

study. know. create.

# Digital Design Master



HOCHSCHULE  
DER MEDIEN

# Themen

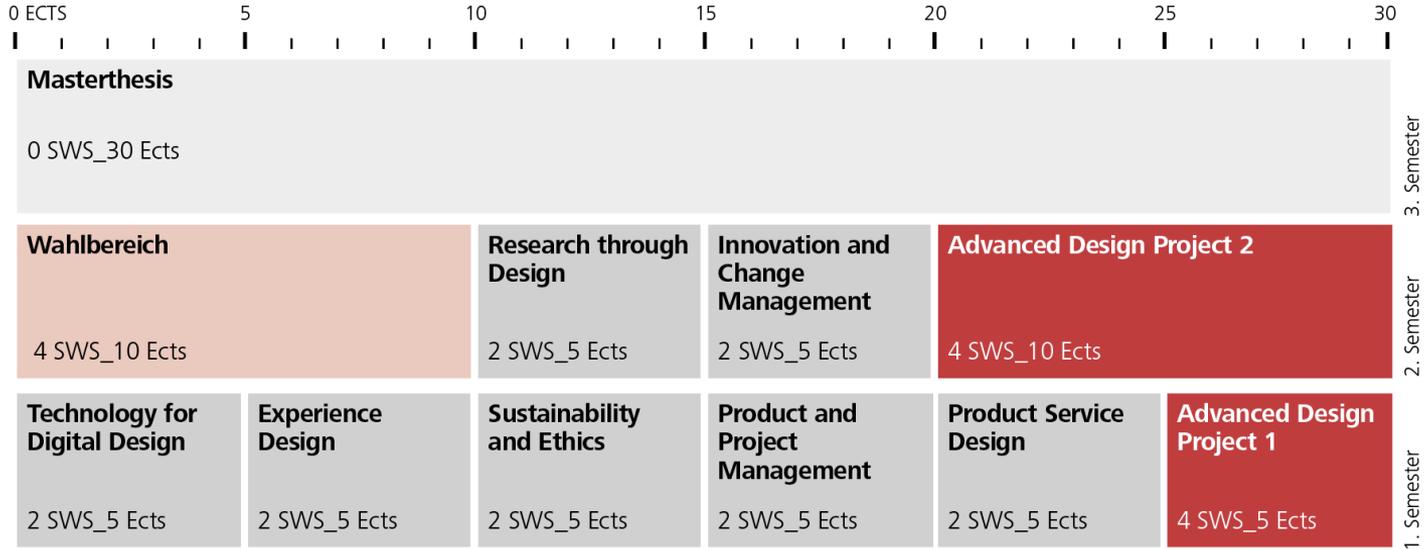
- › Was lernt man in diesem Studiengang?
- › Wie sieht das Curriculum aus?
- › Welche Projekte kann man sich vorstellen?
- › Welche Perspektiven bietet der Abschluss?
- › Wer kann sich bewerben?
- › Wie läuft der Bewerbungsprozess ab?
- › Fragen und Anregungen

# Was lernt man in diesem Studiengang?

Im Zentrum des Rollenbildes des Digitalen Designers steht die Erweiterung des Designbegriffs von klassischen (material-based) Produkten hin zu Services und Produkt-Service-Systemen. Folgende Kompetenzen sollen Ihr Portfolio abrunden:

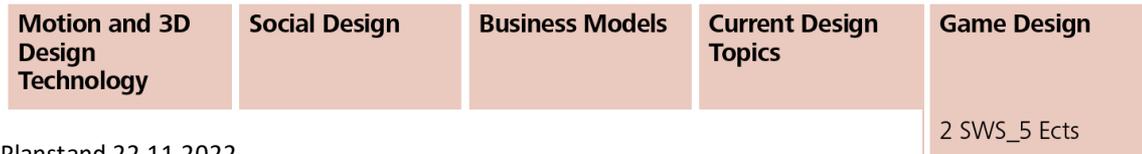
- Technologische Kompetenzen
- Methodische Kompetenzen
- Strategische Kompetenzen
- Ethische Kompetenzen
- Wissenschaftliche Kompetenzen

# Wie sieht das Curriculum aus?



## Geplante Wahlmodule

Stand 22.11.2022



Planstand 22.11.2022

Artikelnummer: 30350059081A07C000002711 69,00 €

\* inkl. MwSt

Größen



Wählbare Farben



ADD TO SHOPPING BAG

Produkt

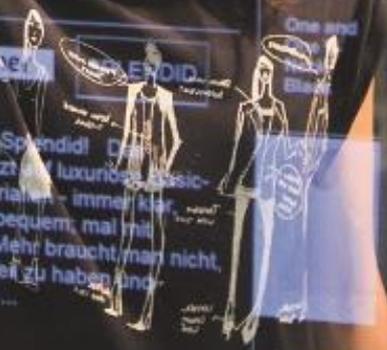
Baumwolle  
getreu aus  
gang (3  
Schnitt

odal

### Infos zum Designer

Einmal Splendid, immer Splendid! Das amerikanische Label setzt luxuriöse Basic-Wear aus weichen Materialien - immer klar, immer pur, immer superbequem, mal mit Streifen, mal gestrickt! Mehr braucht man nicht, um das perfekte Basic-Teil zu haben und gekonnt zu kombinieren ...

