn	01.12.2015
Projektlaufzeit in Monaten	61
voraussichtliches Projektende	31.12.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Universität Stuttgart; Universität Tübingen
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Stipendien für das kooperative Promotionskolleg - zweite Kohorte (2016-2020) im Verbund mit den Universitäten Stuttgart und Tübingen. Promovend(en) Fördermonate Promotionsstipendium von Tobias Ableitner (Jan-Okt 2020). Promotionsstipendium von Tim Krake (Jan-Dez 2020).
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: eberhardt@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2829
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	12
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	Computer Science, Computer Vision, Computer Graphics
URL/Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/digitalmedia

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.5 CONSEQUENCES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR URBAN SOCIETIES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 5/2020	
Projektnummer HdM	3052SFTF
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitel deutsch	Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Sozialwissenschaft
Mittelgeber	Volkswagenstiftung
Name des Förderprogramms	Künstliche Intelligenz und Gesellschaft
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	129.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	21.412,80 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	3.0
Projektbeginn	01.04.2019
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.03.2020
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Universität Mannheim
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Planning Grant zur Vorbereitung eines Full Grants bei der VW Stiftung. Idee: Sozialwissenschaftliche Analyse der Auswirkungen von KI-basierten Systemen in der öffentlichen Verwaltung.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: eckert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3164
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.6 DEUTSCHE WELLE: ONLINE STRUKTURANALYSE VI

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 6/2020	
Projektnummer HdM	3003SPTP
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitel deutsch	Deutsche Welle: Online Strukturanalyse VI
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaften
Mittelgeber	Deutsche Welle
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	57.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	8.500,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.10.2020
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.09.2023
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Fortsetzung, Strukturelle Analyse der Deutsche Welle Website, sowie Websites ausgewählter Wettbewerber. Entwicklung von Analyse-Werkzeugen, Einsatz von BI-Lösungen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: eckert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3164
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.7 FID JUDAICA II

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 7/2020	
Projektnummer HdM	3055SFTF
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitle deutsch	FID Judaica II
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaft
Mittelgeber	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)
Name des Förderprogramms	LIS
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	298.700,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	85.766,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.09.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.08.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Universitätsbibliothek J. C. Senckenberg, Frankfurt am Main
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Pfeffer, Magnus
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung des Fachinformationsdienstes (FID) Jüdische Studien zusammen mit der Universitätsbibliothek Frankfurt. Der FID Jüdische Studien schafft ein leistungsstarkes System der Informationsvermittlung und einen besseren Zugang zu Ressourcen. Ein Portal wird als zentrale Plattform für Wissenschaftsinformationen dienen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: eckert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3164
Stellvertretender Ansprechpartner	Magnus Pfeffer; E-Mail: pfeffer@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3169
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.8 ONLINE STRUKTURANALYSE V

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 8/2020	
Projektnummer HdM	3003SPTP
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitel deutsch	Online Strukturanalyse V
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaft
Mittelgeber	Deutsche Welle
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	19.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	19.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	30.09.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung von Verfahren und Metriken zur Analyse und Visualisierung der Nutzungszahlen der Website der Deutschen Welle. Dabei werden Veränderungen auf der Website untersucht, um so Rückschlüsse gewinnen zu können, inwiefern Veränderungen in der Positionierung von Artikeln oder auch die Häufigkeit des Wechsels von Inhalten das Nutzerverhalten beeinflussen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: eckert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3164
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.9 RUMBA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 9/2020	
Projektnummer HdM	2164 SFTF
Projektleiter	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.
Projekttitle deutsch	RUMBA
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience
Mittelgeber	BMW, vertreten durch TÜV Rheinland Consulting
Name des Förderprogramms	Fachprogramm
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	901.976,76 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	67.903,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	9.0
Projektbeginn	01.09.2020
Projektlaufzeit in Monaten	42
voraussichtliches Projektende	29.02.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Robert Bosch GmbH; Audi AG; MAN Truck&Bus SE; Robert Gosch AS GmbH; Universität Stuttgart; CanControls GmbH; Spiegel Institut Mannheim GmbH & Co KG; Würzburger Institut für Verkehrswissenschaften
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Seit Jahrzehnten haben sich weder das Innenraumdesign von Fahrzeugen noch das grundsätzliche Interaktionskonzept zwischen Fahrer und Fahrzeug stark verändert. Beim vollautomatisierten Fahren (L4) nimmt der Fahrer die Rolle eines Passagiers ein, wodurch ein Wandel der Nutzerbedürfnisse erfolgen wird. Diese Veränderung und die Verfügbarkeit von neuen Technologien sind der Ausgangspunkt für das Forschungsvorhaben RUMBA ² . Im Kontext des vollautomatisierten Fahrens analysiert RUMBA ² die veränderten Nutzerbedürfnisse, entwickelt adaptive Innenraum- und Interaktionskonzepte und implementiert neue Ansätze der Fahrzeugführung und -regelung, um das Nutzererleben positiv zu gestalten. Dazu erfolgt eine kontinuierliche Evaluierung der Konzepte in Bezug auf die User und Customer Experience, insbesondere hinsichtlich Ergonomie, Raumgefühl & -wirkung, Fahrkomfort, Insassenkomfort, Wohlbefinden, Kontrollierbarkeit und Systemvertrauen. Die Einflussfaktoren und Wirkzusammenhänge werden dabei interdisziplinär und für die Fahrzeugklassen Pkw und Lkw in einem gemeinsamen Anforderungs- und Lösungsraum für Innenräume abgebildet, wodurch eine Übertragung der Konzepte ermöglicht wird.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engeln@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2695
Stellvertretender Ansprechpartner	Sabine Palm; E-Mail: palm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3506
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	nutzerzentrierte Entwicklung
Schlagwörter englisch	User Experience, Agile Development, Design Thinking
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.10 TANGO

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 10/2020	
Projektnummer HdM	2-069 SFTF
Projektleiter	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.
Projekttitel deutsch	TANGO
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Marktforschung, nutzerzentrierte Produktentwicklung, Verkehrspsychologie
Mittelgeber	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Name des Förderprogramms	Hoch- und vollautomatisiertes Fahren für anspruchsvolle Fahrsituationen
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	802.673,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	72.127,32 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.12.2016
Projektlaufzeit in Monaten	42
voraussichtliches Projektende	31.05.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Robert Bosch GmbH, Stuttgart; Volkswagen AG, Wolfsburg; MAN Truck & Bus AG, München; Universität Stuttgart, Institut für Konstruktionstechnik und Technisches Design (IKTD)
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Michel, Burkard, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	TANGO - Ein neues automatisiertes Fahrerlebnis: sicher, effizient, unterhaltsam und produktiv. Der Name TANGO steht für „Technologie für automatisiertes Fahren, die nutzergerecht optimiert wird“ und markiert damit den Kern des Projekts: Auf dem Weg zur Automatisierung der Fahrzeugführung im LKW gewährleisten wir eine sichere Fahrzeugführung durch Aufrechterhaltung der Vigilanz des Fahrers und generieren Nutzen für den Fahrer und den Fuhrunternehmer durch die Ermöglichung von Nebenaufgaben. Hierzu zielt das Projekt auf die Kombination bewährter Umfeldsensorik mit neuer Innenraumsensorik und neuen HMI-Konzepten. Fahrer und Fahrzeug kooperieren dynamisch, indem die Nebenaufgaben auf die Kritikalität der Fahrsituation unter Berücksichtigung der Fahrer-Aufmerksamkeit sowie der möglichen Automation adaptiert werden. Damit baut das Projekt eine methodische und technologische Brücke hin zum vollautomatisierten Fahren.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engeln@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2695
Stellvertretender Ansprechpartner	Sabine Palm; E-Mail: palm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3506
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Automatisiertes Fahren, LKW, Nebenaufgabe, Nutzererleben, Verkehrssicherheit
Schlagwörter englisch	automated driving, truck, subsidiary task, User Experience, traffic safety
URL/Homepage zum Projekt	–

3.11 CINEMA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 11/2020	
Projektnummer HdM	2-163SFTF
Projektleiter	Engstler, Martin, Dr.
Projekttitel deutsch	CINEMA
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Kreativwirtschaft
Mittelgeber	EU Interreg - Danube Transnational Programme
Name des Förderprogramms	EU INTERREG Donauraum
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	155.173,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	6.0
Projektbeginn	01.07.2020
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	31.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Chamber of Commerce and Industry of Slovenia; Creative Industry Košice; Stuttgart Region Economic Development Corporation / Wirtschaftsförderung Region Stuttgart (WRS) und weitere
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU (Donauraum)
Projektbeschreibung deutsch	Im Rahmen des CINEMA-Projekts setzt sich die HdM mit Kooperationspartnern mit Herausforderungen und Auswirkungen der zunehmenden Digitalisierung des Alltagslebens auseinander. Diese birgt die Gefahr eines kaum reversiblen Verlusts von wichtiger Versorgungs- und Dienstleistungsinfrastruktur durch den stationären Handel. Mit einer solchen Entwicklung verbunden wäre ebenso ein Verlust an Lebensqualität mit Auswirkungen auf die regionale Wirtschaftskraft und Standortattraktivität. Ein Lösungsweg wird in der Kollaboration des stationären Handels mit der Kultur- und Kreativwirtschaft gesehen. Die Entwicklung und Umsetzung kooperativer Strategien auf physischer Ebene sowie digitaler Ebene soll neue Formen eines lebendigen, stationären Handels sowie einer lebendigen Innenstadt fördern. Hierbei wird aufgrund der aktuellen Krisensituation, neben der interdisziplinären Zusammenarbeit im physischen Raum auch ein Fokus auf die Erforschung und Ausarbeitung von Konzepten und Strukturen virtueller Kooperationsarbeit gelegt.
Projektbeschreibung englisch	CINEMA will build capacities and foster the cooperation of all actors and stakeholders in order to sustainably, improve the framework conditions for innovation for CI and urban economies. They will: - develop three roadmaps to support the shaping of new & restructuring of old urban economies meeting environmental & social challenges of the DR like the revitalisation of abandoned buildings and deserted city centres;
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engstler@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3172
Stellvertretender Ansprechpartner	Viktoria Heinzl; E-Mail: heinzl@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3268
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Kreativwirtschaft; Stadtrevitalisierung
Schlagwörter englisch	Creative Industries; New Urban Economies
URL/Homepage zum Projekt	http://www.interreg-danube.eu/approved-projects/cinema

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.12 TRANSFORMATION-LAB-FREUDENSTADT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 13/2020	
Projektnummer HdM	3-060SPTP
Projektleiter	Engstler, Martin, Dr.
Projekttitel deutsch	Transformation-Lab-Freudenstadt
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Kreativwirtschaft im ländlichen Raum BW
Mittelgeber	Wirtschaftsförderung Freudenstadt
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	17.464,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	5.501,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	1.6
Projektbeginn	28.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	27.02.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Schwarzwald (Freudenstadt)
Projektbeschreibung deutsch	Das Modellprojekt »Transformation Lab« soll die Umsetzung eines Kreativzentrums der Stadt Freudenstadt aktiv unterstützen und zum Ausbau und der erhöhten Sichtbarkeit der regionalen Kreativwirtschaft beitragen. Um eine bestmögliche Umsetzung des Modellprojektes zu gewährleisten, sollen wissenschaftliche Vorstudien durchgeführt werden. Im Mittelpunkt dieses Modellprojektes stehen nicht nur die Entwicklung neuer, innovativer Ansätze für das Kreativzentrum der Stadt Freudenstadt, sondern auch die Förderung der Region im Hinblick auf die Zukunft der Arbeit. Gleichzeitig werden auch die Digitalisierungsbestrebungen im ländlichen Raum und die Innovationskraft des Wirtschaftsstandortes gefördert.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engstler@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3172
Stellvertretender Ansprechpartner	Viktoria Heinzl; E-Mail: heinzl@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3268
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Kreativwirtschaft im ländlichen Raum, Coworking
Schlagwörter englisch	Creative Industries Sector in Rural Areas, Coworking
URL/Homepage zum Projekt	–

3.13 BEWERTUNG VON INNOVATIVEN VERFAHREN ZUR GEWINNUNG VON PFLANZENFASERN IN REGIONLER WERTSCHÖPFUNG ZUR OPTIMIERUNG DER BIOGAS-VERFAHRENSKETTE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 14/2020	
Projektnummer HdM	1-019 SFTF(Proj.-ID=461)
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Bewertung von innovativen Verfahren zur Gewinnung von Pflanzenfasern in regionaler Wertschöpfung zur Optimierung der Biogas-Verfahrenskette
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Werkstoffe
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucher Schutz BW
Name des Förderprogramms	Bioökonomie BW
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	29.830,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	15.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.12.2020
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	31.05.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Uni Hohenheim / Landesanstalt für Agrartechnik und Bioenergie / Dr. Oechsner
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	BW
Projektbeschreibung deutsch	Es ist für Betriebe von Biogasanlagen unerlässlich nach optimierten Nutzungspfaden zu suchen, um bestehende Anlagen weiterhin nutzen zu können. Es ist nötig, alternative Nutzungspfade zu entwickeln, die eine verbesserte Wirtschaftlichkeit der Systeme ermöglicht. Die Projektziele sind daher: 1. Evaluierung von regional angepassten, kombinierten Verfahren zur Nutzbarmachung von Energiepflanzen und Nebenprodukten für die Erzeugung von Fasern für verschiedene Nutzungsmöglichkeiten in Machbarkeitsstudien für dezentral landwirtschaftliche Produktionsstandorten. 2. Prüfung der Übertragbarkeit dieser Verfahren und Konzepte auf andere Substratformen und andere Regionen Baden-Württembergs (und darüber hinaus). Prüfen der maximalen Wertschöpfung (Wirtschaftlichkeit) und maximaler Nachhaltigkeit (durch Kaskadennutzung). 3. Nutzung einer bestehenden Infrastruktur Mit der Bereitstellung von regional erzeugter Faser kann nachhaltiges und lebensmittelverträgliches Papier und Verpackungsmaterial produziert werden, und zwar dort, wo die Faser gebraucht wird.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.14 EINFLUSS DER HEUBEHANDLUNG "GRASPAPIER" (GRAPA)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 14/2020	
Projektnummer HdM	1-113SPTP
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	Einfluss der Heubebehandlung "Graspapier" (GraPa)
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Materialentwicklung
Mittelgeber	Fraunhofer-Institut für Grenzflächen- und Bioverfahrenstechnik IGB
Name des Förderprogramms	Unterauftrag vom Fraunhofer IGB
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	30.035,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	30.035,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.12.2019
Projektlaufzeit in Monaten	2
voraussichtliches Projektende	31.01.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung angepasster Verfahren Stoffaufbereitung, Mahlung, Herstellung von Versuchsmaterialien (GraPa) auf Laborpapiermaschine und anschließende Materialprüfung nach DIN und ASTM
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Materialentwicklung
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.15 ENTWICKLUNG VON MATERIALIEN AUS NATURFASERN MIT MULTIFUNKTIONALEN EIGENSCHAFTEN ZUR SUBSTITUTION VON KUNSTSTOFFEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 15/2020	
Projektnummer HdM	1-018SFTF
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Entwicklung von Materialien aus Naturfasern mit multifunktionalen Eigenschaften zur Substitution von Kunststoffen
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Werkstoffe und Verarbeitungstechnik
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucher Schutz BW
Name des Förderprogramms	Landesstrategie Nachhaltige Bioökonomie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	878.988,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	229.321,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.12.2020
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	31.05.2023
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Hochschule Reutlingen
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	BW
Projektbeschreibung deutsch	Die Substitution von Kunststoffen durch die Entwicklung innovativer Technologien und Produkte auf der Basis von Naturfasern, z.B. zur Herstellung von Faservliesen für die Landwirtschaft oder mehrdimensionale Faserstoffverpackungen mit Barriereigenschaften sowie faserverstärkten Bauteilen aus regionalen Restfasern, bietet für viele Anforderungen und Branchen eine kostengünstige und nachhaltige Alternative zu den bislang eingesetzten Kunststoffen. Eine Kombination aus verschiedenen Fasern und Verarbeitungsmethoden können ggf. aus ökonomischer Sicht und für bestimmte Qualitäten Vorteile ermöglichen. Eine Bearbeitung der Fasern im Trockenlegeverfahren (Krempelverfahren u. Vernadelung) soll an der Hochschule Reutlingen und die Bearbeitung im Nassvliesverfahren an der HdM erfolgen. Es sollen neue Wertschöpfungsketten entwickelt, Verfahren und Technologien auf den Einsatz von Naturfasern angepasst und erprobt werden. Auf einer Pilotanlage soll die Skalierbarkeit dargestellt und ökonomisch bewertet werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.16 KONZEPTION BIOÖKONOMIEPREIS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 16/2020	
Projektnummer HdM	1-112 SPTP
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Konzeption Bioökonomiepreis
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Entwurf, Gestaltung
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz BW
Name des Förderprogramms	Bioökonomie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	8.700,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	7.900,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	04.11.2020
Projektlaufzeit in Monaten	1
voraussichtliches Projektende	03.12.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Häberle, Christoph, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Konzeption, Herstellung und Entwicklung der Auszeichnung des Bioökonomiepreises für das Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Christoph Häberle; E-Mail: haeberle@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2170
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.17 REGIONALE INNOVATIONSPARTNERSCHAFT FÜR DIE INNOVATIVE UND HOCHWERTIGE NUTZUNG VON LAUBHOLZ UND LIGNOZELLULOSE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 17/2020	
Projektnummer HdM	1-020 SFTF
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Regionale Innovationspartnerschaft für die innovative und hochwertige Nutzung von Laubholz und Lignozellulose
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Ingenieurpädagogik
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	Förderung von regionalen Innovationspartnerschaften zwischen Hochschulen und Unternehmen in ländlichen Raum
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	44.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	02.11.2020
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	01.05.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Uni Hohenheim Prof. Dr. Iris Lewandowski, Prof. Dr. Andrea Kruse, Prof. Dr. Rudolf Hausmann, Karlsruher Institut für Technologie (KIT) Prof. Dr. Nicolaus Dahmen
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Derzeit wird Laubholz zu etwa gleichen Teilen einer werkstofflichen oder energetischen Nutzung zugeführt. Neue Forschungs- und Entwicklungsansätze ermöglichen darüber hinaus eine innovative und hochwertige Verwendung von Laubholz und anderer Lignozellulose-Biomasse in hochwertigen und langlebigen Produkten. Mögliche Produktbereiche sind z.B. Kunststoffe, Verbundwerkstoffe, Holzwerkstoffe, Textilien, Fasern, Folien, Dämmstoffe, Spezialchemikalien, Klebstoffe, Harze oder Tenside. Diese Möglichkeiten befinden sich jedoch vielfach noch im Entwicklungsstadium. Die regionale Innovationspartnerschaft soll dazu beitragen, Forschungsergebnisse für die „Innovative und hochwertige Nutzung von Laubholz und Lignozellulose“ schneller und zielgerichtet in die Praxis zu übertragen, indem gemeinsame Forschungsprojekte zwischen Hochschulen und Unternehmen entwickelt und Studierende für diesen Arbeitsbereich ausgebildet werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.18 FLEXCAR (ARENA 2036)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 18/2020	
Projektnummer HdM	1094SFTF
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	FlexCAR (Arena 2036)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Human Computer Interaction
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	Fördermaßnahme: Forschungscampus - öffentlich-private Partnerschaft für Innovationen
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	233.886,28 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	67.067,19 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.10.2018
Projektlaufzeit in Monaten	60
voraussichtliches Projektende	30.09.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Daimler AG; Trumpf Laser- und Systemtechnik GmbH; Robert Bosch GmbH; Constellium GmbH; CSI Entwicklungstechnik GmbH; Siemens AG; Balluff GmbH; DXC Technology GmbH; DLR; Universität Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Mithilfe des HCD Prozesses werden agil und iterativ innovative Interaktionskonzepte (UX), Funktionen und Darstellungen entwickelt. Ein Problem in diesem Prozess ist, dass der Aufwand die entwickelten Lösungen mit echten Nutzern in echten Kontexten (z.B. während der Fahrt im Auto, LKW, oder im Flugzeug) zu testen, oft sehr hoch ist. Hier könnte VR / AR / MR ein guter Lösungsansatz sein. Bisher wird VR/MR und AR meist in der letzten Phase des HCD Prozesses, der Evaluation der Designergebnisse, genutzt. In den letzten Jahren wurden HCD und rapid Prototyping Ansätze nicht vertieft genug in Verbindung mit VR/AR/MR betrachtet. Daher konnten vielfältige Herausforderungen der effektiven, kollaborativen Nutzung von VR/AR auch in interdisziplinären Szenarien bisher nur unzureichend angegangen werden. Dies soll in diesem Vorhaben untersucht und verbessert werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.19 KI-TRANSPARENZ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 19/2020	
Projektnummer HdM	4752
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	KI Transparenz
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience Design
Mittelgeber	Daimler AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	25.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	7.499,99 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	15.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	3
voraussichtliches Projektende	14.01.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gruel, Wolfgang, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Forschungsprojekt in Kooperation mit der Mercedes-Benz Konzernforschung. Es geht um die Fragestellung der Benutzerinteraktion mit dem autonomen Fahrzeug. Wie kann hier Vertrauen und Sicherheit erzeugt werden, durch die Visualisierung von KI Entscheidungen während und nach der Fahrt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.20 MOBILES PROJEKT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 20/2020	
Projektnummer HdM	1494
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	Mobiles Projekt
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience Design
Mittelgeber	Daimler AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	60.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	35.750,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	15.03.2020
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	14.09.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Forschungsprojekte in Kooperation mit der Industrie im Bereich Mobile Anwendungsentwicklung
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.21 MODI PROJEKTE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 21/2020	
Projektnummer HdM	1082SPTP
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	MODI Projekte
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Mobilität der Zukunft
Mittelgeber	Daimler AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	300.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.03.2017
Projektlaufzeit in Monaten	312
voraussichtliches Projektende	28.02.2043
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gruel, Wolfgang, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Institute for Mobility and Digital Innovation beschäftigt sich mit neuen Lösungen zur Mobilität unter Verwendung digitaler Innovationen. Die Automatisierung des Fahrens verändert die Nutzung des Fahrzeugs disruptiv. Fahrzeuge werden öfters geteilt genutzt und die Fahrzeughersteller werden sich mehr über die flexiblen Möglichkeiten der Nutzung der Fahrzeuge differenzieren. Dabei gibt es allerdings noch viele ungeklärte Fragen, z.B. wie müsste ein autonomer Transportservice für Personen gestaltet sein, um Nutzerbedürfnissen gerecht zu werden? Wie müsste die Interaktion zwischen Fahrzeug, Kunde und Mobilitätsdienst gestaltet sein? Wie funktioniert der „Bestellprozess“, das Finden des Kunden/Fzg., das Ein-/Aussteigen, das Losfahren (Zeitpunkt, Unpünktlichkeit, Freigabe...), was ist in Notfällen, bei Routenänderung und wie ist im Fahrzeug das Entertainment, Innenraumgestaltung, etc., welche Geschäftsmodelle werden nutzerseitig akzeptiert?
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Wolfgang Gruel; E-Mail: gruel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2633
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	10
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.22 DIGITALE WEGE INS MUSEUM - NATURKUNDEMUSEUM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 22/2019	
Projektnummer HdM	1-099SFTF
Projektleiter	Ghellal, Sabiha, Dr.
Projekttitel deutsch	Digitale Wege ins Museum - Naturkundemuseum
Projekttitel englisch	Digital Museum
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Experience & Game Design
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	Digitale Wege ins Museum II
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	102.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	39.700,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.11.2018
Projektlaufzeit in Monaten	20
voraussichtliches Projektende	30.06.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Naturkundemuseen Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Für das Förderprogramm „Digitale Wege ins Museum II“ werden im Rahmen der umfassenden Digitalisierungsstrategie des Landes Baden-Württemberg von dem Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst in den kommenden zwei Jahren insgesamt 3,1 Millionen Euro für Digitalisierungsprojekte an den Landesmuseen zur Verfügung gestellt. „Gemeinsam mit der Staatsgalerie Stuttgart und dem Naturkundemuseum Stuttgart erarbeiten wir im Rahmen dieser Initiative digitale Strategien und Anwendungen zur Erweiterung musealer Erfahrungen. Unser Fokus liegt dabei auf einer bedeutungsvollen Museumserfahrung, welche durch gamifizierte, mobile oder locationbasierte Anwendungen von Mixed Reality (Virtual Reality, Augmented Reality) bis hin zur festen Medieninstallation vermittelt wird. Im Zentrum steht neben digitaler Kunst oder neuartigen Vermittlungsebenen für Naturkunde auch die Gestaltung ganzheitlicher Erfahrungen. Diese können vor, während und nach dem Museumsbesuch entstehen und sollen zu einer neuen gestalterischen Kodierung und Dekodierung digitaler Inhalte einladen.“ Dr. Sabiha Ghellal Professorin für Game und Experience Design an der HdM Stuttgart und Linda Pfister Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games und der Hochschule der Medien.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: Ghellal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2721
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Digitalisierung, Games, Museum, Experience Design
Schlagwörter englisch	Digitisation, Games, Museum, Experience Design
URL/Homepage zum Projekt	https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/erfolgreiches-programm-digitale-wege-ins-museum-geht-mit-starken-projekten-in-zweite-runde/

