

FORSCHUNGSBERICHT 2021

HOCHSCHULE DER MEDIEN (HDM) STUTTGART

INSTITUT FÜR ANGEWANDTE FORSCHUNG (IAF)

IMPRESSUM

Forschungsbericht für das Jahr 2021

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 2021 Hochschule der Medien (HdM), Stuttgart

Verantwortlicher für den Bericht

Prof. Dr. Nils Högsdal
Prorektor für Innovation
hoegsdal@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711/89 23-2003

Ansprechpartner für Rückfragen

Alexandra Wenzel
wenzel@hdm-stuttgart.de
Tel.: 0711/89 23-2614

FuE Leistungen 2021

Drittmittel Kategorie 1	4.670.962 €
Drittmittel Kategorie 2	1.678.314 €
Drittmittel Gesamt:	6.349.276 €
Anzahl der Publikationen peer reviewed	35
Veröffentlichte Promotionsarbeiten	3
Sonstige wissenschaftliche Publikationen	138
Patentanmeldungen	1

Zahl der forschungsbezogenen Mitarbeiter/innen im Berichtsjahr

Die Stelle der Forschungsreferentin (75%) wird wie bisher von Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel M. A. besetzt. Zusätzlich wurde das IAF durch Marina Hudjec (70% seit Oktober 2019 bis Dezember 2021) und Dominik Nussbaumer (100% seit Juni 2021) verstärkt.

Die Zahl der Forschungsmitarbeiter/innen an der HdM betrug zum 31.12.2021 68 Personen bzw. 56,19 Vollzeitäquivalente.

Stuttgart, den 14.02.2022



Prof. Dr. Nils Högsdal, Prorektor für Innovation

INHALTSVERZEICHNIS

1. Vorwort | 3
2. Allgemeine Entwicklung an der HdM | 5
 - 2.1 Entwicklung des IAF | 8
 - 2.2 Drittmittelentwicklung | 10
 - 2.3 Promotionsvorhaben | 11
 - 2.4 Forschungsleuchttürme der HdM | 12
3. Datenblätter zu Forschungsprojekten der Kategorie 1 | 39
4. Tabellenanhang | 117
 - 4.1 Wissenschaftliche Publikationen | 118
 - 4.2 Drittmittel mit direktem Forschungsbezug (Kategorie 1) | 130
 - 4.3 Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2) | 135
 - 4.4 Gesamtsumme aller Drittmittel | 137
 - 4.5 Promotionen | 138
 - 4.6 Abschlussarbeiten | 142
 - 4.7 Vorträge | 144
 - 4.8 Patente | 163

1. VORWORT

Vor uns liegt der Forschungsbericht für das Jahr 2021 mit einem neuen Rekord bei den Drittmitteln. Die Entwicklung deutete sich bereits im letzten Forschungsbericht an und es ist erfreulich, dass die neu eingeworbenen Projekte erfolgreich gestartet werden konnten. Positiv ist zudem die große Bandbreite an Forschungsthemen. Die Etablierung und Weiterentwicklung der Forschungsleuchttürme hat sich als Erfolgsgeschichte erwiesen, noch nie waren so viele Kolleginnen und Kollegen in einem Leuchtturm aktiv und verhalfen den Bereichen zu einer kritischen Masse, welche auch in der Scientific Community wahrgenommen wird.

Es zeigt sich, dass die Forschung aus Kernthemen der Hochschule der Medien kommt und dennoch weit über den klassischen Medienbereich hinaus geht. Künstliche Intelligenz, User Experience, autonomes Fahren, funktionaler Druck und nachhaltige Materialien für Verpackungen mit ihren entsprechenden Heimatinstituten sind beispielhaft als Themenbereiche mit hohem Drittmittelaufkommen zu nennen. Die gesellschaftliche Relevanz ist offensichtlich und Projektbudgets- und Laufzeiten erlauben auch die Weiterqualifikation wissenschaftlichen Nachwuchses vor allem über Promotionen.

Auch die weiteren Leuchttürme und Institute trugen mit ihren Themen maßgeblich zur Forschungsleistung unserer Hochschule bei. Zahlreiche Kolleginnen und Kollegen brachten sich erstmals mit ihren Projekten ein und stellen so auch die Kontinuität unserer Forschung sicher. Bestärkt wird das durch Entwicklungen innerhalb der Leuchttürme wie die Integration von Digital Media in das Institut für Angewandte Künstliche Intelligenz sowie der Entrepreneurship-Forschung in den Leuchtturm CREAM.

Darauf aufzubauen wird das Ziel im Jahr 2022 sein. Trotz aller Erfolge sind wir hier an vielen Stellen sind wir immer noch vom neuen „Normal“ weit weg. Immerhin waren die Einschränkungen – insbesondere für die Forschung – deutlich geringer als im Vorjahr. Während die Mehrzahl unserer Studierenden erst im Juni 2021 langsam und mit dem Start des Wintersemester 2021/22 weitgehend ins Haus zurückkehrte war die Hochschule der Medien für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter das gesamte Jahr 2020 offen. Reisen zu Konferenzen waren ab September wieder möglich und der Innovation Day ermöglichte im November zumindest hybrid wieder einen Austausch im Haus und mit unseren internationalen Partnern. Somit freuen wir uns auf ein Jahr 2022 mit Konferenzen, Projekttreffen und vor allem auch umfassenden inoffiziellen Austausch auf dem Gang und in Kaffeepausen.

Einige Themen werden das kommende Jahr prägen und diese sind auch politisch gesetzt. Das Promotionsrecht an den HAWs im Lande könnte jetzt wirklich kommen. Dafür wird BW-CAR (Center of Applied Research) eine wichtige Institution sein. Umso



wichtiger ist es, dass mehr Kolleginnen und Kollegen Mitglied im BW-CAR werden. Gleichzeitig wird die HdM die erfolgreichen Kooperationen bei den Promotionen mit Universitäten in der Region, aber auch internationalen Partnern weiterführen. Über die Promotionen hinaus ist auch unsere Forschung immer öfter als Teil eines größeren Konsortiums

erfolgreich und dafür ist diese Vernetzung wichtig. Das führt uns zur steigenden Bedeutung des Transfers. Der Koalitionsvertrag verspricht neue Förderformate mit einem Fokus gerade der HAWs als Teil der regionalen Innovationsökosysteme. Hier ist die HdM mit Formaten wie dem Interdisziplinären KI-Exploratorium und dem Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability gut aufgestellt. Weitere innovative Formate werden hier gewünscht sein und immer öfter entziehen sich solche Ausschreibung einer engen Definition des Forschungsbegriffs. Was zur Forschung und guter wissenschaftlicher Praxis zählt, wird daher ein wichtiger Teil der Diskussionen im kommenden Jahr sein. Ein wichtiger Meilenstein konnte diesbezüglich im abgelaufenen Jahr erreicht werden, am 01.03. traten die Mitglieder der neuen eigenen Ethikkommission ihr Amt an. Im Herbst beschloss der Senat eine neue Satzung zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis, die als eine der ersten von der DFG genehmigt wurde. Die Tatsache, dass es gelang beide Kommissionen kompetent zu besetzen zeigt auch, dass Forschung vom Engagement der Kolleginnen und Kollegen abhängig ist. Im Namen der Hochschulleitung möchte ich mich bei allen bedanken, welche zu den guten Ergebnissen des Berichtsjahrs beigetragen haben. Mein besonderer Dank geht wieder an das Team vom IAF mit Alexandra Wenzel, Dominik Nußbaumer und Marina Hudjec, die uns nicht nur bei den Berichtspflichten eine große Bürde abnehmen, sondern auch immer wieder dafür sorgen, dass aus einer guten Idee ein erfolgreicher Antrag wird.

Prof. Dr. Nils Högsdal

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG AN DER HDM

- 2.1 Entwicklung des IAF | 8
- 2.2 Drittmittelentwicklung | 10
- 2.3 Promotionsvorhaben | 11
- 2.4 Forschungsleuchttürme der HdM | 12

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG AN DER HDM

Ein weiteres Jahr unter Einfluss der Corona-Pandemie ging zu Ende. Zum ersten Mal in ihrer Geschichte konnte die Stuttgarter Hochschule der Medien (HdM) ihre Absolventinnen und Absolventen nicht persönlich vor Ort verabschieden. Im Wintersemester 2020/21 hat die HdM knapp 500 Absolventinnen und Absolventen mit einem dekorierten Hochschulgebäude, Online-Grußbotschaften und kleinen Überraschungen verabschiedet.

Auch das Sommersemester 2021 verlief bedingt durch die Corona-Pandemie anders als gewohnt. Bedauerlicherweise musste aufgrund der Corona-Krise auf verschiedene Präsenzveranstaltungen verzichtet werden, da ein Großteil des Semesters virtuell durchgeführt werden musste.

Die ursprüngliche Planung sah vor, Anfang Mai vermehrt Präsenz-Lehrveranstaltungen anzubieten. Angesichts der gestiegenen Sieben-Tage-Inzidenz-Werte und der Gefahr eines exponentiellen Anstiegs der Corona-Fallzahlen wurde von einer weiteren Öffnung der Hochschule abgesehen.

Die letzten Semester fanden weitgehend ohne Präsenzveranstaltungen statt. Studierende hatten sehr eingeschränktem Kontakt zu Kommilitonen und der persönliche Austausch im Hochschulbetrieb erfolgte meist digital. Erst im Wintersemester 2021/22 war die Impfquote so weit fortgeschritten, dass ein weitgehender Normalbetrieb – selbstverständlich unter Einhaltung der 3G-Regelungen – geplant und umgesetzt werden konnte. Die Lehre beinhaltet nach wie vor je nach Semesterstufe und Studiengang auch digitale Inhalte, bei notwendigen Einschränkungen, wurden die Semester 1 bis 4 für den Präsenzbetrieb bevorzugt.

Neben vielen unvorhergesehenen Ereignissen gab es 2021 auch positive Nachrichten: Im StudyCheck Digital Readiness Ranking, das einen Einblick in die Zufriedenheit der Studierenden mit der Digitalisierung ihrer Hochschule gibt, belegte die HdM im Gesamtranking den 7. Platz unter allen Hochschulen Deutschlands. Auch im aktuellen CHE Hochschulranking bewerteten Studierende unter anderem ihre Studienbedingungen im Fach Informatik, dazu zählen auch die Studiengänge Medieninformatik und Mobile Medien. Diese HdM-Studiengänge landeten ganz vorne bei der allgemeinen Studiensituation, der Unterstützung am Studienanfang und beim Kontakt zur Berufspraxis. Auch für das Lehrangebot und die Räume gab es viel Lob von den Studierenden.

Die Zahl der Studierenden ist in den letzten Jahren kräftig gestiegen. An der HdM studieren derzeit rund 5500 junge Menschen in fast 30 akkreditierten Bachelor- und Masterstudiengängen. 140 Professorinnen und Professoren, zahlreiche Lehrbeauftragte, etwa 270 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter treiben Lehre und Forschung engagiert voran. Da Absolventen der HdM in der Vergangenheit relativ schnell den Einstieg ins Berufsleben meistern konnten, aber mit der voraussichtlichen Rezession nach dem

Corona-Lockdown ihre Möglichkeiten beschränkter sein werden, erhöhte die HdM zum Wintersemester 2020/21 die Anzahl der Studienplätze für ihre Masterangebote um rund 25 Prozent im Vergleich zum vorherigen Wintersemester.

Die Bandbreite der Studieninhalte der HdM reicht von Druck/Verpackung über audiovisuelle Medien und Informationsmanagement, Werbung oder Medienproduktion bis hin zur Medienwirtschaft. Für das Wintersemester 2021/22 haben sich erneut zahlreiche Studieninteressierte an der Stuttgarter Hochschule der Medien (HdM) beworben: Rund 4600 Bewerbungen sind für 890 Erstsemesterplätze in 26 Bachelor- und Masterstudiengängen eingegangen (Vorjahr: 6573). Hochschulweit kommen fünf Bewerbungen auf einen Studienplatz. Das Interesse an den Masterstudiengängen der HdM ist gleichbleibend stabil. Sie sind ebenfalls ausgebucht.

Die HdM besteht aus den drei Fakultäten Druck und Medien, Electronic Media und Information und Kommunikation. In diesem Jahr ging die HdM zum Wintersemester 2021 mit sechzehn akkreditierten Bachelor-Studiengängen und acht akkreditierten, konsekutiven Vollzeit- Master-Studiengängen sowie sechs Teilzeit-Master-Programmen an den Start. Ebenso startete 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 des Managements sowie der Unternehmensführung, aber auch aktuelle Lehrangebote wie Medientraining oder E-Sports. Für die Vertiefungsrichtung stehen zehn Studienplätze zur Verfügung.

Außerdem erweiterte die HdM ihre berufsbegleitende Managementausbildung in Kooperation mit der Hochschulföderation SüdWest (HfSW). Sieben baden-württembergische Hochschulen (Aalen, Esslingen, Heilbronn, Mannheim, Ravensburg-Weingarten, Reutlingen und die Hochschule der Medien Stuttgart) vernetzen sich und teilen ihre Erfahrungen, schöpfen Synergien aus und finden gemeinsam Antworten auf die zunehmende Komplexität im Hochschulraum. Für das gemeinsame Masterstudienangebot "Autonomes Fahren" bündeln alle sieben Mitgliedshochschulen ihre Expertise und Kompetenzen in diesem Bereich. Jede der Hochschulen verfügt über besondere Wissensträger und exzellent ausgestattete Labore, die in den gemeinsamen Masterstudiengang eingebracht werden.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

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

Die hochwertigen Studiengänge noch besser zu machen, steht im Fokus der bundesweit einmaligen Initiative von drei Hochschulen für angewandte Wissenschaften in Baden-Württemberg. Die Hochschule der Medien Stuttgart, die Hochschule Furtwangen und die Hochschule für Wirtschaft und Umwelt Nürtingen-Geislingen starteten ein gemeinsames Qualitätsmodell für herausragende Studienbedingungen und könnten damit deutschlandweit Vorreiter bei alternativen Akkreditierungsverfahren werden.

Mit dieser Vereinbarung sind die drei Hochschulen bundesweit der erste Verbund, der die vor drei Jahren geschaffene Möglichkeit eines alternativen Akkreditierungsverfahrens nutzt. Alternative Verfahren können innovative QM-Systeme erproben, ohne alle Vorgaben für die Studiengangs- oder Systemakkreditierung berücksichtigen zu müssen.

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 2021.

Die Corona-Pandemie hat die Digitalisierung vorangetrieben – und zwar nachhaltig. Es kann davon ausgegangen werden, dass sich die bisher erzielten digitalen Fortschritte etablieren werden. Der Umgang mit digitalen Inhalten ist für die Lehre und die Wissenschaft mittlerweile selbstverständlich. Auch die Digitalisierung industrieller Prozesse ist in vollem Gange. Viele deutsche Unternehmen müssen hierbei allerdings noch aufholen, wenn sie den Anschluss nicht verpassen wollen. Produkte oder Prozesse werden durch digitale Lösungen unterstützt oder ersetzt, was erhebliche Potentiale birgt, die es zu nutzen gilt. Gleichzeitig gelten jedoch veränderte Rahmenbedingungen und Herausforderungen im Zeitalter der Digitalisierung und deren wirtschaftlichen, sozialen und ethischen Perspektiven.

Aufgrund fortschreitender Digitalisierung der Druckbranche ist beispielsweise eine kontinuierliche Abnahme von Marktkapazitäten im Zeitschriften- und Akzidenzdruck zu verzeichnen. Die Erschließung neuer Geschäftsfelder mit einer drucktechnischen Fertigung innovativer und teilweise smarter Produkte für das Internet der Dinge (IoT) oder Industrie 4.0 besitzt auch in der Druckindustrie höchste Priorität. In diesem Sektor besteht für die Druckbranche das Potential, den technologischen Wandel erfolgreich zu vollziehen und gleichzeitig den Wirtschafts- und Produktionsstandort Deutschland durch einen Hightech-Vorsprung nachhaltig zu sichern. Einige Branchensegmente wie Verpackungen im Logistikbereich und Etiketten haben aber auch von der Pandemie profitiert, da der Warenversand sprunghaft angestiegen ist.

Am Institut für Angewandte Forschung (IAF) der HdM existiert seit dem Jahr 2005 die Arbeitsgruppe Innovative Anwendungen der Drucktechnologien (IAD). Der thematische Schwerpunkt der Arbeitsgruppe IAD liegt im sogenannten funktionalen Drucken und in der Erforschung neuer Anwendungsgebiete für Drucktechnologien. Beim funktionalen Drucken steht nicht die Vervielfältigung von Informationen im konventionellen Sinn im Mittelpunkt, sondern die strukturierte oder flächige Erzeugung funktionaler Oberflächen für technische Anwendungen. Die Kombination von optischen, elektrisch oder ionisch leitfähigen, dielektrischen oder adhäsiven Schichten und Strukturen ermöglicht die vollständige drucktechnische Fertigung innovativer Produkte u. a. für die Bereiche Automotive, Energiespeicher-, Medizin- und Verpackungstechnik.

Die Entwicklungen rund um die Digitalisierung, wie beispielsweise Cloud, IoT, Industrie 4.0, Cyber Security, Virtual Reality, Augmented Reality oder Big Data, eng verwoben mit den

Perspektiven und Auswirkungen Künstlicher Intelligenz, werden im Rahmen von einschlägigen Forschungsprojekten an der HdM bearbeitet.

Eine weitere aktuell in der Wissenschaft reflektierte Herausforderung ist die effiziente Nutzung von Ressourcen. Die negativen Auswirkungen auf Umwelt, Klima und Gesellschaft, die durch Herstellung, Verarbeitung und Rezyklierung von Kunststoffen petrochemischen Ursprungs entstehen, sind bereits omnipräsent. Die Verwendung von schwer rezyklierbaren Materialkombinationen ist bis heute bei zahlreichen Verpackungen im Lebensmittel- und Gebrauchsgüterbereich sowie im Leichtbau und bei der Herstellung nichttragender Bauteile im Automobilsektor üblich. Durch den Einsatz von Naturfasern im Leichtbau, bei Verpackungen wie auch im Gemüse- und Kulturpflanzenanbau ist es möglich, Umweltbelastungen und Ressourcenverbrauch – insbesondere im Bereich der petrochemisch basierten Rohstoffe – zu reduzieren. Diesem Thema widmet sich das Institut für Naturstoffverarbeitung INV des HdM Forschungscampus Lenningen. Die nachhaltige Gewinnung, Verarbeitung und verfahrenstechnische Gestaltung von Werkstoffen und Produkten auf Naturstoffbasis als Grundlage einer Kreislaufwirtschaft ist Inhalt mehrerer aktueller Projekte, die in diesem neuen Forschungsschwerpunkt bearbeitet werden.

Auch in weiteren aktuellen Themenbereichen, wie z. B. Mobilität, Autonomes Fahren sowie ethische, rechtliche und soziale Fragen der Mensch-Technik-Interaktion, werden zahlreiche europäische und nationale Projekte bearbeitet.

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 verankert.

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.

Ende 2021 beantragten neun dieser Institute eine Verlängerung für die Jahre 2022 und 2023 als Forschungsschwerpunkt. Außerdem beantragte Prof. Dr. Franz die Einrichtung des Instituts für Naturstoffverarbeitung (INV) Forschungscampus Lenningen (FCL).

- Information Experience and Design (IXD)

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

- Innovative Anwendung der Drucktechnologien (IAD)
- Interaction Design and User Experience (IDUX)
- Creative Industries and Media Society (CREAM)
- Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI)
- Responsive Media Experience (REMEX)
- Institut für Games (IFG)
- Institut für Digitale Ethik (DECIDE)
- Learning Research Center (LRC)
- Forschungscampus Lenningen/Institut für Naturstoffverarbeitung (FCL/INV)

Der Schwerpunkt Digital Media integriert sich zukünftig in das Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI).

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.

Im Jahr 2021 erreichten mehrere ProfessorInnen die erforderlichen Kriterien (Drittmittel/Publicationen), sodass weitere Anträge auf Mitgliedschaft für 2022 gestellt werden konnten. Die Ergebnisse sind aktuell noch offen.

Für das Jahr 2021 wurden wiederholt hausinterne 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.

Für die Leistungen aus dem Jahr 2020 wurden im Jahr 2021 insgesamt 140.735,41 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 Be-

wertung des Forschungsjahresberichts 2020, den Kennwert 4,15 erreicht (Vorjahr 5,02). Der Kennwert ist ein relatives Ranking, d. h. dieser Rückgang erklärt sich dadurch, dass andere Hochschulen ihre Forschungsleistungen stärker steigern konnten. Die eingeworbenen Drittmittel 2020 summierten sich nach Prüfung der AG IV auf 3.203.078 EUR (anerkannte Drittmittel mit ausschließlichem Forschungsbezug. Diese ergeben sich nach Streichungen von den 3.481.570,51 EUR, die an die AG IV gemeldet wurden.)

Neben der Finanzierung der Stellen für die zentralen IAF- MitarbeiterInnen wurden rund 65.000 EUR für sog. Anschubstellen bzw. Überbrückungsstellen aus dem Haushalt der HdM zur Verfügung gestellt. Die Stelle der Forschungsreferentin (75%) wird wie bisher von Dipl.-Wirtsch.-Ing. (FH) Alexandra Wenzel M. A. besetzt. Zusätzlich wurde das IAF durch Marina Hudjec (70% seit Oktober 2019 bis Dezember 2021) und Dominik Nussbaumer (100% seit Juni 2021) verstärkt.

Die Entscheidung über die Verteilung der Mittel für die Anschubstellen wurde im Jahr 2021 wie folgt getroffen:

- Prof. Dr. Gottfried Zimmermann erhielt 8.000 EUR (Überbrückung für eine Person)
- Prof. Dr. Andreas Koch erhielt eine Risikodeckung von 12.500 EUR (Überbrückung für eine Person)
- Prof. Dr. Michael Burmester erhielt 15.000 EUR u. U. zur Etablierung des Forschungsfelds „Nachhaltigkeit, Digitalisierung und Design für subjektives Wohlbefinden“. Geplant war die Antragstellung und Recherche von EU-Projekten, sowie das Etablieren einer Promotionskooperation mit der USN (Norwegen). Das erarbeitete Wissen über EU-Strategien und Projekte soll geteilt werden.
- Prof. Dr. Sabiha Ghellal erhielt 15.000 EUR (Überbrückung bzw. Anschubstelle für eine Person)
- Prof. Dr. Petra Grimm erhielt 15.000 EUR (Überbrückung für eine Person)

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 im Jahr 2021 rund 68 Personen bzw. 56,19 Vollzeitäquivalente (Stand Dezember 2021) als wissenschaftliche Mitarbeiter angesiedelt.

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, welches das IAF regelmäßig mit einer jährlichen Grundförderung von 65.000 EUR 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.

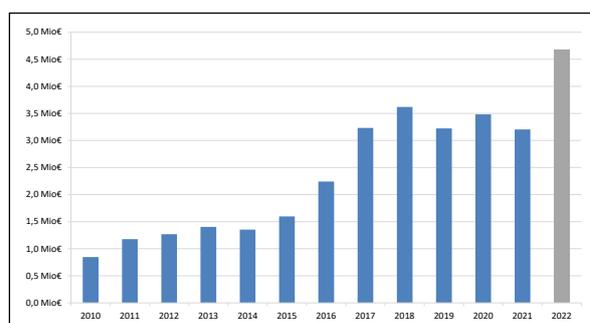
Im Berichtsjahr 2021 betragen die Drittmiteleinahmen der HdM für die Forschung: **4.670.962 EUR** (Drittmittel mit ausschließlichem Forschungsbezug).

Die oben genannte Summe von **4.670.962 EUR** gibt die Auffassung der HdM wieder; deren Anerkennung durch die 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
2021	3.203.078,82 €	3,203
2022	4.670.962 €	4,671

Forschungsmittel nach AG IV



Der genaue Betrag für die eingeworbenen Drittmittel im Jahr 2021 ergibt sich erst durch die Auswertung des vorliegenden Berichts; nach Auffassung der HdM müsste er weit über den Ergebnissen der Vorjahre liegen. Weiterhin bleiben noch die Ergebnisse des Nachkorrekturverfahrens für 2020 abzuwarten.

Die HdM konnte trotz der massiven Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Forschung ihr Forschungsprofil weiter schärfen und die Schwelle von 6 Millionen Euro Drittmiteleinahmen zum ersten Mal weit überschreiten. Die Summe der sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug belief sich im Jahr 2021 auf **1.678.314,39 EUR**. Dadurch ergibt sich eine Gesamtsumme der Drittmittel mit ausschließlichem und indirektem Forschungsbezug von **6.349.276,58 EUR**.

Bei der Bestimmung der Deputatsnachlässe als Anreiz für Professoren, sich verstärkt der Forschung zu widmen, kommt die HdM dem forschenden Personal weiterhin entgegen. Aufgrund der Zahlen für 2020 und nach den Vorgaben der einschlägigen ministeriellen Erlasse wurden 2021 insgesamt 55 Semesterwochenstunden Deputat/pro Semester den Forschungszwecken gewidmet. Dazu kommen die gewährten Forschungssemester und 6 Forschungsprofessuren im Berichtsjahr, welche ein auf 9 SWS reduziertes Deputat erbringen mit entsprechenden Freiräumen für Forschung.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HdM

2.3. PROMOTIONS-VORHABEN

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

Weiterhin hat die HdM mit der University of the West of Scotland (UWS) mit Hauptsitz in Paisley einen Vertrag zur Kooperation abgeschlossen und im Berichtszeitraum erneuert. 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 Leitungsmittglied 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 61 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.

Zwei Promotionen von HdM-Angehörigen und eine weitere externe Promotion wurden im Jahr 2021 erfolgreich abgeschlossen. Einige Promotionen erfolgten teilweise im Vorjahr, werden aber in diesem Bericht aufgeführt, da sie erst später veröffentlicht wurden.

- **Lauscher A.** (2021): Language Representations for Computational Argumentation, Universität Mannheim, S. 243, https://madoc.bib.uni-mannheim.de/60201/1/dissertation_lauscher.pdf
- **Rassek P. L.** (2021): Printed Coplanar Batteries: Materials, Processing and Parametrisation, Ph. D. Thesis College of Engineering, Swansea University, <https://doi.org/10.23889/SUthesis.58987>, (Mitarbeiter HdM)
- **Reinhard, S.** (2021): Computational methods for SPH-based fluid animation, Universität Stuttgart, Promotionskolleg, S. 140, OPUS - Online Publikationen der Universität Stuttgart, <http://dx.doi.org/10.18419/opus-11429>, (Mitarbeiter HdM)

2.4. FORSCHUNGSLEUCHTTÜRME DER HDM

INSTITUT FÜR NATURSTOFFVERARBEITUNG (INV) Nachhaltige Gewinnung, Verarbeitung und verfahrenstechnische Gestaltung von Werkstoffen und Produkten auf Naturstoffbasis als Grundlage einer Kreislaufwirtschaft.

HdM Forschungscampus Lenningen

Prof. Dr.-Ing. Matthias Franz, Prof. Dr. Michael Herrenbauer, Prof. Dr. Christoph Häberle, Dr. Marie Föllmer

Wertschöpfungsketten in der Naturstoffverarbeitung ermöglichen mit innovativen Lösungen aus Pflanzenzüchtung, Anbau, Verarbeitung, Verwertung und Entsorgung nachwachsender Rohstoffe die Entwicklung neuer Verfahren und Produkte. Durch den Einsatz von Naturstoffen im Leichtbau und insbesondere im Umfeld der HdM-Studiengänge Verpackungstechnik (B. Sc.) und Packaging Development Management (M. Sc.) für Verpackungen sowie z. B. im Gemüse- und Kulturpflanzenbau, ist es möglich, Umweltbelastungen und Ressourcenverbrauch – insbesondere durch die Substitution der petrochemisch basierten Rohstoffe – zu reduzieren.

Die negativen Auswirkungen auf die Umwelt und Gesellschaft, die durch Herstellung, Verarbeitung und Rezyklierung von Kunststoffen petrochemischen Ursprungs entstehen, sind bereits omnipräsent, mit zunehmend negativen Auswirkungen auf Mensch und Weltklima.

Die Verwendung von schwer rezyklierbaren Materialkombinationen auf petrochemischer Basis ist bis heute bei zahlreichen Verpackungen im Lebensmittel-, im Gebrauchsgüterbereich, bei Geotextilien, im Leichtbau und bei der Herstellung nichttragender Teile im Automobilsektor üblich. Vielfach ist ein Ersatz durch den Einsatz von Naturstoffen zukünftig möglich. Daraus ergeben sich vielfältige Aufgaben:

- Verwertung und Veredelung des Rohstoffs Holz (baumbaubasiert) einschließlich Zellulose
- Verwertung und Veredelung der Rohstoffe aus Ein- und Mehrjahrespflanzen
- Erzeugung Faserwerkstoffe und Verbundwerkstoffe aus Naturfasern
- Entwickeln geeigneter Bindemittel, Fasern und Verfahrenstechniken für die Herstellung von formstabilen Faser-Compounds aus Naturstoffen
- Verwertung und Veredelung von Baumwoll-Linters
- Verwertung und Veredelung pflanzlicher Inhaltsstoffe (insbesondere Lignin und Proteine)
- Verwertung und Veredelung von pflanzlicher Stärke und Zucker

- Verwertung tierischer Substanzen, insbesondere von Tierhaar und Tierfell
- Erzeugung von Vliesen und mehrdimensionalen Formteilen im Trocken- und Nasslegeverfahren sowie im Faserguss und in der Faserformtechnik

Kontaktpersonen:

Bereich Faseraufbereitung, Bindemittel und Verarbeitung: Dr. Marie Föllmer (foellmer@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr.-Ing. Matthias Franz (franz@hdm-stuttgart.de)

Bereich Beschichtung: Prof. Dr. Michael Herrenbauer (herrenbauer@hdm-stuttgart.de)

Bereich Entwicklung von Verpackungssystemen: Prof. Dr. Christoph Häberle (haeberle@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsleuchtturms

Fasertec:

Im Rahmen des Projekts werden innovative Technologien und Produkte auf der Basis von Naturfasern entwickelt. Hierbei kann es sich um Faservliese, mehrdimensionale Faserstoffverpackungen oder faserverstärkte Bauteile handeln. Es werden die optimalen Werkstoffe und Verarbeitungsverfahren für den jeweiligen Anwendungsfall herausgearbeitet. Im Fokus steht der Einsatz und die Verwertung regional verfügbarer Naturfasern, wie Ein- und Mehrjahrespflanzen, oder anderen Restfasern aus der Industrie im Sinne der Kaskadennutzung. Somit werden langfristig nachhaltigere, ökologisch sinnvolle Produktionslösungen und -konzepte geschaffen. Projektende 2023 / gefördert durch das Land Baden-Württemberg

Pulpwave:

Im Rahmen des Projekts wird ein Mikrowellen-Trocknungsmodul entwickelt, das technologisch auf die Vliesherstellung aus Naturfasern im Technikumsmaßstab angepasst ist. In Kombination mit einer klassischen IRIIR-Trocknung, Warmluft- und Zylinderkontakttrocknung kann somit eine leistungsstarke und energieeffiziente Trocknung für Papiere und Vliese aus Restfaserstoffen der Agrar-, Textil- und Lebensmittelindustrie erprobt werden. Es können sowohl bahnförmige, umformbare Materialien aus Lang- und Kurzfaservliesen, als auch mehrdimensionale Faserformteile, beispielsweise für selbstdüngende Pflanztopfe, hergestellt werden. Hierbei werden im Sinne der Kaskadennutzung auch die Faser-Feinstoffe in Form von Beschichtungen oder als Füllstoff im Faserguss mit eingesetzt. Projektende 2024 / gefördert durch das Land Baden-Württemberg

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Silphie-Sil:

Die Nutzung der Durchwachsenen Silphie als Energiepflanze ist in Baden-Württemberg bereits etabliert. Allerdings können die Silphie-Fasern in der Biogasanlage nicht abgebaut werden, weshalb sie für eine andere Verwertungsform, als hochwertiger Grundstoff für die Papierherstellung, attraktiv sind. Die Untersuchung dieser Fasern steht im Fokus des Forschungsansatzes. Bei drei verschiedenen Ernteterminen wird jeweils die Silierung der Silphie im Labor untersucht und durch den Zusatz von Bakterienkulturen und Additiven so optimiert, dass ein möglichst geruchsarmes Endprodukt entsteht. Die Fasern werden über das Steam-Explosion-Verfahren abgetrennt und für die Nutzung zur Papierherstellung hinsichtlich Faserqualität, Reißfestigkeit, Geruch etc. untersucht. Projektende 2022 / gefördert durch das Land Baden-Württemberg

PapSi:

Das Projekt beinhaltet eine systematische Faseranalyse der „Durchwachsenen Silphie“ mittels NIRS und eines speziellen Faser-Messgerätes, um die Prozesskette zur Herstellung von Papier und Pappe eingehend zu bewerten und zu optimieren. Im Fokus steht dabei die Untersuchung der äußeren Einflüsse (Standort, Erntezeitpunkt, Feuchtegehalt, Zusammensetzung), sowie aller Prozessschritte der Silphie Fasern (Häckselgrad, Silage- und Lieferbedingungen, Parameter Faseraufschluss, Vorbehandlungen), die der Mahlung in der Papierfabrik vorangehen. Der Einfluss der jeweils gegebenen Fasereigenschaften auf die finale Papierqualität wird anhand von Versuchen auf dem Blattbildner und auf einer Nassvliesanlage untersucht, um repräsentative Prozessparameter entwickeln zu können. Projektende 2023 / gefördert durch das Land Baden-Württemberg

Bewertung von innovativen Verfahren zur Gewinnung von Pflanzenfasern in regionaler Wertschöpfung zur Optimierung der Biogas-Verfahrenskette (bereits abgeschlossen)::

In dieser Machbarkeitsstudie wurden verschiedene Aufbereitungsverfahren und eine Fest/Flüssig-Trennung von faserreichen Bioenergiepflanzen und Reststoffen (Hopfenrebhäcksels, Brennnessel, Miscanthus, Apfeltrester, Flachs, Hanf, Stroh) untersucht. Für verschiedenste Fasersubstrate wurde zum einen das Potenzial der flüssigen Phase zur Vergärung in einer Biogasanlage betrachtet, zum anderen wurde die feste Phase mit den enthaltenen Fasern für eine Nutzung in der Papier- und Verpackungsproduktion bewertet. Projektende 2023 / gefördert durch das Land Baden-Württemberg

BioPartnerBW:

Eine regionale Innovationspartnerschaft zwischen der Universität Hohenheim, dem KIT Karlsruhe und der HdM soll dazu beitragen, Forschungsergebnisse im Bereich der Bioökonomie

schneller und zielgerichteter in die Praxis zu übertragen, indem gemeinsame Forschungsprojekte zwischen Hochschulen und Unternehmen entwickelt und Studierende zielgerecht als Berufseinsteiger*innen und ggf. Nachwuchswissenschaftler*innen für diesen Arbeitsbereich ausgebildet werden.