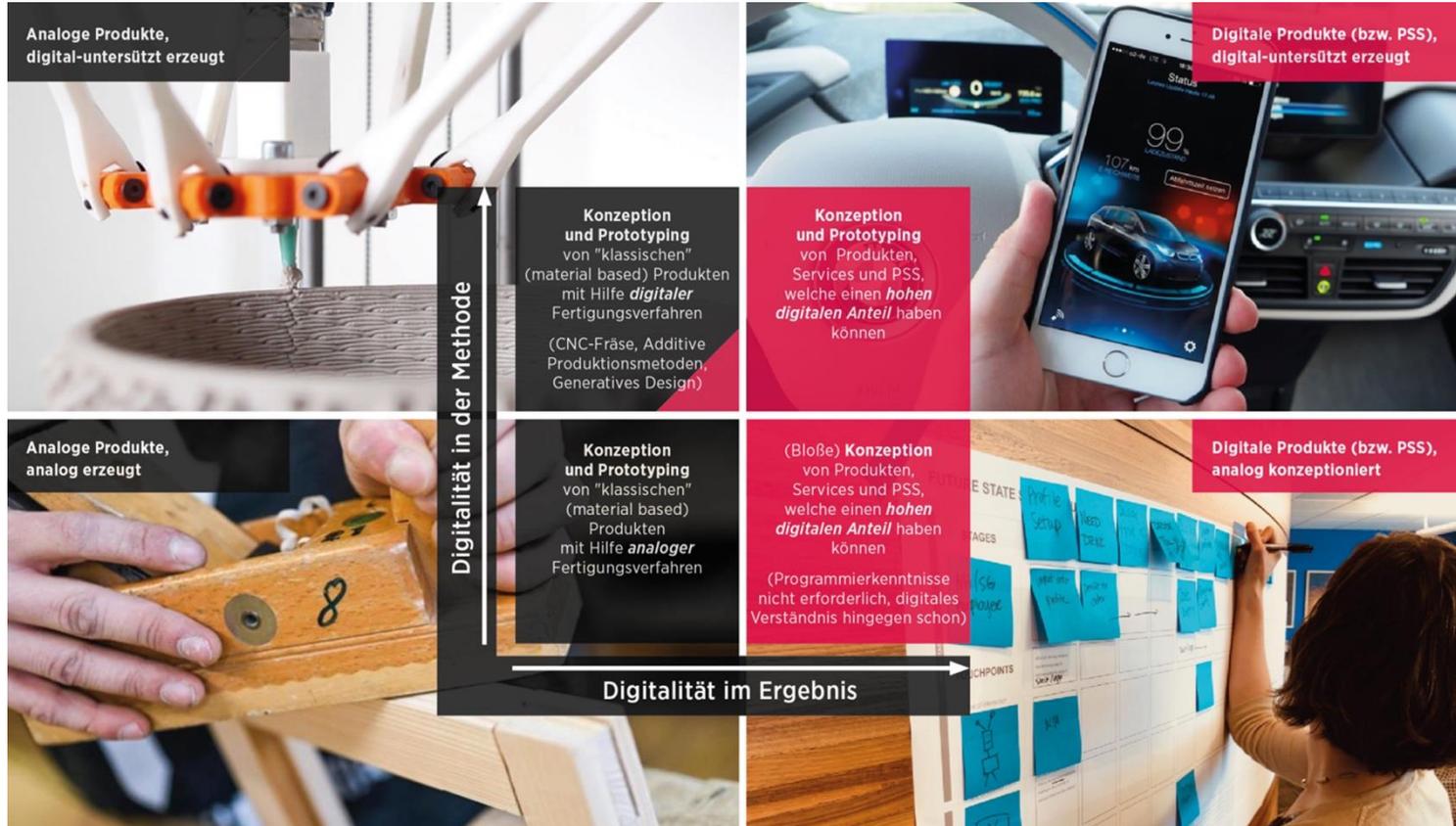
ONEOID



One and  
Neck  
Elbow

One and  
One V-  
Neck  
White

# Welche Projekte kann man sich vorstellen?





sound and space

# Welche Projekte kann man sich vorstellen?

Wintersemester 23\_24

**Mood – noisecanceling-system** (Studierende: Elissa Rimovecz, Anna Kaufmann, Pia Albrecht, André Kling)

**Tune Box – Musikhaus** (Studierende: Hagen Hellinger, Madeline Helmreich, Yeram In)

**Visionery** – (Studierende: Melina Rotenberger, Paula Natter)

**ECOSonic** – (Studierende: Lea Hammann, Niko Mang, Abolfazl Mousavi, Vincente Nguyen, Paul Riesch)

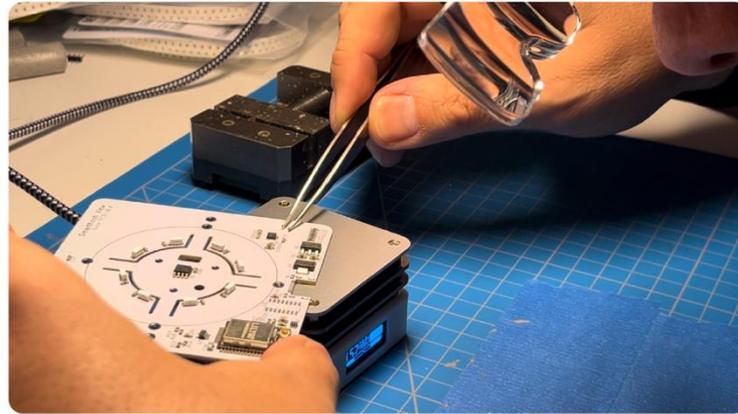
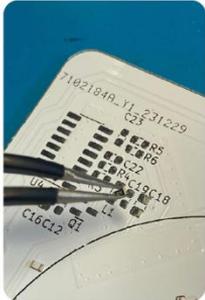
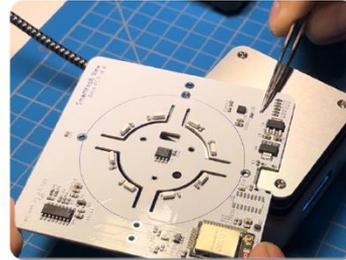
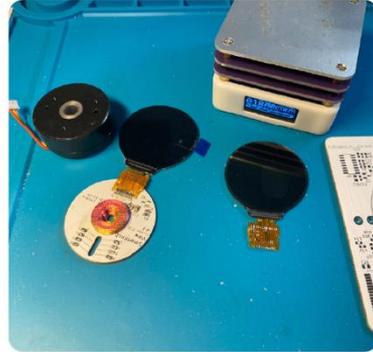
Member	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Anna	<p>Wie könnte ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>
Elissa	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>
André	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>