3.23 DIGITALE WEGE INS MUSEUM - STAATSGALERIE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 23/2020	
Projektnummer HdM	1-098SFTF
Projektleiter	Ghellal, Sabiha, Dr.
Projekttitel deutsch	Digitale Wege ins Museum - Staatsgalerie
Projekttitel englisch	Digital Museum
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Experience & Game Design
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	Digitale Wege ins Museum II
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	123.350,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	74.350,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.11.2018
Projektlaufzeit in Monaten	20
voraussichtliches Projektende	30.06.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Staatsgalerie Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Die Zugänge zu Kunst und Kultur erweitern und neue Zielgruppen gewinnen ist das Ziel des Forschungsprogramms "Digitale Wege ins Museum II" des MWK. Dafür sind die neuen digitalen Möglichkeiten prädestiniert. Neue Besuchergruppen wie Kinder, die mit digitalen Technologien aufwachsen, und junge Erwachsene, die sich tagtäglich über das Netz informieren und austauschen, benötigen eine neue Form der Ansprache. Gemeinsam mit der Staatsgalerie Stuttgart und dem Naturkundemuseum Stuttgart erarbeiten wir im Rahmen dieser Initiative digitale Strategien und Anwendungen zur Erweiterung musealer Erfahrungen. Unser Fokus liegt dabei auf einer bedeutungsvollen Museumserfahrung, welche durch gamifizierte, mobile oder locationbasierte Anwendungen von Mixed Reality (Virtual Reality, Augmented Reality) bis hin zur festen Medieninstallation vermittelt wird. Im Zentrum steht neben digitaler Kunst oder neuartigen Vermittlungsebenen für Naturkunde auch die Gestaltung ganzheitlicher Erfahrungen. Diese können vor, während und nach dem Museumsbesuch entstehen und sollen zu einer neuen gestalterischen Kodierung und Dekodierung digitaler Inhalte einladen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: Ghellal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2721
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Digitalisierung, Games, Museum, Experience Design
Schlagwörter englisch	Digitalisation, Games, Museum, Experience Design
URL/Homepage zum Projekt	https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/erfolgreiches-programm-digitale-wege-ins-museum-geht-mit-starken-projekten-in-zweite-runde/

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.24 GAMES VON SCHÜLERN FÜR SCHÜLER

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 24/2020	
Projektnummer HdM	1-110SFTF(Proj.-ID=418)
Projektleiter	Ghellal, Sabiha, Dr.
Projekttitle deutsch	Games von Schülern für Schüler
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Games für den Schulunterricht
Mittelgeber	MFG
Name des Förderprogramms	Idee BW Wettbewerb
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	20.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	20.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	15.12.2019
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	14.12.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Game Design und Game Development basieren auf komplexen interdisziplinären Lehrinhalten. Im Pilotprojekt Games von Schülern für Schüler wurden partizipative, didaktische Konzepte zum Thema „Didaktische Spieleentwicklung“ mit Themenschwerpunkten aus der Biologie und Geografie entwickelt und zunächst an einer Schule umgesetzt, in einem nächsten Schritt soll ein nachhaltiges Konzept zur Wissensvermittlung ausgebaut werden. Das medienpädagogische Ziel dieses Projektes ist es Schülern*innen das Gestalten und die Entwicklung von „Lernspielen“ zu vermitteln. Lehr- bzw. Lernerfolge werden wissenschaftlich evaluiert und veröffentlicht. “
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: Ghellal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2721
Stellvertretender Ansprechpartner	Patrick Münster; E-Mail: muenster@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2768
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Gamification, Serious Games, Games im Unterricht
Schlagwörter englisch	Game Based Learning, Serious Games, Learning Games
URL/Homepage zum Projekt	–

3.25 ADVANCED IMAGING CINEMATOGRAPHY HDR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 25/2020	
Projektnummer HdM	2-622
Projektleiter	Grandinetti, Stefan
Projekttitle deutsch	Advanced Imaging Cinematography HDR
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Film, TV
Mittelgeber	Lizenzkäufer s. Projekteinnahmen (z.B. VESA, Qualcomm,...)
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	40.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	16.12.2012
Projektlauzeit in Monaten	120
voraussichtliches Projektende	15.12.2022
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Fa. ARRI, München, Fa. Dolby, USA
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Eberhardt, Bernhard, Dr. rer. nat.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Forschungsprojekt wurden Hochkontrastaufnahmen in Kinoqualität generiert (HDR), die als Datensatz "HdM-HDR-2014" veröffentlicht wurden und an kommerzielle Lizenznehmer zu einem Unkostenbeitrag verkauft werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: grandinetti@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2263
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.26 DIGITALDIALOG 21

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 26/2020	
Projektnummer HdM	407
Projektleiter	Grimm, Petra, Dr.
Projekttitel deutsch	Digitaldialog 21
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Werteforschung
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	Gesellschaft im digitalen Wandel
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	293.089,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	70.493,34 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	15.04.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	14.04.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Müller, Michael, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Der digitale Wandel wird die Lebenswelt der Menschen maßgeblich verändern. Das Verbundprojekt „Digitaldialog 21“ untersucht hierfür die Wertekonflikte im Zeitalter einer immer weiter voranschreitenden Digitalisierung und verknüpft diese mit innovativen Ansätzen zur Gesellschaftsgestaltung. Das Institut für Digitale Ethik bringt die Bereiche Werteforschung und Narrative Ethik in das Forschungsprojekt ein. Bereits gegenwärtig ist Digitalisierung ein bedeutsames Narrativ, mit dem die Menschen bestimmte Vorstellungen – sowohl Ängste als auch Hoffnungen – verbinden. Empirisch wird mit narrativen Interviews und Fokusgruppen gearbeitet: Untersucht wird, wie die Menschen Digitalisierung aufgrund ihrer erlebten Geschichten narrativ konstruieren. Mit Hilfe der narrativen Ethik wird so ein „Digital Ethics Assessment“ durchgeführt und ein Dialog über eine wertebasierte Digitalisierung ermöglicht. Dabei soll nicht nur der Frage eines Wertewandels nachgegangen werden; die Forschung soll auch Erkenntnisse darüber liefern, über welche Befähigungen die Menschen im Zuge des digitalen Wandels verfügen müssen, um ihr Leben erfolgreich gestalten können. Abschließendes Ziel des Forschungsprojekts ist die anwendungsbezogene Entwicklung einer Reihe medienethischer Tools für die Förderung der Digitalkompetenz der Bürgerinnen und Bürger.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: grimm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2202
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.27 KOFFI - KOOPERATIVE FAHRER-FAHRZEUG-INTERAKTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 27/2020	
Projektnummer HdM	2-065 SFTF
Projektleiter	Grimm, Petra, Dr.
Projekttitle deutsch	KoFFI - Kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Kommunikationssysteme und Mensch-Technik-Interaktion
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Name des Förderprogramms	IKT2020-MTI für eine intelligente Mobilität
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	431.269,20 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	27.809,80 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	1.0
Projektbeginn	01.11.2016
Projektlaufzeit in Monaten	39
voraussichtliches Projektende	31.01.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Keber, Tobias, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt "Kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion (KoFFI) - Sichere, effiziente und kontrollierbare Interaktion mit autonomen Fahrzeugen" geht es um die Entwicklung einer benutzerfreundlichen, multimodalen Interaktionsschnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Das an der HdM angesiedelte Teilvorhaben behandelt die ethischen, rechtlichen und sozialen Implikationen, mit dem Ziel Datenschutz und Ethik von Beginn an zu implementieren.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: grimm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2202
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Tobias Keber; E-Mail: keber@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2718
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.28 REALLABOR KI-VIELFALT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 28/2020	
Projektnummer HdM	472
Projektleiter	Grimm, Petra, Dr.
Projekttitle deutsch	Reallabor KI-Vielfalt
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medienwissenschaft, Ethik und Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	42.144,28 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	42.144,28 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	6.0
Projektbeginn	01.01.2020
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	30.06.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Zöllner, Oliver, Dr.; Maucher, Johannes, Dr.; Burmester, Michael, Dr.; Seeger, Christof
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Künstliche Intelligenz prägt bereits jetzt unser aller Leben. Dies betrifft auch die Nachrichtenrezeption über soziale Medien, in der Informationen aufgrund des Nutzungsverhaltens gefiltert werden. Trugen noch bis vor einigen Jahren die öffentlich-rechtliche Sender sowie „Qualitätszeitungen“ zu einem gesellschaftlichen Wertekonsens bei, mehren sich heute „hate speech“ und „fake news“. Gleichzeitig wird angenommen, dass digitale Öffentlichkeiten „viel pluraler dynamischer und dezentraler“ seien als massenmediale. Durch Digitalisierung und v.a. Nachrichtenrezeption über soziale Medien haben sich Phänomene wie die sog. „selective exposure“ und „echo chamber“ verstärkt. Es handelt sich um ein selbstreferenzielles System, das beispielsweise Populist*innen für ihre Zwecke nutzen. Die in diesem Projekt zu entwickelnde „Meinungsvielfalts-KI“ soll deshalb dazu beitragen, dass Nutzer*innen thematisch umfassende Informationen und unterschiedliche Perspektiven angezeigt werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: grimm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2202
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.29 SMARTIDENTIFIKATION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 29/2020	
Projektnummer HdM	2-104 SFTF
Projektleiter	Grimm, Petra, Dr.
Projekttitle deutsch	SmartIdentifikation
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	ELSI und Ethics by Design
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	Smartphone-basierte Analyse von Migrationstrends zur Identifikation von Schleuserouten
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	197.820,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	57.232,66 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	4.0
Projektbeginn	01.04.2018
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.03.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	In dem Projekt SmartIdentifikation wird ein System entwickeln, um Daten aus mitgeführten Dokumenten und Smartphones auszuwerten. Mit Hilfe dieser Daten sollen die Identität von Personen sowie die von ihnen getätigten Angaben überprüft werden. Dazu werden die für eine Alterserkennung auf dem Smartphone gespeicherten Bilder herangezogen. Weiterhin wird versucht, Schleuserouten mittels Analysen aus den erhobenen Daten zu identifizieren.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: grimm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2202
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.30 DISPOSITION DER ZUKUNFT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 30/2020	
Projektnummer HdM	488
Projektleiter	Gruel, Wolfgang, Dr.
Projekttitle deutsch	Disposition der Zukunft
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Mobilität
Mittelgeber	Porsche
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	12.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	20.04.2020
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	19.10.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Projekt zur User Experience in Materialplanungs- und Logistikprozessen durchzuführen. Mögliche Fragestellungen können sein: Wie kann ein nutzer-freundliches Interface aussehen? Wie lassen sich Informationen aus verschiedenen Systemen sinnvoll aufbereiten? Welche Technologien können einen Mehrwert bei der Gestaltung der User Experience liefern?
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gruel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2633
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Ansgar Gerlicher; E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.31 ICC & COLDSTART

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 31/2020	
Projektnummer HdM	2-149SFTF
Projektleiter	Gruel, Wolfgang, Dr.
Projekttitle deutsch	ICC & Coldstart
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Mobilität
Mittelgeber	Porsche AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	12.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	12.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	31.03.2020
Status der FH im Projekt	kein Status
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Qualifizierung von Internetkonfigurationen zur Steigerung der Datenqualität für die Konfigurationsanalytik im weltweiten Vertriebsnetz der Porsche AG und zur Lösung von Cold-Start Problemen
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gruel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2633
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Ansgar Gerlicher; E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.32 USER FEEDBACK IN DER DIGITALEN TRANSFORMATION DER PRODUKTION DER PORSCHE AG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 32/2020	
Projektnummer HdM	489
Projektleiter	Gruel, Wolfgang, Dr.
Projekttitle deutsch	User Feedback in der Digitalen Transformation der Produktion der Porsche AG
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Mobilität
Mittelgeber	Porsche AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	12.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	10.10.2020
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	09.04.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	User Feedback in der Digitalen Transformation in der Produktion der Porsche AG. Mögliche Fragestellungen sind: Wie lässt sich Feedback der Nutzer eines neuen Systems systematisch ermitteln? Wie erhält man Feedback von Mitarbeiter*innen, die nicht in Feedback-Prozessen zu Software geübt sind? Wie lässt sich Nutzerfeedback sinnvoll kanalisieren? Wie sieht ein sinnvoller Priorisierungsprozess aus? Welche Kommunikationsmaßnahmen sind vor, während und nach der Abgabe des Feedbacks sinnvoll?
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gruel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2633
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Ansgar Gerlicher; E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.33 REHALITY GAMES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 33/2020	
Projektnummer HdM	1-104SFTF
Projektleiter	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
Projekttitle deutsch	Rehality Games
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medizin
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	Medizintechnische Lösungen für eine digitale Gesundheitsversorgung
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	228.480,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	123.160,76 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.04.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.03.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Neurologische Universitätsklinik Tübingen; VTplus GmbH Würzburg
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Schulz, Uwe, Dipl.-Ing.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Zur Therapie von Schlaganfallpatienten sollen Spiele in VR verwendet werden. Erstens soll die Motivationsfähigkeit von Spielen und der Spielspaß genutzt werden, die Therapie zu einem positiven Erlebnis für die Patienten zu machen. Zweitens können durch die Spiele die Bewegungen an den Zeitpunkten getriggert werden, die den maximalen Therapieerfolg erwarten lassen. Drittens kann den Patienten in VR eine erfolgreiche Bewegung vorgetäuscht werden, was nachweislich den Regenerationsprozess positiv beeinflusst.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: hahn@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2157
Stellvertretender Ansprechpartner	Dipl.-Ing. Uwe Schulz; E-Mail: schulz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2243
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Schlaganfall Rehabilitation Games Virtual Reality
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.34 VIRTUELLE UMWELTEN IN DER UNTERRICHTSFORSCHUNG: CHANCEN UND GRENZEN FÜR DAS VERSTÄNDNIS VON LEHR- UND LERNPROZESSEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 34/2020	
Projektnummer HdM	1-089SFTF
Projektleiter	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
Projekttitel deutsch	Virtuelle Umwelten in der Unterrichtsforschung: Chancen und Grenzen für das Verständnis von Lehr- und Lernprozessen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	empirische Bildungsforschung
Mittelgeber	Universität Tübingen
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	77.200,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	77.200,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	3.0
Projektbeginn	15.07.2019
Projektlaufzeit in Monaten	8,5
voraussichtliches Projektende	29.03.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Universität Tübingen, Hektor-Institut für empirische Bildungsforschung
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Unterrichtssituationen in Virtual Reality sollen für empirische Bildungsforschung verwendet werden. In VR ist es möglich, Unterrichtsszenarien mehrfach durchzuspielen und dabei nur einzelne Parameter zu variieren, was in der Realität so nicht machbar ist. Dadurch wird es möglich, wissenschaftliche Beweise zu führen, die in der Realität nicht so leicht oder überhaupt nicht zu führen sind.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: hahn@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2157
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Virtual Reality Bildungsforschung
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.35 BIOPROTECT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 35/2020	
Projektnummer HdM	1-021SFTF
Projektleiter	Herrenbauer, Michael, Dr.
Projekttitle deutsch	BioProtect
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Verpackungstechnik,
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz BW
Name des Förderprogramms	Bioökonomie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	58.800,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	14.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	1.0
Projektbeginn	01.12.2020
Projektlaufzeit in Monaten	9
voraussichtliches Projektende	31.08.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Alfred Kärcher SE & Co. KG, Alfred-Kärcher-Strasse 28-40. 71364 Winnenden; Neff GmbH, Rüter Str. 8, 75015 Bretten
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel des Projektes ist die Erforschung und Qualifizierung eines alternativen Verpackungsmaterials aus nachwachsenden Rohstoffen, welches EPS als Polstermaterial in Transport- und Kühlverpackungen er-setzen soll. Das vorgeschlagene alternative Polstermaterial besteht vornehmlich aus Reststoffen der Landwirtschaft. Bei diesen handelt es sich beispielsweise um Abfälle aus der Getreideproduktion die nicht als Nahrungs- oder Futter-mittel eingesetzt werden und beim Drusch anfallen. Die Reststoffe werden mit einem natürlichen biogenen Bindemittel verbunden und mit Hilfe von Formwerkzeugen zu Formteilen geformt. Das daraus gewonnene Polstermaterial hat gute mechanische Dämpfungseigenschaften und ist vollständig biologisch abbaubar. Es kann sowohl im heimischen Kompost als auch in der technischen Kompostierung entsorgt werden und dort zur Energiegewinnung oder Düngerherstellung dienen Die Regionalität der Rohstoffverfügbarkeit ist ein wesentlicher Aspekt der Nachhaltigkeit. Daher sollen im Wesentlichen Reststoffe regional angebauter Produkte verwendet werden. Durch die Aufwertung des Abfallstoffes zu einem Rohstoff für die Verpackungsindustrie wird eine zusätzliche Wertschöpfung für die regionale Landwirtschaft, sowie die Getreide verarbeitenden Betriebe geschaffen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: herrenbauer@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2733
Stellvertretender Ansprechpartner	Tom Gietl; E-Mail: gietl@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2378
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.36 HACKATHON - CHATBOT IN A WEEK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 36/2020	
Projektnummer HdM	1092SFTF(Proj.-ID=477)
Projektleiter	Hitzges, Arno, Dr. Ing.
Projekttitle deutsch	Hackathon - Chatbot in a Week
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	KI
Mittelgeber	div. Unternehmen
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	1.500,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	1.500,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.5
Projektbeginn	01.02.2020
Projektlaufzeit in Monaten	1
voraussichtliches Projektende	29.02.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Machbarkeitsstudien zu Chatbots
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: hitzges@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2634
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.37 DIGITALISIERUNG VON START-UP VERANSTALTUNGEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 37/2020	
Projektnummer HdM	5040
Projektleiter	Högsdal, Nils, Dr.
Projekttitel deutsch	Digitalisierung von Start-up Veranstaltungen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau BW, Plug & Play Germany GmbH
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Entrepreneurship
Mittelgeber	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	8.399,74 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	8.399,74 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.0
Projektbeginn	01.09.2020
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	31.12.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Acceleratoren für Start-ups sind wissenschaftlich ein relativ neues Feld. Dahinter verbergen sich unterschiedlich sind Definitionen, Ziele und Geschäftsmodelle. Abzugrenzen sind diese von Inkubatoren und Company-Buildern. Im Rahmen der Begleitforschung zu Start-up BW ASAP und der Promotion von June Nardiello werden u.a. Erfolgsfaktoren und Gestaltungsoptionen untersucht. Ein prägendes Element der genannten Programme sind sogenannte Demo-Days (auch Exhibition der Pitch-Days genannt). Durch Corona waren nahezu alle Akteure zu einer massiven Umstrukturierung bzw. Digitalisierung der Formate gezwungen. In Kooperation mit dem Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg sowie Plug & Play Germany GmbH wurden unterschiedliche Formate evaluiert in Verbindung mit einer umfassenden Reichweitenmessung und Begleitumfragen. Im Nachgang sind diverse Veröffentlichungen geplant mit dem Ziel - vor allem über Corona hinaus - Prognosen für die zukünftige Rollen und Gestaltung solcher Formate zu entwickeln.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: hoegsdal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2003
Stellvertretender Ansprechpartner	June Nardiello; E-Mail: nardiello@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2608
BESTEHEN GEHEIMHALTUNGSVERPFLICHTUNGEN	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.38 3D SENSORIK-AKTORIK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 38/2020	
Projektnummer HdM	1-079SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	3D Sensorik-Aktorik
Projekttitle englisch	3D sensors actuators
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d.h. öffentliche UND private Mittelgeber)
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW
Name des Förderprogramms	Innovative Projekte MWK
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	143.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	65.342,84 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.03.2019
Projektlauzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	28.02.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Marquardt GmbH Rietheim-Weilheim ; Dr. Schneider GmbH Kronach
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das primäre Projektziel ist die Erforschung eines funktionsfähigen Demonstrators aus einer Kombination von Sensorik und Aktorik (haptisches Feedback) integriert in einem drei-dimensional geformten Bauteil. Hierbei werden gedruckte Leiterbahnen auf der Sensorseite und gedruckte, piezoelektrisch aktive Bauelemente auf der Aktorseite möglichst auf dem gleichen Foliensubstrat mit Methoden der Kunststoffverarbeitung (Tiefziehen, Hinterspritzen o.ä.) dreidimensional verformt und auf diese Weise verstärkt.
Projektbeschreibung englisch	The primary project goal is the research of a functional demonstrator from a combination of sensors and actuators (haptic feedback) integrated in a three-dimensionally shaped component. In this case, printed conductor tracks on the sensor side and printed, piezoelectrically active components on the actuator side are deformed three-dimensionally. If possible, they are printed on opposite sides of the same film substrate and 3D-formed using methods of plastic processing (deep-drawing, back-injection molding or the like).
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Thomas Fischer; E-Mail: fischert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2132
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	gedruckte Elektronik, 3D-Formung, Sensorik, Piezo-Aktoren
Schlagwörter englisch	printed electronics, 3D-forming, sensors, piezo actuators
URL/Homepage zum Projekt	-

3.39 BEWELL

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 39/2020	
Projektnummer HdM	1-096SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	BEWELL
Projekttitle englisch	BEWELL
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik
Mittelgeber	Europäische Kommission
Name des Förderprogramms	Horizon2020
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	251.250,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	104.687,50 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.01.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	VARTA Microbattery GmbH, Ellwangen D; Swarovski GmbH, AT; VTT, Oulu, Fi; Polar Electronics, Oy Fi; Beiersdorf AG, Hamburg, D; IMEC, Leuven, BE; CEA, Grenoble, Fr
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU
Projektbeschreibung deutsch	-
Projektbeschreibung englisch	BEWELL project is about developing integration and manufacturing technologies needed for smart skin patch and wrist-device wearable electronics sensing and actuating products. Wearable electronics belongs to new age consumer electronics together with smartphones, gaming consoles and laptop/ tablet computers. Key development focuses of the new devices are better human-machine interfaces, improved connectivity, user-friendly form factors and convenience of use. Internet of things, connected living, quantified self and smart homes are identified as the driving trends of this evolution among which especially the quantified self is clearly driving the wearable electronics. In particular, the BEWELL project aims to unleash the potential of flexible and wearable electronics for physical and emotional wellbeing by advanced integrated technology components made in Europe."
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Dipl.-Ing. (FH) Frank Etzel; E-Mail: etzel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2724
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	gedruckte Elektronik, dekoratives Pflaster, gedruckte Batterien, Wellness, Wearables
Schlagwörter englisch	printed electronics, decorative plasters, printed batteries, wellness, Wearables
URL/Homepage zum Projekt	https://h2020bewell.eu/

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.40 OXIFLEXIT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 40/2020	
Projektnummer HdM	1-107 SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	OxiFlexIT
Projekttitel englisch	OxiFlexIT
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik, Innovative Softwareanwendungen
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	Immer vor Ort – mobile medizintechnische Lösungen für eine patientenfreundliche Gesundheitsversorgung
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	651.828,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	304.922,38 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	30.0
Projektbeginn	01.06.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.05.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Varta Microbattery, Ellwangen; Ruprecht-Karls-Universität, Medizinische Fakultät Mannheim; Lohmann, Neuwied; ASPro, Großbettlingen; FM Siebdruck, Waldenbuch
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt OxiFlexIT wird ein mobiles Überwachungssystem für Patienten mit arteriosklerotischen Gefäßerkrankungen erforscht. Die Umsetzung erfolgt als intelligentes Pflastersystem, das die Durchblutung einzelner Körperregionen (bspw. Beine) über längere Zeiträume überwachen und dokumentieren soll. Auf Basis der Messwerte sollen kritische Durchblutungssituationen frühzeitig erkannt werden, so dass der behandelnde Arzt den Therapieplan individuell und patientengerecht anpassen kann. An der Hochschule der Medien (HdM) sind zwei Forschungsgruppen am Projekt beteiligt: Die Forschungsgruppe Innovative Anwendungen der Drucktechnologien (IAD) unter Leitung von Prof. Dr.-Ing. Gunter Hübner beschäftigt sich primär mit der Energieversorgung des Pflastersystems. Das Institut für Mobilität und Digitale Innovation (MoDI) unter Leitung von Prof. Dr. Ansgar Gerlicher beschäftigt sich mit der Datenkommunikation und den (mobilen) Software Anwendungen.
Projektbeschreibung englisch	In the OxiFlexIT project, a mobile monitoring system for patients with arteriosclerotic vascular diseases is being researched. It is implemented as an intelligent patch system that monitors and documents the blood flow in individual regions of the body (e.g. legs) over longer periods of time.
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Ansgar Gerlicher; E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Mobile Medizintechnik, Überwachungssystem, intelligentes Pflaster, arteriosklerotische Gefäßerkrankungen
Schlagwörter englisch	medical technology, mobile monitoring system, smart patch, vascular disease
URL/Homepage zum Projekt	https://oxiflexit.hdm-stuttgart.de/