Die Ergebnisse und das breite Know-how der Forschungspartner und Hochschulen sollen zukünftig in größerem Umfang von lokalen Unternehmen, insbesondere auch kleinen und mittelständischen Unternehmen (KMU) in Baden-Württemberg, genutzt werden können, um deren Wettbewerbsfähigkeit und F&E-Arbeit zu steigern.

Zu diesem Ziel tragen ebenfalls die geplanten Projekte EmBi und Innovative Hochschule (Prof. Dr. J. Papadopoulos) bei.

Projekte in Vorbereitung

FunFaser:

Im Projekt sollen bio-basierte Barriere-Schichten zur Funktionalisierung, insbesondere Hydrophobierung von Naturfasern für Packstoffe als Ersatz für Kunststoffbeschichtungen für Lebensmittelverpackungen entwickelt werden. Diese voll rezyklierbaren Beschichtungen werden im Technikums-Maßstab auf verschiedene Substrate appliziert, die ausschließlich aus Einjahrespflanzen wie z. B. Gras, Durchwachsene Silphie, Flachs, Hanf oder Stroh bestehen. Dadurch wird ein sehr positiver Einfluss auf die Ökobilanz der Verpackungsmaterialien geschaffen. Am Beispiel von naturfaserbasierten To-Go-Bchern und Wickelhülsen werden die entwickelten Systeme von den Projektpartnern in relevanter Einsatzumgebung angefertigt und getestet. Sowohl Ökobilanzierung, als auch Rezyklierbarkeit und Lebensmittelverträglichkeit der entwickelten Verpackungen werden evaluiert und hinsichtlich der technischen Eigenschaften, Kosten und Verfügbarkeit einem Benchmark mit konventionellen Packstoffen unterzogen.

StraFa:

Bei StraFa sollen Werkzeuge und Methoden zur Herstellung von Strangprofilen erarbeitet werden, die fließgepresste Aluminiumprofile, extrudierte Kunststoffprofile und abgekantete Stahlblechprofile im Bereich Kantenschutz und Verbindungstechnik bei Schwerlastverpackungen ersetzen können. Insbesondere durch die Kombination von Lang- und Kurzfasern in Kombination von Trocken- und Nasslegung und dem Einsatz von Binfasern, und Techniken der Vliesverfestigung sollen hochfeste Verbundmaterialien aus Naturfasern hergestellt werden, die gemeinsam mit den verwendeten Faserplatten rezyklierbar sind und keine getrennten Entsorgungswege benötigen.

Weitere:

Bei den beiden Projekten mit SiSi und SchaTo steht Schafswolle aus der BRD im Vordergrund. Da die deutsche Schafswolle aus verschiedenen Gründen nicht wettbewerbsfähig ist, kommt sie in der Textilindustrie nicht zum Einsatz und wird deshalb größtenteils thermisch verwertet. Schafswolle kann bis zu 30% mehr Feuchtigkeit im Vergleich zu Baumwolle und synthetischen Textilien aufnehmen. Durch den Einsatz bei Faserverbundteilen ergibt sich ein Mehrwert für die Wolle und entsprechende Anreize für die Schafszucht, die wiederum ein wichtiger Faktor in der Landschaftspflege und innerhalb der Bioökonomie darstellt. Auch als Rohstoff zur Herstellung von Pflanztöpfen ist sie besonders geeignet, da sie gleichzeitig hervorragende Düngereigenschaften besitzt und wichtige Nährstoffe abgibt, das Wurzelwachstum auch horizontal ermöglicht und den Boden im Verrottungsprozess nicht belastet.

Projektpartner: Universität Hohenheim, Landesanstalt für Agrartechnik und Bioenergie; HS Reutlingen, Professur Faser-, Garn- und Vliesstofftechnologie; Universität Hohenheim, Institut für Kulturpflanzenwissenschaften; Agrarinnovation Hahnennest GmbH; Universität Stuttgart, Werkstoffe und Produktsysteme, Abteilung Ganzheitliche Bilanzierung; Universität Hohenheim, Institut für Agrartechnik, Fachgebiet Tropen und Subtropen; AFT Microwave GmbH; ZfB Projektgesellschaft GmbH; Kiefel Maschinenbau GmbH; Wibmer Papier Formtechnik GmbH; Pill Nassvliestechnik
 Kontaktperson: Prof. Dr.-Ing. Matthias Franz (franz@hdm-stuttgart.de)

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT INNOVATIVE ANWENDUNGEN DER DRUCKTECHNIK (IAD)

Prof. Dr. Gunter Hübner, Prof. Dr. Martin Dreher, Prof. Dr. Stefan Güttler, Prof. Dr. Michael Herrenbauer,, Prof. Dr. Volker Jansen, Prof. Dr. Karl Schaschek, Prof. Armin Weichmann, Dipl.-Ing. Frank Etzel, Aakash Grewal M.Sc., Dipl.-Ing. Michael Krebs, Katrin Oehrle M.Sc., Dr. Patrick Rassek

Der Forschungsschwerpunkt IAD befasst sich damit, die hoch-effizienten 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.

Probleme bei der Durchführung der Projekte bereiten nach wie vor 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 den Projekten OxiFlexIt und BEWELL wurden jeweils 3 Monate Verlängerung offiziell vom Projektträger genehmigt, aber natürlich „zuwendungsneutral“. Bei beiden Projekten, die im Juni bzw. November 2022 auslaufen, sind Nachfolgeprojekte bereits avisiert. Ein Antrag ist schon in der Vorbereitung.

Im Bereich gedruckter Batterien konkretisieren sich Entwicklungen hinsichtlich der Produkt-Kommerzialisierung insbesondere im Bereich der Logistik.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Dreher(dreher@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Güttler (guettler@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Herrenbauer (herrenbauer@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Hübner (huebner@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Jansen (jansen@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Schaschek (schaschek@hdm-stuttgart.de), Prof. Weichmann (weichmann@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsleuchtturms

Zum 1.1.2020 startete ein neues Projekt namens „**DIREKT**“ (**Digital-rekonfigurierbare Herstellung von Faserverbundbauteilen in einer resilienten Produktionsumgebung**). Federführend ist hier das IFB der Uni Stuttgart unter Beteiligung der ARENA2036. Der Beitrag des IAD sind gedruckte Dehnungs-Sensoren, die unidirektionale Dehnungen bis weit über 50%, bis hin zu 100% detektieren können. Zusammen mit dem Projektpartner Balluff GmbH wird zurzeit ein Patent angemeldet.

Ein nicht technisches Projekt im Rahmen des EU-Förder-Programms „**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. Das Projekt läuft demnächst aus, die mit sehr viel Aufwand erstellte Webseite <https://printyourfuture.eu/> bleibt weiterhin als EU-weite Plattform und Informationsressource bestehen.

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.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

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 medizinisch, 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 auch das MoDi-Institut der HdM unter Leitung von A. Gerlicher beteiligt, dass die Auswertelgorithmen und notwendigen energiearmen Funktechnologien erforscht.

Aktuell läuft im Rahmen der Förderlinie Innovative Projekte des Landes Baden-Württemberg ein Projekt zum Thema „*3D-Beleuchtungsstrukturen für Automotive Funktions- und Bedienelemente*“ wieder gemeinsam mit den bewährten Partnerfirmen Marquardt GmbH und Dr. Schneider GmbH. Es ist das dritte im Rahmen der „innovativen Projekte“ geförderten aufeinander aufbauenden Vorhaben nach dem im Jahr 2018 abgeschlossenen Forschungsprojekt „kombinierte Sensor/Aktor-Schnittstelle“ und dem 2020 beendeten Vorhaben „3D-Sensorik/Haptik“.

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 Weiterentwicklung von Farben und Lacken. Zum Beispiel werden aktuell Wasser-basierte Farben als Ersatz für Farben, die mit organischen Lösemitteln arbeiten, getestet.

Durch die Deutsche Bundesstiftung Umwelt gefördert wird seit 18.10.2021 für zwei Jahre laufendes Projekt – *HelioPearl* – unter dem Titel „*Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformherstellung*“. Bei dieser Funktionsbeschichtung handelt es sich um ein nanoverstärktes Polymer, mit dem die bisherige relative energieaufwändige und teilweise mit toxischen Substanzen arbeitende Galvanochemie für die Herstellung eines Tiefdruckformzylinders komplett ersetzen soll. Energieeinsparungen von über 90%, Materialeinsparungen von über 80% und deutliche Zeiteinsparungen bei der Herstellung könnten damit erreicht werden. Damit soll der Tiefdruck im Sinne von Nachhaltigkeit und Umweltschonung weiterentwickelt werden.

Die Beschreibungen der Einzelprojekte sind in der Liste zu den Drittmitteln zu finden.

Projektmitarbeiter sind zurzeit (Stand Ende Dezember 2021): Dipl.-Ing. Frank Etzel, Aakash Grewal M. Sc., Dipl.-Ing. Michael Krebs, Katrin Oehrle M. Sc., Dr. Patrick Rassek

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT GAMES

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, Prof. Don-Oliver Matthies, Beate Schlitter, Axel Braun, Sandra Metzl, Miko Olbrich, Stephan Soller, Michael Möller, Sven Kirsch, Sandra Hahn, Sophie Fink, Celina Retz, Milo Olbrich, Jerome Jähmig

Der Forschungsleuchtturm Games untersucht die technische Entwicklung und die Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele über den reinen Unterhaltungsaspekt hinaus. Der 2020 erstmalig eingerichtete und 2022 verlängerte 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. 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. Die Forschungsk Kooperation 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 Forschungs- und Transferaktivitäten des Leuchtturms reichen bis in die Unterrichtspraxis in Schulen hinein.

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 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 non-verbalen 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.

Das Jahr 2021 brachte auf neurowissenschaftlicher Seite die Erkenntnis, dass zum Erreichen des Therapieziels ein Biofeedback-Loop in der Vorbereitung der therapeutischen Bewegungen erforderlich ist. Das Gamedesign wurde auf wissenschaftlicher Basis daraufhin angepasst und weiterentwickelt. Außerdem wurde eine Studie zur Untersuchung des Virtual Embodiment konzipiert und vorbereitet. Ein Artikel über die vorangegangene Studie zu Artefakten in EEG-Daten wurde zwischenzeitlich zur Publikation angenommen (McDermott et al., to appear).

Projektpartner: Hertie-Institut für klinische Hirnforschung am Universitätsklinikum Tübingen, VTPlus GmbH, Würzburg
Kontaktpersonen: Prof. Dr.-Ing. Martin Fuchs (fuchsm@hdm-stuttgart.de), 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 in einem 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 (unterstützt durch eine Masterthesis (Jähmig 2021))
- Vollständige VR Experience, spielbar im Hölderlin Museum in Tübingen, sowie öffentlichkeitswirksam auf Messen und Konferenzen

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Projektpartner: Lehrstuhl für Audiovisuelle Medien, Film und Fernsehen am Institut für Medienwissenschaft an der Universität Tübingen, Meier & Rall Animation GbR, LAB132 GmbH, Ostfildern
Gefördert durch die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH.

Kontaktperson Prof. Dr. Stefan Radicke (radicke@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 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. Im Jahr 2021 wurde dazu mehrere Studien durchgeführt und veröffentlicht (Bozkir et al. 2021, Gao et al. 2021). Eine weitere Studie zur Untersuchung des Einflusses von Aufmerksamkeit bzw. Unaufmerksamkeit auf andere Schüler wurde vorbereitet. Des Weiteren haben wir uns mit der Nutzung von VR in der Kognitionspsychologie (Mental Rotation) befasst.

Projektpartner: Hector-Institut für empirische Bildungsforschung an der Universität Tübingen
Kontaktperson: Prof. Dr. Jens-Uwe Hahn (hahn@hdm-stuttgart.de)

Games als Unterrichtsfach an Schulen

Das Ziel des Projektes ist die Erforschung eines offenen modularen Lernkonzepts sowie die Entwicklung und Evaluation von Lernmaterialien zur Implementierung von Game-produktionen im Regelunterricht.

Projektpartner: Das Projekt wird gefördert von der Landesanstalt für Kommunikation / Medienkompetenzförderung in Schulen.
Kontaktperson: Prof. Dr. Sabiha Ghellal (ghellal@hdm-stuttgart.de)

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT 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. Susanne Stingel, Prof. Dr. Peter Thies, Prof. Dr. Stephan Wilczek, Andreas Stiegler, Dr. Martin Roth

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-Kompetenzzentrum 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 unternehmensspezifischen 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. Im Jahr 2021 wurde durch Prof. Dr. Christian Becker-Asano das dem IAAI-Leuchtturm angebundene Humanoid-Lab aufgebaut. 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.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Johannes Maucher (maucher@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Kai Eckert (eckert@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsleuchtturms

Projekt 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. Potenzielle 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 entwickeln wir ein Daten-Portal (<http://www.confref.org/>) für wissenschaftliche Konferenzen. 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

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 Beprei-

sung 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 entwickeln wir ein System zur Analyse und Visualisierung der Nutzung und Rezeption der Inhalte der Deutschen Welle. 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)

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

KI-Trainer-Programm des Mittelstand- 4.0-KompetenzzentrumsKompetenzzentrum Usability

Das KI-Trainer-Programm ist eine Erweiterung des Mittelstand-4.0-KompetenzzentrumsKompetenzzentrum Usability. Das Kompetenzzentrum Usability (im Folgenden abgekürzt „KomZU“) ist eines von 26 Kompetenzzentren der Mittelstand-Digital-Initiative, die kleine und mittlere Unternehmen (KMU) bei verschiedenen Themen der Digitalisierung unterstützen. Schwerpunkt des KomZU sind dabei die Themen Usability und User Experience. Im Rahmen der KI-Trainer-Aufstockung wurden 2019 mehrere Unterstützungsangebote im Themenbereich der Künstlichen Intelligenz (KI) ergänzt, um KMU das Anwendungsspektrum und Möglichkeiten von KI-Verfahren zur Verbesserung und Optimierung bestehender Prozesse, Produkte und Geschäftsmodelle nahezubringen und bei der Umsetzung eigener KI-Anwendungsfälle zu unterstützen. Das KI-Trainer-Programm am KomZU umfasst Angebote der HdM, der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg und der Nordakademie gAG. Von Seiten der HdM wurde mit Weiterbildungsformaten zu KI-Grundlagen, KI-Entwicklung, Datenvorbereitung, Human-Centered AI (HC-AI), KI-Strategie sowie HC-AI-Pilotprojekten (Erprobung von User Research-, Konzeption-, Prototyping- und Evaluationsmethoden für KI-Systeme) und Proof-of-Concept-Untersuchungen (Machbarkeitsprüfungen von KI-Anwendungsfällen) ein ganzheitliches Programm konzipiert, das je nach Wissensstand und Position im Unternehmen individuell genutzt werden kann. Gefördert wird das Projekt durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi), welches den KMU damit die kostenfreie Nutzung aller Angebote des KI-Trainer Programms ermöglicht.

Kontaktpersonen: Prof. Dr.-Ing. Oliver Kretzschmar (kretzschmar@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

Projekt Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung

Das Projekt Intelligente Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien (Förderkennzeichen ZF4107205 MS8) 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 Netzwerkarray 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, dass eine Echtzeit-Audiosignalverarbeitung in Multichannel-Szenarien leisten kann. Das System soll in verschiedensten Anwendungen im Bereich der Broadcast Produktionen oder Liveshows eingesetzt werden können.

Projektpartner: LAWO AG

Kontaktperson: Prof. Dr. Andreas Koch (koch@hdm-stuttgart.de)

Projekt What can AI do for me?

„What can AI do for me?“ ist ein Verbundforschungsprojekt des Institute for Applied Artificial Intelligence an der Hochschule der Medien, der thingsTHINKING GmbH und der KENBUN IT AG. Mit „What can AI do for me?“ soll nicht nur die Forschung im Bereich der digitalen Wertschöpfung vertieft, sondern auch innovative Lösungen der KI-Landschaft stärker in die Anwendung bei Unternehmen gebracht werden. Die hierzu im Projekt realisierte AI-basierte Matching-Plattform WhatCanAIDoForMe.com erlaubt Unternehmen die Beschreibung ihrer noch unspezifischen Vorhaben in Textform, woraufhin durch semantisches Matching geeignete AI-Anwendungsmöglichkeiten und AI-Lösungsunternehmen gefunden werden. Zusätzlich wird eine Experteneinschätzung zum Wertschöpfungspotenzial eines ähnlichen Vorhabens angezeigt. Grundlage für das Matching ist eine Studie zum Thema „AI Value Creation“ am IAAI, für welche unter anderem über 40 Experteninterviews durchgeführt wurden. Den Unternehmen soll so geholfen werden, Anwendungsmöglichkeiten von AI zu erkennen und geeignete Partnerunternehmen für die Realisierung zu identifizieren. Die Matching-Plattform steht seit Oktober 2021 in der Beta-Version kostenlos zur Verfügung.

Projektpartner: thingsTHINKING GmbH, KENBUN IT AG

Kontaktperson: Prof. Dr. Jürgen Seitz (seitz@hdm-stuttgart.de)

Projekt Entwicklung eines dynamischen Wissensassistenten (eXXakt)

Dialogsysteme, wie beispielsweise Sprachassistenzsysteme auf Basis von KI, finden u. a. im privaten Umfeld, in Fahrzeugen und in der Industrie Anwendung. Durch die KI werden die kognitiven Fähigkeiten des Menschen hierbei weitestgehend autonom und anwendungsspezifisch unterstützt.

Für diese Mensch-Technik-Interaktion existieren bisher jedoch keine Möglichkeiten zur einfachen, revisionssicheren und Domänen-flexiblen Bereitstellung von implizitem und explizitem Experten-Wissen durch einen digitalen Wissens-Assistenten.

Mit eXXakt wird hierfür erstmalig ein dynamisches Augmented-Intelligence-System für einen dynamischen Dialog zwischen Mensch und Technik entwickelt. Im Projekt werden hierfür die

notwendigen KI-Werkzeuge sowie eine ganzheitliche Systemlösung für Industrie- und Gesellschaftsanwendungen im deutschsprachigen Raum entwickelt.

Projektpartner: eXXcellent solutions, Haar/München
Kontaktperson: Prof. Dr. Andreas Koch (koch@hdm-stuttgart.de)

Projekt IKID

Die Mehrzahl heutiger KI-Lehrformate betrachtet KI aus einer einzigen, isolierten Perspektive, z. B. ausschließlich aus Sicht der Informatik. Ein verantwortungsvoller Einsatz von KI erfordert jedoch eine umfassende Betrachtung aus unterschiedlichen Blickwinkeln: Technik, Wirtschaftlichkeit, Recht und Ethik. Diese Lücke in der heutigen Hochschullehre soll durch dieses Vorhaben auf innovative Art und Weise geschlossen werden: Es soll ein KI-Exploratorium geschaffen werden, welches anhand acht interaktiver Anwendungsfälle (z. B. KI-gestützte Gesichtserkennung) die Vielschichtigkeit von KI darstellt und damit für Studierende direkt erfahrbar macht. Mit Hilfe des KI-Exploratoriums soll gleichzeitig ein neues Lehrformat der Integrierten Lehre etabliert werden, welches sich interdisziplinär mit den dargestellten KI-Anwendungen auseinandersetzt. Hierdurch werden Zusammenhänge und insbesondere Zielkonflikte zwischen den beteiligten Disziplinen Informatik, Betriebswirtschaftslehre, Recht und Ethik thematisiert.

Dieses neue Format der Integrierten Lehre soll Studierenden aller Studiengänge an der Hochschule der Medien in Form eines neu konzipierten Minor-Programms zugänglich gemacht werden. Um dabei nicht durch den physischen Zugang zum KI-Exploratorium beschränkt zu sein, soll zusätzlich eine IT-Infrastruktur geschaffen werden, die es Studierenden erlaubt, die Anwendungsfälle auch mit ihren eigenen Rechnern nutzen zu können. Diese Infrastruktur soll mit Hilfe von Virtualisierung und Containerisierung eine leistungsfähige Lernumgebung bereitstellen, in der viele studentische Projekt- und Forschungsarbeiten gleichzeitig möglich sind (vergleichbar mit Jupyter Notebooks und MyBinder). Durch die Schaffung von Schnittstellen in weitere Hochschulsysteme, z. B. Learning-Management-Systeme und Machine Learning Plattformen, entsteht für Studierende eine einheitliche und komfortable Lernumgebung.

Diese Lernumgebung soll im Rahmen des Vorhabens erarbeitet und erprobt werden und im Anschluss als Open Source Lösung anderen Hochschulen zugänglich gemacht werden.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. David Klotz (klotz@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr.-Ing. Peter Thies (thies@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Jürgen Seitz (seitz@hdm-stuttgart.de)

Projekt: Patentschutz für KI-Technologie-Stimulierung oder Blockierung?

Das Projekt befasst sich mit der Bedeutung des Patentschutzes für Entwicklungsprojekte zu KI-Technologien. Beleuchtet werden die positiven Effekte, die zum einen in der Anreizwirkung des Patentschutzes und zum anderen in der Transferwirkung liegen, d. h. die Hervorbringung von neuen Entwicklungen im KI-Bereich wird stimuliert und der Transfer von Ergebnissen der KI-Forschung in die wirtschaftliche Umsetzung wird durch den Patentschutz erleichtert. In dem Projekt geht es insoweit auch um die Vermittlung möglicher rechtlicher Schutzformen für KI-Entwicklungen. Der Schwerpunkt liegt dabei im Patentrecht, jedoch werden auch andere rechtliche Schutzformen behandelt. Dies gilt insbesondere für den rechtlichen Schutz von KI-Trainingsdaten (Know-How Schutz, urheberrechtlicher Schutz etc.).

Gleichzeitig werden jedoch auch die negativen Aspekte des Patentschutzes behandelt. Dies gilt insbesondere für Patentverletzungsrisiken mit welchen KI-Entwickler und KI-Nutzer konfrontiert sind. Die im Rahmen des Projekts durchgeführte Analyse von Patentierungstrends im KI-Bereich zeigt mögliche Blockierungen durch den Aufbau von Patentpositionen, welche sich nachteilig auf neue Innovationen im KI-Bereich auswirken können.

Das Projekt zielt auf eine patentrechtliche Sensibilisierung der Studenten für ihre spätere Rolle als KI-Entwickler und KI-Anwender sowie auch der KI-Forscher in Hochschulen und Forschungseinrichtungen. Weiterhin geht es um die Erarbeitung von möglichen Lizenz- und Kooperationsmodellen für die KI-Forschungsinfrastruktur, um einerseits Blockierungen zu verhindern und andererseits KI-Entwicklungen schnell in die Anwendung zu bringen.

Kontaktperson: Prof. Dr. Nils Heide (heide@hdm-stuttgart.de)

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT INSTITUT FÜR DIGITALE ETHIK (IDE)

Prof. Dr. Petra Grimm, Prof. Dr. Tobias O. Keber, Prof. Dr. Oliver Zöllner, Jan Doria, Susanne Kuhnert, Tobias List, Karla Neef, Marcel Schlegel, Kai Erik Trost

Das 2013 gegründete deutschlandweit einzige Institut für Digitale Ethik (IDE) bündelt die fachliche Expertise – durch medienethische Tagungen (z. B. die jährlich stattfindende Tagung IDEpolis), Publikationen (z. B. Schriftenreihe Medienethik im Franz-Steiner-Verlag und Schriftenreihe Daten, Recht und Digitale Ethik im Nomos-Verlag), Forschungsprojekte und Lehre (z. B. die Verleihung des Medienethik-Awards META) – zu einem Kompetenzzentrum. Das IDE kooperiert mit dem Netzwerk Medienethik, der Bischöf-

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

lichen Medienstiftung der Diözese Rottenburg-Stuttgart, dem Landesbeauftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Baden-Württemberg (LfDI), der EU-Initiative klicksafe, dem SWR, der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Somit dient das Institut für Digitale Ethik 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). Das IDE konnte sich mittlerweile als potenzieller Kooperationspartner für ELSI-Anforderungen bei technisch orientierten Forschungsprojekten einen guten Namen in der Forschungscommunity erarbeiten.

Für das Jahr 2022 ist das Erscheinen des ersten Bandes der neuen Schriftenreihe „Daten, Recht und Digitale Ethik“ im Nomos-Verlag geplant, die das Institut gemeinsam mit dem LfDI herausgeben wird. Das Institut wird sich außerdem der Vorbereitung des deutschlandweit ersten „Handbuchs der Digitalen Ethik“ widmen, das zur Buchmesse 2023 ebenfalls im Nomos-Verlag erscheinen soll. Für dieses Projekt konnten bereits prominente Autorinnen und Autoren wie Tilman Santarius, Jessica Heesen, Regina Ammicht Quinn, Alexander Filipović, Horst Niesyto, Armin Grunwald und Claudia Paganini gewonnen werden. Darüber hinaus wird sich das IDE verstärkt um Peer-Review-Publikationen in anerkannten Journals bemühen. Außerdem starten im Jahr 2022 die neu eingeworbenen Drittmittelprojekte IKID (Künstliche Intelligenz in der Lehre) und ZEN-MRI in Kooperation mit der Universität Ulm (Mensch-Maschine-Interaktion im öffentlichen Raum). In alle Projekte des Instituts integriert ist die Anwenderperspektive der Digitalen Ethik in Form der Umsetzung der Ethics By Design-Prinzipien bei der Entwicklung neuer digitaler Tools in Unternehmen und Einrichtungen. Daneben setzt das IDE einen Schwerpunkt auf den Aufbau eines integrativen Angebots in Lehre und Forschung, auf den noch kaum erforschten Zusammenhang zwischen Digitalisierung und Nachhaltigkeit sowie auf die Synthetisierung von ethischen und narrativen Ansätzen.

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

Projekte des Forschungsleuchtturms

DigitalDialog21 – Wertewandel durch Digitalisierung?

Das Verbundprojekt „Digitaldialog 21“ untersucht die Wertekonflikte im Zeitalter einer immer weiter voranschreitenden Digitalisierung und verknüpft diese mit innovativen Forschungsansätzen der Digitalkompetenz durch narrative Ethik. 2021 erschienen als Ergebnisse des Projekts die Publikation „Werte, Ängste, Hoffnungen“ im Nomos-Verlag und das E-Book „Märchen und Erzählungen der Digitalen Ethik“. 2022 wird das medienethische Tool Privatomat der Öffentlichkeit vorgestellt, für das derzeit eine peer-reviewed-Evaluation in Kooperation mit zwei baden-württembergischen Schulen durchgeführt wird. Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/Digitaldialog21>

Projektpartner: Hochschule Furtwangen, PH Ludwigsburg, SWR, Bischöfliche Medienstiftung Rottenburg-Stuttgart, Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, LfDI, Landesanstalt für Kommunikation, Institut für Angewandte Narrationsforschung (IANA) an der Hochschule der Medien Stuttgart
Kontaktpersonen: Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Susanne Kuhnert (kuhnert@hdm-stuttgart.de)

ELSI-SAT Health & Care

Bei der Entwicklung nutzerzentrierter Technologie sind ethische-rechtliche und soziale Aspekte (ELSI-Implicationen) zu beachten. Für viele Forscherinnen und Forscherinnen sind die Auswirkungen dieser Aspekte in ihrem Forschungsprojekt jedoch nur schwer zu bestimmen. Im Forschungsprojekt ELSI-SAT wird daher eine standardisierte Software entwickelt, die es Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, die im Bereich Gesundheit und Pflege forschen, erlaubt, ihr Projekt anhand der ELSI-Kriterien zu bewerten, beispielsweise bei der Beantragung von Fördermitteln. Der integrierte Forschungsansatz baut auf der ebenfalls am IDE entwickelten Software ELSI-SAT auf. Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/ELSI-SAT-HC>

Projektpartner: Cologne Center for Ethics, Rights, Economics and Social Sciences of Health (CERES), Universität zu Köln; Center for Life Ethics, Universität Bonn, Studiengang Informationsdesign, Studiengang Audiovisuelle Medien
Kontaktpersonen: Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Tobias O. Keber (keber@hdm-stuttgart.de), Tobias List (listt@hdm-stuttgart.de)

Shuffle – Digitale Barrierefreiheit für Alle

Das Projekt SHUFFLE beschäftigt sich mit dem Abbau von Inklusionshürden innerhalb von digitalen Lehrumgebungen. Gemeinsam mit den Verbundpartnern werden technische bzw. digitale Maßnahmen für Online- und Hybridveranstaltungen entworfen, die digitale Barrierefreiheit im Hochschulkontext fördern sollen, und entsprechende Metriken in einem Reifegradmodell zusammengefasst. So wird bspw. eine Anwendung entwickelt, die Lehrveranstaltungen bzw. Lehrmaterial automatisiert unterteilt, in Gebärdensprache übersetzt oder mit Audiodeskriptionen versieht. Das SHUFFLE-Projekt verfolgt dabei den Ansatz des Universal Design for Learning (UDL), der sich nicht nur an Studierende mit individuellen Bedarfen richtet, sondern Lernumgebungen für alle Beteiligten zugänglicher machen möchte und so intersektionale Diskriminierungserfahrungen zu überwinden sucht. Das IDE bringt dabei seine Expertise im Bereich Ethics By Design ein und liefert damit die notwendige ethische und datenschutzrechtliche Expertise beim Aufbau neuer digitaler Tools. Link: <https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/forschung/forschungsprojekte/SHUFFLE>

Projektpartner: Kompetenzzentrum für Digitale Barrierefreiheit an der Hochschule der Medien Stuttgart, Universität Bielefeld, Pädagogische Hochschule Freiburg, Pädagogische Hochschule Heidelberg
 Kontaktpersonen : Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Marcel Schlegel (schlegelm@hdm-stuttgart.de)

IKID – Interdisziplinäres KI-Exploratorium: Integrierte Lehre zur verantwortungsvollen Nutzung Künstlicher Intelligenz auf Basis physisch-virtueller Demonstratoren

Es soll ein KI-Exploratorium geschaffen werden, das anhand acht interaktiver Anwendungsfälle (z. B. KI-gestützte Gesichtserkennung) die Vielschichtigkeit von KI darstellt und damit für Studierende direkt erfahrbar macht. Mit Hilfe des KI-Exploratoriums soll gleichzeitig ein neues Lehrformat der Integrierten Lehre etabliert werden, das sich interdisziplinär mit den dargestellten KI-Anwendungen auseinandersetzt. Hierdurch werden Zusammenhänge und insbesondere Zielkonflikte zwischen den beteiligten Disziplinen Informatik, Betriebswirtschaftslehre, Recht und Ethik thematisiert.

Projektpartner: Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) an der Hochschule der Medien Stuttgart
 Kontaktpersonen: Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Jan Doria (doria@hdm-stuttgart.de)

Android

Beantragt und genehmigt wurde ein sehr menschenähnlicher, lebensgroßer Roboter, im Weiteren „Androider Roboter“ genannt, und fünf abstraktere Roboterköpfe. Einsatz und Betrieb eines sol-

chen humanoiden Roboters werfen eine Reihe ethischer Fragen auf, vor allem zum Verhältnis zwischen Mensch und Maschine, zur Gestaltung des Roboters, zum sogenannten „uncanny valley“ und zur menschlichen Handlungsautonomie. Mit dem neu angeschafften Roboter können derartige Fragen in Zukunft am IDE praxisnah in Forschung und Lehre bearbeitet werden. Der Einsatz des Roboters am IDE ist vor allem in den Seminaren der Institutsmitglieder, im Rahmen des Projekts IKID und ggf. weiterer neu eingeworbener Projekte vorgesehen.

Projektpartner: Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI) an der Hochschule der Medien Stuttgart
 Kontaktperson: Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de)

Ethische Beratung für das Forschungsprojekt KARLI – Künstliche Intelligenz für Adaptive, Responsive und Levelkonforme Intelligenz im Fahrzeug der Zukunft

Das Ziel des KARLI-Projekts ist die Entwicklung einer adaptiven, responsiven und levelkonformen Interaktion im Fahrzeug der Zukunft. Dafür werden in KARLI kundenrelevante KI-Funktionen entwickelt, die für unterschiedliche Stufen auf dem Weg zum automatisierten Fahrzeug (Automationslevel) Fahrerzustände erfassen und Interaktionen gestalten. Diese KI-Funktionen werden in KARLI aus empirischen und synthetisch erzeugten Daten entwickelt. Die Daten werden in KARLI so erhoben und verwendet, dass die Projektergebnisse skalierbar auf zukünftig verfügbare Big Data aus Serienfahrzeugen sind. Das Institut für Digitale Ethik übernimmt die ethische Beratung während der Gesamtlaufzeit.