Member	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Elissa	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>	<p>Wie kann ich meine Idee umsetzen?</p> <p>Was sind die Vorteile?</p> <p>Was sind die Risiken?</p>



# Mood- noisecanceling-system



# Mood- noisecanceling-system

## Onboarding

Das Onboarding für die App ist darauf ausgelegt, Nutzer schrittweise in die Bedienung einzuführen und die Features des Produkts vorzustellen.



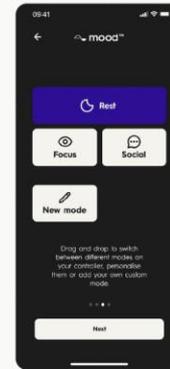
Willkommensseite: Begrüßt Nutzer und erläutert das Konzept der Personalisierung des Klangraums durch die App.



Geräuschunterdrückungs-Level: Zeigt das aktuelle Level der Geräuschunterdrückung an, um die Verbindung zum physischen Controller zu demonstrieren.



Modi-Einführung: Stellt die Modi „Social“, „Focus“ und „Rest“ vor und erklärt, wie Nutzer diese anpassen können.



Modus-Aktivierung: Visualisiert, wie ein Modus ausgewählt und aktiviert wird, hier am Beispiel des „Rest“-Modus.



Anmeldebildschirm: Fordert zur Anmeldung auf, um personalisierte Einstellungen vornehmen zu können.