3.41 SKILLS FOR PAPER AND PRINT NEXT GENERATIONS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 41/2020	
Projektnummer HdM	1-100SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	Skills for Paper and Print Next Generations
Projekttitel englisch	Skills for Paper and Print Next Generations, Print Your Future
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Studie zu Fachkräftemangel
Mittelgeber	Europäische Kommission (ehemalig EASME/COSME Intergraf)
Name des Förderprogramms	Social Dialogue (EU)
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	5.218,86 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	5.218,86 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.02.2020
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.01.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Intergraf, Brussels BE; Chamber of Commerce and Industry of Slovenia; Spin 360, Italy
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Jansen, Volker, Dr. Dipl.-Ing.; Witzenzellner, Helmut, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt wird ab Februar 2020 nun von dem EU Förderprogramm "Social Dialogue" getragen. Die ursprünglichen Träger EASME und COSME sind nicht mehr beteiligt. Die Laufzeit beträgt nun 24 Monate statt 18. Die Ziele des Projekts sind jedoch nahezu identisch geblieben. Das Projekt "Print Your Future" befasst sich mit der Gewinnung neuer qualifizierter Arbeitskräfte für hochwertige Arbeitsplätze in der europäischen grafischen Industrie. Die europäische Druckindustrie steht vor einer doppelten Herausforderung: eine neue Generation für den Sektor zu gewinnen und sicherzustellen, dass geeignete Berufsbildungsstudiengänge aufgenommen werden, damit diese neuen Mitarbeiter die sehr notwendigen technischen Fähigkeiten in einem sich ständig verändernden technologischen und digitalen Umfeld erwerben können. In diesem Zusammenhang haben die europäischen Sozialpartner für den grafischen Sektor, Intergraf und UNI Europa Graphical, drei spezifische Ziele festgelegt, die in einem Projekt erreicht werden sollen: 1. Diagnose 2. Aufbau von Kapazitäten und Implementierung 3. Kommunikationskampagne.
Projektbeschreibung englisch	The Print Your Future project is about attracting a new skilled workforce for quality jobs to the European graphic industry..
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Dipl.-Ing. Volker Jansen; E-Mail: jansen@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2150
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Fachkräftemangel, Kompetenzen, Ausbildung
Schlagwörter englisch	shortage in skilled employees, skills, training
URL/Homepage zum Projekt	https://printyourfuture.eu/

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.42 TESTDRUCKE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 42/2020	
Projektnummer HdM	4-771
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Testdrucke
Projekttitle englisch	Printing Trials
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik
Mittelgeber	Fraunhofer IPA; Robert Bosch GMBH; Heraeus
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	80.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	12.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.0
Projektbeginn	01.01.2017
Projektlaufzeit in Monaten	96
voraussichtliches Projektende	31.12.2024
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland, vornehmlich BaWü
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt "Testdrucke" werden kleinere direkt aus der Industrie beauftragte Forschungsarbeiten im Bereich des funktionalen Drucks abgewickelt. Beispielsweise das Drucken von Leiterbahnen mit exakt definierten Widerstandswerten für lateral verteilte, ansteuerbare Heizpads. In 2020 wurden hauptsächlich Batterie-Ableiterstrukturen und Elektroden mit neuartigen Materialien gedruckt.
Projektbeschreibung englisch	In the project "Testdrucke", smaller research projects directly commissioned by industry are handled in the area of functional printing. For example, the printing of conductor paths with precisely defined resistance values for laterally distributed, controllable heating pads. In 2020, mainly battery current collectors and electrodes were printed with novel materials.
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Dipl.-Ing. (FH) Michael Krebs; E-Mail: krebes@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2618
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Druckverfahren, funktionaler Druck, gedruckte Elektronik, Siebdruck
Schlagwörter englisch	Printing Processes, functional printing, screen printing, printed electronics
URL/Homepage zum Projekt	–

3.43 AUTOMATISIERTES ELSI-SCREENING & ASSESSMENT-TOOL FÜR MTI-FORSCHUNGSVORHABEN (ELSI-SAT)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 43/2020	
Projektnummer HdM	2133SFTF
Projektleiter	Keber, Tobias, Dr.
Projekttitle deutsch	Automatisiertes ELSI-Screening & Assessment-Tool für MTI-Forschungsvorhaben (ELSI-SAT)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Mensch-Technik-Interaktion (MTI)
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	370.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	198.103,60 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.04.2019
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	30.09.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Grimm, Petra, Dr.; Wiest, Simon, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	ELSI ist im Forschungsfeld der Mensch-Technik-Interaktion. Im Forschungsprojekt ELSI-SAT wird eine Software entwickelt, die Forscherinnen und Forscher bei der Berücksichtigung ethischer, rechtlicher und sozialer Aspekte unterstützt. Über einen Fragenkatalog ermittelt die Software für den Nutzer relevante ELSI-Gesichtspunkte und zeigt diese auf. Dadurch findet eine Sensibilisierung, Reflexion und Evaluation ethischer, rechtlicher und sozialer Fragen statt. Dies ermöglicht Forscherinnen und Forschern noch nicht berücksichtigte ELSI-Implikationen zu erkennen und einzubeziehen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: keber@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2718
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.44 INTELLIGENTE ECHTZEIT-AUDIOSIGNALVERARBEITUNG IN MULTICHANNEL-SZENARIEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 44/2020	
Projektnummer HdM	2-120 SFTF
Projektleiter	Koch, Andreas, Dr.
Projekttitle deutsch	Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Audiotechnik, Signalverarbeitung, Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Name des Förderprogramms	ZIM
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	190.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	63.733,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	15.06.2018
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	14.12.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Lawo AG, Christian Struck, Am Oberwald 8, 76437 Rastatt
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung eines Mehrkanalsystems zur KI-gestützten Signalverarbeitung. Hierdurch wird es möglich, mehrere Signale in einem Netzwerkkarray zu verbinden, welches zudem für verschiedene Anwendungsbereiche automatisiert konfiguriert wird. Die Lösung soll in einem Mischpult der Fa. LAWO zum Einsatz kommen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: kocha@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2249
Stellvertretender Ansprechpartner	Jonathan Ziegler; E-Mail: zieglerj@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2492
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	2
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.45 DATA LITERACY FÜR DEN MITTELSTAND

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 45/2020	
Projektnummer HdM	2151SFTF
Projektleiter	Lehmann, Peter, Dr.
Projekttitle deutsch	Data Literacy für den Mittelstand
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Data Science
Mittelgeber	ESF; MWK
Name des Förderprogramms	Data Literacy für den Mittelstand
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	122.775,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	29.343,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.05.2019
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	31.10.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Universität Ulm
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Verbundprojekt. Ausführende Einrichtung: School of Advanced Professional Studies (SAPS) der Universität Ulm. Mit dem Projekt "Data Literacy und Data Science für den Mittelstand: Weiterbildung und Qualifizierung" wollen neun Hochschulen aus Baden-Württemberg die Kompetenzen kleiner und mittlerer Unternehmen bei der Erfassung und Auswertung massiver Datenmengen stärken. Dazu haben die Partner unterschiedliche Schulungs- und Qualifizierungsangebote entwickelt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: lehmann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2312
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	https://www.uni-ulm.de/en/einrichtungen/school-of-advanced-professional-studies/projekte/data-literacy-und-data-science/

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.46 DATA-SCIENCE-LAB

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 46/2020	
Projektnummer HdM	3027SFTF-Data-Sc
Projektleiter	Lehmann, Peter, Dr.
Projekttitle deutsch	Data-Science-Lab
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Data Science / Big Data
Mittelgeber	Roche Diagnostics GmbH Sandhofer Strasse 116 68305 Mannheim / Germany
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	430.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	60.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	6.0
Projektbeginn	01.11.2017
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.10.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland, Schweiz, USA
Projektbeschreibung deutsch	<p>Die Partner beabsichtigen in Forschungsfragen im Rahmen eines Data-Science-Labs zusammen zu arbeiten, um neue Strategien, Methoden, Anwendungen und Werkzeuge für die Analyse von Daten zu entwickeln bzw. zu erproben.</p> <p>Die HdM wird in Zusammenarbeit mit Roche Diagnostics das Projekt mit dem Titel „Data-Science-Lab“ durchführen. Dabei sollen verschiedene Aufgabenstellungen aus dem Bereich Business Analytics mit Methoden aus dem Gebiet Data Science bearbeitet werden. Aufgaben sind beispielsweise: Erprobung von neuen Methoden; Erprobung von neuen Werkzeugen im Rahmen von Proof-of-Concepts; Evaluation von Vorgehensmodellen; Evaluation von technischen IT-Architekturen; Untersuchung von neuen Anforderungen seitens der Benutzer; Evaluation von unterschiedlichen Analyse-Werkzeugen.</p>
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: lehmann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2312
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.47 DOKIQ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 47/2020	
Projektnummer HdM	451
Projektleiter	Maucher, Johannes, Dr.
Projekttitle deutsch	DOKIQ
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz, Deep Learning, Fälschungserkennung
Mittelgeber	LKA Baden-Württemberg
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	735.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	170.500,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	20.5
Projektbeginn	20.04.2020
Projektlaufzeit in Monaten	26
voraussichtliches Projektende	19.06.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Bundesdruckerei, Berlin
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Softwareentwicklung für die Dokumentenuntersuchung unter Verwendung von künstlicher Intelligenz.
Projektbeschreibung englisch	Software development for document examination using artificial intelligence.
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: maucher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2178
Stellvertretender Ansprechpartner	Daniel Griesshaber; E-Mail: griesshaber@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2881
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	3
Schlagwörter deutsch	Künstliche Intelligenz, Deep Learning, Fälschungserkennung
Schlagwörter englisch	Artificial Intelligence, Deep Learning, Forgery Detection
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.48 SANDRA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 48/2020	
Projektnummer HdM	1-080SFTF
Projektleiter	Maucher, Johannes, Dr.
Projekttitle deutsch	SANDRA
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	BMBF Programm: Zukunft der Arbeit
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	256.741,80 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	23.300,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	5.0
Projektbeginn	01.04.2017
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.03.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Fraunhofer IAO; Universität Kassel; Technische Universität Darmstadt; Goethe-Universität Frankfurt; Agilevia; AK Reprotechnik
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel des Projekts SANDRA ist es, arbeitnehmerfreundliche Lösungen für das Problem der technisch bedingten ständigen Erreichbarkeit zu finden. Es werden organisatorische Ansätze und ein Schulungskonzept für Unternehmen erarbeitet, wie sie ihre Beschäftigten im Umgang mit modernen Kommunikationsmitteln unterstützen können. Zudem wird im Projekt interdisziplinär ein Erreichbarkeits-Assistent entwickelt, der in Unternehmen erprobt wird. Diese technische Lösung soll intelligent und im Einklang mit den Interessen der Beteiligten Anrufe und E-Mails an Smartphones ablehnen beziehungsweise verzögern, um unterbrechungsfreie Ruhezeiten für Beschäftigte zu schaffen. Die Wirksamkeit bei der Stressminderung wird mit einem im Leistungssport bereits erfolgreich eingesetzten Verfahren geprüft.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: maucher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2178
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.49 METAPHORISCHE BRÜCKEN BAUEN – KOMMUNIKATIVE STRATEGIEN ZUR IMAGEFÖRDERUNG INGENIEURWISSENSCHAFTLICHER STUDIENFÄCHER BEI STUDIENINTERESSIERTEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 49/2020	
Projektnummer HdM	404
Projektleiter	Papadopoulos, Judith, Dr.
Projekttitle deutsch	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d.h. öffentliche UND private Mittelgeber)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Mischfinanziert (öffentlich und private Mittelgeber)
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Kommunikationsforschung
Mittelgeber	Koordinierungsstelle Forschung der Hochschulen für Angewandte Wissenschaften, Baden-Württemberg; Kompetenznetz Verfahrenstechnik Pro3 e.V., Geschäftsstelle Stuttgart, Nobelstraße 15 (c/O SRCSB), 70569 Stuttgart
Name des Förderprogramms	Innovative Projekte
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	125.752,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	40.411,01 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.01.2019
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.12.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Kompetenznetz Verfahrenstechnik Pro3 e.V., Geschäftsstelle Stuttgart, Nobelstraße 15 (c/O SRCSB), 70569 Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Mangold, Roland, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Durch das Projekt werden Kommunikationsmaßnahmen zur Förderung des Images ingenieurwissenschaftlicher Fächer unterstützt. Dabei wird in Zusammenarbeit mit dem Kompetenznetzwerk Verfahrenstechnik Pro3 e.V. der Einsatz von Metaphern zur Veränderung der Einstellung von Schulabgängern gegenüber ingenieurwissenschaftlicher Fächer wie Verfahrenstechnik, Bioingenieur- bzw. Chemieingenieurwesen erforscht. Metaphern sind mächtige kommunikative Stilmittel, die wie zahlreiche empirische Forschungsstudien belegen – das Denken, die Bedürfnisse, die Emotionen und das Handeln von Rezipienten beeinflussen können. Die Erkenntnisse zur Wirkung von Metaphern auf die Einstellung gegenüber Verfahrenstechnik sollen systematisch ausgedehnt und in Imagekampagnen der Kooperationspartner aus der Industrie umgesetzt werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: papadopoulos@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3262
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Roland Mangold; E-Mail: mangold@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3119
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.50 JAPANESE VISUAL MEDIA GRAPH

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 50/2020	
Projektnummer HdM	3-053 + 3-054
Projektleiter	Pfeffer, Magnus
Projekttitel deutsch	Japanese Visual Media Graph
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medienwissenschaften, Japanologie, Informationswissenschaften
Mittelgeber	Deutsche Forschungsgemeinschaft e.V., Kennedyallee 40, 53175 Bonn
Name des Förderprogramms	Wissenschaftliche Literaturversorgungs- und Informationssysteme (LIS)
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	796.243,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	200.514,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	36.0
Projektbeginn	01.05.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.04.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Prof. Schneider, Universitätsbibliothek, Universität Leipzig
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Japan
Projektbeschreibung deutsch	Das Ziel des Projekts ist der Aufbau einer graph-basierten Forschungsdatenbank zum Komplex der japanischen visuellen Medien wie Manga, Anime, Computerspiele und Visual Novels. Zielgruppe sind Forscher aus der Japanologie oder den Medienwissenschaften, die sich intensiv mit allen Aspekten der modernen japanischen Medien, deren Schöpfern, Inhalten, Ausdrucksformen und Protagonisten sowie deren Rezeption beschäftigen. Die Datenbank soll eine stark vernetzte Struktur verwenden, ergänzt um ein flexibles Interface zur Suche in den Daten und zur Analyse von Treffermengen. Die Daten für den Graph möchten wir von den zahlreichen Fan-Gemeinschaften im Web, die sich mit diesen Medien beschäftigen, einsammeln.
Projektbeschreibung englisch	The goal of the project is the creation of a consolidated graph-based database on all types of Japanese visual media, specifically manga, anime and character-driven computer games like visual novels. Data models and retrieval functions will be modelled to conform to the requirements of researchers from the fields of Japan studies or media science.
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: pfeffer@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-3169
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Martin Roth; E-Mail: rothm@hdm-stuttgart.de ; Tel.: –
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/

3.51 HÖLDERLINS ECHO VR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 51/2020	
Projektnummer HdM	1-114SPTP
Projektleiter	Radicke, Stefan, Dr.
Projekttitle deutsch	Hölderlins Echo VR
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	VR und Games
Mittelgeber	Meier & Rall Animation
Name des Förderprogramms	MFG BW / Digital Content Funding/Prototyp-Förderung
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	19.897,76 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	6.351,33 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.8
Projektbeginn	01.02.2020
Projektlaufzeit in Monaten	16
voraussichtliches Projektende	31.05.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Susanne Marschall, Uni Tübingen; Hannes Rall, Uni Singapore; LAB132, 73760 Ostfildern; MFG BaWü
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Ghellal, Sabiha, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	BaWü
Projektbeschreibung deutsch	In einer künstlerisch stilisierten 3D-Rekonstruktion von Hölderlins historisch authentischem Turmzimmer kann der Player Erinnerungsräume aktivieren und beeinflussen, die ihm Einblick in das literarische Werk und die Biografie Hölderlins erlauben. Es handelt sich um eine innovative, vollständige VR Experience, spielbar im Hölderlin Museum in Tübingen, sowie öffentlichkeitswirksam auf Messen und Konferenzen. Ziel des Projekts ist die Erprobung innovativer Medienformate zur Vermittlung von Literatur, Musik und Bildender Kunst. Durch die Durchführung von Nutzerstudien werden Erkenntnisse zur Wissensvermittlung in Virtual Reality Anwendungen erhoben.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: radicke@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2722
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.52 EINHEITSBILDER - FRAMES IN DER BERICHTERSTATTUNG IN DEUTSCHLAND UND KOREA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 52/2020	
Projektnummer HdM	2-138SFTF
Projektleiter	Rinsdorf, Lars, Dr.
Projekttitel deutsch	Einheitsbilder - Frames in der Berichterstattung in Deutschland und Korea
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Journalistik
Mittelgeber	Deutscher Akademischer Austauschdienst
Name des Förderprogramms	GEnKO
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	13.408,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	6.291,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.01.2019
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.12.2020
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Prof. Dr. Hwa-Haeng Lee, Tongmyong University, 428 Sinseon-ro, Nam-gu, 48520 Busan; Prof. Dr. Petra Werner, TH Köln, Claudiusstraße 1, 50678 Köln
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Süd-Korea, Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt Einheitsbilder analysieren wir in einer qualitativen Analyse synchron und diachron vergleichend Frames zur nationalen Einheit in der deutschen und südkoreanischen Qualitätspresse am Beispiel der deutschen Einheit 1989 und den Bemühungen Präsident Moon Jae-Ins zur Entspannung auf der koreanischen Halbinsel in den Jahren 2018/2019. Projektpartner sind die Tongmyong University und die TH Köln.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: rinsdorf@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2257
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Nationale Einheit, Korea, Deutschland, Qualitative Inhaltsanalyse, Leit-medien, Framing
Schlagwörter englisch	National unity, Korea, Germany, qualitative content analysis, legacy media, framing
URL/Homepage zum Projekt	–

3.53 VERBUNDPROJEKT HAW-MENTORING

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 53/2020	
Projektnummer HdM	3-033SFTF
Projektleiter	Spitzer, Sarah, Dr.
Projekttitle deutsch	Verbundprojekt HAW-Mentoring
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gleichstellung
Mittelgeber	Europäischer Sozialfonds
Name des Förderprogramms	CoMent - Coaching, Mentoring, Training
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	73.352,49 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	2.987,33 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.04.2017
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.03.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Hochschule Karlsruhe für Technik und Wirtschaft; Hochschule Mannheim; Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen; Hochschule für Forstwirtschaft Rottenburg; Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg; Hochschule Konstanz
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Im Rahmen der dreijährigen Projektlaufzeit erfolgt neben dem systematischen Aufbau eines Netzwerks auch die gezielte Analyse der Treiber und Hemmnisse für Karrieren weiblicher Kandidatinnen an Hochschulen für Angewandte Wissenschaften. Dabei werden sowohl heterogene Bildungskarrieren als auch vielfältige Profile und Schwerpunkte der Bewerberinnen in den Blick genommen, so dass neben der quantitativen Erfolgsmessung und Identifikation von wichtigen Einflussfaktoren auch die qualitative Identifikation und Bewertung der Wirksamkeit einzelner Fördermaßnahmen in den Blick genommen wird. Ziel der wissenschaftlichen Dokumentation und Analyse ist dabei die Optimierung des bestehenden Programms sowie das Aufzeigen von Potenzialen zur zukünftigen Verbesserung von Mentoringprogrammen im wissenschaftlichen Bereich.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: spitzer@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3161
Stellvertretender Ansprechpartner	h.c. Magdalena Weinle; E-Mail: weinle@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2043
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	HAW-Mentoring, Mentoring, CoMent, Frauenförderung, Karriere, Professorin werden
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	http://traumberuf-professorin.de/

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.54 FORSCHENDE BERATUNG LERNWELTEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 54/2020	
Projektnummer HdM	4792
Projektleiter	Stang, Richard, Dr.
Projekttitle deutsch	Forschende Beratung Lernwelten
Projekttitle englisch	–
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d.h. öffentliche UND private Mittelgeber)
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Lernwelten
Mittelgeber	Diverse Auftraggeber
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	20.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	3.205,42 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.5
Projektbeginn	01.01.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Beratungsprozesse von Bildungseinrichtungen werden wissenschaftlich begleitet.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: stang@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3174
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.55 LERNWELT HOCHSCHULE 2030

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 55/2020	
Projektnummer HdM	3059SFTF
Projektleiter	Stang, Richard, Dr.
Projekttitle deutsch	Lernwelt Hochschule 2030
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Bildung
Mittelgeber	Dieter-Schwarz-Stiftung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	182.091,49 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	125.602,30 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	9.0
Projektbeginn	01.04.2020
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.03.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Gesellschaftliche und technologische Veränderungsprozesse stellen Hochschulen auch weiterhin vor große Herausforderungen, die aktuell durch die Corona-Pandemie vor allem im Hinblick auf die Digitalisierung sichtbar werden. Wie kann den Studierenden zukünftig die nötigen Kompetenzen vermittelt werden, um Herausforderungen zu meistern? Wie kann kompetenzorientierte und studierendorientierte Lehre gestaltet und implementiert werden und wie muss die interne Hochschulkommunikation und -organisation gestaltet werden? Und: Was kann die Hochschulpolitik dazu beitragen? Diese Fragen werden im Rahmen des Projekts „Lernwelt Hochschule 2030“ vom Learning Research Center der Hochschule der Medien (HdM) untersucht. Grundlage hierfür bilden die Ergebnisse des Forschungsprojekts „Lernwelt Hochschule“, das von 2018 bis 2020 den State-of-the-Art der deutschen Hochschullandschaft zu den vier Themenschwerpunkten Organisation, Hochschuldidaktik, physische Lehr-/Lernräume und digitale Strukturen analysiert hat.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: stang@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3174
Stellvertretender Ansprechpartner	Alexandra Becker; E-Mail: beckera@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2646
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.56 ENTWICKLUNG EINES DIGITALISIERUNGSKONZEPTS ZUR UMSETZUNG DER MARKETING- UND VERTRIEBSSTRATEGIE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 56/2020	
Projektnummer HdM	459
Projektleiter	Thaler, Klaus, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Wirtschaftsingenieurwesen
Mittelgeber	WALTER Medien
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	5.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.0
Projektbeginn	09.11.2020
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	08.03.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Otterbach, Andreas, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt trägt den Titel „Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie“. Forschungs- und Entwicklungsziele sind folgende Arbeitspunkte bzw. zu bearbeitende Fragestellungen: 1. Social Media Einsatz für Marketing/Vertrieb (Webshop als "landing page"). 2. Untersuchung Zielgruppen / Gespräche mit "Entscheidern/Entscheiderinnen". 3. Customer Journey (analog (Ist) vs. digital (Zukunft)). 4. Was wird gebraucht um eine digitale, durchgängige Auftragsbearbeitung zu erreichen?
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: thaler@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2131
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Andreas Otterbach; E-Mail: otterbach@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2769
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Prozessoptimierung, Digitalisierung
Schlagwörter englisch	Process optimization, digital transformation
URL/Homepage zum Projekt	–

3.57 MERLIN - MIXED-REALITY-SCHULUNG ZUR VERMITTLUNG DER VORTEILE UND BESONDERHEITEN DER HOLZBAUWEISE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 57/2020	
Projektnummer HdM	3-066 SFTF
Projektleiter	Vidackovic, Kresimir, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	MERLIN - Mixed-Reality-Schulung zur Vermittlung der Vorteile und Besonderheiten der Holzbauweise
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Mixed Reality
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz BW
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	95.342,60 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.8
Projektbeginn	01.10.2020
Projektlaufzeit in Monaten	15
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	VON M GmbH, Rosenbergstraße 67A, 70176 Stuttgart; Medianer GmbH, Nobelstraße 15, 70569 Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Vorhaben MERLIN beinhaltet die Konzeption und exemplarische Umsetzung einer Schulungsanwendung zur Vermittlung der Vorteile und Besonderheiten der Holzbauweise, die mittels der Mixed-Reality-Technologie umgesetzt werden soll. Bei Mixed Reality werden virtuelle 3D-Objekte mit Hilfe von speziellen Headsets nahtlos und immersiv in die reale Umgebung des Nutzers eingeblendet und der Nutzer kann mit diesen 3D-Objekten intuitiv mittels Gestensteuerung interagieren. Dreidimensionale und animierte Lerninhalte können nicht nur passiv konsumiert, sondern auch aktiv erlebt werden, wodurch neue didaktische Konzepte möglich werden. Besonders im modularen Holzbau ist diese Darstellung sehr gut geeignet, um nach der Fertigstellung die Fügung der Bauteile sichtbar und verständlich zu machen. Durch das Zusammenspiel mit realisierten oder sich im Bau befindlichen Projekten kann somit ein komplett neues Potenzial der Informationsvermittlung, aber auch der Begeisterung freigesetzt werden. Folgende Zielgruppen sollen adressiert werden: 1. Planer, Bauingenieure, Fachplaner 2. Bauherren 3. Nutzer.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: vidackovic@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3179
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Mixed Reality, Schulung, Holzbau
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.58 ORGANISATIONSENTWICKLUNG FÜR BIBLIOTHEKEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 58/2020	
Projektnummer HdM	3-001 SPTP(Proj.-ID=440)
Projektleiter	Vonhof, Cornelia
Projekttitel deutsch	Organisationsentwicklung für Bibliotheken
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Public Management
Mittelgeber	Diverse Kommunen, Ministerien, Hochschulen
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	100.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	2.255,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.3
Projektbeginn	01.09.2014
Projektlaufzeit in Monaten	84
voraussichtliches Projektende	31.08.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Hochschule Heilbronn; Hochschule Pforzheim; Hochschule Albstadt Sigmaringen; Stiftung Zentral und Landesbibliothek Berlin; Stadt Offenbach; Stadt Augsburg
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	D, A, CH
Projektbeschreibung deutsch	Wissenschaftliche Begleitung von Organisationsentwicklungsprojekten in Bibliotheken und Informationseinrichtungen. Es werden Aspekte wie Prozessmanagement, strategisches Management sowie Informations- und Wissensmanagement bearbeitet. Die Forschungsaktivitäten umfassen u.a. projektbegleitende Evaluationen und die Prüfung der Wirksamkeit modellhaft erprobter Projekte oder Projektbausteine mit dem Ziel, aus dieser Ergebnisevaluation Empfehlungen abzuleiten.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: vonhof@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3165
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Organisationsentwicklung; Bibliothek; Begleitforschung
Schlagwörter englisch	Organizational Development; Library; Accompanying Research
URL/Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/bi/forschung/iqo