Projektpartner: Continental Automotive GmbH, Ford-Werke GmbH, AUDI AG, INVENSITY GmbH, paragon semvox GmbH, TWT GmbH Science & Innovation, studiokurbos GmbH, Fraunhofer IAO, All-round Team GmbH, Universität Stuttgart IAT, branmatt II legal
 Kontaktpersonen: Prof. Dr. Petra Grimm (grimm@hdm-stuttgart.de), Susanne Kuhnert (kuhnert@hdm-stuttgart.de)

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT INTERACTION DESIGN AND USER EXPERIENCE (IDUX)

Prof. Dr. rer. nat. habil. Arnd Engeln, 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

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

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 erlebten 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. In unserem Interactions-Lab konzipieren und entwickeln wir nutzerzentrierte Prototyp-Applikationen mit Hilfe von Hard- und Softwarelösungen sowie digitalen Medieninhalten, um User-Testing in experimentellen Umgebungen zu ermöglichen.

Im Teilbereich Digital Innovation (verantwortlich: W. Gruel, bis 9/2021) 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 es werden 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, entwickeln wir interaktive Formate, 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 jede Küchenoberfläche zur Medienoberfläche 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 haben wir einen 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.

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

Der Forschungsbereich IDUX soll durch Kooperationen mit Partnern aus der Wissenschaft und der Industrieforschung weiter ausgebaut werden. Derzeit wird an der Entwicklung nachfolgender Forschungsthemen gearbeitet:

- Emotionserkennung: Gemeinsam mit dem Startup TAWNY wird eine mimikbasierte Emotionserkennung in verschiedenen Anwendungen (Werbewirkungsforschung, Fahrsimulation) evaluiert. Im Erfolgsfall ermöglicht das System eine kontinuierliche Erfassung der Entwicklung der emotionalen Befindlichkeit z. B. während der Rezeption eines Werbespots ohne Unterbrechung der Beobachtung oder den Einsatz subjektiver Befragungsverfahren.
- Kognitive Fahrerbeanspruchung durch Infotainmentsysteme: In Kooperation mit Porsche und der Universität Ulm werden im Rahmen des betreuten Dissertationsvorhabens von Nikolai von Janczewski Evaluationsverfahren zur Evaluation kognitiver Beanspruchung in der Fahrzeugumgebung entwickelt und evaluiert.
- Wohlbefinden im Kraftfahrzeug: Ebenfalls in Kooperation mit Porsche und der Universität Ulm werden im Rahmen des betreuten Dissertationsvorhabens von Elena Florez duft- und/oder lichtbasierte Maßnahmen erforscht, um das Wohlbefinden für Fahrer und Fahrgäste während der Fahrt im Auto zu steigern.

- Emotionale Mensch-Fahrzeug-Beziehungen: In Kooperation mit Audi und der Universität Tübingen wird im Rahmen des betreuten Dissertationsvorhabens von Mareike Weber die Entwicklung emotionaler Beziehungen zum Fahrzeug und deren Einflussfaktoren untersucht.
- User Experience und Angebotsakzeptanz: Voraussichtlich in Kooperation mit der Universität Hohenheim werden im Rahmen des betreuten Dissertationsvorhabens von Michaela Teicht die Zusammenhänge zwischen User Experience und Angebotsakzeptanz untersucht. Im Zentrum steht die Frage, wie eng ein subjektives Erleben mit dem angebotsbezogenen Verhalten und der Einstellung korreliert.
- Selbstdarstellung und User Experience: Im Rahmen des betreuten Dissertationsvorhabens von Patricia Haar wird die Rolle und Bedeutung der Selbstdarstellungskomponente (Identität, Image, Selbstwerterhöhung) im Rahmen der User Experience von Angeboten erforscht.
- SmartHealthKitchen: Hierbei geht es um die Exploration von Konzepten wie gesundheitsförderliche Ernährungs- und Betätigungsgewohnheiten mit Hilfe von Digitalen Medien, IoT und KI dem Menschen im Küchenkontext nahegebracht werden können.
- Fliegendes Mediendisplay: Für Outdoor- Werbezwecke und BOS-Einsätze werden drohnenbasierte, fliegende Displays zur Information und Warnung der Bevölkerung sowie zur Instruktion von Einsatzkräften exploriert.
- tecpaze: Entwicklung und Umsetzung eines Digitalwerkstatt-Konzeptes um Innovationen und Gründungsdenken 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 IoT basierten Multimodalen User Interfaces in Form von interaktiven Lichtinstallations-Konzepten und Prototypen im Freien, welche die Motivation für Spaziergänge und Bewegung in Zeiten von Corona für die Bevölkerung steigern sollen.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. rer. nat. habil. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Jürgen Scheible (scheible@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsleuchtturms

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 neu zu gestalten. Im Rahmen von RUMBA wird unter Beteiligung der HdM das Innenraum- wie HMI-Konzept neugestaltet und z. B. ein auf Steer-by-Wire basierendes Bedienkonzept zur Fahrzeugführung in manuellen Fahrphasen entwickelt. Dazu werden z. B. auch die Trajektorienplanung des automatisierten Fahrzeuges hinsichtlich des Sicherheits- und Komfortgefühls des Insassen optimiert sowie Maßnahmen zur Reduktion von Motion Sickness evaluiert. 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 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)

KARLI – „Künstliche Intelligenz für Adaptive, Responsive und Levelkonforme Interaktion im Fahrzeug der Zukunft“

Förderprogramm: „Neue Fahrzeug- und Systemtechnologien“, BMWi

Im Forschungsprojekt KARLI werden KI-Funktionen für unterschiedliche Automationslevels entwickelt. Die HdM verfolgt zu einem das Ziel, in einem nutzerzentrierten Entwicklungsprozess KI-basierte Interaktionskonzepte zu erforschen und zu entwickeln, die in besonderem Maße geeignet sind, levelkonformes Verhalten über verschiedene Automationsstufen hinweg zu fördern. Zum anderen wird ein ELSI-Konzept („Ethical, Legal and Social Implications“) entwickelt und evaluiert, welches die Technikfolgenabschätzung in KI-basierten Entwicklungsprojekten empirisch fundiert. Das Projekt bereichert einerseits das User Experience und Interaction Lab mit der Weiterentwicklung des Fahrsimulators, physiologischer Datenmessung und Eye-Tracking, sowie andererseits unsere Kompetenzen in den Methoden der nutzerzentrierten Produktentwicklung.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Projektpartner: Continental GmbH, Ford AG, Audi AG, TWT GmbH, Invensity GmbH, Allround Team GmbH, Studiokurbos GmbH, Paragon Semvox GmbH, Universität Stuttgart, Fraunhofer IAO, Fraunhofer IOSB

Kontaktperson: Prof. Dr. Arnd Engeln (engeln@hdm-stuttgart.de), <https://projekt-tango-trucks.com/>

Kommunat – EXIST Gründerstipendium – Start-Up Gründungs-Projekt

Förderprogramm: EXIST-Gründerstipendium, Förderprogramm des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz

Im Kommunat Projekt wird ein digitaler Wahlhelfer entwickelt, der Orientierung bei Wahlen bietet, bei denen nicht nur Parteien oder Listen, sondern auch verschiedene Kandidat*innen antreten. Dabei geht es u. a. um die Entwicklung multimodaler User Interfaces und User Experience design.

Kontaktperson: Prof. Dr. Jürgen Scheible (scheible@hdm-stuttgart.de)

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT LEARNING RESEARCH CENTER (LRC)

Prof. Dr. Richard Stang, Prof. Dr. Bernd Schmid-Ruhe, Prof. Dr. Tobias Seidl, Prof. Dr. Frank Thissen, Alexandra Becker

Die Covid-19-Pandemie hat auch 2021 den Bildungsbereich beeinflusst. Das Thema Digitalisierung stand dadurch noch verstärkt auf der Agenda sämtlicher 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, welche durch den Shift from Teaching to Learning geprägt werden. Von Schulen über Hochschulen bis hin zu Weiterbildungseinrichtungen, Bibliotheken und Museen werden neue Lernumgebungen und veränderte Zugänge zur Unterstützung konzipiert.

Die Veränderungen im gesamten Bildungsbereich – vor allem durch die Digitalisierung – haben zu einer erhöhten Sensibilisierung für die Gestaltung von Bildung geführt. In Anbetracht der gesellschaftlichen Herausforderungen rücken die Organisation von Bildungsinstitutionen, die didaktischen und methodischen Konzeptionen, die Rolle der Lehrenden und die Gestaltung von Lern(raum)settings immer stärker in den Mittelpunkt. Von Schulen über Hochschulen bis hin zu Weiterbildungseinrichtungen, von 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:

- aktuelle und zukünftige Herausforderungen
- 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, Lernoptionen entlang der Biographie und methodische Innovationen in den Blick genommen. Ziel der Forschungsarbeit ist es dabei auch immer, übergreifende Konzepte für die Weiterentwicklung von Bildung zu entwickeln.

Der Forschungsschwerpunkt soll in Anbetracht der Bedeutung der Veränderungen im Bildungsbereich und der Nachfrage nach der Expertise weiter ausgebaut werden.

Kontaktpersonen: Alexandra Becker (beckera@hdm-stuttgart.de); Prof. Dr. Bernd Schmid-Ruhe (schmid-ruhe@hdm-stuttgart.de); Prof. Dr. Tobias Seidl (seidl@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de), Prof. Dr. Frank Thissen (thissen@hdm-stuttgart.de)

Projekte des Forschungsleuchtturms

Forschungslabore LearnerLab und Lernwelt an der HdM

Prof. Dr. Richard Stang / Alexandra Becker

Laufzeit: 01.02.2011–31.12.2022

Inhalt: Untersuchung des Nutzungsverhalten von Studierenden in einer flexiblen Lernumgebung.

Forschende Beratung Lernwelten

Prof. Dr. Richard Stang

Laufzeit: 01.04.2012–31.12.2022

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

Lernwelt Hochschule 2030

Prof. Dr. Richard Stang / Alexandra Becker

Laufzeit: 01.04.2020–31.03.2022

Inhalt: 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.

Schulen für die Zukunft gestalten – Wissenschaftliches Gutachten zur Entwicklung von räumlichen Lehr-Lernsettings

Prof. Dr. Frank Thissen / Prof. Dr. Richard Stang

Laufzeit: 01.04.2021–31.12.2021

Inhalt: Die Schulen stehen vor gravierenden Herausforderungen. Im Rahmen des Gutachtens wurden wissenschaftlich fundiert die Perspektiven für Schulen in der Zukunft untersucht.

Das Gebäude als Campus – wissenschaftliches Gutachten für ein neues Lehr- und Forschungsgebäude der TUM München auf dem Bildungscampus Heilbronn

Prof. Dr. Richard Stang / Alexandra Becker

Laufzeit: 01.04.2021–31.10.2021

Inhalt: Im Zentrum des Projekts stand die Untersuchung der Optionen für die Gestaltung eines neuen Lehr- und Forschungsgebäudes.

Die Krise als Innovationschance – Der Umgang der Öffentlichen Bibliotheken in Baden-Württemberg mit der Corona-Krise

Prof. Dr. Tobias Seidl / Prof. Cornelia Vonhof

Laufzeit: 1.3.2020–31.3.2021

Inhalt: Untersuchung der Reaktion öffentlicher Bibliotheken auf die Herausforderung Corona. Aus dem Projekt sind sieben Veröffentlichungen hervorgegangen, die die Ergebnisse dokumentieren und in die Praxis kommunizieren.

Trendreport Bibliotheken in Deutschland

Prof. Dr. Tobias Seidl / Prof. Cornelia Vonhof

Laufzeit: 1.10.2021–31.8.2022

Inhalt: Das Projekt untersucht, welche Erwartungen deutsche Bibliotheken an die Entwicklung der kommen Jahre haben. Konkret: Welche Herausforderungen nehmen sie momentan bzw. für die Jahre 2022/23 wahr? Welche Trends und Entwicklungen werden aus Sicht der Bibliotheken in Deutschland ihre Arbeit in den nächsten fünf Jahren prägen?

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

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT „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 Gäbele, Alexander Henka, Christophe Strobbe, Holger Schmidt, Tobias Ableitner, Thomas Fankhauser, Dr. Verena Kerken

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 ins 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.

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 inten-

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

siv genutzt werden. Das PUX-Lab soll so umgestaltet werden, dass es auch remoteRemote nutzbar ist.

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

Projekte des Forschungsleuchtturms

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.

Promotionskolleg „Digital Media“

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

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 Zugänglichkeit 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.

Ziele des Projekts sind:

- Nutzerzentrierte Mensch-Maschine Interaktionskonzepte und Funktionen in und mit autonomen und geteilten (shared) Fahrzeugen
- Virtuelle Zusammenführung der Einzeltechnologien und -baugruppen
- Virtuelle Darstellung des Gesamtkonzepts mittels moderner Methoden (AR, VR)

Avisierte Resultate:

- Durchgeführte Benutzertests mit Hilfe von entwickelten Persona und User-Stories (basierend auf den nutzerzentrierten Entwicklungsprozess (engl. Human Centered Design Process, HCD))
- Darstellung der Einzelinnovationen in einem virtuellen Gesamtbild („Leuchtturm“)

OxiFlexIT

Die Messung der Blutsauerstoffsättigung spielt in der Medizin eine wichtige Rolle. Der Blutsauerstoffgehalt bestimmt die Leistungsfähigkeit der Muskeln und Organe. Das ist speziell wichtig in folgenden Situationen:

- Bei Arterienverschluss
- Bei Operationen
- In der Reha
- Bei Sportlern

In Krankenhäusern sind Messsysteme für den Blutsauerstoffgehalt inzwischen üblich. Das geschieht über Sensoren, die auf den Finger geklemmt 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 zu wünschen übrig lässt.

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 wiederverwertbaren 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 Ontologie-gesteuert) automatisierte Prozesse erweitert. Die dafür erforderlichen Algorithmen werden in dem Projekt 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 tiefergehende Technologiekenntnisse schnell und einfach mit TAXOPublish erstellen können.

Durch ebenfalls neu zu entwickelnde Annäherungsalgorithmen sollen hochindividuelle Kundeninformationen z. B. aus Webshop-Interaktion automatisiert weiterverwendet werden können. TAXOPublish soll an unterschiedliche Management-Systeme angebunden werden. Dazu sollen bidirektionale Konnektoren entwickelt werden, die Taxonomien aus diesen Systemen auslesen, zusammenführen und die resultierenden großen Datenmengen mit hoher Performance weiterverarbeiten.

moveBW II

Mit dem Forschungsprojekt moveBW wurde die technologische Grundlage für einen intermodalen Mobilitätsassistenten für die Region Stuttgart gelegt. Dieser hat das Ziel, die Mobilität der Bürger in der Region zu optimieren und so den Verkehr zu verstetigen und die Umwelteinflüsse zu reduzieren. Erstmals hat die öffentliche Hand hierbei die Möglichkeit, über eine innovative Anwendung Verkehrsleitstrategien zu erfassen und so den Verkehr direkt und im Sinne eines gemeinschaftlichen Optimums zu beeinflussen. Durch die Vernetzung bestehender Mobilitätsangebote und umfangreiche Entwicklung neuer Funktionen ist eine Systemlandschaft einschließlich Anwenderschnittstellen zu Kommunen und zu den Mobilitätsnutzern entstanden. Aufgrund der vielversprechenden Entwicklung bietet das Verkehrsministerium Baden-Württemberg die Förderung eines Anschlussprojektes an. Ziel des Anschlussprojektes moveBW II ist es, die moveBW-App zu stabilisieren.

Ziele des Projekts sind:

- Ermittlung der Nutzerakzeptanz durch Usability- und User-Experience-Tests auf qualitativer und quantitativer Basis mit echten Nutzern im Labor sowie im Feld
- Ableitung von Optimierungsvorschlägen für die moveBW-App für ein verbessertes und individualisiertes Nutzererlebnis

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.

Ziele des Projekts sind:

- Beratung der Staatlichen Schlösser und Gärten BW zu technischen Aspekten und Aspekten der Barrierefreiheit in der Ausschreibung des Pilotprojekts „Ludwigsburger Schloss“.
- Teilnahme in der Jury zur Auftragsvergabe
- Entwicklungsbegleitende Beratung zu Themen der Barrierefreiheit

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. Yet 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. In pursuit of the vision of mainstreaming accessibility skills, the project has four overall aims. First, to spread best practice examples of how web accessibility can be integrated into higher education ICT curricula. Second, to give higher education institutions the support they need to integrate web accessibility into their ICT curricula.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

Third, to develop training material that will help students apply web accessibility skills in professional contexts. Finally, fourth, to create cross-sector collaborations for the dissemination of the project results.

BioVR – Biologielehre in allen Dimensionen

Viele Schüler*innen lernen nicht mehr mit klassischen Lehrbüchern. Am 04.06.2019 meldete u. a. die Süddeutsche, dass 60 % der Schüler*innen YouTube als Informationsplattform nutzen. Fast die Hälfte der Zwölf- bis 19-Jährigen hält YouTube für wichtig oder sehr wichtig für die Schule [1]. 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 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 (ETAP)

There are a variety of testing approaches for the Web, mobile apps, and other software. They can be characterized along many dimensions. One reason for the current situation of an insufficient level of accessibility on public websites and mobile apps is that current testing approaches are inefficient and require 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.
- What tools are available to support manual testing on various platforms (in particular Web vs. mobile apps)?
- Which steps can be automated, e. g. by harnessing AI?
- How can students be trained on the job of testing, but not to the expense of quality?
- How should test reports look so that they are easy to understand for non-experts?

Hochschul-Initiative Digitale Barrierefreiheit für Alle (SHUFFLE)

Reifegradmodelle dienen dazu, den Zustand einer Organisation, ihrer Prozesse und Strukturen bezüglich spezifischer Qualitätsmerkmale zu bewerten und geeignete Verbesserungen vorzuschlagen. Eines der ersten Reifegradmodelle war das Capability Maturity Model (CMM) des amerikanischen Verteidigungsministeriums (1986), das Software-Entwicklungsprozesse bewertete. SHUFFLE entwickelt und evaluiert in iterativer Form ein Reifegradmodell zur Bewertung und Verbesserung von Prozessen und Strukturen bezüglich digitaler Barrierefreiheit an Hochschulen. Dabei werden u. a. die folgenden Forschungsmethoden eingesetzt:

- Literaturrecherche. Welche relevanten Reifegradmodelle existieren und was können wir daraus verwenden?
- Eigene Benutzerforschung in Form von Umfragen, Interviews, Fokusgruppen.
- Evaluation in Form von prototypischer Anwendung des Reifegradmodells. Wie einfach ist es anzuwenden? Wie exakt kann es messen? Wie relevant sind die empfohlenen Maßnahmen zur Verbesserung des Zustands?
- Iterative Verbesserungen am Prototyp

Die zu messenden Qualitätsmerkmale (Metriken) des SHUFFLE-Reifegradmodells werden im Laufe des Projekts näher bestimmt, insbesondere aus den folgenden Bereichen:

- Digitalisierungsstrategie einer Hochschule
- Studiengänge und ihre Curricula
- Unterstützung von Lehrenden beim Erstellen barrierefreier Lernmaterialien
- Untertitelung und Übersetzung von Lehrveranstaltungen
- Multimodales Lernen im Sinne von Universal Design for Learning
- Bewusstsein für die Bedarfe von Studierenden mit Einschränkungen
- Maßnahmen zur Qualifizierung von Lehrenden und Studierenden
- Barrierefreiheit von Lernplattformen und elektronischen Prüfungen

SHUFFLE ist ein Forschungsprojekt unter der Leitung der Hochschule der Medien, mit den folgenden Verbundpartnern: Universität Bielefeld, Pädagogische Hochschule Heidelberg, Pädagogische Hochschule Freiburg

Im Projekt gibt es mehrere Teilnehmende, die jeweils zu einem ausgewählten Aspekt promovieren. Die Projektergebnisse (Reifegradmodell, Publikationen, Software, sonstige Dokumente) werden der Öffentlichkeit frei und quelloffen zur Verfügung gestellt (meist CC-BY 4.0 Lizenz).

FourWays

Ausführlicher Titel: Blickbasierte Mensch-Computer-Interaktion im mobilen Umfeld durch KI-gestützte Bildanalyse zur Gerätesteuerung anhand der Erfassung und Klassifizierung von Augenbewegungen

Das Projekt FourWays wird vom Förderprogramm „Gründungen: Innovative Start-ups für Mensch-Technik-Interaktion“ gefördert. Die Projektleitung hat die Treye Tech UG, Mannheim. REMEX übernimmt die Rolle der wissenschaftlichen Arbeit und Benutzerforschung.

Die vorherrschende Methode zur Bedienung mobiler Geräte ist die Fingereingabe, durch Touchbedienung oder Knopfdruck. Einige Funktionen sind dabei abhängig von der Verweildauer oder der Bewegungsrichtung von einem oder mehreren Fingern. Die Verwendbarkeit hängt vor allem von der Möglichkeit der Benutzer ab, ihre Finger jederzeit uneingeschränkt einsetzen zu können. Die damit einhergehenden Anforderungen schließen eine große Gruppe von Menschen als potenzielle Nutzer aus, die von der Verwendung profitieren würden, jedoch z. B. aufgrund eingeschränkter Motorik nicht in der Lage sind, solch ein Medium zu nutzen.

FourWays untersucht den Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Android-Geräten mit Hilfe derer Frontkamera als erschwingliche und mobile Alternative zur Eingabe per Touch. Der Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Geräten ist nicht nur für Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen attraktiv. Vielmehr bietet er ein großes Potenzial zur Interaktion zwischen Mensch und Technik in Situationen, in denen verschiedene Gründe den Einsatz der Hände zur Steuerung erschweren oder ausschließen. Blicksteuerung für Assistenzsysteme könnte das Arbeiten erleichtern. Im Mittelpunkt des Vorhabens steht die Entwicklung und Evaluation eines Systems zur kontrollierten Steuerung mobiler Geräte durch Augenbewegungen und die Implementierung eines applikationsübergreifenden Accessibility Services als Middleware für mobile Betriebssysteme. Als Kernkomponenten werden zwei Module entwickelt: (I) eines zur automatischen Extraktion applikationsspezifischer Interaktionspunkte sowie ihrer kontextbezogenen Semantik und Generierung blickgesteuerter Menüs und (II) eines zur Klassifizierung von Augengesten (KI-basiert). Die konkrete Ausgestaltung der Eingabelogik und des Bedienkonzepts soll im interaktiven Entwicklungsprozess unter Berücksichtigung einer optimalen User Experience erarbeitet werden. Dazu wird ein nutzerzentrierter Ansatz verfolgt, der Inspektionen durch Usability-Experten sowie qualitative Benutzertests mit potenziellen Anwendern beinhaltet.

Neben den technischen, rechtlichen und wirtschaftlichen Anforderungen an die Software als Hilfsmittelprodukt soll in einem weiteren Schritt das Potential der Anwendung nicht nur im Bereich Assistive Technologien geprüft werden. Zusätzlich wird die Anwendbarkeit als Assistenzsystem zur Erleichterung manueller Arbeiten oder Möglichkeiten der behindertengerechten Arbeitsplatzgestaltung beispielhaft im Umfeld der Produktion untersucht und konkrete Anwendungsszenarien erarbeitet.

DigiLab4U

Whether due to disability or ageing, many people around the world are depending on assistance in their daily activities. Smarthomes and AAL can provide some technical support at home and thus alleviate the dependence on other persons if – and only if – they accommodate the special needs of these users in interacting with electronic systems by applying the principles of accessible design and personalization.

Students in higher education that are trained in the skills of designing and developing IoT products, including smarthomes, need to know about the principles of accessible design and personalization. This will make their products better usable by persons with disabilities and elderly persons. Moreover, it will often make their products easier to use for all users, including users experiencing a „temporary disability“ such as a broken arm, and users in a „disabling situation“ such as glare on a display due to sunlight.

Digitization in education and research enables new forms of location-independent networking of laboratory infrastructures. This involves mastering technical, organizational, and didactic challenges. A research consortium consisting of the University of Applied Sciences Stuttgart (HFT), the Bremen Institute for Production and Logistics (BIBA), the Institute for Knowledge Media (IWM) of the University of Koblenz-Landau, RWTH Aachen and the University of Parma is meeting these challenges in the project funded by the German Federal Ministry of Education and Research (BMBF).

In PUX4U, the existing PUX-Lab is planned to be augmented as a virtual and remote learning environment for teaching accessible design, personalization and IoT in the context of smarthomes. Furthermore, the PUX-Lab will become remotely accessible for the students to test their smarthome projects.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

FORSCHUNGSSCHWERPUNKT „CREATIVE INDUSTRIES AND MEDIA SOCIETY“ (CREAM)

Prof. Dr. Martin Engstler, Prof. Dr. Uwe Eisenbeis, Viktoria Heinzel, Prof. Dr. Nils Högsdal, Prof. Dr. Christoph Kunz, Prof. Dr. Burkard Michel, Judith Papadopoulou (ab Herbst 2021), Prof. Holger Nohr, Prof. Dr. Lars Rinsdorf, Dr. Hartmut Rösch (ab Herbst 2021)

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. Der Begriff der Kreativität ist dabei eng mit Innovationsprozessen im Intra- und Entrepreneurship verknüpft. 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 2021 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-Kolleginnen und Kollegen verstärkt angestrebt und trägt zur Realisierung des innovativen Master-Angebots der HdM bei.

Weitere Aktivitäten zu Verstärkung der Zukunftsstrategie:

- Ausbau der Zusammenarbeit auf (inter-)nationaler Ebene im Bereich Forschung und Bildung
- Gemeinsame, gezielte Suche und Antragstellung für neue

(Verbund-)Projekte

- Transfer zur Umsetzung von Projektelementen laufender und abgeschlossener Förderprojekte
- Erhöhung der Visibilität des Leuchtturms nach außen und innen
- Weiterentwicklung strategischer Forschungsziele und Antragsstrategie

Für künftige Projektarbeiten sieht der Forschungsleuchtturm vornehmlich folgende Aktivitätsfelder:

Zukunft der Arbeit:

- „New Work“ – neue physische und virtuelle Arbeitsmodelle & Arbeitsorte
- „Future Work Skills“ – neue Kompetenzprofile & Berufsbilder im Kreativbereich
- Gestaltung von Transformationsprozessen
- Methoden und (digitale) Tools zur Vermittlung von Kreativität

Kreativquartiere / Standortentwicklung:

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

Mediatisierung/ Technologie/ Innovation:

- High-Technologies & Medien-Geschäftsmodelle
- Auswirkungen der Technologisierung auf die Kreativbranchen
- Ökonomisierung kreativer Innovationen
- Entrepreneurship Forschung

Kontaktpersonen

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:

Prof. Dr. Uwe Eisenbeis (MW), Prof. Dr. Martin Engstler (WI, Leitung CREAM), Viktoria Heinzel (Wiss. MA), Prof. Dr. Nils Högsdal (MW), Prof. Dr. Christoph Kunz (WI), Prof. Dr. Burkard Michel (WM), Judith Papadopoulou (ID, ab Herbst 2021), Prof. Holger Nohr (WI), Prof. Dr. Lars Rinsdorf (CR), Dr. Hartmut Rösch (Startup Center, ab Herbst 2021)

Projekte des Forschungsleuchtturms

DYNAMO – Dynamiken der Desinformation erkennen und bekämpfen. Teilvorhaben Journalistik: Gestaltung und Verbreitung von Desinformation (2021–2024)

Desinformationsdynamiken verlagern sich heute zunehmend in Messenger-Dienste wie Telegramm. Im Projekt werden daher von einem interdisziplinären Konsortium Strategien und Instrumente entwickelt, um Desinformation unter den aktuellen Bedingungen zu erkennen und bekämpfen. Im Teilvorhaben Journalistik geht es vor allem darum, die inhaltlichen Eigenschaften von Kommunikation und die Verbreitungspraktiken besser zu verstehen. Bezogen auf die Verbreitung von Desinformation identifiziert das Teilvorhaben Journalistik geeignete Startpunkte in den Messenger-Netzwerken. Gleichzeitig rekonstruieren wir die Praktiken von Nutzer*innen bei der Verbreitung von Desinformation mit ethnographischen Methoden: Welche Arten von Desinformation rezipieren und teilen sie auf welchen Kanälen? Parallel untersuchen wir inhaltliche Merkmale von Desinformation, die starke Verbreitungsdynamiken auslösen.

Projektpartner: Fraunhofer SIT (Darmstadt), Universität Duisburg-Essen, Universität Kassel

Kontaktperson: Prof. Dr. Lars Rinsdorf (rinsdorf@hdm-stuttgart.de)

„TICON – Teaching Creativity online“ (2021–2023)

Das Erasmus+ Projekt TICON verfolgt das Hauptziel, Hindernisse im Einsatz von Kreativitätsmethoden während der Online-Lehre im MINT-Bereich der höheren Bildung zu identifizieren und zu überwinden. Lehrenden soll theoretisches Wissen und praktische Fähigkeiten vermittelt werden, damit diese Kreativitätsmethoden für ihre Vorlesung einsetzen können. Dies soll die Gestaltung ihrer Vorlesung und das Lehren ihres Vorlesungsthemas in online und hybriden Vorlesungen verbessern. Mit dem Einsatz von Kreativitätsmethoden, während der Online-Lehre ergeben sich auch Vorteile für Studierende, welches das sekundäre Ziel von TICON darstellt. Als Hauptergebnis soll eine digitale Lernplattform entstehen, welche mittels eines innovativen und pädagogisch evaluierten Curriculums dieses Wissen vermittelt.

Projektpartner: Syddansk Universitet (SDU), Dänemark, EGE University, Türkei, Hochschule der Medien, Deutschland, National University of Ireland Galway, Irland, Eolas S. L., Spanien

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Christoph Kunz (kunz@hdm-stuttgart.de), B.Sc. Jana Jessica Beer (beer@hdm-stuttgart.de)

Gründermotor (2021–2023)

Gründermotor wurde 2018 durch die Landesregierung Baden-Württemberg, Vector Informatik, die Universität Stuttgart sowie Pioniergeist initiiert und im inneren Kreis durch FESTO, STIHL sowie die Hochschule der Medien Stuttgart komplettiert. Im Zentrum aller Aktivitäten steht der Aufbau skalierbarer Startups als Grundlage des Mittelstands von morgen. Gründermotor identifiziert themen- und hochschulübergreifend die vielversprechendsten Teams und Talente, um sie gemeinsam mit seinen über 100 Partnern zu nachhaltigem Wachstum zu entwickeln. Gründermotor ist Teil der Landeskampagne Start-up BW. Im Rahmen des Projektes wurde gemeinsam mit dem Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung der Universität Stuttgart-Stuttgart (Lehrstuhl Prof. Dr. Alexander Brem) eine umfassende Begleitforschung aufgesetzt, welche u. a. folgenden Aspekte abdeckt: Gründungsabsichten von Studierenden und Absolventen nach Arten der Geschäftsideen und Geschäftsmodelle, Gestaltungsfaktoren und Erfolgsfaktoren in der Förderung von Startups aus Hochschulen heraus, Weiterentwicklung der Entrepreneurship Education und Anforderungen an das Startup Ökosystem in Baden-Württemberg. Das Projektbudget liegt deutlich höher, angegeben wurde hier die durch June Nardiello und Piet Kleeßen mit Prof. Dr. Nils Högsdal erbrachte Begleitforschung.

Projektpartner: Mitarbeiter:innen der Gründermotor GmbH & Co. KG, Universität Stuttgart

Kontaktperson: Prof. Dr. Nils Högsdal (hoegsdal@hdm-stuttgart.de)

Machbarkeitsstudie zur Förderung von Qualität und Vielfalt publizistischer Angebote (2021–2022)

Im Auftrag der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) explorieren wir die Möglichkeiten, ein vielfältiges und qualitatives publizistisches Angebot in Baden-Württemberg zu fördern. Untersucht werden Bedarfe und Fördermöglichkeiten bei etablierten Medienunternehmen und neuen Formaten in den sozialen Medien sowie bezogen auf Innovationsförderung im journalistischen Bereich, das Potenzial von Medienlaboren und neue Formen der Zusammenarbeit zwischen privaten und öffentlichen Akteur*innen. Besonderes Augenmerk gilt der förderrechtskonformen Ausgestaltung von Handlungsvorschlägen.

Projektpartner: DHBW CAS (Prof. Dr. Boris Kühnle)

Kontaktperson: Prof. Dr. Lars Rinsdorf (rinsdorf@hdm-stuttgart.de)

„KUBUZZ Kultur Business Zukunft“ (2021–2022)

Mit „KUBUZZ Kultur Business Zukunft“ baut die HdM ein agiles Weiterbildungs- und Coachingprogramm für freie Künstler*innen und Kulturschaffende in Baden-Württemberg auf. Das Projekt findet im Verbund mit sechs weiteren Partnern statt und wird von Mitteln des Europäischen Sozialfonds (ESF) getragen. In

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

kostenfreien Seminaren, Workshops, Einzelberatungen und durch (digitale) Selbstlernmaterialien können Künstler*innen und Kulturschaffende ihre Kompetenzen insbesondere in den Bereichen Management, Marketing und Finanzen ausbauen. Hierfür werden neue, auf die Bedarfe und Wünsche der Zielgruppe zugeschnittene Formate entwickelt und mit Weiterbildungsangeboten zahlreicher anderer Partnerinstitutionen verknüpft. Das Programm ist spartenübergreifend, setzt aber Themenschwerpunkte für die Sparten Bildende Künste, Darstellende Künste, Design/An-gewandte Künste, Film/Medien, Musik und Wort. Die Angebote finden sowohl digital unter www.kubuzz.de als auch vor Ort an verschiedenen Standorten in Baden-Württemberg statt. Ziel ist es, die Kunst- und Kulturschaffenden in ihrer Selbstständig-keit zu stärken und ihre soziale und finanzielle Lage zu ver-bessern. Außerdem dient das Projekt als Plattform zur Vernetzung und zum Austausch zwischen den Teilnehmenden. Das Projekt befindet sich derzeit am Ende Konzeptionsphase, erste Angebote starten ab Januar 2022 werden bis zum Projektende 31. Dezember 2022 weiter ausgebaut und dem Markt angepasst.