Abb. 106: Onboarding App

Prototypen

# Die Lösung



App



Smart  
Speaker



Smart  
Controller

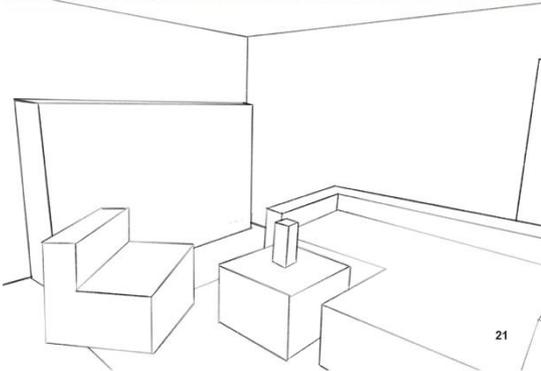


Abb. 97. Rendering der drei Produktkomponenten

# Tunebox – share and find your music



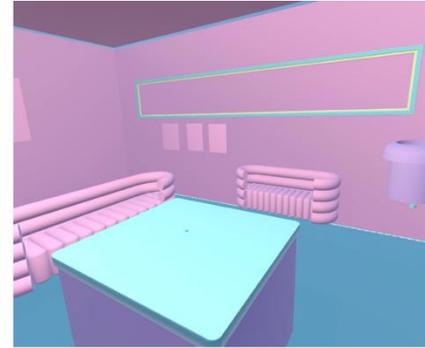
# Tunebox – share and find your music



# Tunebox – share and find your music



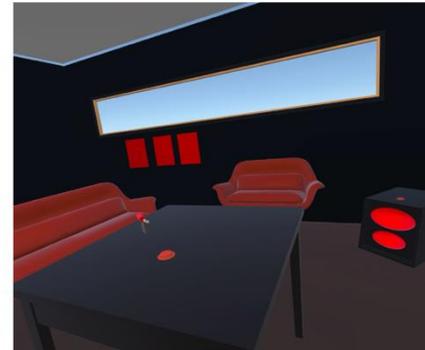
Mood-  
board  
Marsh-  
mallow  
Raum



Prototyp  
Marsh-  
mallow  
Raum



Mood-  
board  
Rock  
Raum



Prototyp  
Rock  
Raum

## Question Zero v2

**Das Projekt soll für Menschen mit einer hochgradigen Hörbeeinträchtigung eine AR gestützte digitale Anwendung entwickelt werden, damit das Gesprochene, trotz potentiell störender Geräuschkulissen, Kontext leichter erfasst werden kann.**

# Visionery – Gesprochenes erfassen

## Problemfelder

### Nicht/Kaum gelöst

- Meiden von Gruppengesprächen
- Große Geräuschkulissen
- Reizüberflutung
- Nicht-verstehen von Wörtern, Zusammenhang ist nicht erschlüsselbar
- Anstrengende Kommunikation
- Wahrnehmung von Warnsignalen
- Lehrinhalte müssen intensiver nachgearbeitet werden

### Unlösbar

- Vorurteile
- Ignoranz und Empathielosigkeit bei Hörenden
- Ältere Generationen haben schlechtere Versorgung gehabt und sind sprachlich zurückgeblieben
- Konservative, die moderne Technologie ablehnen
- Ohne Gadgets keine Teilhabe möglich

### Gelöst

- Hörhilfen und Implantate im Ohr
- Musik hören
- Telefonieren

## Schule & Studium

### Integration

- Witze über Hörbeeinträchtigte
- Akzeptanz ist tendenziell vorhanden
- Hörende sprechen Hörbeeinträchtigte selten an
- Unterrichtsgestaltung bleibt mit gehörlosen Schülern gleich

### Kommunikation

- Verbal mit Implantat
- Mitschriften und Bücher sind essentiell für Hörbeeinträchtigte
- Hörbeeinträchtigte müssen oft nachfragen, wenn sie etwas nicht verstanden haben

### Barrieren

- bekommen oft schlechte mündliche Noten
- Lehrinhalte müssen nachbearbeitet werden
- Lehrer haben kaum Erfahrung/Schulung mit Gehörlosen
- Gruppengespräche sind schwer verständlich
- Lesen und Schreiben war in Ordnung, wenn Spracherwerb vorhanden war
- Sprachen sind anstrengender

## Gesellschaft & Umwelt

### Reaktionen

- Verunsicherung von Hörenden
- Hörende haben Angst, etwas falsches zu sagen
- Kaum Konfrontation von Vorurteilen
- Es fallen freundschaftliche Witze

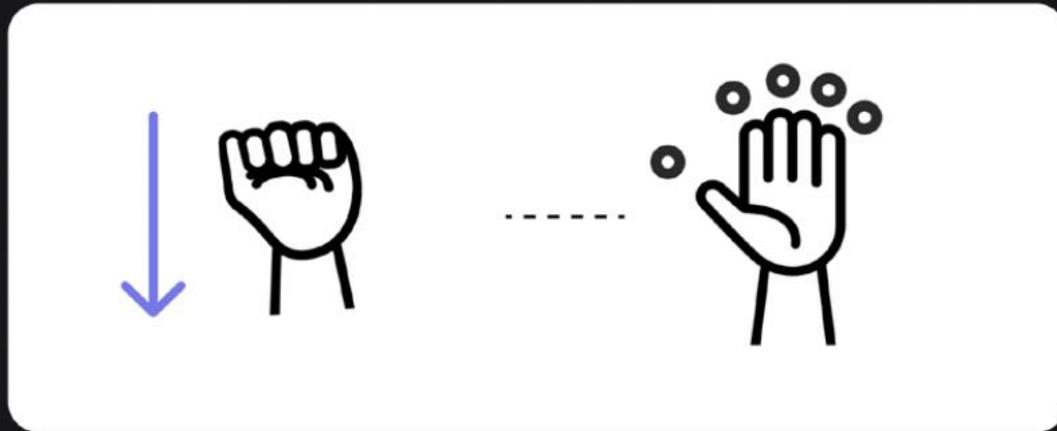
### Kommunikation

- Kommunikation findet meist auf Eigeninitiative statt
- Lippen lesen nur frontal möglich
- Gespräche mit mehr als drei Leuten ist anstrengend