3.59 WEICHEN STELLEN – OPTIMIERTE STUDIEN-TRACKS (WEST-OST) / BI-SHORT-TRACK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 5/2020	
Projektnummer HdM	210
Projektleiter	Vonhof, Cornelia
Projekttitel deutsch	Weichen stellen – optimierte Studien-Tracks (West-oST) / BI-Short-Track
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Didaktik
Mittelgeber	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst
Name des Förderprogramms	Fonds Erfolgreich Studieren in Baden-Württemberg / Programmlinie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	181.994,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	49.543,31 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	28.11.2016
Projektlaufzeit in Monaten	49
voraussichtliches Projektende	27.12.2020
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Entwicklung individualisierter Studienverläufe über vordefinierte Tracks, die es ermöglichen frühzeitig Weichen für den Studienverlauf zu stellen und flexibel auf die Heterogenität von Studienanfängern zu reagieren. Das Teilprojekt "ShortTrack im Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement" identifiziert Abweichungen und Äquivalenzen zwischen Studienmodulen und Modulen der schulischen Ausbildung; entwickelt Modelle und Verfahren zum Umgang mit Abweichungen zwischen schulisch vermittelten Kompetenzen und angestrebten Kompetenzen der hochschulischen Ausbildung; entwickelt Instrumente der Zielgruppenansprache und -betreuung
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: vonhof@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3165
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/iw/short-track

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.60 DRUCKVERSUCHE TIEFDRUCK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 60/2020	
Projektnummer HdM	4798
Projektleiter	Weichmann, Armin
Projekttitle deutsch	Druckversuche Tiefdruck
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Tiefdruck
Mittelgeber	Kaspar Walter; DAETWYLER SWISSTEC; Janoschka Holding; LEIPA Group
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	35.381,62 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	35.381,62 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	3.0
Projektbeginn	01.01.2020
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2020
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Druckversuche für verschiedene Auftraggeber. Untersuchungsobjekte: Papiere, Farben und Lacke für Tiefdruck, Druckformoberflächen für Tiefdruck
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: weichmann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2197
Stellvertretender Ansprechpartner	Dipl.-Ing. (FH), MBE(r) Thomas Sprinzing; E-Mail: sprinzing@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2196
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.61 PRÜFMETHODEN DER DIGITALEN BARRIEREFREIHEIT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 77/2020	
Projektnummer HdM	1116SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	Prüfmethoden der Digitalen Barrierefreiheit
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Digitale Barrierefreiheit
Mittelgeber	Verschiedene Kunden des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	400.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	30.629,21 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	3.0
Projektbeginn	01.01.2020
Projektlaufzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	31.12.2023
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	<p>One reason of the current situation of an insufficient level of accessibility on public websites and mobile apps is that current testing approaches are inefficient and requires special expertise in the field of digital accessibility. The project analyses current testing approaches and aims to develop new approaches that are more efficient and easier to apply. The project addresses various research questions on testing approaches, including: Manual vs. automatic testing (efficiency, expertise, etc.) or which steps can be automated, e.g. by harnessing AI.</p> <p>The outcome of this project is among others a testing platform that is highly adjustable and that supports testing in an optimal manner (efficiency, cost, completeness, correctness, involvement of students). The project is funded by individual testing and coaching orders from industry, universities and other organizations. By executing these orders, we get insights into various testing approaches, and iteratively develop best practices for testing procedures and testing platforms.</p>
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Andreas Burkard; E-Mail: burkard@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2682
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.62 VR-PLATTFORM SCHLÖSSER BW

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 62/2020	
Projektnummer HdM	1105SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	VR-Plattform Schlösser BW
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Virtual Reality
Mittelgeber	Land Baden-Württemberg, Staatliche Schlösser & Gärten Baden-Württemberg, Schlossverwaltung Schwetzingen
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	30.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	22.900,47 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	1.0
Projektbeginn	01.06.2019
Projektlauzeit in Monaten	23
voraussichtliches Projektende	30.04.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Wissenschaftliche Auftragsforschung, insbesondere zum Aspekt Barrierefreiheit als auch weitere technische Aspekte bzgl. des Digitalisierungsprojekt „Kulturliegenschaften 4.0. Konzeption und Entwicklung einer „Virtuellen Besichtigung ohne Barrieren“ für Schlösser in BW.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Patrick Münster; E-Mail: muenster@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2768
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.63 BGMVITAL

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 63/2020	
Projektnummer HdM	1-095SFTF
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	BGMvital
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Personalisierung, Gamification
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Name des Förderprogramms	BMBF: Gesund - ein Leben Lang
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	300.182,30 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	107.635,55 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	5.6
Projektbeginn	01.11.2018
Projektlaufzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	31.10.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Institut für Arbeitsmedizin, Charité Universitätsmedizin Berlin; Institut für Sportwissenschaft, Universität Tübingen und weitere
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Vor dem Hintergrund der demographischen Entwicklung sowie des Wandels der Arbeitswelt hin zu neuen Arbeits- und Organisationsformen wird es für Unternehmen zunehmend relevanter, sich mit dem Erhalt der Beschäftigungsfähigkeit aller Beschäftigten und den hierfür notwendigen gesundheitsorientierten Organisations- und Arbeitsstrukturen auseinanderzusetzen. Hierfür fehlt es derzeit gerade mit Blick auf die kleineren Unternehmen und angesichts der zunehmend vielfältiger werdenden Gesellschaft an konkreten, zielgruppenorientiert und kultursensibel ausgestalteten BGM-Unterstützungsmaßnahmen. Das Verbundprojekt BGM vital hat zum Ziel, eine regionale BGM-Servicestelle mit integrierter webbasierter BGM-Handlungshilfe für KMU aufzubauen, weiterzuentwickeln und empirisch zu evaluieren. Aus dem Verbundvorhaben ergeben sich verschiedene kurz-, mittel- und langfristige wissenschaftliche und wirtschaftliche Verwertungsstrategien für die nachhaltige Unterstützung von KMU mit dem Aufbau einer nutzerorientierten, zielgruppenspezifischen und kultursensiblen BGM-Servicestelle mit integrierter Handlungshilfe auf Online-Basis.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Patrick Münster; E-Mail: muenster@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2768
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.64 BGMVITAL - TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 64/2020	
Projektnummer HdM	1102SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	BGMvital - Technische Unterstützung
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Webdesign, Usability
Mittelgeber	CHARITÉ - UNIVERSITÄTSMEDIZIN BERLIN
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	11.345,92 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	7.159,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.2
Projektbeginn	01.04.2019
Projektlaufzeit in Monaten	43
voraussichtliches Projektende	31.10.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Übernahme von Web-administrativen Tätigkeiten und Qualitätsmanagement für das Projekt BGMvital
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Patrick Münster; E-Mail: muenster@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2768
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.65 BIOVR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 65/2020	
Projektnummer HdM	1117SFTF
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	BioVR
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	VR, Barrierefreiheit
Mittelgeber	Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Institut für Pharmazie und Molekulare Biotechnologie
Name des Förderprogramms	Skills2Study (Universität Heidelberg)
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	18.970,10 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	18.970,10 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.5
Projektbeginn	01.03.2020
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	28.02.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Viele Schüler*innen lernen nicht mehr mit klassischen Lehrbüchern (fast die Hälfte der Zwölf- bis 19-Jährigen hält YouTube für wichtig oder sehr wichtig für die Schule). Diese Hinwendung zum Digitalen und die immer komplexer werdenden Lerninhalte machen es nötig, die Lehre in der nächsten Dimension weiterzuentwickeln. Hierfür stehen mit AR und VR wirkmächtige Instrumente zur Verfügung, deren Einsatz in der Lehre vollkommen neue Möglichkeiten erschließt. Mittels AR und VR können bspw. zelluläre Prozesse anschaulich und dreidimensional erläutert werden, in entsprechend entwickelten Szenarien besteht sogar die Möglichkeit, sich als Nutzer*in innerhalb einer Körperzelle zu bewegen. So entstehen vollkommen neue Lehr/Lernszenarien, die den Nutzer*innen eine direkte und intensive Beschäftigung mit den Inhalten erlaubt. Ebenfalls ist es mittels AR/VR möglich, über die reine Wissensvermittlung hinauszugehen und z.B. in den Bereich des „game-based learnings“ vorzudringen. In diesem Ansatz werden Spiele, sogenannte „serious games“ eingesetzt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@g@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Patrick Münster; E-Mail: muenster@g@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2768
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. JAHRESBERICHTE ZU AUSGEWÄHLTEN FORSCHUNGSPROJEKTEN IM EINZELNEN

3.66 IWAC

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 66/2020	
Projektnummer HdM	1109SFTF
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitel deutsch	IWAC
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Hochschullehre zu digitaler Barrierefreiheit im Web
Mittelgeber	Europäische Kommission
Name des Förderprogramms	ERASMUS Strategic Partnerships for Higher Education
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	59.030,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	38.370,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.8
Projektbeginn	01.10.2019
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.09.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	MITTUNIVERSITETET, Schweden; UNIVERSITA DEGLI STUDI DI GENOVA, Italien; Stiftelsen Funka, Stockholm, Schweden; FUNKA NU AB, Stockholm, Schweden
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Europa
Projektbeschreibung deutsch	-
Projektbeschreibung englisch	The Integration of Web Accessibility Courses in ICT Programmes (IWAC) project establishes a unique partnership between higher education institutions and the private sector, with the overarching goal of mainstreaming accessibility skills in higher education curricula for ICT disciplines. IWAC is a cooperation between the following organizations. The project will encompass the following activities: 1. Gather best practice examples of web accessibility courses in higher education. This will be done through the use of surveys and expert interviews. 2. Assemble a handbook for developing content for web accessibility courses. 3. Develop case-based training material and MOOCs suitable for different ICT professional target groups. 4. Localise and test training material and MOOCs. The testing will be carried out in pilot sessions at the partner universities. 5. Draft and disseminate recommendations for how to integrate web accessibility courses into higher education ICT programmes. In the second phase of this project, we will evaluate the effectiveness and usability aspects of the online materials in a pilot phase.
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Christophe Strobbe; E-Mail: strobbe@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2749
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Barrierefreiheit, Lehre
Schlagwörter englisch	accessibility, teaching
URL/Homepage zum Projekt	http://www.iaapnordic.org/iwac

4. TABELLENANHANG

- 4.1 Wissenschaftliche Publikationen | 110
- 4.2 Drittmittel mit direktem Forschungsbezug (Kategorie 1) | 122
- 4.3 Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2) | 127
- 4.4 Gesamtsumme aller Drittmittel | 128
- 4.5 Promotionen | 130
- 4.6 Abschlussarbeiten | 134
- 4.7 Vorträge | 136
- 4.8 Patente | 151

4.1 WISSENSCHAFTLICHE PUBLIKATIONEN

Aufgeführt sind wissenschaftliche Publikationen von Angehörigen der HdM Stuttgart. Sind mehrere Autoren genannt, von diesen aber nur einige Angehörige der HdM, so sind die HdM-Angehörigen unterstrichen.

Veröffentlichungen in Peer Review Journals

001 BEITZEL, I.; KUDER, A.; FRÖHLICH, J. (2020): The Effect of Synthetic Shutter on Judder Perception - An HFR and HDR Data Set and User Study. In: SMPTE Motion Imaging Journal, 129, Issue 1, S. 42–50. DOI: 10.5594/JMI.2019.2951267.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 01

002 BURMESTER, M.; KULZER, M. (2020): Towards explainable and sustainable wow experiences with technology. In: Multimodal Technologies and Interaction, 4(3), S. 1–18. ISSN: 2414-4088. DOI: 10.3390/mti4030049.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 02

003 BURMESTER, M.; LAIB, M.; TILLE, R. (2020): Snackomat - A Vending Machine To Create Positive Experiences By Bringing People In Contact And Initiating Small Talk In Waiting Situations.. In: International Journal of Applied Positive Psychology, 5, S. 189–216. DOI: 10.1007/s41042-020-00033-9.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 03

004 DREHER, D.; SCHMIDT, M.; WELCH, C.; OURZA, S.; ZÜNDORF, S.; MAUCHER, J.; PETERS, S.; DREIZLER, A.; BÖHM, B.; HANUSCHKIN, A. (2020): Deep Feature Learning of In-Cylinder Flow Fields to Analyze Cycle-To-Cycle Variations in an SI Engine. In: International Journal of Engine Research, 1, S. 1–23. DOI: 10.1177/1468087420974148.

Peer reviewed, Journal auf Master Journal List von Clarivate

005 EISENBEIS, U.; DÖNGES, L.-A.; HÄRLE, R.; HEINZEL, V.; KOHLMAYER, S. (2020): Erlösmodelle von Medien- und Internet-Start-ups in Westeuropa. Eine Untersuchung für die Unternehmer- und Investorenperspektive. In: MedienWirtschaft, 4/2020, S. 30–45. ISSN: 1613-0669. URL: <https://suche.thulb.uni-jena.de/Record/1744239134>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 04

006 ENES, K.; ERRAMI, H.; WOLTER, M.; KRAKE, T.; EBERHARDT, B.; WEBER, A.; ZIMMERMANN, J. (2020): Unsupervised and Generic Short-Term Anticipation of Human Body Motions. In: Sensors, 20 (4), S. 1–12. DOI: 10.3390/s20040976.

Peer reviewed, Journal auf Master Journal List von Clarivate

007 HERMOSA PERRINO, C.; BURMESTER, M. (2020): Designing for Temporal Harmony: Exploring the Well-Being Concept for Designing the Temporal Dimension of User Experience. In: Multimodal Technologies and Interaction, 4(3), 66, S. 1–28. ISSN: 2414-4088. DOI: 10.3390/mti4030066.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 02

008 HÖGSDAL, N.; MATSEKH-UKRAYINSKY, L.; MÜNCH, J.; SCHNEIDER, H.L.; SIMONS, L. (2020): The Entrepreneurial University in the Context of Internationalisation: Curriculum Integration of Entrepreneurship Education. In: Journal Internationalisation of Higher Education – Policy and Practice, DUZ Academic Publishers, 3, S. 1–5. DOI: 10.36197/INT.3-2020.04.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 05

009 IPPOLITO, F.; HÜBNER, G.; CLAYPOLE, T.; GANE, P. (2020): Influence of the Surface Modification of Calcium Carbonate on Polyamide 12 Composites. In: Polymers, Volume 12, Issue 6, 1295, S. 1–14. ISSN: 2073-4360. DOI: 10.3390/polym12061295.

Peer reviewed, Journal auf Master Journal List von Clarivate

010 KACSUK, Z.; SEBŐK, M. (2020): The Multiclass Classification of Newspaper Articles with Machine Learning: The Hybrid Binary Snowball Approach. In: Political Analysis, 1, S. 1–14. DOI: 10.1017/pan.2020.27.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 06

011 KEINATH, A.; KREMS, J.F.; MORGENSTERN, T.; NAUJOKS, F.; WÖGERBAUER, E. (2020): Measuring driver distraction – Evaluation of the box task method as a tool for assessing in-vehicle system demand. In: Applied Ergonomics, 103181, S. 1–11. DOI: 10.1016/j.apergo.2020.103181.

Peer reviewed, Journal auf Master Journal List von Clarivate

4. TABELLENANHANG

012 KORTHALS, J.; SEIDL, T.; VONHOF, C. (2020): Ein Blick in die Zukunft. Szenarien für den Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der bibliothekarischen Auskunft. In: Forum Bibliothek und Information - BuB, 07/2020, S. 408–413. ISSN: 1869 -1137. URL: <https://b-u-b.de/wp-content/uploads/inhalt7-20.pdf>

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 07

013 MORGENROTH, D.; REINHARDT, S.; WEISKOPF, D.; EBERHARDT, B. (2020): Efficient 2D simulation on moving 3D surfaces. In: Computer Graphics Forum, 39 (8), S. 27–38. DOI: 10.1111/cgf.14098.

Peer reviewed, Journal auf Master Journal List von Clarivate

014 MÜHLEDER, P.; ROTH, M.; ARNDT, T.; RÄMISCH, F. (2020): Duct-Taping Databases, or How to Use Fragmentary Online Data for Researching 'Japanese' Videogames. In: Journal of the Japanese Association for Digital Humanities 5, 1, S. 61–83. DOI: 10.17928/jjadh.5.1_61.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 08

015 OCHS, R.; SEIDL, T.; VONHOF, C. (2020): Bibliotheken sind da. Die Krise als Katalysator für die Entwicklung neuer (digitaler) Handlungsfelder? In: Forum Bibliothek und Information - BuB, 08+09/2020, S. 474–477. ISSN: 1869 -1137. URL: <https://b-u-b.de/wp-content/uploads/2020-08-inhalt.pdf>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 07

016 PFAU, P.; WIESENMÜLLER, H. (2020): Die Sammlung von amtlichen Veröffentlichungen in elektronischer Form an regionalen Pflichtexemplarbibliotheken. In: o-bib - das offene Bibliotheksjournal, 1/2020, S. 1–16. ISSN: 2363-9814. DOI: 10.5282/o-bib/5583.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 09

017 RASSEK, P.; STEINER, E. (2020): Optimisation of discharge characteristics on fully screen-printed Zn|MnO₂ batteries by electrode rearrangement. In: Applied Physics A, 126 (9), 741, S. 1–6. DOI: 10.1007/s00339-020-03925-4.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 10

018 RASSEK, P.; STEINER, E.; CLAYPOL, T.C.; KREBS, M.; HERRENBAUER, M. (2020): Passivation capability of carbon black layers for screen-printed battery applications with Ag current collectors. In: Applied Physics A, 126 (8), 591., S. 1–15. DOI: 10.1007/s00339-020-03785-y.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 10

019 RASSEK, P.; STEINER, E.; HERRENBAUER, M.; CLAYPOL, T.C. (2020): Gap width modification on fully screen-printed coplanar Zn|MnO₂ batteries. In: Flexible and Printed Electronics, 5 (3), 35007, S. 1–10. DOI: DOI: 10.1088/2058-8585/abaaa0.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 11

020 SEIDL, T.; VONHOF, C. (2020): Bibliotheken sind da – was Bibliotheken in der Corona-Krise leisten (können). In: Forum Bibliothek und Information - BuB, 5/2020, S. 244–245. ISSN: 1869 -1137. URL: <https://b-u-b.de/wp-content/uploads/2020-05.pdf>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 07

021 VÖGELE, C.; SEEGER, C. (2020): Von der ereigniszentrierten 1:0 Berichterstattung zu mehr Hintergrund und Vielfalt? In: Journal für Sportkommunikation und Mediensport, Ausgabe 1-2 2020, S. 31–47. ISSN: 2510-3520. URL: <https://openjournals.hs-hannover.de/jskms/article/view/149>

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 12

Veröffentlichungen in Peer-Review Proceedings oder Tagungsbänden

022 BAUMGÄRTNER, L.; JAUSS, S.; MAUCHER, J.; ZIMMERMANN, G. (2020): Automated Sign Language Translation: The Role of Artificial Intelligence Now and in the Future. In: Proceedings of the 4th International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications - Volume 1: CHIRA, Online, 05-06 Nov 2020, S. 170–177. ISBN: 978-989-758-480-0. DOI: 10.5220/0010143801700177.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 13

023 EISEMANN, L.; FRÖHLICH, J.; HARTZ, A.; MAUCHER, J. (2020): Expanding dynamic range in a single-shot image through a sparse grid of low exposure pixels. In: Electronic Imaging: Imaging Sensors and Systems 2020, Burlingame, California, US, 26-30 Jan 2020, S. 1–7. ISSN: 2470-1173. DOI: 10.2352/issn.2470-1173.2020.7.iss-229.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 14

Annahmerate: 49%

H5-Index: 12

024 FRÖHLICH, J.; BACKES, P. (2020): A Practical Approach on Non-regular Sampling and Universal Demosaicing of Raw Image Sensor Data. In: Proceedings of London Imaging Meeting 2020, London, Great Britain, 29 Sep - 01 Okt 2020, S. 91–95. DOI: 10.2352/issn.2694-118X.2020.LIM-17.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 15

Annahmerate: 44%

H5-Index: 10

025 GRIESSHABER, D.; MAUCHER, J.; VU, T. (2020): Fine-tuning BERT for Low-Resource Natural Language Understanding via Active Learning. In: Proceedings of the 28th International Conference on Computational Linguistics, 1, S. 1158–1171. URL: <https://www.aclweb.org/anthology/2020.coling-main.100>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 16

Annahmerate: 36.2%

H5-Index: 49 (Google Scholar)

026 HERMANN, T.; BURKARD, A.; RADICKE, S. (2020): Virtual Reality Controller with Directed Haptic Feedback to Increase Immersion. In: Proceedings of 4th International Conference on Human Computer Interaction Theory and Applications (HUCAPP), Valletta, Malta, 27-29 Feb 2020, S. 33–41. URL: <https://www.insticc.org/node/TechnicalProgram/visigrapp/2020/presentationDetails/90983>.

Peer reviewed Nachweis siehe Anlage 17

027 KUHN, M.; POLLMANN, K.; PAPADOPOULOS, J. (2020): I'm your partner – I'm your boss: Framing human-robot collaboration with conceptual metaphors. In: Companion of the 2020 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction, Cambridge, 24-26 Mrz 2020, S. 322–324. DOI: 10.1145/3371382.3378250.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 18

Annahmerate: 23.6%

H5-Index: 46 (Google Scholar)

028 POLLMANN, K.; RUFF, C.; VETTER, K.; ZIMMERMANN, G. (2020): Robot vs. Voice Assistant: Is Playing with Pepper More Fun than Playing with Alexa? In: Companion of the 2020 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction, Cambridge, United Kingdom, 23-24 Mrz 2020, S. 395–397. ISBN: 978-1-4503-7057-8. DOI: 10.1145/3371382.3378251.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage 19

Annahmerate: 23.6%,

H5-Index: 46 (Google Scholar)

Veröffentlichungen in Proceedings oder Tagungsbänden

029 CHRISTIANSON, A.; DADVAR, M.; ECKERT, K. (2020): Reverse-Transliteration of Hebrew script for Entity Disambiguation. In: iiWAS2019: Proceedings of the 21st International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services, München, 02-04 Dez 2019, S. 335–338. ISBN: 978-1-4503-7179-7

030 CIEPLUCH, M.; EISENBEIS, U.; KÜHNLE, B.A. (2020): Welche Sektoren? Welche Technologien? Welche Regionen? Eine deskriptive Analyse der Technikadaption von jungen Medienunternehmen. In: Innovation in der Medienproduktion und -distribution - Proceedings der Jahrestagung der Fachgruppe Medienökonomie der DGPUK 2019, Köln, 2020, S. 120–136. DOI: <https://doi.org/10.21241/ssaoar.68104>.

031 DADVAR, M.; ECKERT, K. (2020): Cyberbullying Detection in Social Networks Using Deep Learning Based Models. In: Big Data Analytics and Knowledge Discovery, Bratislava, Slovakia, 14-17 Sep 2020, S. 245–255.

032 DÖRSAM, B. (2020): Erfahrungen mit agilem Software-Engineering im Projekt "Smart Grid @ Home". In: Tagungsband des 17. Workshops „Software Engineering im Unterricht der Hochschulen“ 2020, Innsbruck, Österreich, 26-27 Feb 2020, S. 11–16. ISSN: 1613-0073

033 DÖRSAM, B. (2020): Experiences with Software Engineering Topics in University Courses. In: EDULEARN20 Proceedings, Online Conference, 06-07 Juli 2020, S. 1561–1568. ISBN: 978-84-09-17979-4

034 DÖRSAM, B. (2020): Introduction of Automatic Tests for Teaching Web Technologies. In: EDULEARN20 Proceedings, Online Conference, 06-07 Juli 2020, S. 1555–1560. ISBN: 978-84-09-17979-4

035 DREHER, M. (2020): Intelligence Saves Costs! What REALLY counts in terms of Print Quality!. In: MKVS Proceedings 2020, München, virtuell, 26-27 Okt 2020, S. 3–60.