Projektpartner: Verbundprojekt mit Institut für Kulturmanage-ment/ Ludwigsburg, Kunstbüro der Kunststiftung B-W, Staatliche Musikhochschulen des Landes, Popakademie B-W, Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, Kompetenzzentrum für Kulturelle Bildung und Vermittlung B-W
Kontaktperson: Prof. Dr. Christoph Kunz (kunz@hdm-stuttgart.de); Dipl.-Ing. (FH) Andreas Sokol (sokol@hdm-stuttgart.de)

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

Das EU-INTERREG-Projekts „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 Forschungs-leuchtturms 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, Wirtschaftsförde-rung Herrenberg
Kontaktpersonen: Prof. Dr. Martin Engstler (engstler@hdm-stuttgart.de), M. A. Viktoria Heinzel (heinzel@hdm-stuttgart.de), Dr. Harmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de)

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

Inhalt des Forschungsprojekts ist die Untersuchung von Tech-nologie-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 Wertschöpfungs-bereichen Konzeption, Produktion und Vermarktung ergeben sich zum einen Chancen für Medienunternehmen, auf der Basis neuer technologischer Entwicklungen, ihr Geschäftsmodell anzu-passen und/oder gänzlich neue Geschäftsmodelle zu entwickeln. Auf der anderen Seite machen neue Technologien Anpassungen im/des Geschäftsmodells notwendig.

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

Abgeschlossene Projekte (2020)

„StartUpLab@FH“ – Entwicklung eines Makerspace an der Hochschule der Medien (2020–2021–2024)

„StartUpLab@FH“ untersucht die Optionen zur Einrichtung und den Betrieb von Forschungs-Freiräumen mit dem Ziel, notwen-dige Strukturen zu schaffen und die interne Vernetzung aller Akteure bezüglich der individuellen Förderung von unternehmeri-schem Denken, Transfer und der Unternehmensgründung an den Fachhochschulen zu stärken. Hierbei geht es um die Erprobung neuer Formate und deren Evaluation. Eine wissenschaftliche Begleitforschung mit Publikationen soll aufzeigen, wie kreative Akteure besondere Freiräume für das Experimentieren, Validieren und Testen von innovativen Ideen nutzen und Handlungsemp-fehlungen generieren.

Das Vorhaben wird mit 435.000 EUR vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und hat im Juli 2020 gestartet.

Kontaktpersonen: Prof. Dr. Nils Högsdal (hoegsdal@hdm-stuttgart.de), Dr. Hartmut Rösch (roesch@hdm-stuttgart.de), Dipl. Bibl. Erik Friedling (friedling@hdm-stuttgart.de)

Abgeschlossene Projekte (2021)

„Evisioning Unity – Frames in der Berichterstattung über die nationale Einheit in der südkoreanischen und deutschen Presse.“ (2018–2021)

Im Projekt „Evisioning Unity“ untersuchen wir vergleichend die Wahrnehmung der deutschen Vereinigung vor 30 Jahren und

der aktuellen Bemühungen um Frieden und Einheit auf der koreanischen Halbinsel in der deutschen und südkoreanischen Qualitätspresse. Dabei vergleichen wir jeweils synchron die deutsche und koreanische Berichterstattung in den Zeiträumen 1989–1991 sowie 2018–2020 und diachron die Berichterstattung über beide Zeiträume. Ziel der qualitativen Inhaltsanalyse von Süddeutscher Zeitung, Frankfurter Allgemeine, Dong-A und Hankyore ist insbesondere die Identifikation von Frames, die die Berichterstattung in eher liberal und eher konservativ ausgerichteten Medien prägen.

Gefördert wird das Projekt aus Mitteln des DAAD und des National Research Fund der Republik Korea.

Projektpartner: Tongmyong Universität/ Busan, TH Köln

Kontaktperson: Prof. Dr. Lars Rinsdorf (rinsdorf@hdm-stuttgart.de)

INFORMATION EXPERIENCE DESIGN RESEARCH GROUP (IXD)

Prof. Dr. Burmester, Prof. Dr. Mangold (bis Herbst 2021), Prof. Dr. Papadopoulos (bis Herbst 2021), Prof. Tille, Dr. Magdalena Laib, Christina Haspel, Manuel Kulzer, Amelie Busstorf, Patrizia Schiffrer, Anika Spohrer, 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 Mediennutzung 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 Mensch-Computer-Interaktion und Embodied Design in IXD bearbeitet.

Mit dem Eintritt des Ruhestandes von Prof. Dr. Mangold fand eine Umstrukturierung statt. Der Schwerpunkt Embodied Design von Prof. Dr. Papadopoulos schließt sich ab Herbst 2021 dem Forschungsschwerpunkt Creative Industries & Media Society (CREAM) an.

Mensch-Computer-Interaktion:

Die Forschung zu positiver User Experience (UX) und deren Ausprägungen hinsichtlich Interaction Design, Interface Design und Information 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.

Die Forschungsarbeiten der Information Experience Design Research Group (IXD) konnten sich seit dem Jahr 2014 außerordentlich positiv entwickeln. Das laufende Projekt Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability 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.

Weitere Prozesse, Methoden und Instrumente für das Design für positive Erlebnisse bei der Nutzung interaktiver, dynamischer und statischer Medien wurden entwickelt und erforscht, 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.

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

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.

Derzeit werden Anträge zu einem Mittelstand-Digital Zentren kombiniert mit dem KI-Trainer-Programm des BMWK bearbeitet, die Anfang des Jahres 2022 eingereicht werden. Der Fokus soll hier auf menschenzentrierte Digitalisierung und UUX in der Gesundheitswirtschaft gelegt werden. Weiterhin wurde die Skizze zu VertiKKA2 (Verstetigungsphase) – Ressourceneffiziente Stadtquartiere für die Zukunft“ – eingereicht, die dem BMBF zur Begutachtung vorliegt.

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 (Gebrauchstauglichkeit) 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.

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. 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.

Gefördert wird das Projekt Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Usability im Rahmen des Förderschwerpunktes Mittelstand-Digital des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klima (BMWK) und wurde bis November 2022 verlängert.

Projektpartner: Fraunhofer für Arbeitswirtschaft und Organisation (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)

ELSI-SAT Health & Care

Das Projekt ELSI-SAT Health & Care wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert und startete im Oktober 2021 und endet im Juni 2023. Aufbauend auf einem Vorgängerprojekt wird in ELSI-SAT Health & Care ein Werkzeug für Forschungsantragsteller im Forschungsbereich Gesundheit und Pflege zur Beurteilung und Reflexion der Umsetzung ethischer Prinzipien in Forschungsprojekten. IXD hat die Aufgabe, die Nutzung dieses Werkzeugs für den Nutzungskontext der Antragstellung von Forschungsprojekten zu optimieren und Konzepte zur Förderung positiven Erlebens bei der Nutzung des Werkzeugs zu entwickeln.

Projektpartner: Forschungsgruppen Information Experience Design Research Group (IXD) und Institut für Digitale Ethik (IDE) der Hochschule der Medien und Cologne Center for Ethics, Rights, Economics and Social Sciences of Health („CERES“) der Universität zu Köln.
Kontaktperson: Prof. Dr. Michael Burmester (burmester@hdm-stuttgart.de)

Bildungsraum Digital (BIRD)

In dem Projekt BIRD wird eine Bildungsplattform entwickelt. Ziel des Konsortialpilotprojekts BIRD („Bildungsraum Digital“) ist es, bundesweit bestehende und neue Bildungsportale sowie digitale Lehr-, Lern- und Serviceangebote über eine Plattform zu verknüpfen. Dabei werden alle Bildungssektoren wie Schulen, Hochschulen, berufliche Bildung, Weiter- und Erwachsenenbildung integriert. Das Projekt wird im Rahmen der Initiative „Digitale Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert und unterliegt der Leitung durch die Universität Potsdam. Das Projekt startete im Sommer 2021 und IXD ist seit dem Herbst/Winter 2021 in den Arbeitspaketen vertreten. Langfristig sollen einzelne Anwendungs-Komponenten so vernetzt werden, sodass ein „Ökosystem“ aus voneinander unabhängigen Bildungsdiensten entsteht. Im Mittelpunkt befinden sich alle Bürger als lebenslang Lernende, die mithilfe dieser Bildungsplattform auf ihren individuellen Bildungswegen begleitet und

unterstützt werden. Sie werden digital so ausgestattet, dass sie alle relevanten Bildungsangebote einfach nutzen, sich selbstständig vernetzen und mit anderen Lernenden zusammenarbeiten können. Der Zugang zu und die soziale Teilhabe an Bildung wird somit erleichtert.

Projektpartner: Universität Potsdam (UP), Deutscher Akademischer Austauschdienst e. V. (DAAD), Technische Universität Berlin (TUB), Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung mbH Göttingen (GWDG), Otto-von-Guericke- Universität Magdeburg (OVGU), Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V. (g.a.s.t.), edu-sharing e. V. (es), Bündnis für Bildung e. V. (BfB), MathPlan GmbH (MP).
Kontaktperson: Prof. Ralph Tille (tille@hdm-stuttgart.de)

2. ALLGEMEINE ENTWICKLUNG DER HDM

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGS- PROJEKTEN DER KATEGORIE 1

Das folgende Kapitel listet die im Kalenderjahr 2021 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 135 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	MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZZENTRUM USABILITY	42	3.25	DIGITALDIALOG 21	66
3.2	PERCEIVED VALUE	43	3.26	REHALITY GAMES	67
3.3	USABILITY-TEST DER UMWELTPLATTFORM	44	3.27	VIRTUELLE UMWELTEN IN DER UNTERRICHTS-FORSCHUNG: CHANCEN UND GRENZEN FÜR DAS VERSTÄNDNIS VON LEHR- UND LERNPROZESSEN - (3. TRANCHE)	68
3.4	CAIUS VORPROJEKT	45	3.28	BIOPROTECT	69
3.5	CONSEQUENCES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR URBAN SOCIETIES	46	3.29	ENTWICKLUNG EINER PILOTANLAGE FÜR BIOGENEN STYROPORERSATZ	70
3.6	DEUTSCHE WELLE: ONLINE STRUKTURANALYSE VI	47	3.30	ECM-INDUSTRIE	71
3.7	FID JUDAICA II	48	3.31	ERPROBUNG DIGITALES STARTUP COMMUNITY MANAGEMENT	72
3.8	VARIABLE DETECTION, INTERLINKING AND SUMMARISATION	49	3.32	GRÜNDERMOTOR - PLATTFORM FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATION BEGLEITFORSCHUNG	73
3.9	KARLI	50	3.33	STARTUPLAB MAKERSPACES	74
3.10	RUMBA	51	3.34	3D BELEUCHTUNGSSTRUKTUREN	75
3.11	CINEMA	52	3.35	3D SENSORIK-AKTORIK	76
3.12	BEWERTUNG VON INNOVATIVEN VERFAHREN ZUR GEWINNUNG VON PFLANZENFASERN IN REGIONALER WERTSCHÖPFUNG ZUR OPTIMIERUNG DER BIOGAS-VERFAHRENSKETTE	53	3.36	BEWELL	77
3.13	ENTWICKLUNG VON MATERIALIEN AUS NATURFASERN MIT MULTIFUNKTIONALEN EIGENSCHAFTEN ZUR SUBSTITUTION VON KUNSTSTOFFEN	54	3.37	DIREKT ARENA2036	78
3.14	NIR BEWERTUNG DER FASEREIGENSCHAFTEN VON DURCHWACHSENER SILPHIE ALS NACHHALTIGER ROHSTOFF FÜR DIE PAPIERPRODUKTION	55	3.38	OXIFLEXIT	79
3.15	PULPWAVE – DURCH MIKROWELLEN-TROCKNUNG OPTIMIERTE VERFAHREN ZUR PAPIER- UND PACKMITTELPRODUKTION AUS EINJAHRESPFLANZEN UND BIOLOGISCHEN ABFÄLLEN	56	3.39	SKILLS FOR PAPER AND PRINT NEXT GENERATIONS ("PRINT YOUR FUTURE")	80
3.16	REGIONALE INNOVATIONSPARTNERSCHAFT FÜR DIE INNOVATIVE UND HOCHWERTIGE NUTZUNG VON LAUBHOLZ UND LIGNOZELLULOSE	57	3.40	TESTDRUCKE	81
3.17	ENTSORGUNGS APP PRODUKTION	58	3.41	ELSI-SAT HEALTH & CARE	82
3.18	FLEXCAR (ARENA 2036)	59	3.42	IKID: INTERDISZIPLINÄRES KI-EXPLORATORIUM	83
3.19	MOBILE APPLICATIONS	60	3.43	ENTWICKLUNG EINES DYNAMISCHEN WISSENSAS-SISTENTEN (EXXAKT)	84
3.20	MOBILES PROJEKT	61	3.44	KUBUZZ - KULTUR BUSINESS ZUKUNFT	85
3.21	MODI PROJEKTE	62	3.45	DATA LITERACY FÜR DEN MITTELSTAND	86
3.22	GAMES ALS UNTERRICHTSFACH AN SCHULEN	63	3.46	DOKIQ	87
3.23	GAMES VON SCHÜLERN FÜR SCHÜLER	64	3.47	METAPHERNANALYSE IM DISKURS LUXUS UND NACHHALTIGKEIT	88
3.24	ADVANCED IMAGING CINEMATOGRAPHY HDR	65	3.48	JAPANESE VISUAL MEDIA GRAPH	89

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

NR.	PROJEKTTITEL	Seite	NR.	PROJEKTTITEL	Seite
3.49	HÖLDERLINS ECHO VR	90	3.62	DRUCKVERSUCHE	103
3.50	DYNAMIKEN DER DESINFORMATION ERKENNEN UND BEKÄMPFEN (DYNAMO)	91	3.63	DRUCKVERSUCHE ZU POLYMEREN TIEFDRUCK-FORMOBERFLÄCHEN	104
3.51	MACHBARKEITSSSTUDIE ZU QUALITÄT UND VIELFALT	92	3.64	NEUARTIGE FUNKTIONSBESCHICHTUNGEN FÜR DIE UMWELTFREUNDLICHE, ENERGIEEFFIZIENTE TIEFDRUCKFORMERSTELLUNG	105
3.52	E-PAPER – NUTZUNG MOTORPRESSE STUTTGART	93	3.65	SPIELPRODUKTION	106
3.53	ZUKUNFT DER (LOKALEN) ZEITUNG	94	3.66	BERATUNG SCHLÖSSER BW	107
3.54	WHAT CAN AI DO FOR ME	95	3.67	BGMVITAL	108
3.55	FORSCHENDE BERATUNG LERNWELTEN	96	3.68	BGMVITAL - TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	109
3.56	LERNWELT HOCHSCHULE 2030	97	3.69	BIOVR	110
3.57	ENTWICKLUNG EINES DIGITALISIERUNGSKONZEPTS ZUR UMSETZUNG DER MARKETING- UND VERTRIEBSSTRATEGIE	98	3.70	DIGITLAB4U	111
3.58	UI/UX-KONZEPTION/-DESIGN: USER JOURNEY DEVELOPMENT	99	3.71	EFFIZIENTE TESTANSÄTZE FÜR DIGITALE BARRIEREFREIHEIT (ETAP)	112
3.59	WISSENSCHAFTLICHE ENTWICKLUNG EINES LERNERPORTALS (UX-KONZEPTION)	100	3.72	FOURWAYS	113
3.60	MERLIN - MIXED-REALITY-SCHULUNG ZUR VERMITTLUNG DER VORTEILE UND BESONDERHEITEN DER HOLZBAUWEISE	101	3.73	SHUFFLE	114
3.61	ORGANISATIONSENTWICKLUNG FÜR BIBLIOTHEKEN	102			

3.1. MITTELSTAND 4.0 KOMPETENZZENTRUM USABILITY

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 1/2021	
Projektnummer HdM	3036SFTF
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitle deutsch	Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Usability und User Experience
Mittelgeber	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
Name des Förderprogramms	Mittelstand-Digital
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	1.550.517,45 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	441.135,23 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	58.8
Projektbeginn	01.12.2017
Projektlaufzeit in Monaten	60
voraussichtliches Projektende	30.11.2022
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	Kretzschmar, Oliver, Dr.-Ing.
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.2. PERCEIVED VALUE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 2/2021	
Projektnummer HdM	-
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitel deutsch	Perceived Value
Projekttitel englisch	-
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Human-Computer Interaction
Mittelgeber	Siemens AG T RDA SSI UXD-DE, München
Name des Förderprogramms	Forschungsauftrag
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	33.829,05 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	28.427,77 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.2
Projektbeginn	11.07.2021
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	10.11.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	-
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	-
Projektbeschreibung deutsch	In industriellen Kontexten werden Entscheidungen zur Entwicklung von Produkten von den entsprechenden Entscheidenden im Bereich des Managements bei Siemens (Product Manager, Product Owner) getroffen. Über den Kauf der Produkte entscheiden bei den Kunden die einkaufenden Personen. Beiden ist zu eigen, dass sie in der Regel nicht zu den Nutzenden gehören und nur eine sehr indirekte Sicht auf die User Experience und subjektive Perspektive der Nutzenden haben. Die entscheidenden Personen bilden auf der Basis von Informationen zu einem Produkt einen wahrgenommenen Wert des Produktes, der die Grundlage für die jeweiligen Entscheidungen ist. Zu diesen Informationen gehören Wirkungen, die Usability oder positive User Experience bei den Nutzenden erzeugen. So kann Usability beispielsweise die Produktivität der Arbeit erhöhen und positive User Experience die Kreativität des Problemlösens. Die Frage ist nun, ob diese Wirkungen den wahrgenommenen Wert eines Produktes erhöhen und bei Managementfragestellungen Entscheidungen für Usability und User Experience Maßnahmen während der Entwicklung oder bei einkaufenden Personen die Kaufentscheidungen positiv beeinflussen.
Projektbeschreibung englisch	-
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: burmester@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3101
Stellvertretender Ansprechpartner	Christina Haspel; E-Mail: haspel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3139
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Perceived Value, User Experience, Usability
Schlagwörter englisch	Perceived Value, User Experience, Usability
URL/Homepage zum Projekt	-

3.3. USABILITY-TEST DER UMWELTPLATTFORM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 3/2021	
Projektnummer HdM	5058SPTP
Projektleiter	Burmester, Michael, Dr.
Projekttitle deutsch	Usability-Test der Umweltplattform
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Usability Engineering
Mittelgeber	Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft Abteilung 7 – Naturschutz Referat 71 – Grundsatzfragen, Verwaltung und Recht
Name des Förderprogramms	Auftrag
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	26.566,86 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	12.599,73 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.8
Projektbeginn	10.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	09.07.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Für das Umweltministerium Baden-Württemberg wurde ein Usability-Test einer in Entwicklung befindlichen internen Mitarbeiter-Wissensplattform durch die HdM ausgeführt. Innerhalb dieser Nutzerstudien sollte untersucht werden, ob die Nutzergruppen unterschiedliche Szenarien auf der Wissensplattform erfolgreich durchlaufen können. Es wurde ermittelt, wie die Nutzergruppe bei der Bearbeitung der Szenarien vorgeht und welche besonderen Wünsche sie an die Wissensplattform hat. Ziel des Tests war das Auffinden und Beschreiben von Usability-Problemen sowie das Erstellen von Verbesserungsvorschlägen für die Probleme.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: burmester@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3101
Stellvertretender Ansprechpartner	Christina Haspel; E-Mail: haspel@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3139
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Usability Test, Wissensplattform, Umweltministerium BW
Schlagwörter englisch	Usability Test, Knowledge Platform, Ministry of the Environment
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.4. CAIUS VORPROJEKT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 4/2021	
Projektnummer HdM	3052
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitle deutsch	CAIUS Vorprojekt
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaften, Sozialwissenschaften, Informatik
Mittelgeber	Volkswagenstiftung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	129.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	21.831,25 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	4.0
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Universität Mannheim (Heiner Stuckenschmidt, Frauke Kreuter)
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Pfeffer, Magnus
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Rahmen dieses Planning Grants der Volkswagenstiftung wurden Fragestellungen rund um das Thema Fairness und KI im Smartcity-Kontext untersucht. Die Ergebnisse flossen in die Ausarbeitung des Vollantrags "Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies", nähere Informationen siehe dort.
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	–

3.5. CONSEQUENCES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR URBAN SOCIETIES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 5/2021	
Projektnummer HdM	3069
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitel deutsch	Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaften, Sozialwissenschaften, Informatik
Mittelgeber	Volkswagen Stiftung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	398.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	49.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	9.0
Projektbeginn	01.04.2021
Projektlaufzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	31.03.2025
Status der FH im Projekt	Koordinator
Projektpartner	Universität Mannheim (Heiner Stuckenschmidt, Frauke Kreuter, Christoph Kern, Ruben Bach)
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Pfeffer, Magnus
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt CAIUS untersuchen wir mittels agentenbasierter Simulation die Auswirkungen von KI-Systemen auf die Gesellschaft. Dazu werden empirisch-sozialwissenschaftlich Parameter für die Simulation bestimmt und Metriken für die Bewertung von Fairness entwickelt. Die Simulation wird genutzt, um KI-Systeme zu trainieren und einzusetzen. Im weiteren Verlauf des Projekts werden KI-Systeme erforscht, die das Gesamtsystem aus KI und Simulation über eine an der Fairness der Entscheidungen ausgerichteten Zielfunktion steuert.
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	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.6. DEUTSCHE WELLE: ONLINE STRUKTURANALYSE IN DER LEHRE VI

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 6/2021	
Projektnummer HdM	3003SPTP
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitle deutsch	Deutsche Welle: Online Strukturanalyse in der Lehre VI
Projekttitle 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	28.499,58 €
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	In Zusammenarbeit mit der Deutschen Welle entwickeln und untersuchen wir Verfahren zur Datenanalyse der Besucherströme auf der Website der Deutschen Welle. Unterschiedliche Forschungsfragen spielen dabei eine Rolle, z. B. inwiefern sich Aussagen auf Websites von Mitbewerbern übertragen lassen, indem die Seiten selbst beobachtet werden, aber natürlich der Zugang zu den Besucherdaten nicht vorhanden ist. Aus den Projektergebnissen werden unter anderem auch Case Studies entwickelt, die in der Lehre, insbesondere im Projektbereich, zum Einsatz kommen.
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	–

3.7. FID JUDAICA II

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 7/2021	
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	99.064,00 €
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 von Verfahren zur Integration heterogener, insbesondere auch unstrukturierter Daten in einem KnowledgeGraph. Im Zentrum stehen Fragen zur Verbesserung des Zugangs zu historischen Texten und zu verteilten, wenig erschlossenen, Datenquellen. Das Projekt ist eingebettet in den Fachinformationsdienstes (FID) Jüdische Studien, der von der Universitätsbibliothek Frankfurt entwickelt wird. Der FID Jüdische Studien schafft ein leistungsstarkes System der Informationsvermittlung und einen besseren Zugang zu wissenschaftlichen Ressourcen.
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.8. VARIABLE DETECTION, INTERLINKING AND SUMMARISATION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 8/2021	
Projektnummer HdM	3071
Projektleiter	Eckert, Kai, Dr.
Projekttitle deutsch	Variable Detection, Interlinking and Summarisation
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Informationswissenschaften, Sozialwissenschaften, Informatik
Mittelgeber	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)
Name des Förderprogramms	DFG LIS
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	282.340,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	9.516,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	4.0
Projektbeginn	01.09.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.08.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Universität Mannheim (Simone Ponzetto); GESIS (Philipp Mayr); Fraunhofer ISI (Henning Kroll)
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Pfeffer, Magnus
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Sozialwissenschaftliche Studien und Erhebungen werden oft thematisch breit gefächert durchgeführt und decken viele sehr unterschiedliche Fragestellungen ab (Studienvariablen). Wissenschaftlicher Output ist mit den zugrunde liegenden Studien aber allenfalls auf Ebene der Studien verknüpft. Im Projekt VADIS werden daher Verfahren entwickelt, um eine tiefergehende Verknüpfung auf Ebene der Variablen zu erreichen. Im weiteren Verlauf werden Verfahren zur automatischen Textgenerierung mit tiefen neuronalen Netzen untersucht, um Zusammenfassungen der Forschungsergebnisse und Beschreibungen der Studienvariablen zu generieren.
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	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.9. KARLI

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 9/2021	
Projektnummer HdM	2200SFTF
Projektleiter	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.
Projekttitle deutsch	KARLI
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience und nutzerzentrierte Angebotsentwicklung
Mittelgeber	BMW i
Name des Förderprogramms	BMW i - Künstliche Intelligenz als Schlüsseltechnologie für das Fahrzeug der Zukunft
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	833.888,69 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	47.133,58 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	7.2
Projektbeginn	01.07.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.06.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Continental; Ford; Audi; TWT; Invensity; Fraunhofer IOSB; Fraunhofer IAO; Allroundteam; Studiokurbos; Paragon; Universität Stuttgart
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Grimm, Petra, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Förderung levelkonformen Verhaltens und Entwicklung eines ELSI-Konzepts für KI-basierte Automation. Die forschungsleitende Hypothese ist, dass KI-basierte Fahrer-Fahrzeugzustandsmodelle die notwendige Güte und Robustheit erreichen, um multilevelfähige automatisierte Fahrzeuge durch situationsadaptive Mensch-Maschine Interaktionen zu ermöglichen. Diese Modelle setzen BigData aus dem Fahrzeuginnenraum voraus, wobei KARLI die Anforderungen an diese BigData aufgrund von Small2Big Datenerhebungen bereits heute definieren kann. Im Lösungsansatz von KARLI wird untersucht, wie KI-Verfahren durch weniger strukturierte, aber große und multisensorische Datenmengen (BigData), besser für den realen Einsatz trainiert werden können. Das Vorgehen ist dabei, zuerst einen relativ kleinen, manuell gelabelten Datensatz zu nutzen, diesen dann aber während der Projektlaufzeit stetig mit weniger- oder ungelabelten Daten aus realen Situationen zu erweitern.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engeln@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2695
Stellvertretender Ansprechpartner	Marlis Fleischmann; E-Mail: fleischmann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2515
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.10. RUMBA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 10/2021	
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	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
Name des Förderprogramms	Fachprogramm
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	901.976,76 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	188.822,29 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	28.2
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	Beim vollautomatisierten Fahren 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 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 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.: –
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	–

3.11. CINEMA

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 11/2021	
Projektnummer HdM	2-163SFTF
Projektleiter	Engstler, Martin, Dr.
Projekttitle deutsch	CINEMA
Projekttitle 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	53.892,67 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
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, NGO; Stuttgart Region Economic Development Corporation u. a.
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	EU (Donauraum)
Projektbeschreibung deutsch	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. Es wird an wissenschaftlich fundierten Konzepten zur Wiederbelebung von Innenstädten geforscht. Kreative Raumnutzungsformate werden untersucht und analytische Methoden und gestaltungsorientierte Instrumente zur Revitalisierung von Leerständen in urbanen Räumen werden entwickelt. Das Forschungsteam CREAM agiert hierbei als wissenschaftlicher Know-how-Träger für innovative Raum- und Arbeitsformate in der Kultur- und Kreativwirtschaft und ist für die methodengestützte Entwicklung von kreativen Instrumenten zum Einsatz in urbanen Revitalisierungsprojekten verantwortlich. Die Durchführung qualitativer als auch quantitativer Studien ist fester Bestandteil des Forschungsansatzes. Das Startup-Center der HdM berät ergänzend zu spezifischen Kooperationsmodellen von und mit Kreativakteuren.
Projektbeschreibung englisch	-
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: engstler@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3172
Stellvertretender Ansprechpartner	Viktoria Heinzel; E-Mail: heinzel@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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.12. BEWERTUNG VON INNOVATIVEN VERFAHREN ZUR GEWINNUNG VON PFLANZENFASERN IN REGIONALER WERTSCHÖPFUNG ZUR OPTIMIERUNG DER BIOGAS-VERFAHRENSKETTE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 12/2021	
Projektnummer HdM	1-019 SFTF
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	MLR Staatshaushaltsplan
Name des Förderprogramms	Bioökonomie BW
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	29.830,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	14.830,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	4.0
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 Produktionsstandorte. 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	–

3.13. ENTWICKLUNG VON MATERIALIEN AUS NATURFASERN MIT MULTIFUNKTIONALEN EIGENSCHAFTEN ZUR SUBSTITUTION VON KUNSTSTOFFEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 13/2021	
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 Verbraucherschutz Baden-Württemberg
Name des Förderprogramms	Landesstrategie Nachhaltige Bioökonomie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	878.988,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	419.759,91 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	9,5
Projektbeginn	01.12.2020
Projektlauzeit 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	Baden-Württemberg
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	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.14. NIR BEWERTUNG DER FASEREIGENSCHAFTEN VON DURCHWACHSENER SILPHIE ALS NACHHALTIGER ROHSTOFF FÜR DIE PAPIERPRODUKTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 14/2021	
Projektnummer HdM	1033SFTF
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	NIR Bewertung der Fasereigenschaften von Durchwachsener Silphie als nachhaltiger Rohstoff für die Papierproduktion
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Materialforschung
Mittelgeber	MLR VDI/VDE
Name des Förderprogramms	BIPL BW Innovation
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	148.974,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	89.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.07.2021
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Silphie Paper GmbH
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das beantragte Innovationsvorhaben beinhaltet eine systematische Faseranalyse der „Durchwachsenen Silphie“, um die Prozesskette der Mehrjahrespflanze zur Herstellung von Papier und Pappe eingehend zu bewerten. Im Fokus des Projekts steht dabei die Untersuchung der äußeren Einflüsse, sowie aller Prozessschritte der Silphie Fasern, die der Mahlung in der Papierfabrik vorangehen. Im Laufe des Projektes werden die Silphie-Fasereigenschaften mittels NIRS und durch ein Faser-Messgerät analysiert, um bereits bestehende Verfahren zu bewerten und zu optimieren. Dies unterstützt die Entwicklung praktikabler und wirtschaftlicherer Lösungen für die zukünftige Papierindustrie, die zeitnah in der Praxis eingesetzt werden können. Hierfür muss das NIR-Spektrometer modifiziert und angepasst bzw. gewartet und wieder in Betrieb genommen, sowie eine Spektren-Datenbank aufgebaut und entsprechende Planungen in der Silphie-Prozesskette vorgenommen werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Marie Föllmer; E-Mail: foellmer@hdm-stuttgart.de; Tel.: –
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.15. PULPWAVE – DURCH MIKROWELLEN-TROCKNUNG OPTIMIERTE VERFAHREN ZUR PAPIER- UND PACKMITTELPRODUKTION AUS EINJAHRESPFLANZEN UND BIOLOGISCHEN ABFÄLLEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 15/2021	
Projektnummer HdM	1-034SFTF
Projektleiter	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	PulpWave – Durch Mikrowellen-Trocknung optimierte Verfahren zur Papier- und Packmittelproduktion aus Einjahrespflanzen und biologischen Abfällen
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Verfahrenstechnik
Mittelgeber	VDI/VDE Innovation + Technik GmbH Stuttgart, Germany
Name des Förderprogramms	BIPL BW - Innovation
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	628.926,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	436.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	6.0
Projektbeginn	01.07.2021
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Wibmer GmbH Pliezhausen; AFT GmbH Backnang
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel des Projektes ist zunächst die Entwicklung eines Mikrowellen-Trocknungsmoduls, das als Hybridsystem in Kombination mit einer klassischen Infrarottrocknung eine leistungsstärkere und zugleich energieeffizientere Trocknung für Papiere aus Restfaserbasierten Rohstoffen erlaubt, um damit nachhaltigere und ressourcenschonende Verpackungen herzustellen. Darüber hinaus soll das Potenzial der Mikrowellentrocknung im Projekt für drei neuartige Anwendungsmöglichkeiten für Restfaserstoffe in der Papier- und Packmittelproduktion (Langfaservlies, Papier aus Langfaservlies und Feinstoff, Faserguss aus Langfaservlies und Feinstoff) ergründet werden. Zu diesem Zweck soll im Rahmen des Projektes ein Mikrowellen-Trocknungsmodul konzipiert, konstruiert und technologisch wie strahlenschutz- und steuerungstechnisch auf die Vliesherstellung mit Naturfasern im Technikums-Maßstab angepasst werden. Hierzu sind entsprechende Laborversuche, Berechnungen, Simulationsrechnungen, Planungs- und Fertigungsarbeiten erforderlich.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: franz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2117
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Marie Föllmer; E-Mail: foellmer@hdm-stuttgart.de; Tel.: –
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.16. REGIONALE INNOVATIONSPARTNERSCHAFT FÜR DIE INNOVATIVE UND HOCHWERTIGE NUTZUNG VON LAUBHOLZ UND LIGNOZELLULOSE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 16/2021	
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	Ingenieurspädagogik
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	30.000,00 €
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	–