### Community

- Kommunikationsschwierigkeiten zwischen verbaler Sprache und Gebärdensprache
- Es gibt spezielle Sport- und Kulturvereine für Gehörlose
- Trotz ähnlichem Krankheitsbild unterschiedliche Erfahrungsberichte
- Es gibt Hörbeeinträchtigte mit grundsätzlicher Ablehnung von Hilfer

# Visionery – Gesprochenes erfassen

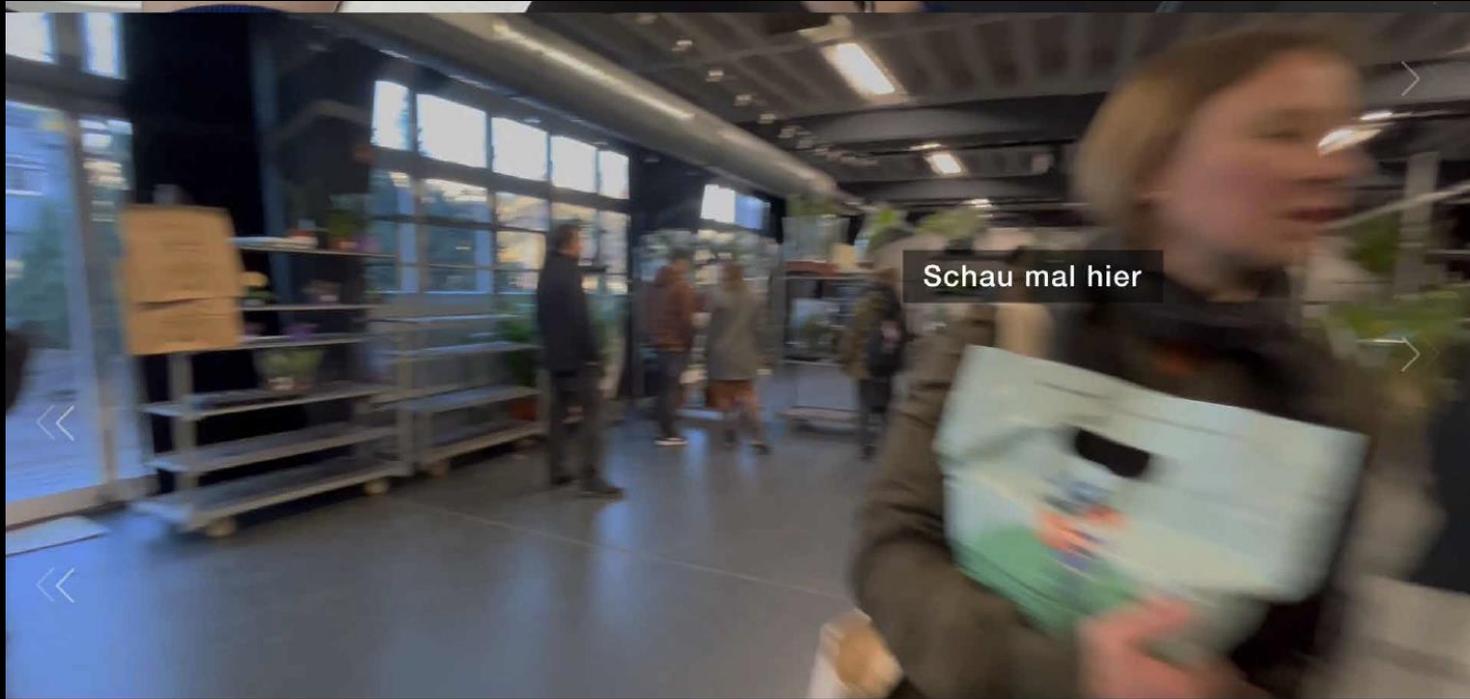


Senkrechte Handfläche von Fingerkuppen aus die flache Handfläche nach unten ziehen