4. TABELLENANHANG

- 036** HASPEL, C.; LAIB, M.; STOCKINGER, C.; BURMESTER, M. (2020): Positive Erlebnisse bei der Interaktion mit Assistenzsystemen gestalten – Die Erlebnispotentialanalyse. In: Hansen, C.; Nürnberger, A.; Prein, B. (Hrsg.), Mensch und Computer 2020 - Workshopband, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., S. 1–4.
- 037** HERMOSA PERRINO, C.; BURMESTER, M.; FINK, V.; STEIN, E.; ZEINER, K. (2020): Spotlight on “The Positive X” - Was verstehen Unternehmen unter dem Mindset positiver User Experience und wie setzen diese es um? In: Fischer, H.; Hess, S. (Hrsg.), Mensch und Computer 2020 - Usability Professionals. , Gesellschaft für Informatik e.V. und die German UPA e.V, S. 1–8.
- 038** KOMP, D.; SEITZ, J. (2020): Angewandte KI – Wo stehen deutsche Startups? In: Förderkreis Gründungs-Forschung e.V. (Hrsg.), G-Forum 2020, Karlsruhe / Virtuell, 28 Sep - 02 Okt 2020, S. 1–9.
Nachweis siehe Anlage 20
- 039** KUHNERT, S. (2020): Digitale Ethik: Das Wesen des Digitalen im Narrativen finden? In: Tomberg, M.; Verburg, W. (Hrsg.), RU 4.0. Religiöse Bildung und Digitalisierung, Fulda, 04-06 Mrz 2020, S. 61–72.
- 040** KUHNERT, S. (2020): Workshop „Digitalisierung und Ethik“. In: Bundesministerium für Justiz (Hrsg.), Digital Justice – Die Zukunft ist da, Wien: NWV Verlag, S. 105–111. ISBN: 978-3-7083-1285-9
- 041** KUNZ, C. (2020): Musicalytics – Entdeckung von vielversprechenden Talenten auf Spotify durch Kombination von Informationsvisualisierung und Data Analytics. In: Gesellschaft für Informatik e.V. und German UPA e.V.; Holger, F.; Steffen, H. (Hrsg.), Mensch und Computer 2020 - Usability Professionals., Magdeburg, DE, 06-09 Sep 2020, S. 1–5.
- 042** LASSMANN, P.; REICHEL, F.; STIMM, D.; MAIER, T. (2020): User-centered Design within the Context of Automated Driving in Trucks – Guideline and Methods for Future Conceptualization of Automated Systems. In: Ahram, R.; Karwoski, W.; Leali, F.; Talar, R.; Vergnano, A. (Hrsg.), Intelligent Human Systems Integration 2020. Proceedings of the 3rd International Conference on Intelligent Human System Integration (IHSI 2020): Integration People and Intelligent Systems, Springer, S. 3–8.
- 043** PFEFFER, M.; ROTH, M. (2020): Japanese Visual Media Graph: Providing researchers with data from enthusiast communities. In: 2019 Proceedings of the International Conference on Dublin Core and Metadata Applications, Seoul, Korea, 23-25 Sep 2020, S. 136–141.
- 044** RINSDORF, L.; BUSCHOW, C. (2020): Validität durch Agilität: Methodische Implikationen einer praxistheoretisch fundierten Medieninnovationsforschung. In: Wellbrock, C.; Zabel, C. (Hrsg.), Innovation in der Medienproduktion und -distribution - Proceedings der Jahrestagung der Fachgruppe Medienökonomie der DGPUK 2019, Köln, 27-28 Sep 2019, S. 22–36.
- 045** RINSDORF, L.; THEISS, L. (2020): Leidenschaftliche Amateur*innen oder kühle Profis: Zum Integrationspotenzial der freien Mitarbeiter*innen lokaler Tageszeitungen. . In: Gehrau, V.; Scholl, A.; Waldherr, A. (Hrsg.), Integration durch Kommunikation (in einer digitalen Gesellschaft): Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft 2019, Münster, 09-11 Mai 2019, S. 57–67.
- 046** ROTH, M. (2020): 多様なデータソースの研究利活用 – データに基づくゲーム文化 研究のニ. [Using heterogeneous data sources for research -Requirements and practices in data-based game culture research]. In: Digital Games Research Association JAPAN (Hrsg.), DIGRA Japan Proceedings of 10th Annual Conference, Tampere, Finland, 02-06 Juni 2020, S. 35–38.
- 047** SCHMITZ, R.; HEUZEROTH, D. (2020): Serious Games for IT-Security Education. In: Proceedings of the 1st ITG Workshop on IT Security (ITSec), Tübingen, 02-03 Apr 2020, S. 1–2.
- 048** SPOHRER, A.; HAASLER, K.; BURMESTER, M. (2020): Aus alt mach neu: Service-Blueprint-Workshop zur menschenzentrierten Gestaltung der Mensch-KI-Zusammenarbeit. In: Fischer, H.; Hess, S. (Hrsg.), Mensch und Computer 2020 - Usability Professionals, Gesellschaft für Informatik e.V. und German UPA e.V., S. 1–5.
- 049** STEIN, E.; BURMESTER, M. (2020): Human Centered Design - Does anybody (take) care ? . In: Hansen, C.; Nürnberger, A.; Preim, B. (Hrsg.), Mensch und Computer 2020 - Workshopband, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., S. 1–6.

050 ZIEGLER, J.; KOCH, A.; PAUKERT, H.; SCHILLING, A. (2020): Acoustic Source Localization and High Quality Beamforming Using Coincident Microphone Arrays. In: Proceedings of the 148th AES International Convention, Wien, Österreich, 02-05 Juni 2020, S. 201–205.

Veröffentlichungen in wissenschaftlichen Zeitschriften

051 ARNDT, T.; FREYBE, K.; LAHMANN, A.; ROTH, M. (2020): Reference Evil – Bibliografische Herausforderungen Bei Videospielen. In: Bibliotheksdienst 54, 5, S. 345–362. DOI: 10.1515/bd-2020-0045.

052 BAHARIAN, A.; SCHNEIDER, H.L. (2020): Wie Entrepreneurship Education die Bildung der Zukunft gestaltet. In: RKW Magazin, 1/2020, S. 28–31. ISSN: 1619-7372.

053 DREHER, M. (2020): 30 intensive und erfolgreiche Jahre im Flexodruck!. In: Flexo + Tiefdruck, 5-2020, S. 10–13.

054 DREHER, M. (2020): Neuer DFTA-Bildraster und verblüffende Phänomene. In: Flexo + Tiefdruck, 3-2020, S. 20–23. ISSN: 0949-9717.

055 ERLACH, C.; MÜLLER, M. (2020): Die Macht der Geschichten. In: ManagerSeminare, 271, S. 58–65. ISSN: 0938-6211.

056 FRANKE-MAIER, M.; BECK, C.; KASPRZIK, A.; MAAS, J.F.; PIELMEIER, S.; WIESENMÜLLER, H. (2020): Ein Feuerwerk an Algorithmen und der Startschuss zur Bildung eines Kompetenznetzwerks für maschinelle Erschließung - Bericht zur Fachtagung Netzwerk maschinelle Erschließung an der Deutschen Nationalbibliothek am 10. und 11. Oktober 2019. In: o-bib - das offene Bibliotheksjournal, 1/2020, S. 1–12. ISSN: 2363-9814.

057 GHELLAL, S. (2020): Auf den Spuren der Provenienz- die Galerie der schatten: Digitale Bildung im virtuellem Raum . In: Kunst+Unterricht , 439/440/2020, S. 90–91. ISSN: 0931-7112.

058 GRIMM, P. (2020): Brauchen Medienunternehmen eine Haltung? Die Perspektive der digitalen Ethik. In: MedienWirtschaft. Perspektiven der digitalen Transformation, 1/2020, S. 8–10. ISSN: 1613-0669.

059 GRIMM, P. (2020): Digitale Ethik in der Bildung. Entwicklung einer eigenen Haltung. In: Friedrich Jahresheft #schule digital, XXXVIII, S. 113–115.

060 HEINZEL, V.; ENGSTLER, M. (2020): Coworking - Potenziale zur Neuorientierung der Bank. In: GENOGRAPH, 5/2020, S. 16–18.

061 IRNLEITNER, S.; NOHR, H. (2020): Wieviel (Daten-)Eigentum verträgt die soziale Gerechtigkeit? In: PinG – Privacy in Germany, 2, S. 53–59. ISSN: 2197-1862.

062 ITO, K.; KAWASAKI, Y.; BRUNO, L.; ROTH, M. (2020): Japan's Videogames and Digital Cultures : Local and Global. A Report about the 6th PaJaKo Workshop between Ritsumeikan and Leipzig University. In: REPLAYING JAPAN, 2, S. 189–194. DOI: 10.34382/00013375.

063 KAMPS, K. (2020): Emotionen als Medienstrategie. Die Politik gefühlter Nachrichten in den USA. In: Politikum, 1/2020, S. 54–61. ISSN: 2364-4737.

064 KEBER, T. (2020): Digitale Ethik, politikberatende Ethik-Gremien und „Ethics by Design“. In: Computer und Recht (CR), 4, S. 276–282. ISSN: 0179-1990.

065 KLINK-STRAUB, J.; KEBER, T. (2020): Aktuelle Gesetzeslage zum automatisierten Fahren - eine Rechtsvergleichung. In: Neue Zeitschrift für Verkehrsrecht, 3, S. 113–119. ISSN: 0934-1307.

066 MÖNIG, J. (2020): Digitale Ethik – Gelten die Regeln des prä-digitalen Zeitalters noch? In: IDW Life, 1/2020, S. 1–3. ISSN: 2365-0303.

067 PFEFFER, M. (2020): Zukünftige Herausforderungen im Blick - Das neue Studienprogramm »Informationswissenschaften« an der Hochschule der Medien Stuttgart. In: BuB - Forum Bibliothek und Information, 1, S. 43–47. ISSN: 1869-1137.

068 SCHLÜTER, O.; QUADE, S. (2020): Ideation - Generating as many ideas as possible. In: Logos - Journal of the World Publishing Community, 31/1, S. 48–53. ISSN: 0957-9656.

069 SEIDL, T. (2020): Ein Methodenset für Beziehungsaufbau in synchronen digitalen Setting. In: fnma Magazin, 4, S. 40–42. ISSN: 2410-5244.

4. TABELLENANHANG

070 SPITZER, S.; EBNER, T. (2020): Social Media Lehren und Lernen. In: DUZ – Magazin für Wissenschaft und Gesellschaft, 3, S. 46–49. ISSN: 2198-4948.

071 STANG, R. (2020): Viel Bibliothek, wenig Pädagogik. Zur Kontextualisierung einer Bibliothekspädagogik. In: BuB Forum Bibliothek und Information, 6, S. 316–318. ISSN: 1869-1137.

072 WIESENMÜLLER, H. (2020): o-bib goes Twitter – erste Erfahrungen: Zugleich ein Blick auf bibliothekarische und informationswissenschaftliche Fachzeitschriften in der Twittersphäre. In: o-bib - das offene Bibliotheksjournal, 3/2020, S. 1–11. ISSN: 2363-9814.

073 WIESENMÜLLER, H.; OSSWALD, A. (2020): Open Access und Flexibilität als Antwort auf Corona. In: o-bib - das offene Bibliotheksjournal, 4/2020, S. 1–2. ISSN: 2363-9814.

Wissenschaftliche Buchbeiträge

074 BADER, K.; JANSEN, C.; RINSDORF, L. (2020): Jenseits der Fakten: Deutschsprachige Fake News aus Sicht der Journalistik. In: Bader, K.; Krämer, N.; Rinsdorf, L.; Roßnagel, A.; Steinebach et al., M. (Hrsg.), Desinformation aufdecken und bekämpfen. Interdisziplinäre Ansätze gegen Desinformationskampagnen und für Meinungsp pluralität. Schriften zum Medien- und Kommunikationsrecht Bd. 45. Baden-Baden: Nomos, S. 33–76. ISBN: 978-3-8487-6390-0.

075 BECKER, A.; STANG, R. (2020): Lernwelt Hochschule im Aufbruch. Zentrale Ergebnisse einer Befragung. In: Becker, A.; Stang, R. (Hrsg.), Lernwelt Hochschule. Dimensionen eines Bildungsbereichs im Umbruch. Berlin: De Gruyter Saur, S. 71–122. ISBN: 978-3-11-058780-7.

076 BENKE, I.; BURMESTER, M.; VAZIRI, D. (2020): Positive Nutzererlebnisse am Arbeitsplatz der Zukunft. In: Nachtwei, J.; Sureth, A. (Hrsg.), Sonderband Zukunft der Arbeit (HR Consulting Review, Bd. 12). Berlin: VQP, S. 443–446. ISBN: 2196-0232.

077 BURMESTER, M.; SEIDL, T. (2020): Lehr-Lernkontexte in einer transformativen Fakultät. In: Becker, A.; Stang, R. (Hrsg.), Zukunft Lernwelt Hochschule. Perspektiven und Optionen für eine Neuausrichtung. Berlin: De Gruyter Saur, S. 86–95. ISBN: 978-3-11-064946-8.

078 DREES, U. (2020): Mediale Vermittlung: Die Semiotik von technischen Medien und Botschaften. In: Kiedaisch, P.; Marinescu, S. (Hrsg.), Szenografie: Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin. Stuttgart: avedition, S. 126–135. ISBN: 978-3-89986-285-0.

079 DREHER, M.; HERZAU, E. (2020): Drucken. In: Kassmann, M. (Hrsg.), Grundlagen der Verpackung. Berlin: Beuth Verlag, S. 178–202. ISBN: 978-3-410-29378-1.

080 ERBACH, R.; EHRLICH, U.; BAUMANN, M.; FISCHER, V.; GRIMM, P.; KEBER, T.; KLINK-STRAUB, J.; KOLLER, M.; LANDESBERGER, J.; MAURER, S.; MEIXNER, G.; MÖNIG, J.; WALCH, M.; WEBER, M.; WOIDE, M. (2020): Koffi - The New Driving Experience: How to Cooperate with Automated Driving Vehicles. In: Meixner, G. (Hrsg.), Smart Automotive Mobility: Reliable Technology for the mobile Human. Cham: Springer International Publishing, S. 155–211. ISBN: 978-3-030-45130-1.

081 GRIESSHABER, D.; LAUFS, U.; MAUCHER, J.; SATERNUS, Z.; STAAB, K.; WEINHARDT, S. (2020): Erreichbarkeitsmanagement in der betrieblichen Praxis. In: Daum, M.; Ulbrich, H.; Wedel, M.; Zinke-Wehlmann, C. (Hrsg.), Gestaltung vernetzt-flexibler Arbeit: Beiträge aus Theorie und Praxis für die digitale Arbeitswelt. Berlin: Springer Vieweg, S. 67–87. ISBN: 978-3-662-61559-1.

082 GRIMM, P. (2020): Entwirklichung – Zum Vertrauen in Zeiten der digitalen Infodemie. In: Koziol, K. (Hrsg.), Entwirklichung der Wirklichkeit. Von der Suche nach neuen Sicherheiten. München: kopaed, S. 55–83. ISBN: 978-3-86736-577-2.

083 GRIMM, P.; KUHNERT, S. (2020): Die Zusammenarbeit von Industrie, Ethik und Wissenschaft im Forschungsverbund. In: Gransche, B.; Manzeschke, A. (Hrsg.), Das geteilte Ganze: Horizonte Integrierter Forschung für künftige Mensch-Technik-Verhältnisse. Wiesbaden: Springer VS, S. 241–261. ISBN: 978-3-658-26342-3.

084 GRIMM, P.; MÖNIG, J. (2020): Ethical recommendations for cooperative driver-vehicle interaction - Guidelines for highly automated driving. In: Meixner, G. (Hrsg.), Smart Automotive Mobility: Reliable Technology for the mobile Human. Cham: Springer International Publishing, S. 213–229. ISBN: 978-3-030-45130-1.

- 085** HAMMELE, N. (2020): Digitale Ethik – Fünf Praxisideen für die Einbindung von Medien im Unterricht. In: Institut für Religionspädagogik der Erzdiözese Freiburg (Hrsg.), *Magister digitalis? Mit Medien unterrichten. IRP Lernimpulse für den katholischen Religionsunterricht an beruflichen Schulen*. Münsterschwarzach: Benedict Press, S. 18–21. ISBN: 978-3-96003-233-5.
- 086** HEINZEL, V.; SEIDL, T.; SPÄTH, K. (2020): Makerspaces an Universitäten in Deutschland. Status quo und Entwicklungsperspektiven. In: Heinzl, V.; Seidl, T.; Stang, R. (Hrsg.), *Lernwelt Makerspace. Perspektiven im öffentlichen und wissenschaftlichen Kontext*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 59–86. ISBN: 978-3-11-066228-3.
- 087** KUHNERT, S.; LIMBERGER, V. (2020): Datenschutz und der Wert der Privatheit – IT-Forensik aus datenschutzrechtlicher und ethischer Perspektive. In: Grimm, P.; Zöllner, O. (Hrsg.), *Digitalisierung und Demokratie. Ethische Perspektiven*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 115–142. ISBN: 978-3-515-12826-1.
- 088** KÜHNLE, B.; GLÄSER, M. (2020): *Handbuch Mediencontrolling: Performanceorientierte Steuerung in der Medienindustrie*. Stuttgart: utb, 400 Seiten. ISBN: 978-3825286941.
- 089** MÖNIG, J. (2020): Privatheit als Luxusgut in der Demokratie? In: Grimm, P.; Zöllner, O. (Hrsg.), *Digitalisierung und Demokratie. Ethische Perspektiven*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 105–114. ISBN: 978-3-515-12826-1.
- 090** PAPAPOPOULOS, J. (2020): Communication, Perception and Innovation: Seeing the world through metaphorically coloured glasses. In: Filimowicz, M.; Tzankova, V. (Hrsg.), *Reimagining Communication: Experience*. New York: Routledge, S. 14–31. ISBN: 9781351015356.
- 091** PFISTER, L.; RETZ, C.; GRUBE, S.; SCHMID, U.; GHELLAL, S. (2020): *Museum*. In: Falk, F.; Zimmermann, O. (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Deutscher Kulturrat (Verlag), S. 131–135. ISBN: 978-3-947308-22-4.
- 092** PICARD, M.; ROTH, M. (2020): *GamifiNation: Historical Characters in the Japanese Musō Game Sengoku BASARA*. In: Henning, M.; Krah, H. (Hrsg.), *Spielzeichen III. Glückstadt*: Werner Verlag Hülsbusch, S. 341–358. ISBN: 978-3-86488-161-9.
- 093** SANDHU, S. (2020): *Jahrgang 2020 - ein Corona Jahrgang?* In: Bishop, E. (Hrsg.), *Lernen im Hochschulzusammenhang*. Hamburg: Töpfer-Stiftung, S. 44–47. ISBN: 978-3-00-067191-3.
- 094** SEIDL, T. (2020): Hochschul(aus)bildung im Zeitalter der Digitalisierung – Ziele und Kompetenzanforderungen. In: Friedrichsen, M.; Wersig, W. (Hrsg.), *Digitale Kompetenz. Synapsen im digitalen Informations- und Kommunikationsnetzwerk*. Wiesbaden: Springer, S. 135–141. ISBN: 978-3-658-22109-6.
- 095** SEIDL, T. (2020): *OE praktisch: Methodische Gestaltung eines partizipativen Prozesses zur Erarbeitung einer gemeinsamen Vorstellung gelingender Lehre mit LEGO Serious Play*. In: Heuchemer, S.; Szczyrba, B.; van Treeck, T. (Hrsg.), *Hochschuldidaktik als Akteurin der Hochschulentwicklung*. Darmstadt: WBV, S. 79–85. ISBN: 978-3-7639-6103-0.
- 096** SEIDL, T.; STANG, R. (2020): *Lehr- und Lernwelten der Zukunft*. In: Becker, A.; Stang, R. (Hrsg.), *Zukunft Lernwelt Hochschule. Perspektiven und Optionen für eine Neuausrichtung*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 67–76. ISBN: 978-3-11-064946-8.
- 097** SEITZ, J.; SEITZ, J. (2020): *Vom Getriebenen zum Gestalter – Arbeiten in einer Welt voller Ablenkungen und Möglichkeiten*. In: Fortmann, H.R. (Hrsg.), *Digitalisierung im Mittelstand: Trends, Impulse und Herausforderungen der digitalen Transformation*. Wiesbaden: Springer Gabler Verlag, S. 165–174. ISBN: 978-3-658-29290-4.
- 098** STANG, R. (2020): *Die physische Komponente in der Bildung. Über analoge und digitale Lernwelten*. In: Koziol, K.; Pfann, M. (Hrsg.), *Zwischen Digitalisierung und Pandemie. Begegnung neu bewerten*. München: kopaed, S. 51–61. ISBN: 978-396848-019-0.
- 099** STANG, R. (2020): *Häuser für Bildung und Kultur. Entwicklungen, Chancen und Grenzen kommunaler „Dritter Orte“*. In: Käßlinger, B. (Hrsg.), *Neue Häuser der Erwachsenenbildung 1959 und 2019*. Berlin u.a.: Peter Lang, S. 23–40. ISBN: 978-3-631-80841-2.
- 100** STANG, R. (2020): *Makerspace als Lehr- und Lernraum. Zur Gestaltung eines Optionsraums*. In: Heinzl, V.; Seidl, T.; Stang, R. (Hrsg.), *Lernwelt Makerspace. Perspektiven im öffentlichen und wissenschaftlichen Kontext*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 48–56. ISBN: 978-3-11-066228-3.

4. TABELLENANHANG

101 VONHOF, C. (2020): Fortbildung und Beratung in Zeiten des Homeoffice. In: Umlauf, K.; Vonhof, C. (Hrsg.), Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen. Hamburg: Dashöfer, S. 1–10. ISBN: 978-3-931832-46-9.

102 ZÖLLNER, O. (2020): Germany's Public Diplomacy: Translating Domestic Discourses of Modernity and Culture, Past and Present. In: Cull, N.J.; Snow, N. (Hrsg.), Routledge Handbook of Public Diplomacy. New York; London: Routledge, S. 254–263. ISBN: 978-1-138-61087-3.

103 ZÖLLNER, O. (2020): Klebrige Falschheit. Desinformation als nihilistischer Kitsch der Digitalität. In: Grimm, P.; Zöllner, O. (Hrsg.), Digitalisierung und Demokratie. Ethische Perspektiven. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 65–104. ISBN: 978-3-515-12826-1.

Buchveröffentlichungen Allein- oder Coautor

104 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Das Impeachment um Donald Trump. Eine Momentaufnahme des polarisierten Amerika. Wiesbaden: Springer VS, 48 Seiten. ISBN: 978-3-658-30743-1.

105 DREHER, M. (2020): White Paper Verpackungsdruck. Stuttgart: DFTA, 96 Seiten.

106 EICHSTELLER, H.; SEITZ, J. (2020): Digital Dialog Insights 2020. Im Fokus: Post-Cookie-Ära, Corona-Krise und Künstliche Intelligenz. Köln: Reguvis - Bundesanzeiger Verlag GmbH, 32 Seiten. ISBN: 978-3-8462-1215-8.

107 EISENBEIS, U.; BUSCH, I.A.; BOHNE, A.; FALKENMAYER, E.; FREUDENBERG, F.; FRIES, S.; HUBER, L.; RAUSCH, T. (2020): Spin-off als Organisationskonzept. Eine Systematisierung und Fallbeispiele für die Geschäftsmodellinnovation. Wiesbaden: Springer Gabler, 44 Seiten. ISBN: 9783658285234.

108 ERLACH, C.; MÜLLER, M. (2020): Narrative Organisationen. Wie die Arbeit mit Geschichten Unternehmen zukunftsfähig macht. Berlin: Springer Gabler, 249 Seiten. ISBN: 978-3-662-60720-6.

109 ERLACH, C.; MÜLLER, M. (2020): Narrative Organizations. Making Companies Future Proof by Working with Stories. Berlin: Springer, 223 Seiten. ISBN: 978-3-662-61420-4.

110 FIX, A.; SEEGER, C. (2020): Wer pinnt gewinnt. München: utb, 173 Seiten. ISBN: 987-3-8252-5415-5.

111 KAMPS, K. (2020): Commander-in-Tweet. Donald Trump und die deformierte Präsidentschaft. Wiesbaden: Springer, 136 Seiten. ISBN: 978-3-658-30122-4.

112 KOST, J.; SEEGER, C. (2020): Influencer Marketing. München: utb, 244 Seiten. ISBN: 978-3825253103.

113 MÜLLER, M. (2020): Politisches Storytelling. Wie Politik aus Geschichten gemacht wird. Köln: Herbert von Halem Verlag, 163 Seiten. ISBN: 978-3-86962-499-0.

114 SCHLÜTER, O. (2020): Das Buch im Kontext der Medienkonvergenz. Frankfurt/ Main: Bramann Verlag, 105 Seiten. ISBN: 978-3-95903-007-6.

115 THALER, K. (2020): Logistik, 2. überarbeitete Auflage. Berlin: Berliner Wissenschaftsverlag, 276 Seiten. ISBN: 978-3-8305-5060-0.

Herausgeberschaft von Fachzeitschriften (reviewed papers)

116 DEGKWITZ, A.; KELLER, A.; VONHOF, C.; BONTE, A.; HORSTMANN, W.; KAEGBEIN, P.; LUX, C.; MITTLER, E.; RACHINGER, J.; SEADLE, M.; UMLAUF, K.; VODOSEK, P.; VOGT, H. (HRSG.)(2020): Bibliothek - Forschung und Praxis. Berlin, Boston: De Gruyter. ISSN: 0341- 4183. Drei Ausgaben in 2020.

117 WIESENMÜLLER, H.; OSSWALD, A.; BRINTZINGER, K.-R.; HOHOFF, U.; STÄCKER, T.; STEENWEG, H. (HRSG.)(2020): o-bib - das offene Bibliotheksjournal. München: VDB - Verein Deutscher Bibliothekarinnen und Bibliothekare. ISSN: 2363-9814. Vier Ausgaben in 2020.

Herausgeberschaft von Fachbüchern

118 BECKER, A.; STANG, R. (HRSG.) (2020): Lernwelt Hochschule. Dimensionen eines Bildungsbereichs im Umbruch. Berlin/ Boston: De Gruyter Saur, 217 Seiten. ISBN: 978-3-11-058780-7.

119 FRINGS, A.; HENSEL-GROBE, M.; PÖPPINGHEGE, R.; SEIDL, T. (HRSG.) (2020): Text Mining im Fach Geschichte in der Hochschullehre. Frankfurt: Wochenschauverlag, 54 Seiten. ISBN: 9783734409851.

120 FRINGS, A.; HENSEL-GROBE, M.; PÖPPINGHEGE, R.; SEIDL, T. (HRSG.) (2020): Vortragskompetenz im Fach Geschichte vermitteln. Frankfurt: Wochenschauverlag, 54 Seiten. ISBN: 9783734410970.