3.17. ENTSORGUNGS APP PRODUKTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 17/2021	
Projektnummer HdM	-
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	Entsorgungs App Produktion
Projekttitle englisch	-
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience Design
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	06.10.2021
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	05.02.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	-
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	-
Projektbeschreibung deutsch	Untersuchung zu Möglichkeiten der Verbesserung der Nachhaltigkeit der Produktion bei Porsche mittels digitalen Medien und KI. Es werden in Kooperation mit der Porsche Produktion im Rahmen eines User Centered Design Processes Möglichkeiten zur Optimierung der Entsorgungsprozesse in den Porsche Werkstätten und der Produktion entwickelt und prototypisch umgesetzt und in Rahmen von Benutzerstudien evaluiert
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.18. FLEXCAR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 18/2021	
Projektnummer HdM	1094SFTF / 1094S
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	FlexCar
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	HCI / User Experience Design Autonomes Fahren, KI Transparenz
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	382.953,88 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	111.924,94 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	14.0
Projektbeginn	01.10.2018
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	30.09.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel des Forschungsprojektes ist es, mithilfe des HCD Prozesses agil und iterativ innovative Interaktionskonzepte (UX), Funktionen und Darstellungen zu entwickeln und mit Probanden zu evaluieren. 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 zusätzlich untersucht und verbessert werden (entsprechende Aufstockung ist daher vom Projektträger genehmigt worden).
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: gerlicher@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2788
Stellvertretender Ansprechpartner	Tobias Schneider; E-Mail: schneidert@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2880
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Autonomes Fahren, UX-Design, User-Centered-Design, Virtual Reality, Mixed Reality, Augmented Reality
Schlagwörter englisch	Autonomous Driving, UX-Design, User-Centered-Design, Virtual Reality, Mixed Reality, Augmented Reality
URL/Homepage zum Projekt	https://www.arena2036.de/de/flexcar

3.19. MOBILE APPLICATIONS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 19/2021	
Projektnummer HdM	4752SPTP
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitel deutsch	Mobile Applications
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Auto / Mobile Anwendungen
Mittelgeber	Mercedes-Benz AG, Porsche AG
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	120.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	15.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	15.10.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	14.10.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Zusätzlich zu dem im Rahmen des BMBF geförderten FlexCAR Projektes, werden kleinere Forschungsprojekte in Kooperation mit der Mercedes-Benz Konzernforschung u. a. durchgeführt. Dabei liegt zum einen Fokus auf der Mensch-Maschine Interaktion im autonomen Fahren mit den Schwerpunkten User Experience Design und Explainable AI. Mithilfe eines Fahrsimulators, gebaut am Forschungscampus Arena2036, und verschiedener Virtual Reality Prototypen, entwickelt an der HdM, wird der Einfluss transparenter Kommunikation im autonomen Fahren auf den Passagier, dessen UX und subjektives Gefühl der Kontrolle untersucht. Ziel ist es, die Black Box eines autonomen Fahrzeuges aufzuschlüsseln und zukünftigen Nutzern ein transparentes, positives Nutzererlebnis zu bieten. Ziel ist es, eine Schnittstelle zwischen Passagier und autonomen Fahrzeug zu erschaffen, welche eine transparente und verständliche Nutzung dieser neuen Technologie ermöglicht, ohne dabei im Weg zu stehen, und eine positive Nutzererfahrung erzeugt.
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	UX-Design, Interaction Modalities, User-Centered-Design, Autonomous Driving
Schlagwörter englisch	UX-Design, Interaction Modalities, User-Centered-Design, Autonomous Driving
URL/Homepage zum Projekt	https://www.arena2036.de/de/flexcar

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.20. MOBILES PROJEKT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 20/2021	
Projektnummer HdM	1494
Projektleiter	Gerlicher, Ansgar, Dr.
Projekttitle deutsch	Mobiles Projekt
Projekttitle englisch	Mobile Project
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	9.250,00 €
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. In Kooperation mit Industriepartner wie z. B. der Porsche AG, MAN, Brose, Volkswagen oder Mercedes Benz, werden verschiedene zeitlich abgegrenzt (meist 3 Monate) vertikale Forschungsthemen behandelt. Z. B. zur Verbesserung des Produktionsprozesses mittels mobiler Apps und Technologien wie, IoT, Bots, Augmented Reality, künstlicher Intelligenz oder ähnlichen. Die Projekte werden immer im Rahmen eines Kooperationsprojekte direkt mit dem jeweiligen Industriepartner durchgeführt.
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	Augmented Reality, Mobile Anwendungen, Apps, Digitale Produktion, IoT, Bots, Künstliche Intelligenz
Schlagwörter englisch	Augmented Reality, Mobile Apps, Digital Production, IoT, Bots, Artificial Intelligence
URL/Homepage zum Projekt	–

3.21. MODI PROJEKTE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 21/2021	
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	
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	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	10
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.22. GAMES ALS UNTERRICHTSFACH AN SCHULEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 22/2021	
Projektnummer HdM	1-031SFTF
Projektleiter	Ghellal, Sabiha, Dr.
Projekttitle deutsch	Games als Unterrichtsfach an Schulen
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Games & Didaktik an technischen Gymnasien
Mittelgeber	LFG - Landesanstalt für Kommunikation
Name des Förderprogramms	Medienkompetenz an der LFK
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	28.664,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	8.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	01.06.2021
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.05.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Ziel dieses von der Landes Anstalt für Kommunikation (www.LFK.de) geförderten Projektes ist es, Games als asynchrones digitales Unterrichtsfach an Schulen durch einen iterativen Schüller und Lehrer zentrierten Forschungsansatz zu ermöglichen. Hierfür ist geplant, ein offenes, modulares Lehrkonzept sowie Materialien für die Implementierung der Gameproduktion in den Regelunterricht einzubinden, wobei die Organisationsform (Fachunterricht, Seminarkurs, AG), die Vorkenntnisse der SuS sowie der thematische Fachbezug agil gestaltet werden soll. Seit September 2021 gibt es eine erste Version eines asynchronen digitalen Kurs welcher in einer Pilot Phase von 3 Schulen (Zwei technischen Gymnasien und eine Gesamtschule) angewandt, von uns begleitet und überprüft wird. Die nächsten Ziele beinhalten die Anpassung der Lehrinhalte an die ersten Forschungsergebnisse in Zusammenarbeit mit einem interdisziplinären Expertenrat und die Ausweitung der Lehrmaterialien in Form von Lehrer Workshops und Pädagogischen Hochschulen. Das Finale Ziel ist ein crossmediales interaktives eBook sowie wissenschaftliche Artikel zu den neuen wissenschaftlich überprüften Lernformen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: Ghellal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2721
Stellvertretender Ansprechpartner	Michael Möller; E-Mail: moellerm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2665
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Games Medienkompetenz Digitale Lehre
Schlagwörter englisch	Games Media Competence Digital Learning
URL/Homepage zum Projekt	–

3.23. GAMES VON SCHÜLERN FÜR SCHÜLER

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 23/2021	
Projektnummer HdM	1-110SFTF
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	0,00 €
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.24. ADVANCED IMAGING CINEMATOGRAPHY HDR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 24/2021	
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 Gesamtlaufzeit	40.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0.0
Projektbeginn	16.12.2012
Projektlaufzeit 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	–

3.25. DIGITALDIALOG 21

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 25/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Grimm, Petra, Dr.
Projekttitel deutsch	Digitaldialog 21
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Werteforschung
Mittelgeber	MWK
Name des Förderprogramms	Gesellschaft im digitalen Wandel
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	293.089,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	126.414,88 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	24.0
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.26. REHALITY GAMES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 26/2021	
Projektnummer HdM	1-104SFTF
Projektleiter	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
Projekttitel deutsch	Rehality Games
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medizin
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
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	34.545,57 €
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	Fuchs, Martin, Dr.-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	Dr.-Ing. Martin Fuchs; E-Mail: fuchsm@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2734
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	–

3.27. VIRTUELLE UMWELTEN IN DER UNTERRICHTSFORSCHUNG: CHANCEN UND GRENZEN FÜR DAS VERSTÄNDNIS VON LEHR- UND LERNPROZESSEN - (3. TRANCHE)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 27/2021	
Projektnummer HdM	1089SFTF
Projektleiter	Hahn, Jens-Uwe, Dr.
Projekttitel deutsch	Virtuelle Umwelten in der Unterrichtsforschung: Chancen und Grenzen für das Verständnis von Lehr- und Lernprozessen - (3. Tranche)
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Virtual Reality, Unterrichtsforschung
Mittelgeber	Universität Tübingen, Hektor-Institut für empirische Bildungsforschung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	39.800,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	39.800,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	10.5
Projektbeginn	01.04.2021
Projektlaufzeit in Monaten	14
voraussichtliches Projektende	31.05.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Hektor Institut
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Empirische Bildungsforschung mit dem Einsatz in Virtual Reality in der experimentellen Lehr und Lern-Forschung. Für empirische Studien ist es notwendig, Unterrichtsszenarien identisch mit vielen Probanden durchzuspielen und diese dann unter Variation einzelner Parameter zu vergleichen. In VR ist es möglich, solche kontrollierten Versuche umzusetzen, während dies in der Realität nicht möglich ist, weil Unterrichtsszenarien nie identisch reproduzierbar sind, sondern immer unterschiedlich ablaufen. Das Ziel der Studie ist es, den Einfluss der Aufmerksamkeit der Mitschüler auf die Aufmerksamkeit der Probanden und auf deren Lernerfolg zu untersuchen. Die Aufmerksamkeit wird dabei aus Eye-Tracking-Daten ermittelt, der Lernerfolg wird am Ende der Unterrichtseinheit durch einen Fragebogen erhoben. Außerdem wird der Einfluss der Zuwendung der Lehrkraft auf die Aufmerksamkeit der Probanden und auf deren Lernerfolg zu untersucht.
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	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.28. BIOPROTECT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 28/2021	
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 Baden Württemberg
Name des Förderprogramms	Bioökonomie
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	58.800,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	44.800,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	8.0
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 ersetzen soll. Das vorgeschlagene alternative Polstermaterial besteht aus Reststoffen der Landwirtschaft. Bei diesen handelt es sich um Abfälle aus der Getreideproduktion eingesetzt werden und die 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.
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	–

3.29. ENTWICKLUNG EINER PILOTANLAGE FÜR BIOGENEN STYROPORERSATZ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 29/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Herrenbauer, Michael, Dr.
Projekttitle deutsch	Entwicklung einer Pilotanlage für biogenen Styroporersatz
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Verpackungstechnik,
Mittelgeber	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden Württemberg
Name des Förderprogramms	Nachhaltige Bioökonomie als Innovationsmotor für den ländlichen Raum
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	247.210,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	21.707,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	2.0
Projektbeginn	01.11.2021
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.10.2023
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Franz, Matthias, Dr.-Ing.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ziel des Projektes ist die Erforschung und Qualifizierung einer Pilot- anlage für ein alternatives Verpackungsmaterial aus nachwachsenden Rohstoffen, welches EPS als Polstermaterial in Transport- und Kühl- verpackungen ersetzen soll. Bei dem Polstermaterial handelt es sich um Abfälle aus der Getreideproduktion, die nicht als Nahrungs- oder Futtermittel eingesetzt werden und beim Drusch anfallen. Die Rest- stoffe werden mit einem natürlichen biogenen Bindemittel verbunden und mit Hilfe von Formwerkzeugen zu Formteilen geformt. Das daraus gewonnene Polstermaterial hat gute mechanische Dämpfungseigen- schaften und ist vollständig biologisch abbaubar. Es kann sowohl im heimischen Kompost als auch in der technischen Kompostierung ent- sorgt werden und dort zur Energiegewinnung oder Düngerherstellung dienen. Die Regionalität der Rohstoffverfügbarkeit ist ein wesentlicher Aspekt der Nachhaltigkeit.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: herrenbauer@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2733
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.30. ECM-INDUSTRIE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 30/2021	
Projektnummer HdM	4778
Projektleiter	Hitzges, Arno, Dr. Ing.
Projekttitle deutsch	ECM-Industrie
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Enterprise Contentmanagement
Mittelgeber	TWG (Antenne1), media-science
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	10.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	1.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	1.0
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	<p>Enterprise Contentmanagement (ECM) ist im Zeitalter der Informationsüberflutung und des digitalen Workplaces ein zentrales Thema geworden. Dieser Trend wurde durch die verstärkte Nutzung von Home-Office-Arbeitsplätzen während der Pandemie noch deutlich verstärkt.</p> <p>Im Rahmen von Marktforschungsstudien werden dabei insbesondere Fragen zur Akzeptanz von digitalen Arbeits- und Informationsbeschaffungsprozessen auf Seiten der Anwender von ECM-Technologien beleuchtet. In Studien wird die Frage nach „Erfolgsfaktoren und Stolpersteinen“ bei der Einführung und Etablierung von Enterprise Contentmanagementsystematiken in Unternehmen gestellt und aufgearbeitet.</p> <p>In Online-Communities wird darüber hinaus der Anwenderaustausch gefördert und moderiert.</p>
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	–

3.31. ERPROBUNG DIGITALES STARTUP COMMUNITY MANAGEMENT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 31/2021	
Projektnummer HdM	5040
Projektleiter	Högsdal, Nils, Dr.
Projekttitel deutsch	Erprobung Digitales Startup Community Management
Projekttitel englisch	–
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d. h. öffentliche UND private Mittelgeber)
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Entrepreneurship
Mittelgeber	Startup Stuttgart e. V.
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	6.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	6.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	3.0
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die Untersuchung der Vernetzung von Akteuren in der Startup Szene ist wissenschaftlich ein relativ neues Feld. Im Rahmen der Begleitforschung zu Start-up BW ASAP und eines Promotionsvorhabens u. a. Erfolgsfaktoren und Gestaltungsoptionen untersucht von Vernetzungsformaten und deren Bedeutung für Startup-Ökosysteme. Durch Corona waren nahezu alle Akteure zu einer massiven Umstrukturierung bzw. Digitalisierung der bisherigen Formate gezwungen. In Kooperation mit der Startup Autobahn, dem Wirtschaftsministerium des Landes Baden-Württemberg und Startup Stuttgart e. V. für wurden unterschiedliche Formate erprobt und evaluiert. Dieses Projekt wurde 2021 verlängert mit einem Fokus auf Kommunikationsformate in Verbindung mit einer umfassenden Reichweitenmessung und Rezeptionsforschung, insbesondere über die Social Media-Kanäle. Im Nachgang sind mehrere Veröffentlichungen geplant.
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.32. GRÜNDERMOTOR - PLATTFORM FOR ENTREPRENEURSHIP EDUCATION BEGLEITFORSCHUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 32/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Högsdal, Nils, Dr.
Projekttitle deutsch	Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education Begleitforschung
Projekttitle englisch	–
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung (d. h. öffentliche UND private Mittelgeber)
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Entrepreneurship
Mittelgeber	Universität Stuttgart, Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	300.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	49.861,49 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	11.0
Projektbeginn	15.05.2021
Projektlaufzeit in Monaten	44
voraussichtliches Projektende	14.01.2025
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	–
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Im Zentrum aller Aktivitäten steht der Aufbau skalierbarer Startups als Grundlage des Mittelstands von morgen. Gründermotor identifiziert themen- und hochschulübergreifend Talente, um sie mit seinen über 100 Partnern zu nachhaltigem Wachstum zu entwickeln. Gründermotor ist Teil der Landeskampagne Start-up BW. Im Rahmen des Projektes wurde gemeinsam mit dem Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung der Universität Stuttgart eine umfassende Begleitforschung aufgesetzt, die u. a. folgende Aspekte abdeckt: Gründungabsichten von Studierenden und Absolventen nach Arten der Geschäftsideen und Geschäftsmodelle, Gestaltungsfaktoren und Erfolgsfaktoren in der Förderung von Startups aus Hochschulen heraus, Weiterentwicklung der Entrepreneurship Education und Anforderungen an das Startup Ökosystem in BW. Das Projektbudget liegt deutlich höher, angegeben wurde hier die durch zwei Mitarbeiter mit Prof. Dr. Nils Högsdal erbrachte Begleitforschung.
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	2
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.33. STARTUPLAB MAKERSPACES

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 33/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Högsdal, Nils, Dr.
Projekttitle deutsch	StartUpLab Makerspaces
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Entrepreneurship
Mittelgeber	BMBF, Projektträger VDI
Name des Förderprogramms	Forschung an Fachhochschulen - StartUpLab@FH
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	400.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	49.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	12.0
Projektbeginn	01.11.2020
Projektlauzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	31.10.2024
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Roos, Alexander, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	„StartUpLab@FH“ untersucht die Optionen zur Einrichtung und den Betrieb von Forschungs-Freiräumen mit dem Ziel, notwendige Strukturen zu schaffen und die interne Vernetzung aller Akteure bezüglich der individuellen Förderung von unternehmerischem Denken, Transfer und der Unternehmensgründung an den Fachhochschulen zu stärken. Hierbei geht es um die Erprobung neuer Formate und deren Evaluation. Eine wissenschaftliche Begleitforschung mit Publikationen soll aufzeigen, wie kreative Akteure besondere Freiräume für das Experimentieren, Validieren und Testen von innovativen Ideen nutzen und Handlungsempfehlungen generieren.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: hoegsdal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2003
Stellvertretender Ansprechpartner	Dipl. Bibl. Erik Friedling; E-Mail: friedling@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2501
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.34. 3D BELEUCHTUNGSSTRUKTUREN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 34/2021	
Projektnummer HdM	1079SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	3D Beleuchtungsstrukturen
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	gedruckte Elektronik
Mittelgeber	MWK; Marquardt GmbH; Dr. Schneider GmbH
Name des Förderprogramms	Innovative Projekte Baden-Württemberg
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	154.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	44.916,67 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	7.0
Projektbeginn	01.06.2021
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	31.05.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Marquardt GmbH, Schloss-Straße 16, 78604 Rietheim-Weilheim; Dr. Schneider GmbH Lindenstr. 10-12, 96317 Kronach
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Wuerttemberg
Projektbeschreibung deutsch	Aufbauend auf zwei Vorgängerprojekten geht es um die drucktechnische Realisierung von hinterleuchteten, dreidimensional geformten Bedienelementen auf Basis von kapazitiver oder piezoelektrischer Arbeitsweise. Die Elemente werden flach gedruckt und anschließend thermisch verformt und ggf. hinterspritzt. Zum Einsatz kommen Elektrolumineszenz und Mikro-LED Technologie.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Katrin Oehrle; E-Mail: oehrle@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2132
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	gedruckte Elektronik, Siebdruck, Elektrolumineszenz, Sensoren, Mikro-LEDs
Schlagwörter englisch	printed electronics, screen printing, electroluminescence, sensors, micro-LEDs
URL/Homepage zum Projekt	–

3.35. 3D SENSORIK-AKTORIK

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 35/2021	
Projektnummer HdM	1-079SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	3D Sensorik-Aktorik
Projekttitle englisch	3D sensors actuators
Projektart	Forschungsprojekte mit Mischförderung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik
Mittelgeber	MWK
Name des Förderprogramms	Innovative Projekte MWK
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	143.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	18.107,16 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.03.2019
Projektlaufzeit 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.: –
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.36. BEWELL

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 36/2021	
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	EU
Name des Förderprogramms	Horizon2020
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	251.250,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	62.812,50 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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	BEWELL befasst sich mit der Entwicklung von Integrations- und Fertigungstechnologien, die für intelligente Hautpflaster und tragbare Elektronikprodukte benötigt werden, die Sensoren und Aktoren enthalten. Wearable Electronics gehören zusammen mit Smartphones, Spielkonsolen und Laptop-Computern zur neuen Unterhaltungselektronik. Die Entwicklungsschwerpunkte der neuen Geräte sind bessere Mensch-Maschine-Schnittstellen, verbesserte Konnektivität, benutzerfreundliche Formfaktoren und einfacher Gebrauch. Internet of Things, Connected Living, Quantified Self und Smart Homes werden als Trends dieser Entwicklung identifiziert, wobei insbesondere das Quantified Self die Wearable Electronics deutlich vorantreibt. BEWELL zielt insbesondere darauf ab, das Potenzial flexibler und tragbarer Elektronik für das körperliche und emotionale Wohlbefinden durch fortschrittliche integrierte Technologiekomponenten aus Europa freizusetzen. Die Aufgabe des IAD der HdM ist die Erforschung einer integrierten Batterie zur Stromversorgung des Hautpflasters, eine wiederaufladbare, gedruckte Lithium-Ionen Filmbatterie.
Projektbeschreibung englisch	-
E-Mail, Telefon des Projektleiters	huebner@hdm-stuttgart.de
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/

3.37. DIREKT ARENA2036

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 37/2021	
Projektnummer HdM	1115SFTF-DIREKT
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	DIREKT ARENA2036: Digital-rekonfigurierbare Herstellung von Faser-verbundbauteilen in einer resilienten Produktionsumgebung (DIREKT) - Teilvorhaben D
Projekttitel englisch	-
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	gedruckte Elektronik
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Name des Förderprogramms	Internationalisierung von Spitzenclustern, Zukunftsprojekten und vergleichbaren Netzwerken
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	150.434,40 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	49.253,99 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.01.2020
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	IFB Universität Stuttgart; Balluff GmbH, Neuhausen auf den Fildern; Cikoni GmbH Nobelstraße 15, 70569 Stuttgart; Arena 2036 Pfaffenwaldring 19, 70569 Stuttgart; Swinburne University Australien
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Wuerttemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt DIREKT hat zum Ziel, eine rekonfigurierbare, sich selbst überwachende und sensorisch gestützte Produktionsumgebung für Komponenten aus Hochleistungs-Faserverbundwerkstoffen zu erarbeiten. Im an der HdM angesiedelten Teilprojekt werden verschiedene Sensoren zu diesem Zweck mit Hilfe der Drucktechnologien erforscht. Es handelt sich um gedruckte Dehnungssensoren, die Verformungen bis über 100% detektieren können. Diese sind nur einmalig benutzbar, sodass es auf kostengünstige, massentaugliche Herstellungsmethoden ankommt, wie sie die Drucktechnik bietet. Temperatursensoren werden ebenfalls untersucht.
Projektbeschreibung englisch	-
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: huebner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2144
Stellvertretender Ansprechpartner	Aakash Grewal; E-Mail: grewal@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2717
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	gedruckte Elektronik, Siebdruck, Sensoren, Dehnungssensor, Temperatursensor
Schlagwörter englisch	printed electronics, screen printing, sensors, strain sensor, temperature sensor
URL/Homepage zum Projekt	https://www.arena2036.de/en/direkt

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.38. OXIFLEXIT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 38/2021	
Projektnummer HdM	1-107 SFTF
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	OxiFlexIT
Projekttitle englisch	OxiFlexIT
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik, Innovative Softwareanwendungen
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
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	236.045,66 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.06.2019
Projektlaufzeit in Monaten	42
voraussichtliches Projektende	30.11.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Varta Microbattery, Ellwangen; Ruprecht-Karls-Universität, Medizinische Fakultät Mannheim; Lohmann, Neuwied; ASPro, Großbottlingen; 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 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	-
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/

3.39. SKILLS FOR PAPER AND PRINT NEXT GENERATIONS (“PRINT YOUR FUTURE“)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 39/2021	
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	EASME/COSME Intergraf
Name des Förderprogramms	Social Dialogue (EU)
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	15.718,86 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	10.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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 wurde auf 18 Monate verkürzt. 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 Herausforderungen: eine neue Generation für den Sektor zu gewinnen und sicherzustellen, dass geeignete Berufsbildungsstudiengänge aufgenommen werden, damit neue Mitarbeiter die notwendigen 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 Ziele festgelegt, die erreicht werden sollen: 1. Diagnose 2. Aufbau von Kapazitäten und Implementierung 3. Kommunikationskampagne.
Projektbeschreibung englisch	-
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.40. TESTDRUCKE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 40/2021	
Projektnummer HdM	4-771
Projektleiter	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.
Projekttitel deutsch	Testdrucke
Projekttitel englisch	Printing Trials
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Gedruckte Elektronik
Mittelgeber	VARTA; Fraunhofer; Heraeus, etc.
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	80.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	29.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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 2021 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	–

3.41. ELSI-SAT HEALTH & CARE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 41/2021	
Projektnummer HdM	2204SFTF
Projektleiter	Keber, Tobias, Dr.
Projekttitel deutsch	ELSI-SAT Health & Care
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Integrierte Forschung, Ethics by Design
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung, Heidemannstraße 2, 53175 Bonn
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	358.569,91 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	38.825,36 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.10.2021
Projektlaufzeit in Monaten	21
voraussichtliches Projektende	30.06.2023
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Universität zu Köln, cologne center for ethics, rights, economics, and social sciences of health, Albertus-Magnus-Platz, 50923 Köln
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Grimm, Petra, Dr.; Wiest, Simon, Dr.; Burmester, Michael, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Die projektinterne Auseinandersetzung mit ethischen, rechtlichen und sozialen Fragen (ELSI) der Mensch-Technik-Interaktion (MTI) ist ein zentrales Element der Integrierten Forschung. Hierzu wird ein Tool in Form einer standardisierten Software entwickelt, das ethische, rechtliche und soziale Implikationen innovativer Forschungsprojekte mit Hilfe eines Fragenkatalogs ermittelt und automatisiert abbildet.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: keber@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2718
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Integrierte Forschung, Ethics by Design, Software
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	www.elsi-sat.de

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.42. IKID: INTERDISZIPLINÄRES KI-EXPLORATORIUM

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 42/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Klotz, David, Dr.
Projekttitle deutsch	IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Name des Förderprogramms	Förderung der Künstlichen Intelligenz in der Hochschulbildung
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	1.942.415,18 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.12.2021
Projektlaufzeit in Monaten	48
voraussichtliches Projektende	30.11.2025
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Grimm, Petra, Dr.; Seitz, Jürgen, Dr.; Thies, Peter, Dr.-Ing.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ein verantwortungsvoller Einsatz von KI erfordert eine umfassende Betrachtung aus unterschiedlichen Blickwinkeln: Technik, Wirtschaftlichkeit, Recht und Ethik. Diese Lücke soll durch dieses Vorhaben auf innovative Weise geschlossen werden. Es soll ein KI-Exploratorium geschaffen werden, das anhand acht interaktiver Anwendungsfälle (z. B. KI-gestützte Gesichtserkennung) die Vielschichtigkeit von KI darstellt und damit direkt erfahrbar macht. Mit Hilfe des KI-Exploratoriums soll gleichzeitig ein neues Lehrformat der Integrierten Lehre etabliert werden, das sich interdisziplinär mit den dargestellten KI-Anwendungen auseinandersetzt. Hierdurch werden Zusammenhänge und insbesondere Zielkonflikte zwischen den beteiligten Disziplinen Informatik, Betriebswirtschaftslehre, Recht und Ethik thematisiert. Durch die Schaffung weiterer Schnittstellen zu Hochschulsystemen, z. B. Learning- Management-Systeme und Machine-Learning-Plattformen, entsteht eine einheitliche und komfortable Lernumgebung. Diese Lernumgebung soll im Rahmen des Vorhabens erarbeitet und erprobt werden und im Anschluss als Open Source-Lösung anderen Hochschulen zugänglich gemacht werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: david.klotz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3267
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.43. ENTWICKLUNG EINES DYNAMISCHEN WISSENSASSISTENTEN (EXXAKT)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 43/2021	
Projektnummer HdM	2-190 SFTF
Projektleiter	Koch, Andreas, Dr.
Projekttitle deutsch	Entwicklung eines dynamischen Wissensassistenten (eXXakt)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz, Wissensmanagement
Mittelgeber	AiF - Arbeitsgemeinschaft industrieller Forschung / BMWi
Name des Förderprogramms	ZIM, Förderkennzeichen KK5047102MS0
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	217.036,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	73.965,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	30
voraussichtliches Projektende	30.06.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	eXXcellent solutions, Herr David Jenkins, Richard-Reitzner-Allee 1 85540 Haar/München
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Dialogsysteme, wie beispielsweise Sprachassistenzsysteme auf Basis von KI finden u. a. im privaten Umfeld, in Fahrzeugen und in der Industrie Anwendung. Durch die KI werden die kognitiven Fähigkeiten des Menschen hierbei weitestgehend autonom und anwendungsspezifisch unterstützt. Für diese Mensch-Technik-Interaktion existieren bisher jedoch keine Möglichkeiten zur einfachen, reversionssicheren und Domänen-flexiblen Bereitstellung von implizitem und explizitem Experten-Wissen durch einen digitalen Wissens-Assistenten. Mit eXXakt wird hierfür erstmalig ein dynamisches Augmented-Intelligence-System für einen dynamischen Dialog zwischen Mensch und Technik entwickelt. Im Projekt werden hierfür die notwendigen KI-Werkzeuge sowie eine ganzheitliche Systemlösung für Industrie- und Gesellschaftsanwendungen im deutschsprachigen Raum entwickelt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: kocha@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2249
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.44. KUBUZZ - KULTUR BUSINESS ZUKUNFT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 44/2021	
Projektnummer HdM	3072SFTF
Projektleiter	Kunz, Christoph, Dr.
Projekttitel deutsch	Kubuzz - Kultur Business Zukunft
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Didaktik / Aufbau Curriculums
Mittelgeber	L-Bank, 76613 Karlsruhe
Name des Förderprogramms	ESF
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	107.281,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	0
Projektbeginn	01.07.2021
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Pädagogische Hochschule Ludwigsburg (PHL); Kompetenzzentrum Kulturelle Bildung und Vermittlung Baden-Württemberg; Kunststiftung Baden-Württemberg; Popakademie Baden-Württemberg GmbH; Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart; Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Mannheim
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Hauptziel des Projekts ist die digitale Kompetenzstärkung solo-selbständiger Künstler*innen und Musiker*innen, insbesondere im Bereich der Management-, Marketing- und Kommunikationskompetenzen, zur Stärkung ihrer beruflichen Leistungsfähigkeit nach Corona. Neben Seminaren und Coaching-Leistungen sollen dazu Selbstlernmaterialien auf einer E-Learning-Plattform bereitgestellt werden. Über diese soll zudem ein soziales Netzwerk für die Teilnehmer und Marktakteure bereit gestellt werden. Neben der Konzeption der Lerninhalte liegt Forschungsschwerpunkt auf der Konzeption und Umsetzung einer E-Learning-Plattform und des sozialen Netzwerks. Zudem sollen die Projektpartner hinsichtlich Digitalisierung beraten werden.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: kunz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3157
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	www.kubuzz.de

3.45. DATA LITERACY FÜR DEN MITTELSTAND

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 45/2021	
Projektnummer HdM	2151SFTF
Projektleiter	Lehmann, Peter, Dr.
Projekttitel deutsch	Data Literacy für den Mittelstand
Projekttitel 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	31.786,71 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.46. DOKIQ

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 46/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Maucher, Johannes, Dr.
Projekttitel deutsch	DOKIQ
Projekttitel 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 Gesamtlaufzeit	735.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	297.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	20.04.2020
Projektlaufzeit in Monaten	32
voraussichtliches Projektende	19.12.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Bundesdruckerei, Berlin
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Erforschung von KI-Methoden zur automatischen Erkennung von Dokumentfälschungen. In diesem Projekt sollen moderne Deep Learning-Verfahren für die bildbasierte Erkennung von gefälschten Dokumenten erforscht und mit symbolischen KI Verfahren integriert werden. Die wesentlichen Forschungsherausforderungen bestehen in - der Transparenz (Explainability) - der Konfidenzausgabe - der Integration von Domänenwissen der für die gegebene Aufgabe zu entwickelnden tiefen neuronalen Netze.
Projektbeschreibung englisch	Exploring AI methods for automatic document forgery detection. In this project, advanced deep learning methods for image-based detection of forged documents will be explored and integrated with symbolic AI methods. The main research challenges are - the transparency (explainability) - the confidence output - the integration of domain knowledge into deep neural networks.
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	https://ai.hdm-stuttgart.de/research/dokiq/

3.47. METAPHERNANALYSE IM DISKURS LUXUS UND NACHHALTIGKEIT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 47/2021	
Projektnummer HdM	3-042SPTP
Projektleiter	Papadopoulos, Judith, Dr.
Projekttitle deutsch	Metaphernanalyse im Diskurs Luxus und Nachhaltigkeit
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Embodied Design
Mittelgeber	Mercedes Benz AG, Leibnizstraße 2, 71032 Böblingen
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	32.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	9.600,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.03.2021
Projektlaufzeit in Monaten	18
voraussichtliches Projektende	31.08.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Stuttgart
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt wird der Embodied Design Prozess durchlaufen, um bestehende Metaphoriken für Luxus und Nachhaltigkeit im Kontext der Mobilität zu verstehen, neue Metaphoriken für die technologische Weiterentwicklung sowie Kommunikaiton zu entwickeln und in Gestaltlösungen (z. B. Interfaces oder Kommunikationsmaterialien) umzusetzen. Im Prozess werden Methoden der Kognitionslinguistik, des Design und des Focusing / Thinking at the Edge kombiniert.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: papadopoulos@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-3262
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.48. JAPANESE VISUAL MEDIA GRAPH

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 48/2021	
Projektnummer HdM	3-053 + 3-054
Projektleiter	Pfeffer, Magnus
Projekttitle deutsch	Japanese Visual Media Graph
Projekttitle 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	292.039,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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/