# Visionery – Gesprochenes erfassen



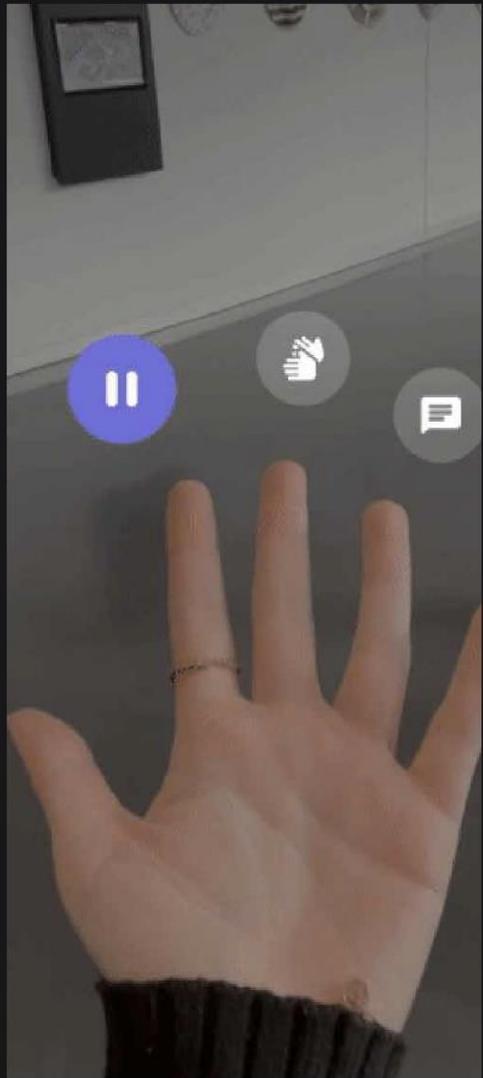
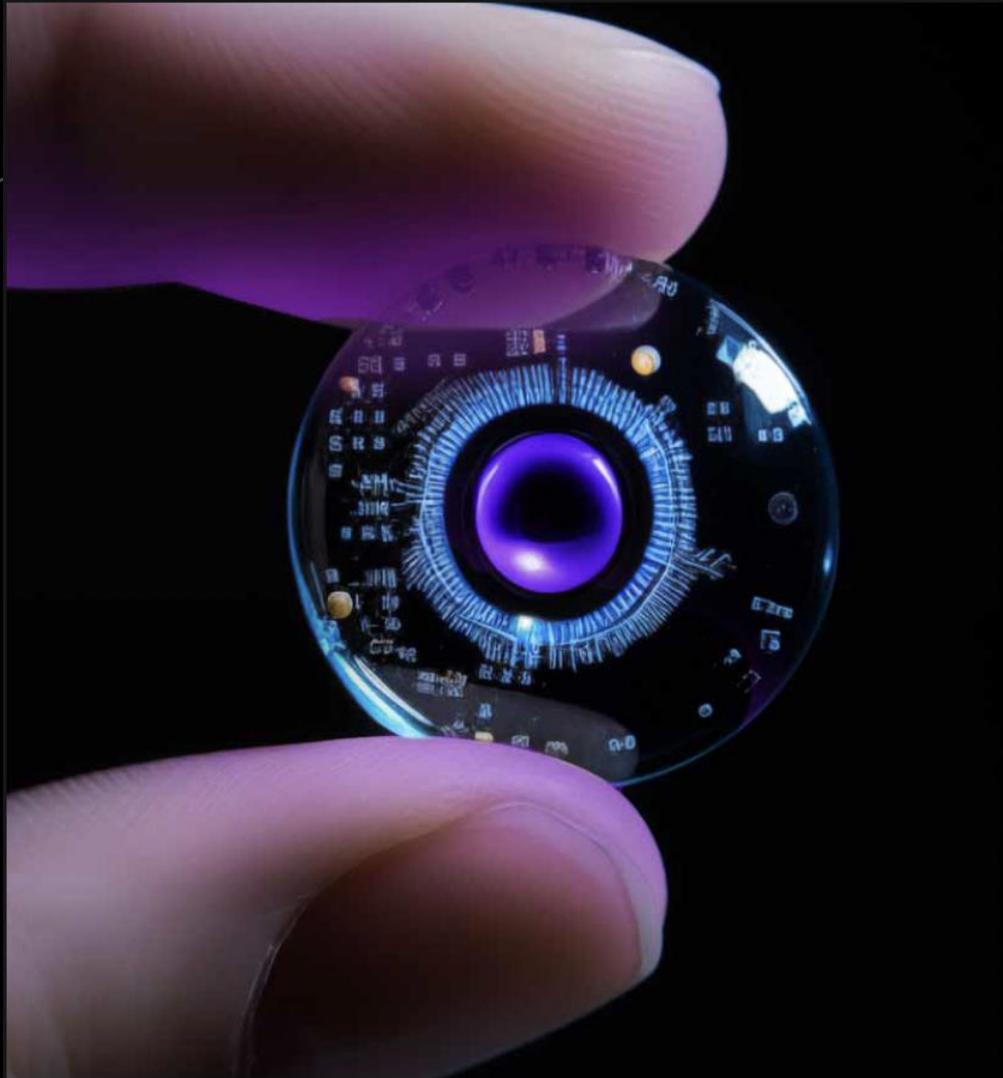
# Visionery – Gesprochenes erfassen



# Visionery – Gesprochenes erfassen



W  
Wir



01

### Intro

Eine Ochsenfroschpopulation wurde gemeldet. Unsere Zielgruppe (ZG) erfährt nun, dass Ihre (umliegenden) Gewässer in potentieller Gefahr sind und sucht nach Möglichkeit um frühzeitig invasive Froschart in seinem Verantwortungsbereich zu detektieren, um dann entsprechende Maßnahmen zu treffen.

--> ZG stößt auf unser Produkt & bestellt

02

### Aktiviere Produkt

ZG stellt zwischen April/Mai Sensoren & Übertragungstechnik auf (Plug & Play Onboarding). ZG richtet Dashboard / Monitoringtool ein.