121 GRIMM, P.; ZÖLLNER, O. (HRSG.) (2020): Digitalisierung und Demokratie. Ethische Perspektiven. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 176 Seiten. ISBN: 978-3-515-12826-1.

122 HEINZEL, V.; SEIDL, T.; STANG, R. (HRSG.) (2020): Lernwelt Makerspace - Perspektiven im öffentlichen und wissenschaftlichen Kontext. Berlin: De Gruyter Saur, 225 Seiten. ISBN: 978-3-11-066228-3.

123 KAMPS, K. (HRSG.) (2020): TV-Duelle. Wiesbaden: Springer VS, 207 Seiten. ISBN: 978-3-658-11776-4.

124 STANG, R.; BECKER, A. (HRSG.) (2020): Zukunft Lernwelt Hochschule. Perspektiven und Optionen für eine Neuausrichtung. Berlin/Boston: De Gruyter Saur, 273 Seiten. ISBN: 978-3-11-064946-8.

125 STEINEBACH, M.; BADER, K.; RINSDORF, L.; KRÄMER, N.; ROSSNAGEL, A. (HRSG.) (2020): Desinformation aufdecken und bekämpfen. Interdisziplinäre Ansätze gegen Desinformationskampagnen und für Meinungsppluralität. Schriften zum Medien- und Kommunikationsrecht Bd. 45.. Baden-Baden: Nomos, 218 Seiten. ISBN: 9783848763900.

126 UMLAUF, K.; VONHOF, C. (HRSG.) (2020): Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen. Hamburg: Dashöfer, 3078 Seiten. ISBN: 978-3-931832-46-9.

127 WIESENMÜLLER, H.; OSSWALD, A.; HOHOFF, U.; BRINTZINGER, K.-R.; STÄCKER, T.; STEENWEG, H. (HRSG.) (2020): Bibliotheken verändern. 7. Bibliothekskongress, Leipzig 2019, zugleich 108. Deutscher Bibliothekartag. Dortmund: Readbox publishing, 248 Seiten. ISBN: 978-3-95925-139-6.

Wissenschaftliche Online Publikationen

128 AKITO, I.; ROTH, M. (2020): Gamification. URL: <https://jmpc-utokyo.com/keyword/gamification>. 3 Seiten.

129 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #1: Kamala Harris auf dem Ticket der Demokraten. URL: <https://carta.info/breaking-sad-1-kamala-harris-auf-dem-ticket-der-demokraten/>. 8 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

130 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #2: Die virtuellen „Conventions“ der Parteien in den USA. URL: <http://carta.info/breaking-sad-2-die-virtuellen-parteitage-der-demokraten-und-republikaner/>. 14 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

131 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #3: Meinungsumfragen im US-Wahlkampf. Wie vertrauenswürdig sind die Polls? URL: <http://carta.info/breaking-sad-3-meinungsumfragen-im-us-wahlkampf-wie-vertrauenswuerdig-sind-die-polls/>. 10 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

132 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #4: Die Debatten, die keine waren. URL: <http://carta.info/breaking-sad-4-die-debatten-die-keine-waren/>. 9 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

133 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #5: Fortysomething - Der Präsident und seine treue Basis. URL: <http://carta.info/breaking-sad-5-fortysomething-der-praesident-und-seine-treue-basis/>. 14 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

134 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #6: Welche Farbe hat Facebook? Digitale Plattformen im US-Wahlkampf. URL: <http://carta.info/breaking-sad-6-welche-farbe-hat-facebook-digitale-plattformen-im-us-wahlkampf/>. 12 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)

4. TABELLENANHANG

- 135** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #7: Red Mirage und Blue Shift. Über die Demokratie in Amerika. URL: <http://carta.info/breaking-sad-7-red-mirage-und-blue-shift-ueber-die-demokratie-in-amerika/>. 13 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 136** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Breaking sad #8: Der „Paranoid-Style“ in der amerikanischen Politik. Ein Schlachtbericht. URL: <https://carta.info/breaking-sad-8-der-paranoid-style-in-der-amerikanischen-politik-ein-schlachtbericht/>. 11 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 137** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Corona-Campaigning: Der US-Wahlkampf in der Virus-Krise. URL: <https://carta.info/corona-campaigning-der-us-wahlkampf-in-der-virus-krise/>. 14 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 138** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): Der Virus des Präsidenten - ein Übernahmeversuch. URL: <https://carta.info/der-virus-des-praesidenten-ein-uebernahmeversuch/>. 12 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 139** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): House of Frames #4: Das Impeachment als Pferderennen? URL: <https://carta.info/house-of-frames-4-das-impeachment-als-pferderennen/>. 11 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 140** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): House of Frames #5: Das Impeachment als Hörspiel - Podcasts und erzählte Politik. URL: <https://carta.info/house-of-frames-5-das-impeachment-als-hoerspiel-podcasts-und-erzaehlte-politik/>. 9 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 141** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): House of Frames #6: Der Clou oder das Impeachment als Wettbüro. URL: <https://carta.info/house-of-frames-6-der-clou-oder-das-impeachment-als-wettbuero/>. 10 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 142** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): House of Frames #7: Eine (sehr) amerikanische Woche. URL: <https://carta.info/house-of-frames-7-eine-sehr-amerikanische-woche/>. 11 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 143** BIEBER, C.; KAMPS, K. (2020): House of Frames #8: Winter is Coming. URL: <https://carta.info/house-of-frames-8-winter-is-coming/>. 11 Seiten. (Blog wurde mit einem Grimme-Preis und einem LEAD-Award ausgezeichnet)
- 144** CORDS, D.; KADEN, R.; THALER, K.; SCHÄFER, C.; STOCKER, T.; OPPELT, J. (2020): Digitalisierungsschub 2020 im B2B-Marketing (Studie bvik/marconomy/HdM). URL: <https://bvik.org/bvik-studie-digitalisierungsschub-2020-ergebnisse/>. 28 Seiten.
- 145** ENGELN, A.; PAGENKOPF, A.; PALM, S.; STIMM, D.; WÖGERBAUER, E. (2020): TANGO - Technologie für automatisiertes Fahren nutzergerecht optimiert. Schlussbericht. URL: <https://www.tib.eu/de/publizieren-archivieren/forschungsberichte/>. 185 Seiten.
- 146** GRIMM, P. (2020): Digitale Ethik und Ethics by Design. URL: https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2020/08/BvD-News_2_20.pdf. 6 Seiten.
- 147** GRIMM, P.; MÖNIG, J. (2020): KoFFI-Code: Ethische Empfehlungen des BMBF-Projekts KoFFI Kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion. URL: https://www.technik-zum-menschen-bringen.de/dateien/projekte/koffi_ethische_leitlinien_grimm_moenig2020.pdf. 36 Seiten.
- 148** HÖGSDAL, N.; SCHNEIDER, H.; MÜNCH, J.; BAUER, H. (HRSG.) (2020): Entrepreneurship meets Education. (Mit Vorwort der Wissenschaftsministerin Theresia Bauer). URL: https://www.researchgate.net/publication/339688409_Entrepreneurship_Meets_Education_-_Forderung_der_Grundungskultur_an_Hochschulen_Ergebnisse_Erfahrungen_und_Erfolgsfaktoren; ISBN: 9 783000 649790. 98 Seiten.
- 149** KAMPS, K. (2020): 1968 - Campaigning in unruhigen Zeiten oder: Von Nixon zu Trump. URL: <https://regierungsforschung.de/1968-campaigning-in-unruhigen-zeiten-oder-von-nixon-zu-trump/>. 20 Seiten.

150 KRAKE, T.; REINHARDT, S.; HLAWATSCH, M.; EBERHARDT, B.; WEISKOPF, D. (2020): Visualization and Selection of Dynamic Mode Decomposition Components for Unsteady Flow. URL: <https://arxiv.org/pdf/2012.09633>. 11 Seiten.

151 STANG, R. (2020): Räumliche Gestaltung kommunaler Bildungslandschaften. URL: https://www.transferagentur-nordrhein-westfalen.de/fileadmin/website_isa/Dokumente/Materialien/Materialsammlung/Stang-Raemliche_Gestaltung_Bildungslandschaften.pdf. 9 Seiten.

Juristische Kommentare

152 KEBER, T. (2020): Völkerrechtliche Aspekte, Cyberwarfare. In: Kipker, D.-K. (Hrsg.), Rechtshandbuch Cybersecurity. München: C.H. Beck, S. 535–557. ISBN: 978-3-406-73011-5. Nachweis siehe Anlage 21 (bestehend aus den Seiten 535-5. Das vollständige Dokument kann auf Anfrage nachgereicht werden)

153 KEBER, T.; KEPPELER, L. (2020): Art. 16 DSGVO Recht auf Berichtigung. In: Jaspers, A.; Kugelman, D.; Schwartmann, R.; Thüsing, G. (Hrsg.), Heidelberger Kommentar - DS-GVO/BDSG: Datenschutz-Grundverordnung Bundesdatenschutzgesetz. Heidelberg: C.F. Müller, S. 517–527. ISBN: 978-3-8114-5565-8. Nachweis siehe Anlage 22 (bestehend aus den Seiten 518-521. Das vollständige Dokument kann auf Anfrage nachgereicht werden)

154 KEBER, T.; KEPPELER, L. (2020): Artikel 18 sowie 19 DSGVO. In: Jaspers, A.; Kugelman, D.; Schwartmann, R.; Thüsing, G. (Hrsg.), Heidelberger Kommentar - DS-GVO/BDSG: Datenschutz-Grundverordnung Bundesdatenschutzgesetz. Heidelberg: C.F. Müller, S. 561–575. ISBN: 978-3-8114-5565-8. Nachweis siehe Anlage 22 (bestehend aus den Seiten 561-563. Das vollständige Dokument kann auf Anfrage nachgereicht werden).

155 KEBER, T.; KEPPELER, L. (2020): Artikel 25 DSGVO, Datenschutz durch Technikgestaltung. In: Jaspers, A.; Kugelman, D.; Schwartmann, R.; Thüsing, G. (Hrsg.), Heidelberger Kommentar - DS-GVO/BDSG: Datenschutz-Grundverordnung Bundesdatenschutzgesetz. Heidelberg: C.F. Müller, S. 703–733. ISBN: 978-3-8114-5565-8. Nachweis siehe Anlage 22 (bestehend aus den Seiten 703-705. Das vollständige Dokument kann auf Anfrage nachgereicht werden)

Dissertationen

156 JANSEN, V. (2020): Publication Practice and the Perception of British and Irish Literature in the Former German Democratic Republic Between 1949 and 1989, Loughborough University, Loughborough, 435 Seiten. <https://doi.org/10.26174/thesis.lboro.11663862.v1>.

Dr. Jansen ist Professor an der HdM

157 MENZ, L. (2020): Intelligent Charging Strategies for Battery Electric Vehicles, University of Exeter, Exeter UK, 213 Seiten. <http://hdl.handle.net/10871/121187>.

HdM Betreuer: Prof. Dr. Ansgar Gerlicher

158 VOIGT, P. (2020): Die räumliche Anwendbarkeit der EU Datenschutz-Grundverordnung auf Auf-tragsverarbeiter im Drittland, Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, OIWR-Verlag, Oldenburg, 269 Seiten. <http://olwir.de/?content=reihenuebersicht&sort=zi-wi-re&isbn=978-3-95599-071-8>; ISBN: 978-3-95599-071-8.

HdM Betreuer: Prof. Dr. Tobias Keber

4. TABELLENANHANG

4.2 DRITTMITTEL MIT AUSSCHLIEßLICHEM ODER ÜBERWIEGENDEM FORSCHUNGSBEZUG (KATEGORIE 1)

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Projektart*	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	Projektleitung
1	Aufstockung Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability KI-Trainer	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)	Ö	270.650,00 €	229.011,54 €	Burmester, Michael, Dr.
2	Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)	Ö	720.823,32 €	220.251,61 €	Burmester, Michael, Dr.
3	Usability Test der Unternehmenswebsite der Festo AG & Co KG	Festo AG & Co. KG	P	45.008,39 €	15.077,39 €	Burmester, Michael, Dr.
4	Stipendien kooperatives Promotionskolleg "Digital Media" – zweite Kohorte	Land Baden-Württemberg	Ö	696.000,00 €	37.500,00 €	Eberhardt, Bernhardt, Prof. Dr.
5	Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies	Volkswagenstiftung	Ö	129.000,00 €	21.412,80 €	Eckert, Kai, Dr.
6	Deutsche Welle: Online Strukturanalyse VI	Deutsche Welle	P	57.000,00 €	8.500,00 €	Eckert, Kai, Dr.
7	FID Judaica II	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)	Ö	298.700,00 €	85.766,00 €	Eckert, Kai, Dr.
8	Online Strukturanalyse V	Deutsche Welle	P	19.000,00 €	19.000,00 €	Eckert, Kai, Dr.
9	RUMBA	BMWi, vertreten durch TÜV Rheinland Consulting	Ö	901.976,76 €	67.903,00 €	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.
10	TANGO	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)	Ö	802.673,00 €	72.127,32 €	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil. Michel, Burkard, Dr.
11	CINEMA	EU Interreg - Danube Transnational Programme	Ö	155.173,00 €	0,00 €	Engstler, Martin, Dr.
12	Transformation-Lab-Freudenstadt	Wirtschaftsförderung Freudenstadt	P	17.464,00 €	5.501,59 €	Engstler, Martin, Dr.
13	Bewertung von innovativen Verfahren zur Gewinnung von Pflanzenfasern in regionaler Wertschöpfung zur Optimierung der Biogas-Verfahrenskette	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz	P	29.830,00 €	15.000,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
14	Einfluss der Heubehandlung "Graspapier" (GraPa)	Fraunhofer-Institut für Grenzflächen- und Bioverfahrenstechnik IGB	P	30.035,00 €	30.035,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
15	Entwicklung von Materialien aus Naturfasern mit multifunktionalen Eigenschaften zur Substitution von Kunststoffen	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz	Ö	878.988,00 €	229.321,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.

* Projektart: Ö: öffentlich gefördert | P: privater Mittelgeber (= Industrie-/Auftragsforschung) | M: mischfinanziert (= öffentliche und private Mittelgeber)

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Projektart*	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	Projektleitung
16	Konzeption Bioökonomiepreis	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz	Ö	8.700,00 €	7.900,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
17	Regionale Innovationspartnerschaft für die innovative und hochwertige Nutzung von Laubholz und Lignozellulose	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW	Ö	44.000,00 €	0,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
18	FlexCAR (Arena 2036)	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	233.886,28 €	67.067,19 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.
19	KI Transparenz	Daimler AG	P	25.000,00 €	7.499,99 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.
20	Mobiles Projekt	Daimler AG	P	60.000,00 €	35.750,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.
21	MODI Projekte	Daimler AG	P	300.000,00 €	0,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.
22	Digitale Wege ins Museum - Naturkundemuseum	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW - Naturkundemuseum	P	102.000,00 €	39.700,00 €	Ghellal, Sabiha, Dr.
23	Digitale Wege ins Museum - Staatsgalerie	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW - Staatsgalerie Stuttgart	Ö	123.350,00 €	74.350,00 €	Ghellal, Sabiha, Dr.
24	Games von Schülern für Schüler	Medien- und Filmgesellschaft BW	Ö	20.000,00 €	20.000,00 €	Ghellal, Sabiha, Dr.
25	Advanced Imaging Cinematography HDR	Lizenzkäufer s. Projekteinnahmen (z.B. VESA, Qualcomm,...)	Ö	40.000,00 €	0,00 €	Grandinetti, Stefan
26	Digitaldialog 21	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW	Ö	293.089,00 €	70.493,34 €	Grimm, Petra, Dr.
27	KoFFI - Kooperative Fahrer-Fahrzeug-Interaktion	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	431.269,20 €	27.809,80 €	Grimm, Petra, Dr.
28	Reallabor KI-Vielfalt	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW	Ö	42.144,28 €	42.144,28 €	Grimm, Petra, Dr.; Maucher, Johannes, Dr.; Burmester, Michael, Dr.; Seeger, Christof
29	Smartidentifikation	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	197.820,00 €	57.232,66 €	Grimm, Petra, Dr.
30	Disposition der Zukunft	Porsche AG	P	12.000,00 €	0,00 €	Gruel, Wolfgang, Dr.
31	ICC & Coldstart	Porsche AG	P	12.000,00 €	12.000,00 €	Gruel, Wolfgang, Dr.
32	User Feedback in der Digitalen Transformation der Produktion der Porsche AG	Porsche AG	P	12.000,00 €	0,00 €	Gruel, Wolfgang, Dr.

* Projektart: Ö: öffentlich gefördert | P: privater Mittelgeber (= Industrie-/Auftragsforschung) | M: mischfinanziert (= öffentliche und private Mittelgeber)

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Projektart*	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	Projektleitung
33	Rehality Games	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	228.480,00 €	123.160,76 €	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
34	Virtuelle Umwelten in der Unterrichtsfor- schung: Chancen und Grenzen für das Verständnis von Lehr- und Lernprozessen - (2. Tranche)	Universität Tübingen	Ö	77.200,00 €	77.200,00 €	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
35	BioProtect	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbrau- cherschutz Baden Württemberg	Ö	58.800,00 €	14.000,00 €	Herrenbauer, Michael, Dr.
36	Hackathon - Chatbot in a Week	div. Unternehmen	P	1.500,00 €	1.500,00 €	Hitzges, Arno, Dr. Ing.
37	Digitalisierung von Start-up Veranstaltungen	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungs- bau BW, Plug & Play Germany GmbH	M	8.399,74 €	8.399,74 €	Högsdal, Nils, Dr.
38	3D Sensorik-Aktorik	Ministerium für Wissenschaft Forschung und Kunst BW	M	143.000,00 €	65.342,84 €	Hübner, Gunter, Dr.- Ing.
39	BEWELL	Europäische Kommission	Ö	251.250,00 €	104.687,50 €	Hübner, Gunter, Dr.- Ing.
40	OxiFlexIT	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	651.828,00 €	304.922,38 €	Hübner, Gunter, Dr.- Ing.
41	Skills for Paper and Print Next Generations	Europäische Kommission (ehemalig EASME/COS- ME Intergraf)	Ö	5.218,86 €	5.218,86 €	Hübner, Gunter, Dr.- Ing.
42	Testdrucke	Fraunhofer IPA; Robert Bosch GmbH; Heraeus	P	80.000,00 €	12.000,00 €	Hübner, Gunter, Dr.- Ing.
43	Automatisiertes ELSI-Screening & Assessment- Tool für MTI-Forschungsvorhaben (ELSI-SAT)	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	370.000,00 €	198.103,60 €	Keber, Tobias, Dr.
44	Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWV)	Ö	190.000,00 €	63.733,00 €	Koch, Andreas, Dr.
45	Data Literacy für den Mittelstand	ESF, Ministerium für Wissenschaft und Kunst BW	Ö	122.775,00 €	29.343,00 €	Lehmann, Peter, Dr.
46	Data-Science-Lab	Roche Diagnostics GmbH Sandhofer	P	430.000,00 €	60.000,00 €	Lehmann, Peter, Dr.
47	DOKIQ	LKA Baden-Württemberg	P	735.000,00 €	170.500,00 €	Maucher, Johannes, Dr.

* Projektart: Ö: öffentlich gefördert | P: privater Mittelgeber (= Industrie-/Auftragsforschung) | M: mischfinanziert (= öffentliche und private Mittelgeber)

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Projektart*	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	Projektleitung
48	SANDRA	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	256.741,80 €	23.300,00 €	Maucher, Johannes, Dr.
49	Metaphorische Brücken bauen – kommunikative Strategien zur Imagoförderung ingenieurwissenschaftlicher Studienfächer bei Studieninteressierten	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW, Kompetenznetz Verfahrenstechnik Pro3 e.V	M	125.752,00 €	40.411,01 €	Papadopoulos, Judith, Dr.
50	Japanese Visual Media Graph	Deutsche Forschungsgemeinschaft e.V.	Ö	796.243,00 €	200.514,00 €	Pfeffer, Magnus
51	Hölderlins Echo VR	Meier & Rall Animation	Ö	19.897,76 €	9.949,00 €	Radicke, Stefan, Dr.
52	Einheitsbilder - Frames in der Berichterstattung in Deutschland und Korea	Deutscher Akademischer Austauschdienst	Ö	13.408,00 €	6.291,00 €	Rinsdorf, Lars, Dr.
53	Verbundprojekt HAW-Mentoring	Europäischer Sozialfonds	Ö	73.352,49 €	2.987,33 €	Spitzer, Sarah, Dr.
54	Forschende Beratung Lernwelten	Diverse Auftraggeber	M	20.000,00 €	3.205,42 €	Stang, Richard, Dr.
55	Lernwelt Hochschule 2030	Dieter-Schwarz-Stiftung	Ö	182.091,49 €	125.602,30 €	Stang, Richard, Dr.
56	Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie	WALTER Medien	P	5.000,00 €	0,00 €	Thaler, Klaus, Dr.-Ing.
57	MERLIN - Mixed-Reality-Schulung zur Vermittlung der Vorteile und Besonderheiten der Holzbauweise	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz BW	Ö	95.342,60 €	0,00 €	Vidackovic, Kresimir, Dr.-Ing.
58	Organisationsentwicklung für Bibliotheken	Diverse Kommunen, Ministerien, Hochschulen	P	100.000,00 €	2.255,00 €	Vonhof, Cornelia
59	Weichen stellen – optimierte Studien-Tracks (West-oST) / BI-Short-Track	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW	Ö	181.994,00 €	49.543,31 €	Vonhof, Cornelia
60	Druckversuche Tiefdruck	Kaspar Walter; DAETWYLER SWISSTEC; Janoschka Holding; LEIPA Group	P	35.381,62 €	35.381,62 €	Weichmann, Armin
61	Prüfmethoden der Digitalen Barrierefreiheit	Verschiedene Kunden des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit	P	400.000,00 €	30.629,21 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.
62	VR-Plattform Schlösser BW	Land Baden-Württemberg, Staatliche Schlösser & Gärten Baden-Württemberg, Schlossverwaltung Schwetzingen	P	30.000,00 €	22.900,47 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.

Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Projektart*	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	Projektleitung
63	BGMvital	Bundesministerium für Bildung und Forschung	Ö	300.182,30 €	107.635,55 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.
64	BGMvital - Technische Unterstützung	CHARITÉ - UNIVERSITÄTSMEDIZIN BERLIN	P	11.345,92 €	7.159,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.
65	BioVR	Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Institut für Pharmazie und Molekulare Biotechnologie	Ö	18.970,10 €	18.970,10 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.
66	IWAC	Europäische Kommission	Ö	59.030,00 €	38.370,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Summe der Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug (Kategorie 1):					3.481.570,51 €	

4.3 SONSTIGE DRITTMITTEL MIT INDIREKTEM FORSCHUNGSBEZUG (KATEGORIE 2)

Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2)						
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Leiter/in	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr	
1	Erinnern und Zukunft gestalten	Deutscher Koordinierungsrat der Gesellschaften für Christlich-Jüdische Zusammenarbeit (DKR)	Bader, Katarina, Dr.	2.000,00 €	2.000,00 €	
2	Marktforschung	El Puente Fairtradegesellschaft	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.	3.000,00 €	3.000,00 €	
3	Förderung des Instituts für Digitale Ethik	Leitermeier Stiftung	Grimm, Petra, Dr.	100.000,00 €	87.670,42 €	
4	META	Landesanstalt für Kommunikation, Referat für Wissenschaftsethik	Grimm, Petra, Dr.	2.900,00 €	2.900,00 €	
5	Spinnovation	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst, BW	Högsdal, Nils, Dr.	770.222,95 €	194.316,00 €	
6	Spinnovation Plus	Ministerium für Wissenschaft und Kunst BW	Högsdal, Nils, Dr.	166.600,00 €	86.410,00 €	
7	Exist-Stipendium Mindable	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)	Högsdal, Nils, Dr.	120.000,00 €	87.670,42 €	
8	Start-up BW ASAP	Ministerium für Wissenschaft und Kunst BW	Högsdal, Nils, Dr.	299.700,00 €	209.751,00 €	
9	Existgründerstipendium EndslateAI	Forschungszentrum Jülich GmbH	Kretzschmar, Oliver, Dr.-Ing.	117.000,00 €	41.000,00 €	
10	IAAI Partnerprogramm	MHP Management- und IT-Beratung	Maucher, Johannes, Dr.	3.000,00 €	3.000,00 €	
11	Junge Innovatoren Storydive	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW	Müller, Michael, Dr.	50.000,00 €	18.789,41 €	
12	Exist Moviefy	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)	Müller, Michael, Dr.	138.550,00 €	115.550,00 €	
13	DIALOGUE - Enhancing Constructive Journalism on Social Media through Dialogue based Storytelling	Styreise for Forskning og Udannelse	Rinsdorf, Lars, Dr.	61.793,00 €	24.717,00 €	
14	Deutscher Fotobuchpreis	Diverse Verlage, Fotodesigner, Fotografen	Vonhof, Cornelia	40.000,00 €	14.436,26 €	
15	Lernradioförderung Hochschulradio Stuttgart	Landesanstalt für Kommunikation BW	Zöllner, Oliver, Dr.	100.000,00 €	50.000,00 €	
16	Förderung der technischen Infrastruktur des Hochschulradios HORADS 88,6	Landesanstalt für Kommunikation BW	Zöllner, Oliver, Dr.	92.539,08 €	45.980,00 €	

Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2)					
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Leiter/in	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr
Summe Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2):					
					987190,51 €

4.4 GESAMTSUMME ALLER DRITTMITTEL

Gesamtsumme aller Drittmittel 2020		Betrag im Berichtsjahr
Summe der Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug		3.481.570,51 €
Summe der sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug		987190,51 €
Gesamtsumme aller Drittmittel		4.468.761,02 €

4. TABELLENANHANG

4.5 PROMOTIONEN

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
1	Burmester, Michael	Lamm, Lukas	Evaluation of User Interaction Concepts for Driver Displays - Analysis of Expert-Based Approaches for Usability Evaluation During Development	Universität Regensburg	abgeschlossen in 2020
2	Curdt, Oliver	Runow, Bernfried	Mikrofonarrays in der professionellen Audioproduktion	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
3	Dreher, Martin	Lankinen, Kai	Efficiency of expanded gamut printing in flexography	Tampere University of Technology	laufend
4	Eberhardt, Bernhard	Körner, David	Volume Rendering and Simulation	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
5	Eberhardt, Bernhard	Morgenroth, Dieter	Small Scale Fluid Simulation	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
6	Eberhardt, Bernhard	Schickel, Mathias	Generatives statistisches Volumenmodell des menschlichen Körpers	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
7	Eberhardt, Bernhard	Karge, Andreas	Farbkorrekturverfahren von Bildaufnahme- und Bildwiedergabegeräten	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
8	Eberhardt, Bernhard	Chen, Jieen	Programmable Optics for Computational Photography	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
9	Eberhardt, Bernhard	Reinhardt, Stefan	Smoothed Particle Hydrodynamics	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	abgeschlossen in 2020
10	Eberhardt, Bernhard	Wollet, Benjamin	Visualisierung und Kompression grosser Datensätze	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
11	Eberhardt, Bernhard	Tim, Krake	Applications of dynamic mode decomposition	Universität Stuttgart	laufend
12	Eckert, Kai	Lauscher, Anne	Scientific Publication and Reference Mining	Universität Mannheim	laufend
13	Eisenbeis, Uwe	Ciepluch, Magdalena	TECHNOLOGIE-ADOPTIONSTRATEGIEN IN DER VERLAGSWIRTSCHAFT. Eine interdisziplinäre Analyse der Auswirkungen technologischer Innovationen auf Unternehmen der Zeitungs- und Zeitschriftenbranche	Fakultät III – Wirtschaftswissenschaften, Wirtschaftsinformatik und Wirtschaftsrecht	laufend
14	Engeln, Arnd	von Janczewski (geb. Pärsch), Nikolai	Analytische Workload Prognose von Fahrzeug HMI (Arbeitstitel)	Universität Ulm	laufend
15	Engeln, Arnd	Reckin, Ron	Kommunikation des Themas UX in Software KMU's (Arbeitstitel)	TU Berlin	laufend

4. TABELLENANHANG

			Promotionen		
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
16	Engeln, Arnd	Oppel, Patricia	Themenfeld User Experience	offen	laufend
17	Franz, Matthias	Rodriguez, Yadira	Contribution to local sustainable Dvelopment trough Lean management of fruits and vegetables supply chains in Cuba	Universidad de Villa Clara	laufend
18	Friedrichsen, Mike	Schalt, Christian	Hörfunkmarketing in fragmentierten Märkten	Humboldt-Universität zu Berlin	laufend
19	Gerlicher, Ansgar	Menz, Leonhard	Intelligent Charging Strategies for Battery Electric Vehicles	Exeter University	abgeschlossen & publiziert in 2020
20	Gerlicher, Ansgar	Schneider, Tobias	The Impact of AI Transparency on the User Experience in Autonomous Driving through Multimodal Communication	Glasgow School of Arts	laufend
21	Ghellal, Sabiha	Schneider, Tobias	The Impact of AI Transparency on the User Experience in Autonomous Driving through Multimodal Communication	Glasgow School of Arts	laufend
22	Grimm, Petra	Henning, Clarissa	Das filmische Modell Jugend im Kontext gesellschaftlicher Entwicklung	Universität Passau	laufend
23	Grimm, Petra	Trost, Kai	Soziale Onlinenetzwerke und die Mediatisierung der Freundschaft	Universität Passau	laufend
24	Grimm, Petra	Schlegel, Marcel	Politische Influencer - ein neuer Meinungsführer	Universität Passau	laufend
25	Grimm, Petra	Hammele, Nadine	Künstliche Intelligenz im Film	Universität Passau	laufend
26	Grimm, Petra	Susanne, Kuhnert	Intelligente Fahrzeugtechnik und gesellschaftlicher (Werte-)Wandel - das automatisierte und autonome Autofahren aus ethischer Perspektive	Hochschule für Philosophie	laufend
27	Grimm, Petra	Irnleitner, Selina	Narrativer und subjektiver Wert der Privatheit von Jugendlichen in Sozialen Netzwerken unter dem Aspekt der milieuspezifischen Herkunft	TU Dresden	laufend
28	Gruel, Wolfgang	Hofvenschield, Elizabeth	Communicating the Future to Trigger Positive Change	University of the West of Scotland	laufend
29	Hahn, Jens-Uwe	Herholz, Sebastian	Realtime Global Illuminaton	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
30	Herrenbauer, Michael	Rassek, Patrick	Efficiency Optimization of Screen Printed Zn MnO ₂ Batteries in Coplanar Configuration	Swansea University	laufend
31	Hitzges, Arno	Grambau, Jens	Predictive Maintenance mit Social Listening	Universität Dortmund	laufend
32	Högsdal, Nils	Schneider, Hannah	Exploration of Design Thinking within Entrepreneurship Education	Swansea University	laufend

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
33	Högsdal, Nils	Nardiello, June	Themenfindung	noch offen	laufend
34	Hübner, Gunter	Ippolito, Fabio	Materials for 3D printing	University of Swansea	laufend
35	Keber, Tobias	Voigt, Paul	Die räumliche Anwendbarkeit der EU Datenschutz-Grundverordnung auf Auftragsverarbeiter im Drittland	Carl von Ossietzky Universität Oldenburg	abgeschlossen & publiziert in 2020
36	Koch, Andreas	Ziegler, Jonathan	Sound Source Localization für ein digitales Trackingmikrofon	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
37	Maucher, Johannes	Grieffhaber, Daniel	Low-Resource Learning for NLP	Universität Stuttgart	laufend
38	Maucher, Johannes	Johannes, Theodoridis	folgt	Universität Tübingen	laufend
39	Michel, Burkard	Rollé, Willy	Participatory Cinema - Film in Social Stress Field	University of the West of Scotland	laufend
40	Michel, Burkard	Fickel, Björn	Competitive impact of the digitalization in the area of video content in Germany	TU Ilmenau	laufend
41	Probst, Ursula	Fogas-Braun, Marie	Korrosionsschutz	TU Aachen	laufend
42	Rinsdorf, Lars	Rosenberger, Marcella	Die journalistischen und crossmedialen Kompetenzen von Studienanfängern journalistischer Studiengänge. Ein Beitrag für eine Fachdidaktik der hochschulgebundenen Journalismusausbildung.	Katholische Universität Eichstätt	laufend
43	Stadler, Eva	Finkenberger, Björn	Impact of technology in digital economy	TU Ilmenau	laufend
44	Stang, Richard	Becker, Alexandra	Hochschulorganisation und -Didaktik in Deutschland – Standortbestimmung und Untersuchung der Zusammenhänge zwischen dem „Shift from Teaching to Learning“ und der Organisation Hochschule	Universität Köln	laufend
45	Steiner, Erich	Willfahrt, Andreas	Contribution to Screen Printing of Thermoelectric Energy Converters and Electric Double Layer Capacitors	Linköping University	laufend
46	Stimm, Dominique	Bayer, Michael	Performance Prediction of Printed Batteries	Swansea University	laufend
47	Vidackovic, Kresimir	Hube, Natalie	Interaktionen mittels Avataren in Virtual Reality Meetings	Universität Stuttgart	laufend
48	Vidackovic, Kresimir	Bohlmann, Daniel	Mustererkennungsbasierte Prognosesysteme für Finanzmärkte - Entwicklung eines heuristischen, sequentiellen Verfahrensansatzes unter Verwendung digitaler Signalverarbeitung, nichtlinearer Zeitreihenanalyse und maschinellen Lernens zur Vorhersage des EUR/USD-Wechselkurses	Bergische Universität Wuppertal	laufend

4. TABELLENANHANG

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
49	Vidackovic, Kresimir	Bohlmann, Daniel	Mustererkennungsbasierte Prognosesysteme für Finanzmärkte - Entwicklung eines heuristischen, sequentiellen Verfahrensansatzes unter Verwendung digitaler Signalverarbeitung, nichtlinearer Zeitreihenanalyse und maschinellen Lernens zur Vorhersage des EUR/USD-Wechselkurses	Bergische Universität Wuppertal	laufend
50	Vidackovic, Kresimir	Achberger, Alexander	Hardware-Systeme für Virtual Reality im Produktionsumfeld	Universität Stuttgart	laufend
51	Zimmermann, Gottfried	Ableitner, Tobias	Interaktionsmöglichkeiten für Orthesen in der Rehabilitation	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
52	Zimmermann, Gottfried	Schmidt, Holger	Eye-Tracking – Echtzeit-Adaptionen und Evaluierung von Mediendarstellungen	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend

4.6 ABSCHLUSSARBEITEN

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
1	Adamczyk, Jan	15
2	Bader, Katarina	5
3	Bader, Josef	1
4	Baetzgen, Andreas	14
5	Becker-Asano, Christian	1
6	Blask, Tobias-Benedikt	3
7	Burmester, Michael	13
8	Charzinski, Joachim	5
9	Curdt, Oliver	13
10	Dörsam, Barbara	5
11	Drees, Ursula	8
12	Dreher, Martin	5
13	Eberhardt, Bernhard	4
14	Eichsteller, Harald	30
15	Eisenbeis, Uwe	10
16	Engeln, Arnd	8
17	Engstler, Martin	12
18	Erleben, Maria	2
19	Felten, Michael	2
20	Ferdinand, Stefan	3
21	Forster, Martin	12
22	Franz, Matthias	2
23	Friedrichsen, Mike	19
24	Fröhlich, Jan	12
25	Fuchs, Wolfgang	3
26	Fuchs, Martin	4
27	Gerlicher, Axel	7
28	Gerlicher, Ansgar	8
29	Ghellal, Sabiha	13
30	Goik, Martin	12
31	Grandinetti, Stefan	4
32	Grimm, Petra	3
33	Gruel, Wolfgang	3
34	Riemke-Gurzki, Thorsten	1

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
35	Häberle, Daniel	1
36	Häberle, Christoph	18
37	Hahn, Jens-Uwe	12
38	Hartz, Axel	3
39	Hartmann, Detlef	3
40	Hassenstein, Katrin	14
41	Hennies, Markus	7
42	Herrenbauer, Michael	12
43	Heuzeroth, Dirk	5
44	Hitzges, Arno	1
45	Schmid, Katja	3
46	Högsdal, Nils	13
47	Hübner, Gunter	5
48	Huse, Ulrich	11
49	Jäger, Rolf	3
50	Jansen, Volker	6
51	Kämmler, Georg	5
52	Kamps, Klaus	18
53	Keber, Tobias	6
54	Keppler, Thomas	4
55	Kiefer, Roland	5
56	Kille, Gabriele	11
57	Kirenz, Jan	36
58	Klotz, David	10
59	Knittel, Elke	8
60	Koch, Andreas	6
61	Kretzschmar, Oliver	2
62	Kriha, Walter	11
63	Kritzenberger, Huberta	2
64	Kunz, Christoph	15
65	Lehmann, Peter	4
66	Lehning, Thomas	2
67	Mack, Oliver	1
68	Mäder, Alexander	6

4. TABELLENANHANG

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
69	Mair, Josef	1
70	Mangold, Roland	4
71	Maucher, Johannes	24
72	Melchior, Frank	6
73	Meth, Hendrik	9
74	Michalski, Boris	10
75	Michel, Burkard	11
76	Mildenberger, Udo	1
77	Mödinger, Wilfried	30
78	Müller, Michael	15
79	Nohr, Holger	1
80	Otterbach, Andreas	22
81	Papadopoulos, Judith	8
82	Pfeffer, Magnus	3
83	Precht, Jörn	14
84	Probst, Ursula	5
85	Radicke, Stefan	14
86	Reim, Friedemann	1
87	Rinsdorf, Lars	7
88	Ritz, Christine	15
89	Rota, Franco	8
90	Rüger, Marc	5
91	Sandhu, Swaran	8
92	Schädel, Nicolai	1
93	Schaschek, Karl	8
94	Schaugg	7
95	Schaul, Ronald	4
96	Scheible, Jürgen	1
97	Schlüter, Okke	12
98	Schmid, Sybille	27
99	Schmid, Andreas	1
100	Schmid, Stefan	10
101	Schmitz, Roland	4
102	Scholz, Barbara	1

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
103	Schulz, Uwe	7
104	Schwarzer, Bettina	3
105	Seeger, Christof	13
106	Seidl, Tobias	13
107	Seitz, Jürgen	15
108	Spitzer, Sarah	6
109	Stadler, Eva	16
110	Stang, Richard	10
111	Stingel, Susanne	1
112	Stöhr, Hannes	9
113	Tabel, Bettina	2
114	Thaler, Klaus	6
115	Thies, Peter	5
116	Thissen, Frank	4
117	Tille, Ralph	2
118	Toenniessen, Fridtjof	4
119	Veddem, Michael	3
120	Vidackovic, Kresimir	8
121	Vonhof, Cornelia	11
122	Weißhaupt, Michael	4
123	Werther, Simon	2
124	Westbomke, Jörg	3
125	Wiesenmüller, Heidrun	9
126	Wiesener, Oliver	6
127	Wiest, Simon	5
128	Wilczek, Stephan	1
129	Wittenzellner, Helmut	6
130	Witting, Heinrich	3
131	Zimmermann, Gottfried	7
132	Zöllner, Oliver	26

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
1	Bader, Katarina; Polyak, Dr. Gabor	Medienfreiheit und Fake News in Zeiten von Corona	Woche der Meinungsfreiheit	Goetheinstitut, Budapest (Online)	21.05.20	Goetheinstitut, Budapest
2	Bader, Katarina	Liebe Katarina Bader, welchen Schlagzeilen können wir noch trauen?	#FuturiumForum: Einmal Ausnahmezustand und zurück?	Berlin (Online)	29.07.20	Futurium, Berlin
3	Becker-Asano, Christian	Affective Computing und Android Science	KI Community & Networking - für Interessierte und Anwender von KI	Berlin (Online)	25.03.20	Softarex Softwareentwicklung GmbH
4	Becker-Asano, Christian	Artificial Intelligence applied to socially interactive systems - from virtual to robotic humans.	The 3rd symposium on Ph. D program in Humanities, "Beyond human capabilities: How do Cybernetics and AI will change human physical limits"	Tsukuba, Japan (Online)	02.12.20	University of Tsukuba, Ph.D. Programm in Humanities
5	Becker-Asano, Christian	WASABI Emotionssimulation	Interdisziplinäre Emotionsforschung	Greifswald	29.06.20	Universität Greifswald, Prof. Dr. Rainer Reisenzein
6	Burmester, Michael	User Experience!	Inspired by humans - Innovation durch User Experience (UX) Praktiken, Strategien, Erfahrung	Stuttgart	15.01.20	Hochschule der Medien, Förderverein HdM
7	Burmester, Michael	UX-Praxis: UUX im Unternehmen – Ein Dauerlauf mit Hindernissen?	Mensch und Computer 2020	Magdeburg (Online)	06.09.20	Gesellschaft für Informatik e.V.
8	Burmester, Michael	Mission UUX - Usability und User Experience (UUX) als Erfolgsfaktor	Digitaltag 19.06.3030	Stuttgart (Online)	19.06.20	Mittelstand 4.0 – Kompetenzzentrum Usability
9	Burmester, Michael	Mission UUX Usability und User Experience (UUX) als Erfolgsfaktor	Abschlussveranstaltung – Pilotprojekte	Stuttgart (Online)	28.07.20	Mittelstand 4.0 – Kompetenzzentrum Usability
10	Burmester, Michael; Fronemann, Nora	Digitalisierung als Gestaltungsaufgabe für eine positive Zukunft	UIG-Tagung 2020	Mannheim (Online)	04.11.20	UIG, Mittelstand 4.0 – Kompetenzzentrum Usability
11	Drees, Ursula	Narration, Interaktion, Erlebnisraum	Ringvorlesung FH Dortmund,	Dortmund	05.02.20	Masterstudiengang Szenografie und Kommunikation
12	Dreher, Martin	Neues vom Flexodruck	ProFlex 360°	Stuttgart (Online)	16.09.20	DFTA Fachverband
13	Dreher, Martin	Intelligence Saves Costs! What REALLY counts in terms of Print Quality!	Münchner Klebstoff- und Veredelungs-Symposium (MKVS)	München (Online)	26.10.20	MKVS, Hinterwaldner Consulting

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
14	Dreher, Martin	DFTA erklärt	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	26.03.20	DFTA Fachverband
15	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Metamerie Farbmessung Farbbeeinflussung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	02.04.20	DFTA Fachverband
16	Dreher, Martin	DFTA erklärt "digitale Rasterung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	08.04.20	DFTA Fachverband
17	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Intelligenz spart Kosten im Verpackungsdruck"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	22.04.20	DFTA Fachverband
18	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Testdruckformen – Zweck und Inhalte"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	29.04.20	DFTA Fachverband
19	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Tonwertmessung nach SCTV"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	06.05.20	DFTA Fachverband
20	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Rasterwalzen für Anwender"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	13.05.20	DFTA Fachverband
21	Dreher, Martin	DFTA erklärt "geschlossene Systeme"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	20.05.20	DFTA Fachverband
22	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Sonderfarben-Matching"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	28.05.20	DFTA Fachverband
23	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 1: Menschliche Farbwahrnehmung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	10.06.20	DFTA Fachverband
24	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 2: Farbmetriek"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	17.06.20	DFTA Fachverband
25	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 3a: Farbmessung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	24.06.20	DFTA Fachverband
26	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 3a: Farbmessung Übung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	01.07.20	DFTA Fachverband
27	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 3b: Farbmessung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	08.07.20	DFTA Fachverband

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
28	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 3c: Farbmessung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	14.07.20	DFTA Fachverband
29	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 4: Farbabweichungen und Toleranzen"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	05.08.20	DFTA Fachverband
30	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 5: Farbmanagement"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	22.07.20	DFTA Fachverband
31	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Farbenlehre Teil 6: Farbpsychologie"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	29.07.20	DFTA Fachverband
32	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Intelligence saves Costs"	DFTA explains online	Stuttgart (Online)	12.08.20	DFTA Fachverband
33	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Leitfaden Druckabnahme Verpackungsdruck Teil 1"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	19.08.20	DFTA Fachverband
34	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Leitfaden Druckabnahme Verpackungsdruck Teil 2"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	26.08.20	DFTA Fachverband
35	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Prozessstandard Verpackungsdruck"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	02.09.20	DFTA Fachverband
36	Dreher, Martin	DFTA erklärt "30 Jahre Flexodruck"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	09.09.20	DFTA Fachverband
37	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Leitfaden Druckabnahme Verpackungsdruck Teil 3"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	23.09.20	DFTA Fachverband
38	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Leitfaden Druckabnahme Verpackungsdruck Teil 4"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	30.09.20	DFTA Fachverband
39	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Leitfaden Druckabnahme Verpackungsdruck Teil 5"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	07.10.20	DFTA Fachverband
40	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Druckdatenaufbereitung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	14.10.20	DFTA Fachverband
41	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Bildbearbeitung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	21.10.20	DFTA Fachverband
42	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Nutzenmontage und RIPping"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	28.10.20	DFTA Fachverband

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
43	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Druckplatten-Herstellung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	11.11.20	DFTA Fachverband
44	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Druckplatten-Montage"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	18.11.20	DFTA Fachverband
45	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Flexodruck-Praxis"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	04.11.20	DFTA Fachverband
46	Dreher, Martin	DFTA erklärt "Neues vom Flexodruck"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	25.11.20	DFTA Fachverband
47	Dreher, Martin	DFTA erklärt "White Paper Verpackungsdruck - 00 Einleitung"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	02.12.20	DFTA Fachverband
48	Dreher, Martin	DFTA explains "White Paper Packaging Printing - 00 Introduction"	DFTA explains online	Stuttgart (Online)	09.12.20	DFTA Fachverband
49	Dreher, Martin	DFTA erklärt "White Paper Verpackungsdruck - 10 Hochdruck"	DFTA erklärt online	Stuttgart (Online)	16.12.20	DFTA Fachverband
50	Eckert, Kai	Faire Computer? Persönliche und gesellschaftliche Folgen beim Einsatz von KI.	Open Up!	Stuttgart	23.06.20	Hochschule der Medien, Studiengang IW
51	Eichsteller, Harald	Innovationsmanagement, Digitale Geschäftsmodelle, Change Management	Zertifikats-Lehrgang Beirat Baden-Württemberg e.V.	Stuttgart	06.03.20	Beirat-BW e.V.
52	Eichsteller, Harald	Kontrollfunktion und Gestaltungsfunktion des Beirats	Zertifikats-Lehrgang Beirat Baden-Württemberg e.V.	Stuttgart	07.03.20	Beirat-BW e.V.
53	Eichsteller, Harald	Social Media im B2B Segment	Executive Client Interaction	Reutlingen	03.11.20	Reutlingen University, Knowledge Foundation
54	Eisenbeis, Uwe	Media Management and Global Crises – Immediate Effects and Longer-Term Changes	IMMAA Topical Forum (International Media Management Academic Association)	München	28.11.20	International Media Management Academic Association
55	Eisenbeis, Uwe	Impulsvortrag "Niederschwellige Publikationen"	HdM Innovation Day	Stuttgart	25.11.20	Hochschule der Medien
56	Engstler, Martin; Heinzel, Viktoria	Coworking in Rural Areas	4th International RGCS Symposium: Designing the Commons: Collaborative spaces, Open communities, Smart cities	Lyon, Frankreich	24.01.20	Research Group Collaborative Spaces (RGCS)

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
57	Engstler, Martin; Heinzl, Viktoria	Vorstellung Forschungsleuchtturm CREAM & Einblicke aus dem EU-Interreg-Projekt CINEMA	HdM Innovation Day	Stuttgart (Online)	25.11.20	Hochschule der Medien - IAF
58	Ghellal, Sabiha	Games der HdM auf dem Trickfilmfestival	Game Zone 2020	Stuttgart	07.05.20	Internationales Trickfilm-Festival
59	Ghellal, Sabiha	Gamescom Campus	Game Design Mini Lektüre	Deutschland	28.08.20	Game.de (Verband der deutschen Games Branche)
60	Grandinetti, Stefan	High Dynamic Range Cinematography	Jahrestagung Berufsverband Kinematografie (BVK) 2020	München	18.01.20	BVK
61	Grimm, Petra	Ethische Weichenstellung für die digitale Welt der Kinder und Jugendlichen	Fachtagung "Safer Internet - Aufwachsen in der digitalen Welt	Wien, Österreich	11.02.20	Saferinternet.at
62	Grimm, Petra	Digital und sozial: Ethische Fragen der Digitalisierung	Bildungszentrum der Jesuiten und der Caritas	Online	25.06.20	Jesuiten und Caritas
63	Grimm, Petra	Digitale Medien und Ethik	Führungskräfteworkshop 2020. Motorisches versus maschinelles Lernen im Zeitalter der Digitalisierung - Chancen und Risiken	Online	09.10.20	Gesundheitszentrum Federsee
64	Grimm, Petra	Weibliche Rollenbilder, KI und Social Media - Herausforderungen für Medienethik und Recht	Webkonferenz: Medienethische Roadmap - Digitale Ethik, KI und Informationskompetenz	Online	05.11.20	Landesmedienanstalt Saarland
65	Grimm, Petra	Mensch gegen Maschine? Ein Kulturweisen auf der Suche nach seiner Genialität	Mensch gegen Maschine?	Online	10.11.20	Volkshochschule München
66	Grimm, Petra	Messbarkeit, Diagnostik und Algorithmisierung in der Kinder- und Jugendhilfe – digitale Aspekte	Fachtagung FIT FOR FUTURE II. Digital-ethik in der Kinder- und Jugendhilfe	Online	03.12.20	Deutscher Caritasverband
67	Grimm, Petra	Künstliche Intelligenz - der Heilige Gral?	Ringvorlesung	Online	17.12.20	Universität Tübingen
68	Grimm, Petra	Impulsvortrag Soziale Medien und ihr Einfluss auf den Zusammenhalt der Gesellschaft	Beraterkreis Gesellschaftlicher Zusammenhalt	Villa Reitzenstein, Stuttgart	03.02.20	Staatsministerium Baden-Württemberg
69	Grimm, Petra	Start-up with Ethics	Medienrat der BLM	Online	19.11.20	Bayerische Landeszentrale für Neue Medien
70	Gruel, Wolfgang	Mobility & Digital Innovation	Urban Mobility Lab Talks	Online	22.12.20	Duale Hochschule Baden Württemberg