3.49. HÖLDERLINS ECHO VR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 49/2021	
Projektnummer HdM	1-114SPTP
Projektleiter	Radicke, Stefan, Dr.
Projekttitel deutsch	Hölderlins Echo VR
Projekttitel 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	9.948,75 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.50. DYNAMIKEN DER DESINFORMATION ERKENNEN UND BEKÄMPFEN (DYNAMO)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 50/2021	
Projektnummer HdM	2-205SFTF
Projektleiter	Rinsdorf, Lars, Dr.
Projekttitle deutsch	Dynamiken der Desinformation Erkennen und Bekämpfen (DYNAMO)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Informatik, Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie, Rechtswissenschaft
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung, vertreten durch Projektträger VDI/VDE
Name des Förderprogramms	Forschung agil
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	419.061,74 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	25.048,27 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.09.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.08.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Fraunhofer Institut für Sicherheit in der IT-Technik, Darmstadt; Universität Duisburg-Essen; Universität Kassel
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Bader, Katarina, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Das interdisziplinäre Forschungsprojekt DYNAMO untersucht die Verbreitung von Desinformationen in Messengerdiensten und sozialen Medien im Hinblick auf Inhalte, Verbreitungswege, Motive, Rezeption und Kanäle. Das Projekt entwickelt technische Ansätze, um Desinformation zu erkennen, zu analysieren und zu bekämpfen und Empfehlungen für eine rechtskonforme Ausgestaltung von Maßnahmen zur Bekämpfung von Desinformation. Im Teilprojekt Journalistik an der HdM werden inhaltliche und sprachliche Muster identifiziert, die die Verbreitung von Desinformation in Messenger-Diensten befördern. Zudem werden Verbreitungsmotive und -praktiken von Nutzer*innen, die Desinformation verbreiten, mit qualitativen Methoden nachgezeichnet.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: rinsdorf@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2257
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Katarina Bader; E-Mail: baderk@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2689
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Desinformation, Messenger-Dienste, automatisierte Erkennung und Bekämpfung
Schlagwörter englisch	Disinformation, Online Messenger, automated detection and suppression
URL/Homepage zum Projekt	–

3.51. MACHBARKEITSSTUDIE ZU QUALITÄT UND VIELFALT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 51/2021	
Projektnummer HdM	3-075 SPTP
Projektleiter	Rinsdorf, Lars, Dr.
Projekttitel deutsch	Machbarkeitsstudie zu Qualität und Vielfalt
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Journalistik, Medienökonomie
Mittelgeber	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	96.105,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	19.221,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	06.12.2021
Projektlaufzeit in Monaten	4
voraussichtliches Projektende	05.04.2022
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	DHBW CAS, Heilbronn
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Im Projekt ermitteln wir Bedarfe im Hinblick auf die Steigerung von Qualität und Vielfalt publizistischer Angebote in Baden-Württemberg unter besonderer Berücksichtigung der Innovationsförderung, dem Potential von Medienlaboren und der Entwicklung neuer Formen der Kooperation privater und öffentlicher Akteure. Kooperationspartner ist die DHBW CAS.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: rinsdorf@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2257
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Journalistische Qualität, publizistische Vielfalt, Innovationsförderung
Schlagwörter englisch	Quality of Journalism, Diversity, Fostering Innovation
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.52. E-PAPER – NUTZUNG MOTORPRESSE STUTTGART

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 52/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Seeger, Christof
Projekttitel deutsch	e-Paper – Nutzung MotorPresse Stuttgart
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medienforschung
Mittelgeber	Motor Presse Stuttgart
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	4.750,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	4.750,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	14.03.2021
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	13.09.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	<p>Bei dem Projekt handelt es sich um eine von der MotorPresse beauftragte Studie zur „E-Paper-Nutzung im Special-Interest Segment“. Methode: Quantitative webbasierte Online Befragung (CAWI) unter E-Paper- und Print-Leser von ausgewählten Zeitschriften der Motor Presse Stuttgart</p> <p>5.496 verwertbare Interviews insgesamt, davon 4.020 E-Paper-Leser und 1.476 Nicht Nutzer von E-Paper)</p> <p>Feldzeit: 29.04. – 03.06.2021</p> <p>Untersuchte Fragestellungen: Mediennutzung und -motive, Kontakthäufigkeiten, Zufriedenheit, Zahlungsbereitschaft, Werbenutzung und Nutzungsargumente</p>
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: seeger@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2143
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.53. ZUKUNFT DER (LOKALEN) ZEITUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 53/2021	
Projektnummer HdM	–
Projektleiter	Seeger, Christof
Projekttitel deutsch	Zukunft der (lokalen) Zeitung
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Medienforschung
Mittelgeber	Score Media Group, München
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	5.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	5.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	04.10.2020
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	03.04.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Empirische Studie zur Zukunft der Lokalzeitungen. Mixed-Methods-Ansatz mit dem Schwerpunkt von qualitativen Gruppeninterviews
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: seeger@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2143
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Zeitungsforschung, Lokalzeitung, Journalismus, Mediennutzung
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	https://www.hdm-stuttgart.de/hochschule/forschung/forschungsthemen/iemuk/publikation_berichte

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.54. WHAT CAN AI DO FOR ME

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 54/2021	
Projektnummer HdM	2-183SFTF
Projektleiter	Seitz, Jürgen, Dr.
Projekttitle deutsch	WHAT CAN AI DO FOR ME
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Künstliche Intelligenz
Mittelgeber	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg Referat 36 - IKT und Kreativwirtschaft
Name des Förderprogramms	KI Innovationswettbewerb BW
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	149.891,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	140.608,68 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlauzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	„WHAT CAN AI DO FOR ME“ untersucht den Wertschöpfungsbeitrag von KI-Initiativen in Unternehmen in Abhängigkeit von den adressierten Nutzungsszenarien („KI Use Cases“). Entscheider in Unternehmen können damit Ihr Innovationsportfolio im KI-Bereich hinsichtlich des Wertschöpfungspotentials optimieren. Forscher erhalten Indikatoren über die praktische Nutzung ihrer aktuellen Arbeit und Hinweise zu spannenden Nutzungsfeldern in der Praxis von Unternehmen.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: seitz@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2741
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	JA
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	AI, Value Creation, Use Cases, Digitalisierung
Schlagwörter englisch	AI, Value Creation, Use Cases, Digitalisierung
URL/Homepage zum Projekt	–

3.55. FORSCHENDE BERATUNG LERNWELTEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 55/2021	
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	37.778,65 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	27.162,92 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.56. LERNWELT HOCHSCHULE 2030

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 56/2021	
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	216.648,04 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	91.045,74 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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	–

3.57. ENTWICKLUNG EINES DIGITALISIERUNGSKONZEPTS ZUR UMSETZUNG DER MARKETING- UND VERTRIEBSSTRATEGIE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 57/2021	
Projektnummer HdM	1374SFTF
Projektleiter	Thaler, Klaus, Dr.-Ing.
Projekttitle deutsch	Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Wirtschaftsingenieurwesen
Mittelgeber	WALTER Medien
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlauzeit	5.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	5.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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	Baden-Württemberg
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt trägt den Titel „Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie“. Forschungsziele sind folgende Arbeitspunkte bzw. zu bearbeitende Fragestellungen: 1. Social Media Einsatz für Marketing/Vertrieb (Webshop als „landing page“). 2. Untersuchung Zielgruppen / Strukturierte Interviews mit „Entscheidern/Entscheiderinnen“. 3. Customer Journey (analog (Ist) vs. digital (Zukunft)). 4. Was wird gebraucht um eine digitale, durchgängige Auftragsbearbeitung zu erreichen? Verwendete wissenschaftliche Methoden: Design Thinking, Social Media Analytics, Business Process Mapping, Datenanalyse (Datenerhebung, statistische Auswertung)
Projektbeschreibung englisch	The project „Development of a Digitalisation Concept to realize the Marketing and Sales Strategy“ aims at the following research goals and relevant issues: 1. Social Media Application Marketing/Sales (Webshop as „landing page“) 2. Analysis of target groups / Structured interviews with „decision makers“ 3. Customer Journey (actual status vs. digital (future) 4. What is necessary to achieve a digital, seamless order management process? Applied scientific methods: Design Thinking, Social Media Analytics, Business Process Mapping, Data Analytics (Data collection/statistical reporting)
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.58. UI/UX-KONZEPTION/-DESIGN: USER JOURNEY DEVELOPMENT

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 58/2021	
Projektnummer HdM	4-743 SFTP
Projektleiter	Tille, Ralph
Projekttitle deutsch	UI/UX-Konzeption/-Design: User Journey Development
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience, Interaktionsdesign
Mittelgeber	Universität Potsdam. Institut für Informatik & Computational Science
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	33.583,33 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	5.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	15.11.2021
Projektlaufzeit in Monaten	6
voraussichtliches Projektende	14.05.2022
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Für das User Interface im Rahmen des BIRD-Projektvorhabens (BMBF) soll ein übergreifendes Interface-Gesamtkonzept aus Nutzersicht mithilfe wissenschaftlicher Methoden entwickelt werden. Nutzungskontextanalysen exemplarischer Personengruppen werden erstellt und deren Anforderungen und Bedürfnisse abgeleitet. Darauf basierend wird ein User Interface entworfen und als User Journey in einem Szenario zur Verfügung gestellt.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: tille@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-3167
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	UX/UI User Experience
Schlagwörter englisch	UX/UI User Experience
URL/Homepage zum Projekt	–

3.59. WISSENSCHAFTLICHE ENTWICKLUNG EINES LERNERPORTALS (UX-KONZEPTION)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 25/2021	
Projektnummer HdM	4-743 SFTP
Projektleiter	Tille, Ralph
Projekttitle deutsch	Wissenschaftliche Entwicklung eines Lernerportals (UX-Konzeption)
Projekttitle englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	User Experience, Interaktionsdesign
Mittelgeber	g.a.s.t. Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V. Schönfeldstr. 13a 80539 München
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	25.100,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	25.100,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.08.2020
Projektlaufzeit in Monaten	8
voraussichtliches Projektende	31.03.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Für DUO/G.a.s.t. soll eine neue Lernplattform für verschiedene Anwendungsgebiete wie bspw. dem Erlernen einer Fremdsprache oder dem Erlernen vielfältiger Fachdisziplinen (Technik, Naturwissenschaften usw.) entwickelt werden. Dazu soll ein Lernerportal und ein dafür notwendiges Dashboard entworfen werden. Die Aufgabe der HdM ist es, die Konzeptanforderungen aus Nutzersicht wissenschaftlich zu erheben, auszuwerten und darauf basierende Zielsetzungen zu entwickeln. Es werden dazu u. a. Erlebnisinterviews geführt, Befragungen und Fokusgruppen durchgeführt, wissenschaftlich ausgewertet und analysiert. Auf Basis dieser Daten werden User Experience Konzepte und Szenarien aufgebaut und ein User Interface Designkonzept entworfen. Diese Zwischenergebnisse werden anschließend wissenschaftlich untersucht und mit Nutzern evaluiert, um eine valide Anforderungserhebung aus Nutzerperspektive zu erhalten.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: tille@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-3167
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

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

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 60/2021	
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 Baden-Württemberg
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	99.401,01 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	95.884,54 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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 Projekt beschäftigt sich mit der Erforschung eines möglichen künftigen Einsatzes der neuartigen Mixed-Reality-Technologie im Holzbau. Bei Mixed Reality werden virtuelle 3D-Objekte mit Hilfe von speziellen innovativen Headsets nahtlos und immersiv in die reale Umgebung des Nutzers eingeblendet und der Nutzer kann mit diesen 3D-Objekten intuitiv mittels Gestensteuerung interagieren. Somit können dreidimensionale und animierte Lerninhalte nicht nur passiv konsumiert, sondern auch aktiv erlebt werden, wodurch neue didaktische Konzepte möglich werden. Um die Wirkung von Mixed Reality auf die Lernprozesse mit den Nutzern untersuchen zu können, wurde ein Funktionsmodell für Schulungseinheiten in Mixed Reality konzipiert und prototypisch für die Microsoft HoloLens 2, ein innovatives Mixed-Reality-Headset, erarbeitet.
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	–

3.61. ORGANISATIONSENTWICKLUNG FÜR BIBLIOTHEKEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 61/2021	
Projektnummer HdM	3-001 SPTP
Projektleiter	Vonhof, Cornelia
Projekttitle deutsch	Organisationsentwicklung für Bibliotheken
Projekttitle 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	1.000,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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/iqu

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.62. DRUCKVERSUCHE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 62/2021	
Projektnummer HdM	4798SPTP
Projektleiter	Weichmann, Armin
Projekttitel deutsch	Druckversuche
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Tiefdruck
Mittelgeber	Omya International
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	17.400,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	17.400,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	<p>Testdruck von verschiedenen, bei Fa. Omya und ihrem Partner BASF entwickelten Papierrezepten zur Verpackung in Zusammenarbeit mit Papierherstellern. Ziel ist, eine nachhaltige Verpackungslösung auf Papierbasis zu entwickeln, die aktuell verwendete Polymer-basierte Verpackungen substituieren kann.</p> <p>Die Papiere sind mit unterschiedlichen Rezepten von Barrierschichten beschichtet und werden an der HdM auf ihre drucktechnische Tauglichkeit getestet.</p> <p>Alternativ wird die Barrierschicht auf Basis wasserlöslicher Lacke in der Tiefdruckmaschine der HdM aufgebracht und die erreichbare Übertragsmenge und deren Barrierewirkung untersucht.</p>
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	–

3.63. DRUCKVERSUCHE ZU POLYMEREN TIEFDRUCKFORMOBERFLÄCHEN

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 63/2021	
Projektnummer HdM	4798SPTP
Projektleiter	Weichmann, Armin
Projekttitel deutsch	Druckversuche zu polymeren Tiefdruckformoberflächen
Projekttitel englisch	–
Projektart	Auftragsforschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Tiefdruck
Mittelgeber	Maschinenfabrik Kaspar Walter
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	25.016,19 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	25.016,19 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	17.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	10
voraussichtliches Projektende	16.11.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	–
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	<p>Entwicklung einer alternativen Druckformoberfläche (Zylinder) für den Tiefdruck:</p> <p>Neuartige Tiefdruckformen, mit denen erstmals energieintensive galvanische Beschichtungsprozesse, sowie umweltkritische Cr(VI)-Verbindungen komplett vermieden werden können. Dies soll auf der Basis neuartiger Polymere erreicht werden. Für deren Einsatz ist hier jedoch eine effiziente Prozesstechnologie zu erarbeiten, mit der ein Grundzylinder präzise und homogen beschichtet, UV-gehärtet, sowie mittels Laser graviert werden kann. Diese neuartige Gravurschicht soll dabei den Anforderungen an eine hochauflösende Laserstrukturierung, einen dauerhaften Verschleißschutz, sowie einen stabilen Farbübertrag entsprechen, was im Ergebnis anhand erster Musterdruckformen in einer industriellen Druckmaschine über mindestens 100.000 Laufmeter nachgewiesen werden soll.</p>
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.64. NEUARTIGE FUNKTIONSBESCHICHTUNGEN FÜR DIE UMWELTFREUNDLICHE, ENERGIEEFFIZIENTE TIEFDRUCKFORMERSTELLUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 64/2021	
Projektnummer HdM	1040SFTF
Projektleiter	Weichmann, Armin
Projekttitle deutsch	Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformerstellung
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	ja
Fachgebiet der Forschung	Tiefdruck
Mittelgeber	Deutsche Bundesstiftung Umwelt
Name des Förderprogramms	–
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	191.422,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	3.894,18 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	18.10.2021
Projektlaufzeit in Monaten	24
voraussichtliches Projektende	17.10.2023
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Maschinenfabrik Kaspar Walter GmbH & Co. KG, Konrad-Zuse-Bogen 18, 82152 Krailling
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Ziel sind neuartige Tiefdruckformen, mit denen erstmals energieintensive galvanische Beschichtungsprozesse, sowie umweltkritische Cr(VI)-Verbindungen komplett vermieden werden können. Dies soll auf der Basis neuartiger Polymere erreicht werden. Für deren Einsatz ist hier jedoch eine effiziente Prozesstechnologie zu erarbeiten, mit der ein Grundzylinder präzise und homogen beschichtet, UV-gehärtet, sowie mittels Laser graviert werden kann. Diese neuartige Gravurschicht soll dabei den Anforderungen an eine hochauflösende Laserstrukturierung, einen dauerhaften Verschleißschutz, sowie einen stabilen Farbübertrag entsprechen, was im Ergebnis anhand erster Musterdruckformen in einer industriellen Druckmaschine über mindestens 100.000 Laufmeter nachgewiesen werden soll.
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	HelioPearl Tiefdruck Zylinder Formerstellung
Schlagwörter englisch	HelioPearl Gravure Cylinder Printform
URL/Homepage zum Projekt	–

3.65. SPIELPRODUKTION

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 65/2021	
Projektnummer HdM	1024-SFTF
Projektleiter	Wittenzellner, Helmut, Dr.
Projekttitle deutsch	Spielproduktion
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Bildung und Erziehung
Mittelgeber	VDI-VDE-IT
Name des Förderprogramms	Innovative Geschäftsmodelle und Pionierlösungen (IGP)
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	59.838,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	41.830,91 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.04.2021
Projektlaufzeit in Monaten	10
voraussichtliches Projektende	31.01.2022
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	systemchange GbR Rudolf-Breitscheid-Str. 16,16225 Eberswalde
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	Deutschland
Projektbeschreibung deutsch	Die Entstehung des Lernspiels „Pitch Your Green Ideal“ eines Berliner Startups wird wissenschaftlich evaluiert. Es dient der unterhaltsamen Bildung für nachhaltige Entwicklung, mit Schwerpunkt Entrepreneurship. Die Spieler*innen entwickeln unternehmerische oder organisationelle Lösungen öko-sozialer Probleme. Sie beschäftigen sich interaktiv mit Businessmodellierung und Wissenserwerb in den Bereich Management und Nachhaltigkeit. Es geht auch darum Raum für Teamdynamiken, Entscheidungsfindung und Aushandlungsprozesse zu geben.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: wittenzellner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2140
Stellvertretender Ansprechpartner	
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	JA
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	Unternehmensplanspiel, Nachhaltigkeit, Systemisches Lernen
Schlagwörter englisch	Simulation and Gaming, Sustainability, Systemic Learning
URL/Homepage zum Projekt	www.pitchyourgreenidea.de

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.66. BERATUNG SCHLÖSSER BW

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 66/2021	
Projektnummer HdM	1105SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	Beratung 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 Gesamtlaufzeit	41062,97 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	7.750,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.06.2019
Projektlaufzeit 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	–

3.67. BGMVITAL

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 67/2021	
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 (BMBF)
Name des Förderprogramms	BMBF: Gesund - ein Leben Lang
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	300.182,30 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	57.041,43 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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 ; Institut für klinische Epidemiologie und angewandte Biometrie, Universitätsklinikum Tübingen; Zentrum für Medienkompetenz, Universität Tübingen
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt entwickelt und evaluiert kultursensible, alters- und geschlechterspezifische Strategien des Betrieblichen Gesundheitsmanagements. Mit empirischen Methoden werden zielgruppenspezifische Unterschiede und BGM-Bedarfe analysiert und Maßnahmen entwickelt. Konkret wird dabei eine Handlungshilfe für KMU modifiziert und um kulturelle sowie geschlechts- und altersspezifische Aspekte ergänzt. Die erhobenen Daten werden aufbereitet und auf einer Plattform bereitgestellt. Folgende Forschungsfragen werden bearbeitet: - Welche kultursensiblen, alters- und geschlechterspezifischen Strategien eignen sich für BGM-Maßnahmen? - Wie kann Gamification für die Durchführung von BGM-Maßnahmen eingesetzt werden? - Welche Gamification-Patterns eignen sich für welche Benutzer? - Welche Vorteile bringt Personalisierung für eine webbasierte Handlungshilfe? Als Ergebnis des Forschungsprojektes steht KMU ein wissenschaftlich fundiertes Unterstützungskonzept in Form einer webbasierten BGM-Servicestelle zur Verfügung.
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.68. BGMVITAL - TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 68/2021	
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	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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	–

3.69. BIOVR

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 69/2021	
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	0,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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	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. Ebenfalls ist es mittels AR/VR möglich, über die reine Wissensvermittlung hinauszugehen und z. B. in den Bereich des „game-based learnings“ vorzudringen. Die Immersion in AR und vor allem VR ist üblicherweise so konzipiert, dass zur Interaktion alle Sinne und alle körperlichen Fähigkeiten eines Benutzers notwendig sind. Menschen mit Behinderungen werden dadurch möglicherweise ausgeschlossen. Insbesondere steht die Forschungsfrage im Raum, welche Möglichkeiten es gibt, BioVR auch für Menschen zugänglich zu machen, die ihre Arme nicht bewegen können.
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. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.70. DIGITLAB4U

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 70/2021	
Projektnummer HdM	1022SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	DigitLab4U
Projekttitle englisch	DigiLab4U
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Smarthome, Personalisierung
Mittelgeber	Hochschule für Technik Stuttgart
Name des Förderprogramms	BMBF über HfT
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	20.328,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	20.328,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.01.2021
Projektlaufzeit in Monaten	12
voraussichtliches Projektende	31.12.2021
Status der FH im Projekt	Auftragnehmer
Projektpartner	Bremen Institute for Production and Logistics (BIBA); Institute for Knowledge Media (IWM) of the University of Koblenz-Landau; RWTH Aachen; University of Parma
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Ob aufgrund einer Behinderung oder des Alterns, viele Menschen bei ihren täglichen Aktivitäten auf Hilfe angewiesen. Smarthomes und AAL können eine technische Unterstützung zu Hause bieten und so die Abhängigkeit von anderen Personen verringern, wenn sie die besonderen Bedürfnisse dieser Nutzer bei der Interaktion mit elektronischen Systemen berücksichtigen, indem sie die Grundsätze der barrierefreien Gestaltung und Personalisierung anwenden. Studierende, die für die Gestaltung und Entwicklung von IoT-Produkten, einschließlich Smarthomes, ausgebildet werden, müssen die Grundsätze der barrierefreien Gestaltung und Personalisierung kennen. Die Digitalisierung in Bildung und Forschung ermöglicht neue Formen der ortsunabhängigen Vernetzung von Laborinfrastrukturen. Dabei gilt es, technische, organisatorische und didaktische Herausforderungen zu meistern. In PUX4U soll das bestehende PUX-Lab als virtuelle und ferngesteuerte Lernumgebung für die Lehre von barrierefreiem Design, Personalisierung und IoT im Kontext von Smarthomes erweitert werden.
Projektbeschreibung englisch	Siehe https://cloud.bf-hdm.de/s/msK7aXzqGyBoCp4
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Tobias Ableitner; E-Mail: ableitner@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-2758
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.71. EFFIZIENTE TESTANSÄTZE FÜR DIGITALE BARRIEREFREIHEIT (ETAP)

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 71/2021	
Projektnummer HdM	1116SPTP
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitel deutsch	Effiziente Testansätze für digitale Barrierefreiheit (ETAP)
Projekttitel englisch	Efficient Testing Approaches for Digital Accessibility (ETAP)
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	91.391,64 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
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>Ein Grund für die unzureichende Barrierefreiheit öffentlicher Websites und mobiler Anwendungen ist, dass die Testansätze ineffizient sind und spezielles Fachwissen im Bereich der digitalen Barrierefreiheit erfordern. Das Projekt analysiert die derzeitigen Testverfahren und zielt darauf ab, neue Ansätze zu entwickeln, die effizienter anzuwenden sind. Das Projekt befasst sich u. a. mit den Forschungsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manuelles vs. automatisches Testen: Effizienz, Fachwissen, etc. - Welche Tools stehen zur Verfügung, um manuelle Tests auf verschiedenen Plattformen zu unterstützen? - Welche Schritte können automatisiert werden, z. B. durch den Einsatz von KI? - Wie können Studierende für die Aufgabe des Prüfens ausgebildet werden, ohne dass dies zu Lasten der Qualität geht? - Wie sollten Prüfberichte aussehen, damit sie auch für Nicht-Experten leicht verständlich sind? <p>Die Ergebnisse dieses Projekts sind bewährte Verfahren für Testansätze sowie eine hochgradig anpassbare Testplattform.</p>
Projektbeschreibung englisch	Siehe https://cloud.bf-hdm.de/s/48F2agrAbcEzDKS
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	digitale Barrierefreiheit
Schlagwörter englisch	digital accessibility
URL/Homepage zum Projekt	–

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

3.72. FOURWAYS

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 72/2021	
Projektnummer HdM	1030SFTF
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitle deutsch	FourWays
Projekttitle englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Digitale Barrierefreiheit, Eye-Tracking
Mittelgeber	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)
Name des Förderprogramms	Technik zum Menschen bringen
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	310.158,38 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	27.700,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.06.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.05.2024
Status der FH im Projekt	Partner
Projektpartner	Treye Tech UG. Schwarzwaldstraße 11, 68163 Mannheim
Beteiligte Hochschullehrer/innen	
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Blickbasierte Mensch-Computer-Interaktion im mobilen Umfeld durch KI-gestützte Bildanalyse zur Gerätesteuerung anhand der Erfassung und Klassifizierung von Augenbewegungen. Die vorherrschende Methode zur Bedienung mobiler Geräte ist die Fingereingabe, durch Touchbedienung oder Knopfdruck. Die Verwendbarkeit hängt von der Möglichkeit der Benutzer ab, ihre Finger jederzeit uneingeschränkt einsetzen zu können. FourWays untersucht den Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Android-Geräten mit Hilfe derer Frontkamera als Alternative zur Eingabe per Touch. Der Einsatz von Blicksteuerung bei mobilen Geräten ist nicht nur für Menschen mit körperlichen Beeinträchtigungen attraktiv, er bietet auch ein großes Potenzial in Situationen, in denen verschiedene Gründe den Einsatz der Hände zur Steuerung erschweren oder ausschließen. Im Mittelpunkt des Vorhabens steht die Entwicklung und Evaluation eines Systems zur kontrollierten Steuerung mobiler Geräte durch Augenbewegungen und die Implementierung eines applikationsübergreifenden Accessibility Services als Middleware für mobile Betriebssysteme.
Projektbeschreibung englisch	–
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Tobias Ableitner; E-Mail: ableitner@hdm-stuttgart.de; Tel.: (+49)711-8923-2758
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	0
Schlagwörter deutsch	–
Schlagwörter englisch	–
URL/Homepage zum Projekt	–

3.73. SHUFFLE

Forschungsprojekt an der HdM Nr. 73/2021	
Projektnummer HdM	1032SFTF
Projektleiter	Zimmermann, Gottfried, Dr.
Projekttitel deutsch	SHUFFLE
Projekttitel englisch	–
Projektart	Öffentlich geförderte Forschung
MINT	nein
Fachgebiet der Forschung	Hochschullehre, Digitale Barrierefreiheit
Mittelgeber	Stiftung Innovation in der Hochschullehre
Name des Förderprogramms	Hochschullehre durch Digitalisierung stärken
Gesamtmittel für die FH über die Gesamtlaufzeit	1.809.000,00 €
Mittel für die FH im Berichtszeitraum	228.672,00 €
Mitarbeiter Personenmonate im Berichtszeitraum	23,4
Projektbeginn	01.08.2021
Projektlaufzeit in Monaten	36
voraussichtliches Projektende	31.07.2024
Status der FH im Projekt	Konsortialleiter
Projektpartner	Universität Bielefeld; Pädagogische Hochschule Freiburg; Pädagogische Hochschule Heidelberg
Beteiligte Hochschullehrer/innen	Grimm, Petra, Dr.; Keber, Tobias, Dr.
Region auf die sich das Projekt bezieht	–
Projektbeschreibung deutsch	Das Projekt entwickelt und evaluiert kultursensible, alters- und geschlechterspezifische Strategien des Betrieblichen Gesundheitsmanagements. Mit empirischen Methoden werden zielgruppenspezifische Unterschiede und BGM-Bedarfe analysiert und Maßnahmen entwickelt. Konkret wird dabei eine Handlungshilfe für KMU modifiziert und um kulturelle sowie geschlechts- und altersspezifische Aspekte ergänzt. Die erhobenen Daten werden aufbereitet und auf einer Plattform bereitgestellt. Folgende Forschungsfragen werden bearbeitet: - Welche kultursensiblen, alters- und geschlechterspezifischen Strategien eignen sich für BGM-Maßnahmen? - Wie kann Gamification für die Durchführung von BGM-Maßnahmen eingesetzt werden? - Welche Gamification-Patterns eignen sich für welche Benutzer? - Welche Vorteile bringt Personalisierung für eine webbasierte Handlungshilfe? Als Ergebnis des Forschungsprojektes steht KMU ein wissenschaftlich fundiertes Unterstützungskonzept in Form einer webbasierten BGM-Servicestelle zur Verfügung.
Projektbeschreibung englisch	Siehe https://cloud.bf-hdm.de/s/3fxyZTY4o7qN75s
E-Mail, Telefon des Projektleiters	E-Mail: zimmermann@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-2751
Stellvertretender Ansprechpartner	Dr. Verena Kersken; E-Mail: kersken@hdm-stuttgart.de ; Tel.: (+49)711-8923-2737
Bestehen Geheimhaltungsverpflichtungen	NEIN
Bestehen Publikationsbeschränkungen	NEIN
Anzahl der laufenden Promotionen im Projekt	1
Schlagwörter deutsch	Digitale Barrierefreiheit
Schlagwörter englisch	digital accessibility
URL/Homepage zum Projekt	https://shuffle-projekt.de/

3. DATENBLÄTTER ZU FORSCHUNGSPROJEKTEN

4. TABELLENANHANG

- 4.1 Wissenschaftliche Publikationen | 118
- 4.2 Drittmittel mit direktem Forschungsbezug (Kategorie 1) | 130
- 4.3 Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2) | 135
- 4.4 Gesamtsumme aller Drittmittel | 137
- 4.5 Promotionen | 138
- 4.6 Abschlussarbeiten | 142
- 4.7 Vorträge | 144
- 4.8 Patente | 163

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.