05

### Maßnahmen

Maßnahmen werden ggf. eingeleitet / Informationen werden an Entscheider weitergeleitet

04

### Monitoring / Auswertung

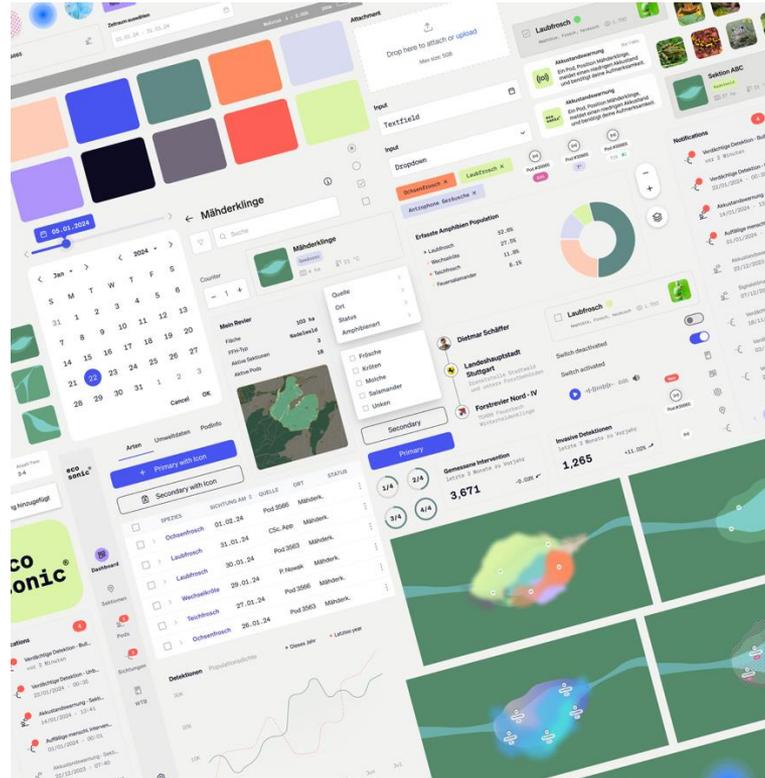
- Interactive Map (unterschiedliche Ansichten)
- Artenentwicklung darstellen / monitoren
- Gewässerentwicklung darstellen (Temperatur, Luftfeuchtigkeit, PH Wert Wasser)
- Abspielen/Anschauen von gesammelten Daten möglich

03

### Detektion

Eine Ochsenfroschpopulation wurde, über einen Sensor gemeldet und ein Waldspaziergänger hat sie über die Citizen Science App entdeckt.

# Ecosonic – Monitoring invasiver Arten



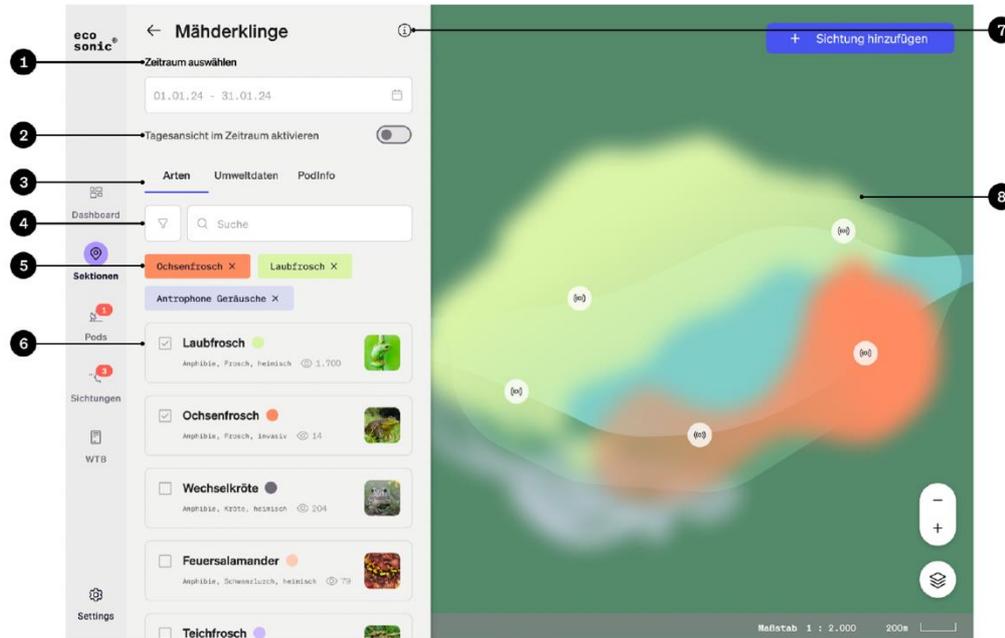
1. Filter- und Suchmöglichkeiten
2. Filterchips
3. Mehrfachauswahl der Tabelleneinträge mit anschließender Export- oder Löschmöglichkeit
4. Weitere Informationen zu den Einträgen können aufgeklappt werden
5. Optionsmenü, zum einzelnen Exportieren oder Löschen

# tellen?

The screenshot shows the 'Sichtungen' app interface. On the left is a sidebar with navigation options: Dashboard, Sektionen, Pods, and Settings. The main content area is titled 'Sichtungen' and features a search bar (1), a filter chip for 'Mähderlänge' (2), and a table of sightings. The table has columns for 'SPEZIES', 'SICHTUNG AM', 'QUELLE', 'ORT', and 'STATUS'. Five rows are visible, each with a checkbox and a three-dot menu icon. Callout 3 points to the checkboxes, callout 4 to the menu icons, and callout 5 to a detailed view of a sighting entry on the right. The detailed view shows a map with a sighting location and a 'Sichtung hinzufügen' button. At the bottom, there is a scale indicator 'Maßstab 1 : 2.000' and a '200m' marker.