4. TABELLENANHANG

Vorträge							
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter	
71	Gruel, Wolfgang	I didn't see that coming	Impact'20	Warschau, Polen	22.12.20	IMPACT FOUNDATION	
72	Gruel, Wolfgang; Scheible, Jürgen; Engeln, Arnd	IDUX	HdM Innovation Day	Online	22.12.20	Hochschule der Medien	
73	Gruel, Wolfgang	Lernen, was wir lernen können	Kreative Stadt	Heidelberg (Online)	22.12.20	Stadt Heidelberg	
74	Gruel, Wolfgang	AVs and the City	Women in Mobility	Stuttgart (Online)	26.11.20	Women in Mobility	
75	Gruel, Wolfgang	Mobilität der Zukunft	LBBW Wertpapierwoche	Stuttgart	18.11.20	LBBW	
76	Hartmann, Detlef	Industry 4.0 in the printing industry – state of the art and outlook	World Printers Summit 2020	Online	29.10.20	WAN-IFRA	
77	Högsdal, Nils	What ideas do students really care about? Insights from the first 200 teams participating in an academic seed accelerator program.	G-Forum	KIT Karlsruhe	02.10.20	FGF e.V.	
78	Högsdal, Nils	Addressing the student's perspective in Entrepreneurship Education: Explorative insights on student's attitudes towards entrepreneurship and recommendations for educational design	G-Forum	KIT Karlsruhe	02.10.20	FGF e.V.	
79	Högsdal, Nils	Jenseits der Business Model Canvas - Methodeneinsatz in der Entrepreneurship Education	G-Forum	KIT Karlsruhe	02.10.20	FGF e.V.	
80	Högsdal, Nils	Digitalisierung der Entrepreneurship Education oder Entrepreneurship Education für die Digitalisierung?	Netzwerktreffen Entrepreneurship Education	Stuttgart, Haus der Wirtschaft	18.02.20	Ministerium für Wissenschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg, RKW und Karl-Schlecht-Stiftung	
81	Högsdal, Nils	Media Entrepreneurship and start-ups in the post-pandemic era	Topical Forum	Online	27.11.20	International Media Management Academic Association (IMMAA)	

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
82	Högsdal, Nils	Unternehmerische Kompetenzen & die curriculare Verankerung von Entrepreneurial Skills in der Hochschule - Stand des Wissens, aktuelle Herausforderungen & praktische Implikationen	International Entrepreneurship Education Summit	Stuttgart	27.11.20	Hochschule der Medien
83	Högsdal, Nils	Exponentielles Wachstum als Treiber der Digitalisierung	S-Tec Virtual Open Lab Days	Stuttgart (S-Tec)	15.10.20	Fraunhofer/DE-Hub
84	Högsdal, Nils	Blended Learning for Future Competencies: The Long Road from Tools and Technologies to Learning Methods	Flipped Classrooms and OER for Inter-cultural Learning: A Virtual Symposium	Stuttgart	25.06.20	Universität Stuttgart, PH Ludwigsburg, MWK
85	Högsdal, Nils	Planspiele im Internet erfolgreich durchführen - TOPSIM-Klassiker online. Geht nicht gibt's nicht!	Netzwerktage Digitale Lehre	Tübingen	21.09.20	TOPSIM GmbH
86	Högsdal, Nils	Start-up BW ASAP (Academic Seed Accelerator Program) – in 100 Tagen von der Idee zur Innovation	Think Tank Start-up BW	Stuttgart	08.01.20	Ministerium für Wissenschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg
87	Högsdal, Nils	Entrepreneurship in a nutshell. Validating your ideas.	Gastvortrag an Partnerhochschule	Volda, Norwegen	10.09.20	Volda University College - Høegskulen i Volda
88	Högsdal, Nils	The Lean Startup Approach as your road to the business model canvas: How to validate your business models step by step.	Entrepreneurship Essentials	Tübingen	18.11.20	Universität Tübingen
89	Kamps, Klaus	Die Krisenkommunikation von Donald Trump	Sprechstunde politische Bildung	Düsseldorf & Berlin	02.04.20	Bundeszentrale für politische Bildung
90	Kamps, Klaus; Bieber, Christoph	America Decides 2020: Die Werbekampagnen der Kandidaten, Parteien und Interessensgruppen	America Decides 2020	Düsseldorf & Bonn	22.09.20	Friedrich-Naumann-Stiftung
91	Kamps, Klaus; Bieber, Christoph	Twitter und die Übernahme der Republikaner durch Donald Trump	Make America... Bilanz einer Präsidentschaft	Düsseldorf & Darmstadt	29.09.20	Schader Stiftung & TU Darmstadt
92	Kiefer, Roland	Messaufgaben an Mietleitungen	Seminar "Messen an Digitalen Leitungen der Deutschen Flugsicherung"	Langen	21.10.20	Deutsche Flugsicherung

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
93	Kiefer, Roland	Migrationsszenarien für die IP-Sprachkommunikation bei der Deutsche Flugsicherung	Seminar Voice-over-IP	Langen	21.09.20	Deutsche Flugsicherung
94	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Studium Generale	Tübingen	17.01.20	Meybau GmbH
95	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Netzpolitik und Demokratie	Stuttgart	13.11.20	Landesamt für politische Bildung
96	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Studium Generale	Furtwangen	03.12.20	Hochschule Furtwangen
97	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Alumni Fortbildung	Stuttgart (Online)	22.12.20	Alumni Studiengang AM7
98	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projektentwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Stuttgart	26.02.20	Mittelstandskompetenzzentrum
99	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projektentwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Stuttgart	25.03.20	Mittelstandskompetenzzentrum
100	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projektentwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Stuttgart	06.05.20	Mittelstandskompetenzzentrum
101	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projektentwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Stuttgart	24.06.20	Mittelstandskompetenzzentrum
102	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projektentwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Stuttgart	22.07.20	Mittelstandskompetenzzentrum
103	Kretzschmar, Oliver	Teamdynamische Effekte	PMCamp Stuttgart	Stuttgart	08.05.20	Hochschule der Medien und Externe
104	Kunz, Christoph	Using Context Scenarios for Understanding Meaning	Futureforum Luzern	Luzern, Schweiz	25.11.20	ZukunftsLabor CreaLab, Hochschule Luzern
105	Kunz, Christoph	Musicalytics – Entdeckung von vielversprechenden Talenten auf Spotify durch Kombination von Informationsvisualisierung und Data Analytics	Mensch und Computer 2020 - Usability Professionals	Magdeburg (Online)	06.09.20	Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg
106	Michalski, Boris; Adamczyk, Jan	Panel Sustainable Postproduction	Greenshooting Symposium	Frankreich-Deutschland (Online)	10.12.20	Film am Oberrhein

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
107	Müller, Michael	Narrative Organisationen	Seminar "Narrative Organisationsberatung"	Stuttgart	06.02.20	Hochschule der Medien – Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft
108	Müller, Michael	Resonanz in Organisationen	Seminar "Narrative Organisationsberatung", Block 2	Online	28.05.20	Hochschule der Medien Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft
109	Müller, Michael	Strategisches Storytelling	Seminar "Narrative Organisationsberatung", Block 3	Stuttgart	18.06.20	Hochschule der Medien Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft
110	Müller, Michael	Praxis der narrativen Organisationsberatung	Seminar "Narrative Organisationsberatung", Block 4	Stuttgart	17.09.20	Hochschule der Medien Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft
111	Müller, Michael	Digital Storytelling	Seminar Digital Storytelling	Online	26.11.20	prismus communications
112	Müller, Michael	Politisches Storytelling	Politisches Storytelling	Online	25.11.20	BST Partners
113	Müller, Michael	Grundlagen des politischen Storytelling	Seminar Politisches Storytelling	Online	11.12.20	BST Partners
114	Pfeffer, Magnus	Digitale Kompetenzen: Curriculumsentwicklung an der HdM	Data Literacy als Aufgabe wissenschaftlicher Bibliotheken	Online-Workshop	24.11.20	Netzwerk Informationskompetenz Baden-Württemberg (NIK-BW)
115	Rinsdorf, Lars	Perspektiven der Wissenschaftskommunikation	Gemeinsamer Workshop Wissenschaftskommunikation der DGS, ÖGS und SGS	Wien (Online)	02.10.20	Deutsche Gesellschaft für Soziologie
116	Rinsdorf, Lars	Desinformation bekämpfen	Workshop Desinformation & Fake News der HERTIE School	Berlin (Online)	29.05.20	HERTIE School
117	Rinsdorf, Lars	Fake News erkennen und bekämpfen	Seminar der Jugendpresse Baden-Württemberg	Stuttgart (Online)	02.10.20	Jugendpresse Baden-Württemberg
118	Rinsdorf, Lars	How media organisations can prepare themselves for uncertain environments	International Days	Antwerpen (Online)	01.12.20	Artesis Plantain Hogeschool Antwerpen
119	Sandhu, Swaran	„Digitalisierung in einer guten Lehre – Wertediskussion im Changemanagement.“	Ringvorlesung "Grenzen öffnen - Werte prüfen"	Bern/Linz (Online)	12.08.20	FH Nordwestschweiz, Universität Linz
120	Sandhu, Swaran	Soziologischer Neo-Institutionalismus: Einordnung und Ausblick	Moralisierung der Organisationskommunikation	Zürich, Schweiz	21.10.20	Universität Zürich, Prof. Dr. Mark Eisenegger
121	Schlüter, Okke; Müselier, Joel	Start-ups Hidden Heroes & dot on	Ideentanke	Stuttgart	11.10.20	MFG Baden-Württemberg

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
122	Schmid-Ruhe, Bernd	Keynote: Bibliotheken als Akteure kultureller Bildung	5. Forum Bibliothekspädagogik	Leipzig	29.01.20	HTWK Leipzig
123	Seeger, Christof	Kommunikationsverhalten und Medieneinsatz von Vereinen während COVID-19	3. Jahrestagung der Fachgruppe „Medien- und Sportkommunikation“ der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft	Online	25.09.20	DGPuK
124	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Oranienburg	16.01.20	Netzwerk Studienqualität Brandenburg
125	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Berlin	17.01.20	HWR Berlin
126	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Reutlingen	30.01.20	FH Reutlingen
127	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	10.02.20	Netzwerk hdw nrw
128	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	11.02.20	Netzwerk hdw nrw
129	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	12.02.20	Netzwerk hdw nrw
130	Seidl, Tobias	Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Stuttgart	09.03.20	HfT Stuttgart
131	Seidl, Tobias	Futur Skills und Curriculum 4.0	Tag der Lehre	Stuttgart (Online)	13.05.20	HfT Stuttgart
132	Seidl, Tobias	Webinar Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	28.04.20	HWR Berlin
133	Seidl, Tobias	Webinar Arbeiten mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	23.06.20	Hochschule Ostwestfalen Lippe
134	Seidl, Tobias	Förderung digitaler Kompetenzen in der Lehre	Tag der Lehre	Kiel (Online)	03.09.20	CAU Kiel
135	Seidl, Tobias	Futur Skills: Kompetenzen für die digitale Lebens- und Arbeitseit	Digitale Woche Kiel	Kiel (online)	08.09.20	FH Kiel
136	Seidl, Tobias	Icebreaker und Energizer für Onlinemeetings und synchrone digitale Lehrveranstaltungen	Webinar	Bielefeld (Online)	22.09.20	Netzwerk hdw nrw
137	Seidl, Tobias	Lightningtalk Curriculum	Digital Changemakers	Berlin (Online)	28.09.20	Hochschulforum Digitalisierung
138	Seidl, Tobias	Digitale (Kommunikations-) Kompetenz und wie die Digitalisierung den CORE-Kompetenzkatalog verändern wird	SRH Core Workshop	Heidelberg (Online)	22.09.20	SRH Hochschulverbund

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
139	Seidl, Tobias	Neue Herausforderungen - neue Lösungs- Rahmenbedingungen für Lehren und Lernen in den 2020er Jahren	V-Learning Konferenz	Stuttgart	31.01.20	Hochschule der Medien Stuttgart
140	Seidl, Tobias	Webinar Digitale Icebreaker für die Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Lemgo (Online)	06.10.20	Hochschule Ostwestfalen Lippe
141	Seidl, Tobias	(e)Portfolios als Reflexions- und Prüfungsinstrumente	Tag der Lehre FH Aachen 2020	Aachen (Online)	08.10.20	FH Aachen
142	Seidl, Tobias	Beziehungsaufbau in synchronen digitalen Settings – Notwendigkeit und Umsetzung	PM Forum 2020	(Online)	20.10.20	GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e. V.
143	Seidl, Tobias	Beziehungsaufbau in synchronen digitalen Settings - vom Modell zur praktischen Anwendung.	Netzwerktreffen Tutorienarbeit 2020	Gießen (Online)	28.10.20	Netzwerk Tutorienarbeit
144	Seidl, Tobias	Webinar Digitale Icebreaker für die Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	(Online)	10.11.20	Netzwerk hdw nrw
145	Seidl, Tobias	Kompetenzen für die Lebens- und Arbeitswelt von heute und morgen: 21st Century Skills	Ringvorlesung Bildungswissenschaftliche Grundlagen	Stuttgart (Online)	18.11.20	Universität Stuttgart
146	Seidl, Tobias	21st Century Skills als Herausforderungen für Hochschulen	CORE-Konferenz 2020	Heidelberg (Online)	25.11.20	SRH Hochschulverbund
147	Seidl, Tobias	Publizieren in Sammelbände	HdM Innovation Day	Stuttgart (Online)	25.11.20	Hochschule der Medien
148	Seidl, Tobias	21st century skills in der Curriculumentwicklung	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln (Online)	02.12.20	Netzwerk hdw nrw
149	Seidl, Tobias	Icebreaker und Energizer für Onlinemeetings und synchrone digitale Lehrveranstaltungen	Hochschuldidaktischer Workshop	Düsseldorf (Online)	07.12.20	Netzwerk hdw nrw
150	Seidl, Tobias	21st Century Skills und ihre Relevanz für die Hochschullehre	LehrLEO Ringvorlesung	Braunschweig (Online)	08.12.20	TU Braunschweig
151	Seidl, Tobias	Zukunftskompetenzen und ePortfolio	Hochschuldidaktischer Workshop	Lüneburg (Online)	09.12.20	Universität Lüneburg
152	Seitz, Jürgen	Customer Experience als Treiber von Marketing-Performance	Jahresauftakt Marketing-Club	Mannheim	21.01.20	Marketing Club Rhein-Neckar e.V.

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
153	Seitz, Jürgen	Customer Experience und Personalisierung	Smart Week	Hamburg	02.02.20	Smartclip Deutschland GmbH
154	Seitz, Jürgen	Kundenerlebnis in der digitalen Welt	5. Kongress für Corporate Language und Verständlichkeit	Augsburg	05.03.20	H&H Communication Lab GmbH
155	Seitz, Jürgen	Marketing in Corona-Zeiten und digitales Lernen an Hochschulen	Digitale #nmfka	Karlsruhe	12.05.20	netzstrategen GmbH
156	Seitz, Jürgen	Te Seemless Costumer Experience	Dialog Summit 2020	Frankfurt	04.11.20	SUCCUS GMBH
157	Seitz, Jürgen	Customer Experience - Kundenorientiert, Personalisiert, Digital	L'Oréal Digital Community Days	Online	04.11.20	L'ORÉAL Deutschland GmbH
158	Seitz, Jürgen	Customer Experience - Kundenorientiert, Personalisiert, Digital - Part 2	L'Oréal Digital Community Days	Online	05.11.20	L'ORÉAL Deutschland GmbH
159	Seitz, Jürgen	Digital skills in schools and on the labour market	YSkils Webinar	Brüssel	26.11.20	KU Leven
160	Seitz, Jürgen; Eichsteller, Harald	Digital Dialog Insights 2020: Digitaler Dialog im Umbruch	DDV Science Talks	Online	11.10.20	Deutscher Dialogmarketing Verband e.V.
161	Seitz, Jürgen; Eckert, Kai	Forschung am IAAI (Leuchtturm Vorstellung)	HdM Innovation Day 2020	Stuttgart	25.11.20	Hochschule der Medien
162	Thaler, Klaus	Medienstudium WING - was steckt dahinter?	Hausmesse it-Schule Stuttgart	Stuttgart	03.03.20	it-Schule Stuttgart
163	Thissen, Frank	Die Herausforderungen für Schulen im 21. Jahrhundert	Informationsmarkt zu aktuellen Schulfragen	Luzern, Schweiz	18.01.20	Dienststelle Volksschulbildung
164	Thissen, Frank	Lernen im digitalen Zeitalter	2. Fortbildungstag im Schuljahr 2019/2020	Willich	10.02.20	Robert-Schuman-Europaschule
165	Thissen, Frank	Schulen im Digitalen Zeitalter – Herausforderungen und Chancen	52. Winterhuder Gespräche	Hamburg	11.02.20	Freunde und Förderer der Winterhuder Reformschule e. V.
166	Thissen, Frank	Warum wir Schule JETZT digitalisieren müssen!	1. Kongress Digivudualisierung	Marburg	13.02.20	Richtsberg-Gesamtschule Marburg
167	Thissen, Frank	Lernen im 21. Jahrhundert – Anforderungen an Kinder beruflich Reisender	Pädagogischer Tag der Circusschule NRW	Online	06.08.20	Circusschule NRW

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
168	Thissen, Frank	Impulsvortrag Lernen angesichts der Digitalisierung	Pädagogischer Arbeitstag 2020	Online	24.09.20	Kaufmännische Schulen Marburg
169	Thissen, Frank	Lernen in virtuellen Räumen: Konzepte und Beispiele	digijMINT	Karlsruhe	23.10.20	KIT Zentrum für Lehrerbildung
170	Thissen, Frank	Arbeit 4.0, wie werden wir lernen/ arbeiten/leben? Was bedeutet das für Transformationsprozesse in Schule und Wirtschaft?	Schulmanagementtagung Munzingen	Munzingen	26.11.20	Staatliches Schulamt Lörrach
171	Thissen, Frank	Arbeit 4.0, wie werden wir lernen/ arbeiten/leben? Was bedeutet das für Transformationsprozesse in Schule und Wirtschaft?	Schulmanagementtagung Munzingen	Munzingen	26.11.20	Staatliches Schulamt Lörrach
172	Thissen, Frank	Lernen mit mobilen digitalen Medien	Netzwerktreffen der Beraterinnen und Berater digitale Bildung in Bayern	Online	02.12.20	Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung (ALP)
173	Thissen, Frank	Schule im 21. Jahrhundert	Pädagogische Weiterbildung	Beromünster, Schweiz	07.12.20	Kantonschule Beromünster
174	Vedder, Michael	Werbe- und Presserecht	Werbe- und Presserecht	Frankfurt	08.05.20	Zeitungsmarktforschung Gesellschaft der deutschen Zeitungen (ZMG) mbH
175	Vonhof, Comelia	Zukunftskonzept der NTNM-Bibliothek	Konferenz an Universität des Saarlands	Saarbrücken	20.01.20	Universität des Saarlands
176	Vonhof, Comelia	Qualitätsmanagement - revisited	Organisationsentwicklung und Qualität?	Berlin	11.02.20	TU Berlin
177	Vonhof, Comelia	LIB4RI – Excellent Services for Excellent Research	Qualitätsmanagement in Forschungseinrichtungen	Zürich, Schweiz	24.02.20	Library for the Research Institutes within the ETH Domain: Eawag, Empa, PSI & WSL
178	Vonhof, Comelia	Strategieentwicklung für Spezialbibliotheken und Forschungseinrichtungen	Bausteine für die Zukunft	Berlin	28.02.20	Initiative Fortbildung
179	Vonhof, Comelia	Bedarfs- und Medienkonzept	Workshopreihe Aufbau Universitätsbibliothek Zürich	Zürich (Online)	03.03.20	Universität Zürich
180	Vonhof, Comelia	Agiles Arbeiten in der Verwaltung - Auswege aus der Ressortfalle	Webinarreihe Demografie	Online	20.04.20	Demografiewerkstatt Kommunen (DWK)
181	Vonhof, Comelia	Verfahren zur Stellenbesetzung in Bibliotheken	Workshopreihe Aufbau Universitätsbibliothek Zürich	Zürich (Online)	15.05.20	Universität Zürich

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
182	Vonhof, Comelia	Partnerschaften managen	BIB - Virtueller Sommerkurs	Online	02.09.02	Berufsverband Information Bibliothek
183	Vonhof, Comelia	Agile Kultur - Agile Bibliotheken: Neue Partnerschaften	Forum Agile Kultur	Online	16.09.20	Forum Agile Kultur / Kulturpolitische Gesellschaft
184	Vonhof, Comelia	Agiles Lernen am Arbeitsplatz - Baustein eines Personalentwicklungskonzept	Organisationsentwicklung und Personalentwicklung	Ludwigshafen (Online)	30.11.20	Stadt Ludwigshafen / Stadtbibliothek
185	Vonhof, Comelia	Entwicklung von Produkt- und Dienstleistungskatalogen	Workshopreihe Aufbau Universitätsbibliothek Zürich	Zürich (Online)	04.12.20	Universität Zürich
186	Wiesenmüller, Heidrun	Open Access in der Praxis – am Beispiel von o-bib, der OA-Zeitschrift des VDB	Webinar-Reihe "Open up!"	Stuttgart	19.05.20	Hochschule der Medien, Studiengang Informationswissenschaften
187	Witzenzellner, Helmut	Smart EcoDigital Cities and Regions - Challenges and Solutions for a Sustainable Future	Euroscience Open Forum	Trieste, Italien	05.09.20	EuroScience
188	Witzenzellner, Helmut	Consulting Design – Beratungen nach der 200P Methode für Intrapreneurship, Innovation und Entrepreneurship	G-Forum 2020	KIT Karlsruhe	29.09.20	FGF Förderkreis Gründungs-For-schung e.V.
189	Witzenzellner, Helmut; Schädel, Nicolai	Grundsätze erfolgversprechender Gründung - Thesen zum "Design" von Gründungsprozessen unter Beachtung der "Grundsätze erfolgversprechender Gründung" und Nutzung von Fördermaßnahmen des BMWi	G-Forum 2020	KIT Karlsruhe	01.10.20	FGF Förderkreis Gründungs-For-schung e.V.
190	Zimmermann, Gottfried	Flip or Flop. Flipped Classroom Teaching on Accessibility	2020 Higher Education Webinar Series	Online	25.03.20	IAAP
191	Zimmermann, Gottfried	Eine Vision für barrierearmes Lernen - und wie sie Wirklichkeit werden kann	WEBINAR: Eine Vision für barrierearmes Lernen	Online	20.05.20	Siteimprove
192	Zimmermann, Gottfried	Flip or Flop – Flipped Classroom Teaching on Accessibility	Accessing Higher Ground (AHG) 2020 Conference	Online	13.11.20	AHEAD
193	Zimmermann, Gottfried	Monitoring-Systeme zur Prüfung von Websites auf Barrierefreiheit	Digitale Barrieren reduzieren – Ein The-mentag an der Universität Marburg	Online	03.12.20	Universität Marburg

Vorträge						
Nr.	Vortragende/r	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
194	Zöllner, Oliver	Digitalisierungsstrategie und Digitale Ethik. Künstliche Intelligenz - bessere Verwaltung?	Vortragsreihe beim Tiefbauamt der Stadt Stuttgart	Stuttgart	14.01.20	Stadt Stuttgart
195	Zöllner, Oliver	Abschlusspräsentation "Social media, digitisation and the everyday"	Vertiefungsseminar "Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics"	Düsseldorf	17.01.20	Universität Düsseldorf
196	Zöllner, Oliver	Ethik reflektiert Werte. Digitale Ethik ist Reflexionskompetenz in der Datensphäre	Digitalisierungsstrategie NRW	Düsseldorf	24.01.20	Konrad-Adenauer-Stiftung & Katholisch-Soziales Institut des Erzbistums Köln
197	Zöllner, Oliver	Ethik reflektiert Werte. Reflexionskompetenz in der Datensphäre	Vortragsreihe "Kirche mischt sich ein"	Hamel	19.02.20	Kirche mischt sich ein e.V.
198	Zöllner, Oliver	Ethik reflektiert Werte. Digitale Ethik ist Reflexionskompetenz in der Datensphäre	#TeachingTuesday	Köln (Online)	02.06.20	Zentrum für LehrerInnenfortbildung der Universität zu Köln
199	Zöllner, Oliver	Fake News oder: Desinformation ist der Kitsch der digitalen Gesellschaft	Future Media Day 2020	Stuttgart (Online)	25.06.20	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
200	Zöllner, Oliver	Das komplizierte Ding. Die Vinylschallplatte und die Dialektik der Digitalisierung	Der Stand der Dinge. Theorien der Aneignung und des Gebrauchs	Leipzig (Online)	01.10.20	Institut für Kulturwissenschaften, Universität Leipzig
201	Zöllner, Oliver; Lund, Holger	Die doppelte Authentifizierung in Channels Beauté Boutique. Vinylschallplatten, die Warenwelt und das Selbst in der Metamoderne	Zur Authentizität und Inauthentizität von (medialen) Artefakten	Trier (Online)	29.10.20	Universität Trier/Universität Düsseldorf
202	Zöllner, Oliver	Discussant's contribution to the panel 'New Area Issues for Public Diplomacy in a Post-pandemic World'	KAPD International Conference 2020: 'Public Diplomacy in the Age of Great Transformation: a Post-pandemic World'	Seoul, Südkorea (Online)	27.11.20	The Korean Association for Public Diplomacy (KAPD)

4.8 Patente

Patente					
Nr	Verantwortlicher Entwickler der HdM	Patenttitel	Publikationsnummer	Publikationsdatum	
1	Fröhlich, Jan	US2020/0329174 A1	High precision gamut mapping	15.10.2020	
2	Fröhlich, Jan	US10419762B2	Content-adaptive perceptual quantizer for high dynamic range images	17.09.2019 (Kenntnisnahme in 2020)	
3	Dreher, Martin	DE 10 2018 002 090 A1	Elektronische Halbtone rasterung für Hochdruckverfahren	27.12.2019 (Kenntnisnahme in 2020)	