Dissertationen

001 LAUSCHER A. (2021): Language Representations for Computational Argumentation, Universität Mannheim, S. 243, https://madoc.bib.uni-mannheim.de/60201/1/dissertation_lauscher.pdf

002 RASSEK P. L. (2021): Printed Coplanar Batteries: Materials, Processing and Parametrisation Ph.D. Thesis College of Engineering, Swansea University, <https://doi.org/10.23889/SUthesis.58987>

003 REINHARD, S. (2021): Computational methods for SPH-based fluid animation, Universität Stuttgart, Promotionskolleg, S. 140, OPUS – Online Publikationen der Universität Stuttgart, <http://dx.doi.org/10.18419/opus-11429>

Peer Review Veröffentlichungen in Journals

004 BACH, N. (2021): Dezentrale Identifikatoren (DIDs). Die nächste PID-Evolution: selbstsouverän, datenschutzfreundlich, dezentral. In: o-bib Heft 4/2021, S. 1–20. ISSN 2363-9814 DOI: <https://doi.org/10.5282/o-bib/5755>

Peer reviewed, Journal in AGIV Liste

005 BURKARD, A.; ZIMMERMANN, G.; SCHWARZER, B. (2021): Monitoring Systems for Checking Websites on Accessibility. In: Frontiers in Computer Science, 3, S. 1–17. ISSN: 2624-9898.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

006 BURMESTER, M.; HASSENZAHL, M.; KOLLER, F. (2021): User Experience is all there is – Twenty years of designing positive experiences and meaningful technology. In: I-COM Journal of Interactive Media, 20(3), S. 197–213. ISSN: Print ISSN: 1618-162X.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

007 EBERHARDT, B.; HLAWATSCH, M.; KRAKE, T.; REINHARDT, S.; WEISKOPF, D. (2021): Visualization and selection of Dynamic Mode Decomposition components for unsteady flow. In: Visual Informatics (5), 3, S. 15–27. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2021.06.003>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

008 藤原[FUJIHARA], 正仁[MASAHITO]; マーティン [MARTIN] ロート [ROTH] (2021): “ヨーロッパにおけるゲームレーティングシステム – PEGI システムの構造と変容 – [The Game Rating System in Europe – Structure and Transformation of the Pan European Game Information (PEGI) System –].” デジタルゲーム学研究 [Journal of Digital Games Research Japan] 14(1): 19–31. https://doi.org/10.9762/digraj.14.1_19

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

009 藤原[FUJIHARA], 正仁[MASAHITO]; マーティン [MARTIN] ロート [ROTH] (2021): “ドイツにおけるゲームレーティングシステム : USKとBPjMによる青少年保護 [The Game Rating System in Germany: A Study of Youth Protection Enforced by Entertainment Software Self-Regulation (USK) and the Federal Review Board for Media Harmful to Minors (BPjM)].” シミュレーション &ゲーミング [Simulation and Gaming Japan] 31(1): 63–75. https://doi.org/10.32165/jasag.31.1_63

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

010 GHELLAL, S.; KATAN-SCHMID, E.; MOSSE, R.; STEIN C.; MARGALLOT, N.; GOODHUE, L (2021): From Immersion to Interference: Sites of Collaboration in ‘Playing with Virtual Realities’, in: Playing with Virtual Reality, Veröffentlichung: Global Performance Studies, vol. 4, no. 2, 2021, S. 211–213 <https://doi.org/10.33303/gpsv4n2a11>

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

011 GIESEKE, L.; ASENTE, P.; MĚCH, R.; BENES, B.; FUCHS, M. (2021): A Survey of Control Mechanisms for Creative Pattern Generation. In: Computer Graphics Forum, vol. 40, S. 585–609. ISSN: 1467-8659.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

012 GOTTSCHLING, S.; KAMMERER, Y. (2021): Readers’ regulation and resolution of a scientific conflict based on differences in source information: An eye-tracking study. In: Discourse Processes, 58, S. 468–490. DOI: 10.1080/0163853x.2021.1930808.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

013 HEILEMANN, F.; ZIMMERMANN, G.; MÜNSTER, P. (2021): Accessibility Guidelines for VR Games – A Comparison and Synthesis of a Comprehensive Set. In: Frontiers in Virtual Reality, 2, S. 1–9. ISSN: 2673-4192.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

4. TABELLENANHANG

014 HÖGSDAL, N.; SCHNEIDER, H.; MAZHAR, L. (2021): Addressing the Student Perspective in Entrepreneurship Education: Insights on Student's Attitudes towards Entrepreneurship and Recommendations for Educational Design. In: *Journal of Entrepreneurship Education*, Vol: 24 Issue: 3, S. 1–10. ISSN: 1098-8394 (Print), 1528-2651

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

015 IPPOLITO, F.; HÜBNER, G.; CLAYPOLE, T.; GANE, P. (2021): Calcium Carbonate as Functional Filler in Polyamide 12 – Manipulation of the Thermal and Mechanical Properties. In: *Polymers, Processes* 2021, 9, 937, S. 1–23. ISSN: 2073-4360.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

016 KAMMERER, Y.; GOTTSCHLING, S.; BRÄTEN, I. (2021): The role of internet-specific justification beliefs in source evaluation and corroboration during web search on an unsettled socio-scientific issue. In: *Educational Computing Research*, 59, S. 342–378. DOI: 10.1177/0735633120952731.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

017 KORTHALS, J.; SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Bibliotheken in der Pandemie. *Zukunftsforschung – die Zukunft proaktiv gestalten..* In: *Bibliothek – Forschung und Praxis*, 1, S. 143–150. ISSN: 1865-7648.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

018 LAMES, M.; HERMANN, S.; PRÜSSNER, R.; METH, H. (2021): Football Match Dynamics Explored by Recurrence Analysis. In: *Frontiers in Psychology*, 12:747058, S. 1–15. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.747058>.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

019 LANG, F.; KAMMERER, Y.; STÜRMER, K.; GERJETS, P. (2021): Investigating professed and enacted epistemic beliefs about the uncertainty of scientific knowledge when students evaluate scientific controversies. In: *European Journal of Psychology of Education*, 36, S. 125–146. DOI: 10.1007/s10212-020-00471-8.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

020 LEROY, C.; GERJETS, P.; OESTERMEIER, U.; KAMMERER, Y. (2021): Simultaneous presentation of multiple documents and text-highlighting: Online integrative processes and offline integrated understanding. In: *Scientific Studies of Reading*, 25, S. 179–192. DOI: 10.1080/10888438.2020.1784903.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

021 LEWANDOWSKI, D.; KAMMERER, Y. (2021): Factors influencing viewing behaviour on search engine results pages: a review of eye-tracking research. In: *Behaviour & Information Technology*, 40, S. 1485–1515.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

022 PREBENSEN, N. K.; BURMESTER, M.; ASPVIK, P. W. (2021): Digital forretningsmodellinnovasjon: Filmfestival i endring. In: *Magma*, 23 (6), S. 75–85. ISSN: 1500-0788.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

023 RINSDORF, L.; WERNER, P.; LEE, H. H. (2021): Einheitsbilder: Der mediale Diskurs in Südkorea und Deutschland über nationale Einheit. In: *SCM Studies in Communication and Media*, 3, S. 410–439. ISSN: 2192-4007.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

024 RINSDORF, L. (2021): Jugend, Recht und Öffentlichkeiten – Diskurs und Verständigung in einer digitalisierten Gesellschaft. In: *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 3, S. 300–306. ISSN: 1612-1864.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

025 ロート [Roth], マーティン [Martin] (2021): “テレビゲーム文化の空間的展開: From Software ゲームの生産的・流通的展開とそれにおけるソフトな文化的境界線 [Console Videogame Spatialization: How Production and Distribution Practices Contribute to Soft Cultural Boundaries in the Case of FromSoftware Videogames].” *Replaying Japan 3*: 127–41. <http://doi.org/10.34382/00014541>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

026 SCHMITZ, R. (2021): Use of SHDM in Commutative Watermarking-Encryption. In: *EURASIP Journal of Information Security*, 01/2021, S. 1–12. DOI: <https://doi.org/10.1186/s13635-020-00115-w>.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

027 SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Bibliotheken sind da – Herausforderungen, Erfolgsmessung und Erwartungen von Kunden. In: *Forum Bibliothek und Information – BuB*, 5, S. 242–243. ISSN: 1869-1137.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

028 SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Mitarbeitende statt Nutzende im Fokus. User Experience aus einer anderen Perspektive / Wie durch User Experience die Motivation von Mitarbeitenden erhöht werden kann. In: *Forum Bibliothek und Information – BuB*, 10, S. 556–559. ISSN: 1869-1137.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

029 SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Was wird aus dem Dritten Ort? Bedeutung eines Konzepts in der Zeit nach Corona. In: Forum Bibliothek und Information – BuB, 5, S. 244–246. ISSN: 1869-1137.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

030 VON JANCZEWSKI, N.; WITTMANN, J.; ENGELN, A.; BAUMANN, M.; KRAUS, L. (2021): A meta-analysis of the n-back task while driving and its effects on cognitive workload.. In: Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour, 76, S. 269–285.

Peer reviewed, Journal auf Thomson Reuters Liste

Veröffentlichungen Proceedings oder Tagungsbänden mit Peer-Review

031 ACHBERGER, A.; AUST, F.; POHLANDT, D.; VIDACKOVIC, K.; SEDLMAIR, M. (2021): STRIVE: String-Based Force Feedback for Automotive Engineering. In: UIST ,21: The 34th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, October 2021, S. 841–853. DOI: <https://doi.org/10.1145/3472749.3474790>.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

032 ERNST, C.-P.H.; AMANCIO DOS SANTOS, F. (2021): Business Intelligence in the Database Marketing – A Case Study of a German Insurance Company. In: Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences, 2021, S. 1011–1019. DOI: 10.24251/HICSS.2021.123.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

033 HAHN, J.-U. (2021): Exploiting Object-of-Interest Information to Understand Attention in VR Classrooms. In: Conference: 2021 IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR), 1, S. 588–596. DOI: 10.1109/VR50410.2021.00085.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

034 HAHN, J.-U. (2021): Digital Transformations of Classrooms in Virtual Reality. In: CHI 2021, 1, S. 1–10. DOI: 10.1145/3411764.3445596.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

035 HUSCHENS, M.; ERNST, C.-P.H.; ROTHLAUF, F. (2021): Individual Rank and Response: Survey-Based Evidence on the Effects of Rank-Based Performance Feedback. In: Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences, 2021, S. 1355–1364. DOI: 10.24251/HICSS.2021.164.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

036 SCHNEIDER, T.; GHELLAL, S.; LOVE, S.; GERLICHER, A. (2021): Increasing the User Experience in Autonomous Driving through different Feedback Modalities. In: IUI ,21: 26th International Conference on Intelligent User Interfaces, April 2021, S. 7–10. ISSN: 9781450380171.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

037 SCHNEIDER, T.; HOIS, J.; ROSENSTEIN, A.; GHELLAL, S.; THEOFANOY-FÜLBIER, D.; GERLICHER, A. (2021): ExplAIn Yourself! Transparency for Positive UX in Autonomous Driving. In: CHI ,21: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 5/21, S. 1–12. ISSN: 978-1-4503-8096-6/21/05.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

038 SCHNEIDER, T.; HOIS, J.; LAZZARA, R.; LOVE, S.; ROSENSTEIN, A.; GERLICHER, A. (2021): Velocity Styles for Autonomous Vehicles affecting Control, Safety and User Experience. In: ACM conference on Spatial User Interaction 2021, 29, S. 1–2. ISSN: 9781450390910.

Peer reviewed, Nachweis siehe Anlage

Veröffentlichungen in Proceedings oder Tagungsbänden ohne Peer Review

039 ACHBERGER, A.; HEYEN, F.; VIDACKOVIC, K.; SEDLMAIR, M. (2021): PropellerHand: A Hand-Mounted, Propeller-Based Force Feedback Device. In: VINCI 2021: The 14th International Symposium on Visual Information Communication and Interaction – Conference Proceedings, Potsdam, 06–08 Sep 2021, S. 1–8. ISBN: 978-1-4503-8647-0

040 BICAJ, A.; METH, H. (2021): Improving springboard diving video classification accuracy through cumulated segment values. In: Proceedings in the Advances in Intelligent Systems and Computing Series, Virtuell, Deutschland, 30–31 Aug 2021, S. 1–4.

041 BIRK, J.; METH, H.; SYRIANOS, G. (2021): Excluding random scoring effects from soccer results using deserved points. In: Proceedings in the Advances in Intelligent Systems and Computing Series, Virtuell, 30–31 Aug 2021, S. 1–4.

042 BULJUBAŠIĆ, I.; VIDACKOVIC, K.; AGELJIĆ, I. (2021): Storytelling as a Marketing Tool in the Automotive Industry – Case Study: Mercedes-Benz. In: Globalisation and Regional Identity 2020 – Conference Proceedings, Osijek, Kroatien, 30–31 Okt 2020, S. 81–97. ISBN: 978-953-314-157-2

4. TABELLENANHANG

- 043** BURMESTER, M.; KOMROVSKI, S.; SPOHRER, A. (2021): KI als Partner. In: Mensch und Computer 2021 – Usability Professionals, Ingolstadt (digital), 05–08 Sep 2021, S. 1–11.
- 044** BURMESTER, M.; HASPEL, C. (2021): Knowledge and Implementation of Usability and User Experience in Small and Medium-Sized Enterprises. In: Kern, D.; Pflegling, B.; Schneegass, S. (Hrsg.), Mensch und Computer 2021 – Tagungsband, New York: ACM, S. 131–135.
- 045** BURMESTER, M.; FINK, V.; HERMOSA-PERRINO, C.; SPOHRER, A.; ZEINER, K. M. (2021): The Positive X – Warum klappt das nicht? In: Mensch und Computer 2021 – Usability Professionals, Ingolstadt, 05–08 Sep 2021, S. 1–13.
- 046** BURMESTER, M. (2021): User Experience – Software ist mehr als nur Werkzeug. In: Lecture Notes in Informatics (LNI), Stuttgart, 11–12 Nov 2021, S. 15–17. ISSN: 1617-5468
- 047** ENGELBERGER, V.; PLANK, S.; WIESENER, O. (2021): Digital Open Innovation. In: Proceedings of ISPIM Innovation Conference 2021, Berlin, 19–21 Juni 2021, S. 100–110. ISBN: 978-952-335-467-8
- 048** ENGELN, A. (2021): Future Mobility – und wo bleibt der Mensch. In: Future Mobility, Ostfildern, 04 Nov – 21 Sep 2021, S. 281–285. ISBN: ISBN-Nr. 978-3-943563-49-8
- 049** KIRYAKOS, S.; PFEFFER, M. (2021): Exploring the Research Utility of Fan-Created Data in the Japanese Visual Media Domain. In: Towards Open and Trustworthy Digital Societies. 23rd International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries, ICADL 2021, Virtual Event, December 1–3, 2021, Proceedings, Virtual Event, 01–03 Dez 2021, S. 210–218. ISSN: 1611-3349
- 050** KOLLOTZEK, G.; ZIMMERMANN, G.; ABLEITNER, T.; NEBE, A.-M. (2021): Comparison of Manual Evaluation Methods for Assessing the Accessibility of Websites based on EN 301 549. In: Proceedings of the 5th International Conference on Computer-Human Interaction Research and Applications, Online, 28–29 Okt 2021, S. 24–35. ISBN: 978-989-758-538-8
- 051** HOFMANN, L.; MELCHIOR, F.; MÜLLER, B. (2021): Reproducing the auditory width of individual acoustic instruments in immersive audio productions using a three-channel spot-microphone arrangement – System description and anechoic test recording. In: None, Online, 25–28 Mai 2021, S. 1–4.
- 052** HOHENDANNER, M.; ULLSTEIN, C.; MIZUNO, D. (2021): Designing the Exploration of Common Good within Digital Environments: A Deliberative Speculative Design Framework and the Analysis of Resulting Narratives, In: SUPSI, HSLU, swissdesignnetwork (Hrsg.): Swiss Design Network Symposium 2021 Conference Proceedings: Design as Common Good / Framing Design through Pluralism and Social Values, S. 566–580.
- 053** HÖGSDAL, N.; NARDIELLO, J. (2021): What ideas do students really care about? Insights from the first 300 teams Start-up BW ASAP. In: Proceedings of 52nd annual conference of the International Circle, Athen, Griechenland, 20 Sep – 23 Dez 2021, S. 29–36. ISBN: 978-618-81735-2-2
- 054** HUBE, N.; ANGERBAUER, K.; POHLANDT, D.; VIDACKOVIC, K.; SEDLMAIR, M. (2021): VR Collaboration in Large Companies: An Interview Study on the Role of Avatars. In: 2021 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct) – Conference Proceedings, Bari, Italien, 04–08 Okt 2021, S. 139–144. ISBN: 978-1-6654-1298-8
- 055** HÜBNER, G.; KREBES, M.; ETZEL, F.; NUSSBAUM, L.; THAMM, S. (2021): Printed batteries, properties of substrates and components, regarding bendability and barrier. In: Advances in Printing and Media Technology Vol. XLVII, Athen, Griechenland, 20–23 Sep 2021, S. 29–42. ISSN: 2409-4021
- 056** HÜBNER, G.; KREBES, M. (2021): Spectral dependence of light scattering in human skin detected with a screen printed device for blood oximetry. In: Advances in Printing and Media Technology Vol. XLVII, Athen, Griechenland, 20–23 Sep 2021, S. 43–54. ISSN: 2409-4021
- 057** KIRYAKOS, S.; PFEFFER, M. (2021): The Benefits of RDF and External Ontologies for Heterogeneous Data: A Case Study Using the Japanese Visual Media Graph. In: Schmidt, T.; Wolf, C. (Hrsg.), Information between Data and Knowledge. Information Science and its Neighbors from Data Science to Digital Humanities. Proceedings of the 16th International Symposium of Information Science (ISI 2021), Glückstadt: Werner Hülsbusch, S. 308–320. ISBN: 978-3-86488-172-5
- 058** OTTO, C.; YU, R.; PARDI, G.; VON HOYER, J.; ROKICKI, M.; HOPPE, A.; HOLTZ, P.; KAMMERER, Y.; DIETZE, S.; EWERTH, R. (2021): Predicting knowledge gain during web search based on multimedia resource consumption. In: Lecture Notes in Computer Science, Utrecht, Netherlands, 14–18 Juni 2021, S. 318–330.

059 SCHMIDER, P.; METH, H.; SYRIANOS, G. (2021): Deriving player types from soccer event data as a means to improve tactical flexibility. In: Proceedings in the Advances in Intelligent Systems and Computing Series, Virtuell, Deutschland, 30–31 Aug 2021, S. 1–4.

060 SIENEL, N.; MÜNSTER, P.; ZIMMERMANN, G. (2021): Player-Type-based Personalization of Gamification in Fitness Apps. In: Proceedings of the 14th International Joint Conference on Biomedical Engineering Systems and Technologies, Online Streaming, 11–13 Feb 2021, S. 361–368. ISBN: 978-989-758-490-9

061 WOLLET, B.; REINHARDT, S.; WEISKOPF, D.; EBERHARDT, B. (2021): Interactive Selection on Calculated Attributes of Large-Scale Particle Data. In: EGPGV21: Eurographics Symposium on Parallel Graphics and Visualization, virtuell, 12–19 Juni 2021, S. 63–73. ISBN: 978-3-03868-138-0

062 ZIEGLER, J. D., SCHRODER, L., KOCH, A. (2021): A Neural Beamforming Frontend for Distributed Microphone Arrays. In: Proceedings of the 151th AES International Convention, TBA, Online, 11–31 Okt 2021, S. 150–154.

Veröffentlichungen in wissenschaftlichen Zeitschriften

063 GOSSNER, B.; GSCHWANDTNER, J.; JOCHIM, K.; PORTALE, S.; SCHEIERMANN, D.; ZIMMERMANN, A. (2021): Hör mal – Arbeiten mit Hörmedien im Institut für angewandte Kindermedienforschung. Studierende der Hochschule der Medien stellen ihre Arbeit im IfaK vor. In: o-bib Heft 3/2021, S. 1–8. ISSN 2363-9814 DOI: 10.5282/o-bib/5753 Link: <https://doi.org/10.5282/o-bib/5753>

064 BLÄTTEL-MINK, B.; BOGNER, A.; FECHER, B.; GRIEM, J.; RINSDORF, L.; VILLA BRASLAVSKY, P.-I. (2021): Wissenschaftskommunikation in den Geisteswissenschaften. In: Soziologie, 1, S. 7–25.

065 DORST, G.; FRANKENBERG, J.; STANG, R.; TRAN, N.-T. (2021): Studentische Forschungsarbeit in der Welt der Kindermedien. In: BuB. Forum Bibliothek und Information, 10, S. 552–555. ISSN: 1869-1137.

066 DREES, U. (2021): Körper und Raumkunst. In: Zeitschrift für Sozialmanagement, Band 19/Nummer 1, S. 37–53. ISSN: 1612-8389.

067 DREHER, M. (2021): Effiziente Druckabnahmen – Auch Online!. In: Flexo- und Tiefdruck, 6-2021, S. 26–29.

068 DREHER, M. (2021): Experiencing Packaging Printing in a compact way – Chinesisch: DFTA发布《包装印刷》白皮书. In: China Flexo Magazine, 2020-6, S. 21–22. ISSN: 1004-6267.

069 DREHER, M. (2021): How to process Packaging Print Data even more efficiently! – Chinesisch: 如何更有效地处理包装印刷数据. In: China Flexo Magazine, 2021-6, S. 27–28. ISSN: 1004-6267.

070 DREHER, M. (2021): Intelligence saves Costs – Chinesisch: DFTA包装课程助力印刷企业. In: China Flexo Magazine, 2021-3, S. 33–35. ISSN: 1004-6267.

071 EICHSTELLER, H. (2021): Die Zukunft des Marketing. In: markenartikel – Das Magazin für Markenführung, 11/2011, S. 45–47. ISSN: 0342-1236.

072 EICHSTELLER, H.; SEITZ, J. (2021): Digitalstrategie Post-Cookie. In: Healthcare Marketing, 6/2021, S. 60–62. ISSN: 1862-2100.

073 EICHSTELLER, H. (2021): Herausforderung Digitale Transformation – Profil des Aufsichtsrats in der Digitalisierung. In: BOARD – Zeitschrift für Aufsichtsräte in Deutschland, 3/2021, S. 100–102. ISSN: 2192-211X.

074 EICHSTELLER, H. (2021): Kundenbeziehungen und Innovationen als Weg aus der Krise. In: IHK Magazin Wirtschaft, 1/2021, S. 66. ISSN: 1610-6695.

075 ERLACH, C.; MÜLLER, M. (2021): Zwischen den Zeilen. Narrative Ansätze für die Organisationsentwicklung. In: Organisationsentwicklung, 2/21, S. 55–60.

076 GESKE, V.; PAULSEN, Y.; WIESENMÜLLER, H.; BRENN, D.; MATTMANN, B. (2021): Communitybuilding über Discord – der DACH-Bibliothekswesen-Server. In: LIBREAS. Library Ideas, 39, S. 1–8. ISSN: 1860-7950.

077 JANSEN, V. (2021): Trends und Marktverschiebungen im Verpackungsdruck Wo liegt die Zukunft der Verpackungsdruckindustrie? Welche Märkte und welche Technologien werden sich entwickeln? Teil 1. In: Flexo + Tiefdruck, 1-21, S. 12–18.

078 JANSEN, V. (2021): Trends und Marktverschiebungen im Verpackungsdruck Wo liegt die Zukunft der Verpackungsdruckindustrie? Welche Märkte und welche Technologien werden sich entwickeln? Teil 2. In: Flexo + Tiefdruck, 3-21, S. 46–49.

4. TABELLENANHANG

- 079** KEBER, T. (2021): Datenschutz im Mediensystem. Altersverifikation und Uploadfilter aus interdisziplinärer Perspektive. In: Magazin des DFG-Graduiertenkollegs 1681/2 „Privatheit und Digitalisierung“, 16, S. 56–61.
- 080** KEBER, T. (2021): Digital Ethics by Process? Technical conflicts and policy ethics committees in Europe. In: *Informatio Journal*, Vol 26, Num 1, S. 216–229.
- 081** KEBER, T. (2021): Netzsperrern und die neue Clearingstelle Urheberrecht im Internet (CUII) – eine kritische Bestandsaufnahme aus Sicht der Internetnutzer:innen. In: *Computer und Recht*, Band 37 Heft 6, S. 391–397.
- 082** METZGER, C.; SEIDL, T. (2021): Feedback in der Hochschullehre: Modelle, Wirksamkeit, Maßnahmen. In: *Neues Handbuch Hochschullehre*, 4/21, S. 1–18. ISSN: 2198-5693.
- 083** MÖNIG, JULIA MARIA (2021): Von der Privatheit(-forschung) zur (Werte-)Ethik. In: *Magazin des DFG-Graduiertenkollegs 1681/2 "Privatheit und Digitalisierung"*, Heft 16, S. 11–16
- 084** NOHR, H.; FUCHS, T. (2021): Data Protection by Process – Überführung der Anforderungen des Art. 25 DSGVO in das betriebliche Datenschutz-Management.. In: *PinG – Privacy in Germany*, Heft 2, S. 73–80. ISSN: 2197-1862.
- 085** SCHLEGEL, MARCEL (2021): Aufenthaltsstatus: ungeklärt. Was Politinfluencer:innen für Meinungsführer und Öffentlichkeitskonzepte bedeuten. In: *Magazin des DFG-Graduiertenkollegs 1681/2 "Privatheit und Digitalisierung"*, Heft 16, S. 32–35,
- 086** SCHMID-RUHE, B. (2021): Koha out of the Box. In: *BuB Forum Bibliothek und Information*, 73 (11/ 2021), S. 588–589.
- 087** SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Bibliotheken positionieren sich als „Medienmacherinnen“. In: *Digital Publishing Report – Magazin für Medien, Marketing & Technologie.*, Sonderheft Bibliotheken, S. 11–15. ISSN 2512–9368.
- 088** SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Lernen aus dem Corona Shutdown. Wie wappnen sich Bibliotheken für kommende Herausforderungen? In: *Politik & Kultur*, 9, S. 8. ISSN: 1619-4217.
- 089** SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Lernen aus der Krise. In: *Büchereiperspektiven*, 1, S. 4–7. ISSN: 1607-7172.
- 090** GRIMM, P. (2021): Mediatisierte Privatheit in der Corona-Pandemie. In: *Abschlussmagazin des DFG-Graduiertenkollegs 1681/2 „Privatheit & Digitalisierung“*, 16, S. 27–31.
- 091** SEIDL, T.; VONHOF, C. (2021): Mehr als ein klassisches Büro. Wie die Arbeitsumgebung Hochschulentwicklung unterstützen kann. In: *DUZ – Magazin für Wissenschaft und Gesellschaft*, 8, S. 42–45. ISSN: 2627-0994.
- 092** SEIDL, T. (2021): Methoden zur Förderung eines guten Gruppenklimas. Digitale Kollaborationsfähigkeiten entwickeln. In: *Projektmanagement aktuell*, 1, S. 55–58. ISSN: 0941-1017.
- 093** SEIDL, T. (2021): ePortfolios und Kolloquien als formative Prüfungsinstrumente nutzen. Ein Beispiel aus der Schlüsselkompetenzausbildung. In: *Neues Handbuch Hochschullehre*, 1, S. 1–16. ISSN: 2198-5693.
- 094** QUADE, S.; SCHLÜTER, O. (2021): Blended Learning – Die Umarmung der Digitalisierung in der Pandemie. In: *digital publishing report, Sonderheft 2021*, S. 59–62. ISSN: 2512–9368.
- 095** SPITZER, S.; EBNER, T. (2021): Unverpackt-Läden in Deutschland – Wachstumsmöglichkeiten durch Digitalisierung? In: *ökologisches Wirtschaften*, 4, S. 37–42. ISSN: 1430-8800.
- 096** STANG, R. (2021): Editorial. In: *Zeitschrift für Sozialmanagement*, 1, S. 7–9. ISSN: 1612-8369.
- 097** STANG, R. (2021): Körper, Leib und Raum. Dimensionen eines untrennbaren Verhältnisses. In: *Zeitschrift für Sozialmanagement*, 1, S. 11–22. ISSN: 1612-8369.
- 098** TROST, K.-E. (2021): Person(en) sein können. Die heutige Privatheit aus einer sozialräumlichen Perspektive. In: *Magazin des DFG-Graduiertenkollegs 1681/2 "Privatheit und Digitalisierung"*, Heft 16, S. 36–47,
- 099** WEISSHAUPT, M. (2021): Künstliche Intelligenz in Auswahlverfahren: Was denken die Bewerber*innen? In: *Wirtschaftspsychologie Aktuell*, 2, S. 34–38. ISSN: 1611-9207.
- 100** WIEST, S. (2021): ENIGMA R. D. E: Die berühmteste Chiffriermaschine der Welt für den Schulunterricht – hergestellt aus dem 3D-Drucker. In: *Datenschutz und Datensicherheit – DuD*, 45(5), S. 298–302. ISSN: 1614-0702.

Wissenschaftliche Buchbeiträge

- 101** BECK, C.; BECKMANN, R.; FRANKE-MAIER, M.; FREI, U.; HOLBACH, W.; KÜHN, A.; KUNZ, B.; NADJ-GUTTANDIN, J.; PIELMEIER, S.; SCHEVEN, E.; STEINER, C.; WIESENMÜLLER, H.; WOLFDACHM, B. (2021): Qualitätskriterien und Qualitätssicherung in der inhaltlichen Erschließung – Thesenpapier des Expertenteams RDA-Anwendungsprofil für die verbale Inhaltserschließung (ET RAVI). In: Franke-Maier, M.; Kasprzik, A.; Ledl, A.; Schürmann, H. (Hrsg.), *Qualität in der Inhaltserschließung*. Berlin, Boston: De Gruyter Saur, S. 113–120. ISBN: 978-3-11-069149-8.
- 102** BRAUN, A.; POLTERMANN, J.; GHELLAL, S. (2021): Digitaler Wissenstransfer im virtuellen Raum. In: Peez, G. (Hrsg.), *Mixed Reality und Augmented Reality im Kunstunterricht*. München: Kopaed, S. 271–282. ISBN: 978-3-96848-031-2.
- 103** BRUNO, L., (2021): A Glimpse of the Imaginative Environment, In *Japan's Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics*, eds. Martin Roth, Hiroshi Yoshida, and Martin Picard. Heidelberg, Berlin: CrossAsia-eBooks, S. 143–170. <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12882>
- 104** CIEPLUCH, M.; FREIMANN, A.; PFAHLER, V.; UHLICH, M.; EISENBEIS, U. (2021): Artificial Intelligence zur inhaltlichen Steuerung und Personalisierung der Nachrichten – App Update von Axel Springer. In: Eisenbeis, U.; Magdalena, C. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele*. München: UVK, S. 43–49. ISBN: 978-3-7398-3114-5.
- 105** CIEPLUCH, M.; CZAJA, D.; EISENBEIS, U.; OBERT, A.; SIMOES, D. (2021): Natural Language Processing für den Feinstaubradar von Stuttgarter Zeitung und Stuttgarter Nachrichten. In: Ciepluch, M.; Eisenbeis, U. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele*. München: UVK, S. 51–57. ISBN: 978-3-7398-3114-5.
- 106** CIEPLUCH, M.; DAPFNER, L.; EISENBEIS, U.; SCHIMPGEN, S.; SENGHAS, M. (2021): Robot Journalism zur Aufbereitung von Wahlergebnissen in der Wahlberichterstattung der Austria Presse Agentur. In: Eisenbeis, U.; Magdalena, C. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele*. München: UVK, S. 37–42. ISBN: 978-3-7398-3114-5.
- 107** DORIA, J.; FIOLA, L.; FLATTEN, F.; GRIMM, P.; HOHENDANNER, M.; KUHNERT, S.; LANGENDÖRFER, A. L.; SCHNEIDER, L. (2021): *Märchen und Erzählungen der Digitalen Ethik*. Stuttgart: Eigenverlag der Hochschule der Medien, 70 Seiten.
- 108** EISENBEIS, U.; DECK, M.; CIEPLUCH, M.; HEITMANN, F.; HOFER, J. (2021): Algorithmen und Künstliche Intelligenz zur Erstellung, Aufbereitung und Distribution von Inhalten im Verlagsumfeld. Begrifflichkeiten und Möglichkeiten der Systematisierung von Implikationen.. In: Ciepluch, M.; Eisenbeis, U. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele*. München: UVK, S. 9–36. ISBN: 978-3-7398-3114-5.
- 109** EISENBEIS, U.; WILLBOLD, K.; JANKO, L. (2021): Text-to-Speech-Technologie auf Basis neuronaler Netzwerktechnik für eine akustische Sprachausgabe der Texte bei der NOZ Medien. In: Ciepluch, M.; Eisenbeis, U. (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele*. München: UVK, S. 67–73. ISBN: 978-3-7398-3114-5.
- 110** FRIEDRICHSEN, M. (2021): Digitale Kompetenz – Handlungsoptionen und Perspektiven. In: Friedrichsen, M. (Hrsg.), *Digitale Kompetenz – Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik*. Wiesbaden: Springer/Gabler, S. 289–299. ISBN: 978-3-658-22108-9.
- 111** FRIEDRICHSEN, M. (2021): Digitale Kompetenz in Cybersicherheit stärken. eHealth und digitale Patientenakte als Herausforderung für Krankenhäuser. In: Hans-Wilhelm, D. (Hrsg.), *Cybersicherheit im Krankenhaus*. Berlin: Medizinisch Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft, S. 263–278. ISBN: 978-3-95466-502-0.
- 112** FRIEDRICHSEN, M. (2021): Digitalisierung – es wird langsam. In: Lexa, C. (Hrsg.), *Fit für die digitale Zukunft*. Wiesbaden: Springer/Gabler, S. 7–9. ISBN: 978-3-658-33073-6.
- 113** FRIEDRICHSEN, M. (2021): Global Communication Trends in the Digital Age. In: Kamalipour, Y.R. (Hrsg.), *Global Communication Yearbook*. Lanham: Rowman & Littlefield, S. 277–301. ISBN: 978-1-5381-2164-1.
- 114** GRIMM, P. (2021): Werte: Was können ethische Ansätze für eine wertorientierte Digitalisierung leisten? Analyse, Systematisierung und Einordnung. In: Pierrat, C. (Hrsg.), *Der Wert der Digitalisierung: Gemeinwohl in der digitalen Welt*. Bielefeld: transcript, S. 55–96.
- 115** GRIMM, P. (2021): Privatheit in Zeiten der Pandemie. In: Decker, J.-O.; Graf, D.; Großmann, S.; Nies, M. (Hrsg.), *Mediale Strukturen – strukturierte Medialität. Konzeptionen, Semantiken und Funktionen medialer Weltentwürfe in Literatur, Film und anderen Künsten*. Kiel: Ludwig, S. 363–377. ISBN: 978-3-86935-418-7.