SPEZIES	SICHTUNG AM	QUELLE	ORT	STATUS
Ochsenfrosch	01.02.24	Pod 3566	Mähderk.	
Laubfrosch	31.01.24	CSc. App	Mähderk.	
Laubfrosch	30.01.24	Pod 3563	Mähderk.	
Wechselkröte	29.01.24	P.Nowak	Mähderk.	
Teichfrosch	27.01.24	Pod 3566	Mähderk.	
Ochsenfrosch	26.01.24	Pod 3563	Mähderk.	

1. Auswahl des Zeitraums der betrachtet werden soll
2. Aktivierung Tagesansicht
3. Tab Menu
4. Filter- und Suchmöglichkeiten für die Tierarten
5. Filterchips
6. Auflistung der Tiere, die in der Sektion bereits gesichtet wurden
7. Tooltip für Details der Sektion
8. Darstellung der Population auf der Karte



# Perspektiven

# Welche Perspektiven bietet der Abschluss?

Sie verfügen über spezialisierte Methoden und Herangehensweisen, welche die Entwicklung von Produkt-, Service- oder Produkt-Service-Designs mit digitalen Mitteln ermöglichen.

# Welche Perspektiven bietet der Abschluss?

Sie sind in der Lage, das Fachgebiet des Digital Design wissenschaftlich zu durchdringen, wissenschaftliche Fragestellungen mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten und dabei zu eigenen Erkenntnissen zu gelangen. Ferner erwerben Sie hinreichende Kenntnisse, um an der digitalen Weiterentwicklung mitzuwirken.

# Welche Perspektiven bietet der Abschluss?

Der Abschluss ermöglicht Ihnen, ein Promotionsvorhaben auf dem Gebiet der Designforschung anzugehen.

Damit können Sie eine Professur anstreben.

# Welche Perspektiven bietet der Abschluss?

## Sie können arbeiten als:

- › Konzeptionist für digitale Produkte und Herstellungsverfahren.
- › digitaler Produktgestalter, Interactiondesigner oder Manager von komplexen digitalen Produktentwicklungen, wie
  - digitale Dienstleistungen
  - digitale Guides, Produktkonfigurationstools
  - Gestaltung von digitalen Workflows
  - Plattformen
  - etc.



# Gestaltung Digitale Technologien Management

# Wer kann sich bewerben?

konsekutiv für folgende Studiengänge der HdM:

- Informationsdesign (B.A.)
- Integriertes Produktdesign (B.A.)
- Mobile Medien (B.Sc.)

# Wer kann sich bewerben?

konsekutiv für Gestaltungsstudiengänge wie:

- Interaction Design
- Kommunikationsdesign
- Media Design
- Produktdesign

# Wer kann sich bewerben?

indirekt hinführend für:

- Audiovisuelle Medien (B.Eng.)
- Verpackungstechnik (B.Eng.)
- Werbung Marktkommunikation (B.A.)
- Wirtschaftsingenieurwesen Medien (B.Sc.)

# Wie läuft der Bewerbungsprozess ab?

## Auswahlverfahren

**ab 1. April**

veröffentlichen wir eine  
Aufgabenstellung auf  
unserer Website



**bis 1. Mai**

ist Einsendeschluss  
der beantworteten  
Aufgabenstellung  
(Präsentation) plus  
Deiner  
Bewerbungsunterlagen



**bis 15. Mai**

laden wir Dich  
schriftlich per Mail zu  
einem  
Auswahlgespräch ein



**bis 15. Juni**

findet das 15- bis 20-  
minütige  
Auswahlgespräch statt  
mit einer 5-minütigen  
Präsentation Deines  
Lösungsansatzes.

## Studienplatzvergabe

**ab der 3. Juniwoche**

wir benachrichtigen  
Dich per Mail, ob Du  
zum Masterstudium  
zugelassen wirst



**Juli/August**

gib uns Bescheid, ob  
Du das  
Zulassungsangebot  
annimmst



**bis 1. September**

kannst Du Dich  
entscheiden, ob Du  
das  
Zulassungsangebot  
annimmst



**30. September**

Du musst Dich bis 30.  
September 2023  
immatrikulieren

study. know. create.

# Digital Design Master



HOCHSCHULE  
DER MEDIEN