4. TABELLENANHANG

- 116 HEINZEL, V.;** GEORGIADES, S.; **ENGSTLER, M.** (2021): Corporate Coworking – A Catalyst for Collaboration, Creativity, and Innovation. In: Dvoulety, O.; Orel, M.; Ratten, V. (Hrsg.), *The Flexible Workplace. Coworking and Other Modern Workplace Transformations*. Cham (CH): Springer Nature, S. 81–96. ISBN: 978-3-030-62166-7.
- 117 HEINZEL, V.;** **ENGSTLER, M.** (2021): SWOT-Analyse zum Vergleich der Potenziale und Herausforderungen vielfältiger Varianten von Coworking. In: Werther, S. (Hrsg.), *Coworking als Revolution der Arbeitswelt. Von Corporate Coworking bis zu Workation*. Berlin: Springer, S. 18–33. ISBN: 978-3-662-62656-6.
- 118 HOFFMANN, L.;** **SEIDL, T.** (2021): Playfull learning: Möglichkeiten, mit LEGO® den Schreibprozess zu unterstützen. In: Schmohl, T. (Hrsg.), *Situiertes Lernen. Konzepte einer erfahrungsbasierten Hochschullehre*. Bielefeld: wbv, S. 143–154. ISBN: 9783763960521.
- 119 KACSUK, Z.** (2021): „Using Fan-Compiled Metadata for Anime, Manga and Video Game Research: Revisiting Azuma’s “Otaku: Japan’s Database Animals” Twenty Years On.” In *Japan’s Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics*, eds. Martin Roth, Hiroshi Yoshida, and Martin Picard. Heidelberg, Berlin: CrossAsia-eBooks, S. 117–142. <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12881>
- 120 KACSUK, Z.** (2021): „The Making of an Epoch-Making Anime: Understanding the Landmark Status of Neon Genesis Evangelion in Otaku Culture.” In *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, eds. José Andrés Santiago Iglesias and Ana Soler Baena. Stockholm: University Press, S. 215–246. <https://doi.org/10.16993/bbp>.
- 121 KAMPS, K.** (2021): USA. In: Prinzing, M. (Hrsg.), *Handbuch Politischer Journalismus*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 819–825. ISBN: 978-3-86962-240-8.
- 122 KAMPS, K.** (2021): Kommunikationsmanagement und Regierungs-PR. In: Korte, K.-R. (Hrsg.), *Handbuch Regierungsforschung*. Wiesbaden: Springer Link, S. 1–10.
- 123 KAMPS, K.** (2021): Regierungs- und Verwaltungsberichterstattung. In: Prinzing, M. (Hrsg.), *Handbuch Politischer Journalismus*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 202–206. ISBN: 978-3-86962-240-8.
- 124 MÜHLEDER, P.;** **ROTH, M.** (2021): Playing out of Bounds? Cross-Platform Community Practice in and beyond Dark Souls, In *Japan’s Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics*, eds. Martin Roth, Hiroshi Yoshida, and Martin Picard. Heidelberg, Berlin: CrossAsia-eBooks, S. 315–333. <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12889>
- 125 MÜHLEDER, P.;** **ROTH, M.** (2021): Introduction, In *Japan’s Media Culture between Local and Global: Current Perspectives on Regionality, Technology and Politics*, eds. Martin Roth, Hiroshi Yoshida, and Martin Picard. Heidelberg, Berlin: CrossAsia-eBooks, S. 1–7. <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12875>
- 126 MÜLLER, M.** (2021): Die Kunst des Geschichten-Hörens. In: Permantier, M. (Hrsg.), *ICH – WIR – ALLE. 24 Transformationsgestalter geben wegweisende Impulse für die Zukunft*. München: Vahlen, S. 145–151.
- 127 MÜLLER, M.** (2021): Verschwörungserzählungen und rechtspopulistische Narrative. Periphere Beobachtungen zur politischen Hygiene. In: Decker, J.-O. (Hrsg.), *Mediale Strukturen – strukturierte Medialität. Konzeptionen, Semantiken und Funktionen medialer Weltentwürfe in Literatur, Film und anderen Künsten*. Kiel: Ludwig, S. 469–482. ISBN: 978-3-86935-418-7.
- 128 SANDHU, S.** (2021): Strategische Ernährungskommunikation aus der Perspektive des kommunikativen Institutionalismus. In: Bartelmeß, T.; Godemann, J. (Hrsg.), *Ernährungskommunikation*. Wiesbaden: VS Springer, S. 161–175. ISBN: 978-3-658-27313-2.
- 129 SEIDL, T.** (2021): Förderung von Schlüsselkompetenzen. In: Schaper, N. (Hrsg.), *Handbuch Hochschuldidaktik*. Stuttgart: UTB, S. 117–128. ISBN: 978-3825254087.
- 130 SEIDL, T.;** **MICHEL, A.** (2021): Curriculumentwicklung im Zeitalter der Digitalisierung: Rahmenbedingungen, Herausforderungen, Formate und Inhalte. In: *Geschäftsstelle des Hochschulforum Digitalisierung beim Stifterverband* (Hrsg.), *Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten Innovative. Formate, Strategien und Netzwerke*. Wiesbaden: Springer VS, S. 413–430. ISBN: 978-3-658-32848-1.
- 131 STANG, R.;** **PETSCHENKA, A.;** **GLÄSER, C.;** **BECKER, A.** (2021): Der physische Raum im Kontext der Digitalisierung. Perspektiven für Lehr- und Lernraumkonstellationen an Hochschulen. In: *Hochschulforum Digitalisierung* (Hrsg.), *Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten. Innovative Formate, Strategien und Netzwerke*. Wiesbaden: Springer VS, S. 301–316. ISBN: 978-3-658-32848-1.

132 STANG, R. (2021): Lernen multiperspektivisch kontextualisieren. Museum als Resonanzraum. In: Giese, T.; Stang, R. (Hrsg.), *Lernwelt Museum. Dimensionen der Kontextualisierung und Konzepte*. Berlin/Boston: De Gruyter Saur, S. 27–35. ISBN: 978-3-11-070294-1.

133 STANG, R.; GIESE, T. (2021): Perspektivenwechsel gestalten. Zukünftige Kontextualisierung von Museen. In: Giese, T.; Stang, R. (Hrsg.), *Lernwelt Museum. Dimensionen der Kontextualisierung und Konzepte*. Berlin/Boston: De Gruyter Saur, S. 255–265. ISBN: 978-3-11-070294-1.

134 VONHOF, C. (2021): Coworking als Chance für öffentliche Institutionen – Bibliotheken als Gastgeberinnen und Kooperationspartnerinnen. In: Werther, S. (Hrsg.), *Coworking als Revolution der Arbeitswelt von Corporate Coworking bis zu Workation*. Berlin: Springer, S. 192–207. ISBN: 978-3-662-62656-6.

135 VONHOF, C. (2021): Modelle der Organisationsstruktur: Aktuelle Organisationsmodelle. In: Umlauf, K.; Vonhof, C. (Hrsg.), *Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen..* Hamburg: Dashöfer, S. 1–12. ISBN: 978-3-931832-46-9.

136 WIESENMÜLLER, H. (2021): Verbale Erschließung in Katalogen und Discovery-Systemen – Überlegungen zur Qualität. In: Franke-Maier, M.; Kasprzik, A.; Ledl, A.; Schürmann, H. (Hrsg.), *Qualität in der Inhaltserschließung*. Berlin, Boston: De Gruyter Saur, S. 279–301. ISBN: 978-3-11-069149-8.

137 ZÖLLNER, O.; KAEFER, F. (2021): Dr. Oliver Zöllner on Place Branding in Germany. In: Kaefer, F. (Hrsg.), *An Insider's Guide to Place Branding: Shaping the Identity and Reputation of Cities, Regions and Countries*. Cham: Springer, S. 239–244. ISBN: 978-3-030-67143-3.

Buchveröffentlichungen Allein- oder Co-Autor

138 ALT, P.; ENGELN, A.; ERBACH, R.; ESCHERLE, S.; HINZMANN, S.; KORTAUER, A.; LASSMANN, P.; MAIER, T.; MICHEL, B.; OTHERSEN, I.; REICHEL, F.; SCHULZ, M.; SPRUNG, A.; STIMM, D.; WÖGERBAUER, E. (2021): *TANGO Guideline – Design Guidance und Methoden Review*. Stuttgart: OPUS, 79 Seiten.

139 EICHSTELLER, H.; SEITZ, J. (2021): *10 Jahre Online-Boom mit Digitalisierungs-Turbo 2021*. Kappel-Grafenhausen: Digipolis Verlag, 45 Seiten. ISBN: 978-3-949372-02-5.

140 FRIEDRICHSEN, M.; WONS, A.; HAHN, C. (2021): *Blockchain Distributed Ledger Systeme und ihre Applikation in Ökonomie, Recht und Industrie*. Wiesbaden: Gabler/Springer, 250 Seiten. ISBN: 2731-0906.

141 ENGELN, A.; HÖGSDAL, S.; STIMM, D. (2021): *User Experience in der beruflichen Weiterbildung – Methoden zur teilnehmerorientierten Konzeption von Schulungsangeboten*. Stuttgart: Schäffer-Poeschl, 166 Seiten. ISBN: 978-3-7910-5150-5.

142 ENGELN, A.; PAGENKOPF, A.; SABINE, P.; STIMM, D.; ELISABETH, W. (2021): *TANGO – Technologie für automatisiertes Fahren nutzergerecht optimiert*. Stuttgart: Hochschule der Medien, 185 Seiten.

143 GRIMM, P.; HAHN, F.; KIMMEL, B.; KIRSTE, K.; NEEF, K.; RACK, S.; TAPPE, I. (2021): *Ethik macht Klick – Meinungsbildung in der digitalen Welt*. Ludwigshafen: klicksafe, 136 Seiten.

144 GRIMM, P.; KEBER, T.; MÜLLER, M. (2021): *Workbook Start-Up with Ethics*. München: kopaed, 72 Seiten.

145 GRIMM, P.; MÜLLER, M.; TROST, K. E. (2021): *Werte, Ängste, Hoffnungen: Das Erleben der Digitalisierung in der erzählten Alltagswelt*. Baden-Baden: Nomos Academia, 161 Seiten.

146 HIRSCHFELD, A.; GILDE, J.; WALK, V.; CANN, V.; SEITZ, J.; WILLBOLD, K.; HAIBER, R. (2021): *STARTUPS UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ – Innovation trifft Verantwortung*. Berlin: Bundesverband Deutsche Startups e. V., 52 Seiten. ISBN: 978-3-948895-10-5.

147 KAMPS, K. (2021): *Commander-in-Tweet. Donald Trump and the Deformed Presidency*. Wiesbaden: Springer, 109 Seiten. ISBN: 978-3-658-33964-7.

148 SCHULZ, M.; OTHERSEN, I.; MICHEL, B.; MAIER, T.; ENGELN, A.; RIGLEY, P.; CANZLER, U. (2021): *TANGO – Projektvorstellung und Ergebnisse*. Stuttgart: Universität Stuttgart, 35 Seiten.

149 SCHREIBER-BARSCH, S.; STANG, R. (2021): *Lernwelt Erwachsenenbildung/Weiterbildung. Entwicklungen, Konzepte und Perspektiven*. Berlin/Boston: De Gruyter Saur, 265 Seiten. ISBN: 978-3-11-058775-3.

Herausgeberschaft von Fachzeitschriften

150 BECKER-ASANO, C. (HRSG.)(2021): *IEEE Transactions on Affective Computing*. Piscataway, NJ 08854 USA: Institute of Electrical and Electronics Engineers. ISSN: 1949-3045.

4. TABELLENANHANG

151 BRIZUELA, B.; CERDÁN, R.; BAUTISTA, A.; CAMPOS, R.; CONSUELO-CAÑADAS, M.; GREVER, M.; KAMMERER, Y.; LEITÃO, S.; MACEDO-ROUET, M.; MICHAELS, S.; NEMIROVSKY, R.; PARADA, R.; ROSEMBERG, C.; SALSA, A.; STADTLER, M.; STRASSER, K.; TARCHI, C.; VEIGA-SIMÃO, A.-M. (HRSG.)(2021): Journal for the Study of Education and Development. London: Taylor & Francis. ISSN: 0210-3702. Vier Ausgaben in 2021.

152 DEGKWITZ, A.; KELLER, A.; VONHOF, C.; BONTE, A.; LUX, C.; MITTLER, E.; RACHINGER, J.; SEADLE, M.; UMLAUF, K.; VOGT, H. (HRSG.)(2021): Bibliothek – Forschung und Praxis. Boston, Berlin: De Gruyter. ISSN: 0341-4183. Drei Ausgaben in 2021.

153 ENGSTLER, M. (HRSG.)(2021): WI-MAW-Rundbrief. Klagenfurt: Gesellschaft für Informatik e. V. – Fachausschuss Management der Anwendungsentwicklung und -wartung im Fachbereich Wirtschaftsinf. ISSN: 1610-5753.

154 COSTA, T.; GRANDINETTI, S.; VAN KETS, M. (HRSG.)(2021): The Cinematography Journal. Brüssel: Vrije Universiteit. ISSN: 2736-7746.

155 WIESENMÜLLER, H.; OSSWALD, A.; BRINTZINGER, K.-R.; HOHOFF, U.; STÄCKER, T.; STEENWEG, H. (HRSG.)(2021): o-bib – das offene Bibliotheksjournal. München: VDB – Verein Deutscher Bibliothekarinnen und Bibliothekare. ISSN: 2363-9814. Vier Ausgaben in 2021.

Herausgeberschaft von Fachbüchern

156 DREHER, M. (HRSG.)(2021): DFTA Druckdaten-Leitfaden. Stuttgart: DFTA, 55 Seiten.

157 DREHER, M. (HRSG.)(2021): DFTA Guidelines on Print Design Data. Stuttgart: DFTA, 54 Seiten.

158 DREHER, M. (HRSG.)(2021): White Paper Verpackungsdruck. Stuttgart: DFTA, 98 Seiten.

159 DREHER, M. (HRSG.)(2021): White Paper Packaging Printing. Stuttgart: DFTA, 94 Seiten..

160 DREHER, M. (HRSG.)(2021): DFTA Leitfaden für Präsenz-Druckabnahmen. Stuttgart: DFTA, 103 Seiten.

161 EISENBEIS, U.; CIEPLUCH, M. (HRSG.)(2021): Künstliche Intelligenz in Nachrichtenredaktionen. Begriffe, Systematisierung, Fallbeispiele. München: UVK, 100 Seiten. ISBN: 978-3-7398-3114-5.

162 FRIEDRICHSEN, M. (HRSG.)(2021): Digitale Kompetenz – Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik. Wiesbaden: Springer/Gabler, 304 Seiten. ISBN: 978-3-658-22108-9.

163 GIESE, T.; STANG, R. (HRSG.)(2021): Lernwelt Museum. Dimensionen der Kontextualisierung und Konzepte. Berlin/Boston: De Gruyter Saur, 288 Seiten. ISBN: 978-3-11-070294-1.

164 GRIMM, P.; KUHNERT, S. (HRSG.)(2021): Märchen und Erzählungen der Digitalen Ethik. Stuttgart: Eigenverlag der Hochschule der Medien, 70 Seiten.

165 ROTH, M.; YOSHIDA, H.; PICARD, M. (HRSG.)(2021). Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global. Heidelberg, Berlin: CrossAsia-eBooks. <https://doi.org/10.11588/xabooks.971>

166 UMLAUF, K.; VONHOF, C. (HRSG.)(2021): Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen.. Hamburg: Dashöfer, 3066 Seiten. ISBN: 978-3-931832-46-9.

Wissenschaftliche Online Publikationen

167 BIEBER, C.; KAMPS, K. (2021): Alles auf Anfang? Die Presidential Transition als formative Phase der Regierung Biden. URL: <https://regierungsforschung.de/alles-auf-anfang/>. 17 Seiten.

168 KAMPS, K. (2021): Nach Trump – was macht Fox News. URL: <https://regierungsforschung.de/nach-trump-was-macht-fox-news/>. 12 Seiten.

169 KIENZLE, C.; SEEGER, C. (2021): Instagram-Journalismus für Lokalzeitungen. URL: https://www.hdm-stuttgart.de/hochschule/forschung/forschungsthemen/iemuk/publikation_berichte/publikationen/instagram_journalismus/Instagram-Journalismus_HdM_VDL.pdf. 24 Seiten.

170 KIRYAKOS, S.; PFEFFER, M. (2021): Japanese Visual Media Graph – Anime Characters Database Ontology. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5508699>. DOI: 10.5281/zenodo.5508699. 16 Seiten.

171 KIRYAKOS, S.; PFEFFER, M. (2021): Japanese Visual Media Graph – AnimeClick Ontology. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5508683>. DOI: 10.5281/zenodo.5508683. 16 Seiten.

172 KIRYAKOS, S.; PFEFFER, M. (2021): Japanese Visual Media Graph – Visual Novel Database Ontology. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5506936>. DOI: 10.5281/zenodo.5506936. 20 Seiten.

173 SEEGER, C. (2021): Zukunft der (lokalen) Zeitung. URL: https://www.hdm-stuttgart.de/hochschule/forschung/forschungsthemen/iemuk/publikation_berichte. 30 Seiten.

174 ZÖLLNER, O. (2021): Vermessen, verzweifelt, verliebt? Das unglückliche Selbst im Spannungsfeld digitaler Technologien. Drei Fallstudien. URL: https://hdms.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/6691/file/Zoellner_2021_Vermessen-verzweifelt-verliebt.pdf. DOI: urn:nbn:de:bsz:900-opus4. 344 Seiten.

Juristische Kommentare

175 HEIDE, N. (2021): „Bedeutung chinesischer Patente im Digitalisierungswettbewerb – Neue Verletzungsrisiken im Global Village?“, InTeR 04/2021, 194–202.

176 HEIDE, N. (2021): „Novellierung des Patentgesetzes in China – Neue Patentverletzungsrisiken und Forum Shopping-Optionen?“, dusIP 2021, S. 1–6.

Patente

177 DREHER, M. (2021): DE10 2018 002 090 B4, Elektronische Halbtone rasterung für Hochdruckverfahren, 12.05.2021

Publikationen aus dem Nachkorrekturverfahren 2020

178 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.

179 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.

180 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.

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

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	Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Usability	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie	Ö	1.550.517,45 €	441.135,23 €	Burmester, Michael, Dr.	
2	Perceived Value	Siemens AG T RDA SSI UXD-DE, München	P	33.829,05 €	28.427,77 €	Burmester, Michael, Dr.	
3	Usability-Test der Umweltplattform	Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft Abteilung 7 – Naturschutz Referat 71 – Grundsatzfragen, Verwaltung und Recht	P	26.566,86 €	12.599,73 €	Burmester, Michael, Dr.	
4	CAIUS Vorprojekt	Volkswagenstiftung	Ö	129.000,00 €	21.831,25 €	Eckert, Kai, Dr.	
5	Consequences of Artificial Intelligence for Urban Societies	Volkswagen Stiftung	Ö	398.000,00 €	49.000,00 €	Eckert, Kai, Dr.	
6	Deutsche Welle: Online Strukturanalyse in der Lehre VI	Deutsche Welle	P	57.000,00 €	28.499,58 €	Eckert, Kai, Dr.	
7	FID Judaica II	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)	Ö	298.700,00 €	99.064,00 €	Eckert, Kai, Dr.	
8	Variable Detection, Interlinking and Summarisation	Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)	Ö	282.340,00 €	9.516,00 €	Eckert, Kai, Dr.	
9	KARLI	BMWl	Ö	833.888,69 €	47.133,58 €	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.	
10	RUMBA	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie	Ö	901.976,76 €	188.822,29 €	Engeln, Arnd, Dr. rer. nat. habil.	
11	CINEMA	EU Interreg - Danube Transnational Programme	Ö	155.173,00 €	53.892,67 €	Engstler, Martin, Dr.	
12	Bewertung von innovativen Verfahren zur Gewinnung von Pflanzenfasern in regionaler Wertschöpfung zur Optimierung der Biogas-Verfahrenskette	MLR Staatshaushaltsplan	P	29.830,00 €	14.830,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.	
13	Entwicklung von Materialien aus Naturfasern mit multifunktionalen Eigenschaften zur Substitution von Kunststoffen	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden-Württemberg	Ö	878.988,00 €	419.759,91 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.	
14	NIR Bewertung der Fasereigenschaften von Durchwachsender Silphie als nachhaltiger Rohstoff für die Papierproduktion	MLR VDI/VDE	Ö	148.974,00 €	89.600,00 €	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	
15	PulpWave Durch Mikrowellen-Trocknung optimierte Verfahren zur Papier- und Packmittelproduktion aus Einjahrespflanzen und biologischen Abfällen	VDI/VDE Innovation + Technik GmbH Stuttgart, Germany	Ö	628.926,00 €	436.000,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.	
16	Regionale Innovationspartnerschaft für die innovative und hochwertige Nutzung von Laubholz und Lignozellulose	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW	Ö	44.000,00 €	30.000,00 €	Franz, Matthias, Dr.-Ing.	
17	Entsorgungs App Produktion	Porsche AG	P	12.000,00 €	12.000,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.	
18	FlexCar	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	382.953,88 €	111.924,94 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.	
19	Mobile Applications	Mercedes-Benz AG, Porsche AG	P	120.000,00 €	15.000,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.	
20	Mobiles Projekt	Daimler AG	P	60.000,00 €	9.250,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.	
21	MODI Projekte	Daimler AG	P	300.000,00 €	0,00 €	Gerlicher, Ansgar, Dr.	
22	Games als Unterrichtsfach an Schulen	LFG - Landesanstalt für Kommunikation	Ö	28.664,00 €	8.600,00 €	Ghella, Sabiha, Dr.	
23	Games von Schülern für Schüler	MFG	Ö	20.000,00 €	0,00 €	Ghella, Sabiha, Dr.	
24	Advanced Imaging Cinematography HDR	Lizenzkäufer s. Projekteinnahmen (z. B. VESA, Qualcomm,...)	Ö	40.000,00 €	0,00 €	Grandinetti, Stefan	
25	Digitaldialog 21	MWK	Ö	293.089,00 €	126.414,88 €	Grimm, Petra, Dr.	
26	Rehality Games	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	228.480,00 €	34.545,57 €	Hahn, Jens-Uwe, Dr.	
27	Virtuelle Umwelten in der Unterrichtsforschung: Chancen und Grenzen für das Verständnis von Lehr- und Lernprozessen - (3. Tranche)	Universität Tübingen, Hektor-Institut für empirische Bildungsforschung	Ö	39.800,00 €	39.800,00 €	Hahn, Jens-Uwe, Dr.	
28	BioProtect	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden Württemberg	Ö	58.800,00 €	44.800,00 €	Herrenbauer, Michael, Dr.	
29	Entwicklung einer Pilotanlage für biogenen Styroporeersatz	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden Württemberg	Ö	247.210,00 €	21.707,00 €	Herrenbauer, Michael, Dr.	
30	ECM-Industrie	TWG (Antenne1), media-science	P	10.000,00 €	1.600,00 €	Hitzges, Arno, 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	
31	Erprobung Digitales Startup Community Management	Startup Stuttgart e. V.	M	6.000,00 €	6.000,00 €	Högsdal, Nils, Dr.	
32	Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education Begleitforschung	Universität Stuttgart, Institut für Entrepreneurship und Innovationsforschung	M	300.000,00 €	49.861,49 €	Högsdal, Nils, Dr.	
33	StartUpLab Makerspaces	BMBF, Projektträger VDI	Ö	400.000,00 €	49.600,00 €	Högsdal, Nils, Dr.	
34	3D Beleuchtungsstrukturen	MWK; Marquardt GmbH; Dr. Schneider GmbH	Ö	154.000,00 €	44.916,67 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
35	3D Sensorik-Aktorik	MWK	M	143.000,00 €	18.107,16 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
36	BEWELL	EU	Ö	251.250,00 €	62.812,50 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
37	DIREKT ARENA2036: Digital-rekonfigurierbare Herstellung von Faserverbundbauteilen in einer resilienten Produktionsumgebung (DIREKT) - Teilvorhaben D	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	150.434,40 €	49.253,99 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
38	OxiFlexIT	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	651.828,00 €	236.045,66 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
39	Print Your Future (SPPRING)	EASME/COSME Intergraf	Ö	15.718,86 €	10.000,00 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
40	Testdrucke	VARTA; Fraunhofer; Heraeus, etc.	P	80.000,00 €	29.600,00 €	Hübner, Gunter, Dr.-Ing.	
41	ELSI-SAT Health & Care	Bundesministerium für Bildung und Forschung, Heidemannstraße 2, 53175 Bonn	Ö	358.569,91 €	38.825,36 €	Keber, Tobias, Dr.	
42	IKID: Interdisziplinäres KI-Exploratorium	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	1.942.415,18 €	0,00 €	Klotz, David, Dr.	
43	Entwicklung eines dynamischen Wissensassistenten (eXXakt)	AIF - Arbeitsgemeinschaft industrieller Forschungs- / BMWi	Ö	217.036,00 €	73.965,00 €	Koch, Andreas, Dr.	
44	Kubuzz - Kultur Business Zukunft	L-Bank, 76613 Karlsruhe	Ö	107.281,00 €	0,00 €	Kunz, Christoph, Dr.	
45	Data Literacy für den Mittelstand	ESF; MWK	Ö	122.775,00 €	31.786,71 €	Lehmann, Peter, 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	
46	DOKIQ	LKA Baden-Württemberg	P	735.000,00 €	297.000,00 €	Maucher, Johannes, Dr.	
47	Metapheranalyse im Diskurs Luxus und Nachhaltigkeit	Mercedes Benz AG, Leibnizstraße 2, 71032 Böblingen	P	32.000,00 €	9.600,00 €	Papadopoulos, Judith, Dr.	
48	Japanese Visual Media Graph	Deutsche Forschungsgemeinschaft e. V., Kennedyallee 40, 53175 Bonn	Ö	796.243,00 €	292.039,00 €	Pfeffer, Magnus	
49	Hölderlins Echo VR	Meier & Rall Animation	Ö	19.897,76 €	9.948,75 €	Radicke, Stefan, Dr.	
50	Dynamiken der Desinformation Erkennen und Bekämpfen (DYNAMIO)	Bundesministerium für Bildung und Forschung, vertreten durch Projektträger VDI/VDE	Ö	419.061,74 €	25.048,27 €	Rinsdorf, Lars, Dr.	
51	Machbarkeitsstudie zu Qualität und Vielfalt	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg	Ö	96.105,00 €	19.221,00 €	Rinsdorf, Lars, Dr.	
52	e-Paper Nutzung MotorPresse Stuttgart	Motor Presse Stuttgart	P	4.750,00 €	4.750,00 €	Seeger, Christof	
53	Zukunft der (lokalen) Zeitung	Score Media Group, München	P	5.000,00 €	5.000,00 €	Seeger, Christof	
54	WHAT CAN AI DO FOR ME	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg Referat 36 - IKT und Kreativwirtschaft	Ö	149.891,00 €	140.608,68 €	Seitz, Jürgen, Dr.	
55	Forschende Beratung Lernwelten	Diverse Auftraggeber	M	37.778,65 €	27.162,92 €	Stang, Richard, Dr.	
56	Lernwelt Hochschule 2030	Dieter-Schwarz-Stiftung	Ö	216.648,04 €	91.045,74 €	Stang, Richard, Dr.	
57	Entwicklung eines Digitalisierungskonzepts zur Umsetzung der Marketing- und Vertriebsstrategie	WALTER Medien	P	5.000,00 €	5.000,00 €	Thaler, Klaus, Dr.-Ing.	
58	UI/UX-Konzeption/-Design: User Journey Development	Universität Potsdam, Institut für Informatik & Computational Science	P	33.583,33 €	5.000,00 €	Tille, Ralph	
59	Wissenschaftliche Entwicklung eines Lernportals (UX-Konzeption)	g.a.s.t. Gesellschaft für Akademische Studienvorbereitung und Testentwicklung e. V. Schönfeldstr. 13a 80539 München	P	25.100,00 €	25.100,00 €	Tille, Ralph	
60	MERLIN - Mixed-Reality-Schulung zur Vermittlung der Vorteile und Besonderheiten der Holzbauweise	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden-Württemberg	Ö	99.401,01 €	95.884,54 €	Vidakovic, Kresimir, Dr.-Ing.	
61	Organisationsentwicklung für Bibliotheken	Diverse Kommunen, Ministerien, Hochschulen	P	100.000,00 €	1.000,00 €	Vonhof, Cornelia	

* 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	
62	Druckversuche mit Fa. Omya	Omya International	P	17.400,00 €	17.400,00 €	Weichmann, Armin	
63	Druckversuche zu polymeren Tiefdruckformoberflächen	Maschinenfabrik Kaspar Walter	P	25.016,19 €	25.016,19 €	Weichmann, Armin	
64	Neuartige Funktionsbeschichtungen für die umweltfreundliche, energieeffiziente Tiefdruckformherstellung	Deutsche Bundesstiftung Umwelt	Ö	191.422,00 €	3.894,18 €	Weichmann, Armin	
65	Spielproduktion	VDI-VDE-IT	Ö	59.838,00 €	41.830,91 €	Wittenzellner, Helmut, Dr.	
66	Beratung Schlösser BW	Land Baden-Württemberg, Staatliche Schlösser & Gärten Baden-Württemberg, Schlossverwaltung Schwetzingen	P	41.062,97 €	7.750,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
67	BGMvital	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	300.182,30 €	57.041,43 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
68	BGMvital - Technische Unterstützung	CHARITÉ - UNIVERSITÄTSMEDIZIN BERLIN	P	11.345,92 €	0,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
69	BioVR	Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Institut für Pharmazie und Molekulare Biotechnologie	Ö	18.970,10 €	0,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
70	DigitLab4U	Hochschule für Technik Stuttgart	Ö	20.328,00 €	20.328,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
71	Effiziente Testansätze für digitale Barrierefreiheit (ETAP)	Verschiedene Kunden des Kompetenzzentrums Digitale Barrierefreiheit	P	400.000,00 €	91.391,64 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
72	FourWays	Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)	Ö	310.158,38 €	27.700,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	
73	SHUFFLE	Stiftung Innovation in der Hochschullehre	Ö	1.809.000,00 €	228.672,00 €	Zimmermann, Gottfried, Dr.	

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

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	DIALOGUE - Enhancing Constructive Journalism on Social Media through Dialogue based Storytelling	Styrelse for Forskning og Udannelse, Bredgade 40, 1260 Kopenhagen K	Rinsdorf, Lars, Dr.	61.793,00 €	11.852,00 €	
2	Existgründerstipendium EndslateAI	Forschungszentrum Jülich GmbH, Zimmerstrasse 26-27, 10969 Berlin	Kretzschmar, Oliver, Dr.-Ing.	117.000,00 €	87.750,00 €	
3	Die Rote Liste der vergessenen Arten - Biodiversität als Thema der journalistischen Berichterstattung wiederentdecken	Geschäftsstelle der Studienkommission für Hochschuldidaktik an Hochschulen für Angewandte Wissenschaften in Baden-Württemberg	Mäder, Alexander, Dr.	2.000,00 €	2.000,00 €	
4	Großgeräteantrag LED-TV-Licht	Land BW	Fröhlich, Jan, Dr.	1.305.447,00 €	750.000,00 €	
5	HUMUSplus	Geschäftsstelle der Studienkommission für Hochschuldidaktik an Hochschulen für Angewandte Wissenschaften in Baden-Württemberg (GHD), Hochschule Karlsruhe - Technik und Wirtschaft	Witzenzellner, Helmut, Dr.	6.954,50 €	4.909,86 €	
6	Erinnern und Zukunft gestalten	Deutscher Koordinierungsrat der Gesellschaften für Christlich-Jüdische Zusammenarbeit (DKR), Otto-Weiß-Straße 2 61231 Bad Nauheim	Bader, Katarina, Dr.	2.000,00 €	0,00 €	
7	IWAC	Europäische Kommission	Zimmermann, Gottfried, Dr.	59.030,00 €	20.660,00 €	
8	Junge Innovatoren Storydive	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst BW	Müller, Michael, Dr.	50.000,00 €	31.210,59 €	
9	Junge Innovatoren-Stipendium „ORPHEUS“	Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg	Kretzschmar, Oliver, Dr.-Ing.	135.250,00 €	116.350,00 €	
10	Konzept für nachhaltige Transportschutzverpackungen für Kraftfahrzeuge	Porsche AG, Stuttgart	Erleben, Maria, Dr.-Ing.	10.000,00 €	10.000,00 €	
11	Förderung Assistenzstelle IDE	Karl-und-Erna-Leitermeier-Stiftung, Stuttgart	Grimm, Petra, Dr.	50.000,00 €	50.000,00 €	
12	Förderung Lernradio einschließlich entsprechender Aus- und Fortbildungsmaßnahmen	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, Reinsburgstr. 27, 70178 Stuttgart	Zöllner, Oliver, Dr.	100.000,00 €	50.000,00 €	
13	Förderung der technischen Infrastruktur des Hochschulradios HORADS 88,6	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, Reinsburgstr. 27, 70178 Stuttgart	Zöllner, Oliver, Dr.	46.989,24 €	46.989,24 €	
14	Mentor MashUp	Forschungszentrum Jülich	Wiesener, Oliver, Dr.	117.000,00 €	39.000,00 €	
15	Zuschuss IDEepolis/META 2021	Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LfK)	Grimm, Petra, Dr.	4.145,70 €	4.145,70 €	

Sonstige Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug (Kategorie 2)					
Nr.	Projekt Bezeichnung HdM	Fördergeber	Leiter/in	Betrag über ges. Laufzeit	Betrag im Berichtsjahr
16	Zuschuss IDEapolis/META 2021	rtwe Referat für Technik- und Wirtschaftsethik Karlsruhe	Grimm, Petra, Dr.	600,00 €	600,00 €
17	Bosch Chatbot - Nutzerzentrierte Geschäftsmodellentwicklung	Robert Bosch GmbH	Kunz, Christoph, Dr.	7.347,66 €	0,00 €
18	TICON - Teaching Creativity Online	National Agency Denmark, Haraldsgade 53	Kunz, Christoph, Dr.	69.422,00 €	23.140,00 €
19	Exist Stipendium Proservation	Bundesministerium für Wirtschaft und Energie	Herrenbauer, Michael, Dr.	135.000,00 €	115.000,00 €
20	EXIST Gründerstipendium Kommunat Team	Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi).	Scheible, Jürgen, Dr.	135.000,00 €	107.500,00 €
21	Recruitingmesse	Unternehmen der Wirtschaft	Engstler, Martin, Dr.	25.000,00 €	25.000,00 €
22	Transferprojekt zum Seminar	Steigenberger Hotels AG	Weißhaupt, Michael, Dr.	2.500,00 €	2.500,00 €
23	Graphic Novels	Landtag Baden-Württemberg	Bader, Katarina, Dr.	5.000,00 €	5.000,00 €
24	Deutscher Fotobuchpreis	Diversese Verlage, Fotodesigner, Fotografen	Vonhof, Cornelia	60.000,00 €	16.553,00 €
25	Environmental-Media	Zentrum für Sonnen- und Wasserstoffenergie	Drees, Ursula	25.000,00 €	20.000,00 €
26	Dienstleistungen Animation	Escape Studios, Pearson College London, 190 High Holborn London WC1V 7BH	Schmid, Katja	11.000,00 €	11.000,00 €
27	Gründermotor - Plattform for Entrepreneurship Education	MWK Stuttgart über Universität Stuttgart	Högsdal, Nils, Dr.	300.000,00 €	122.154,00 €
28	Exleben, Maria	Porsche AG Stuttgart	Exleben, Maria, Dr.-Ing.	20.000,00 €	0,00 €
29	Hackathon	VPV-Lebensversicherungen	Hitzges, Arno, Dr. Ing.	5.000,00 €	5.000,00 €

4.4. GESAMTSUMME ALLER DRITTMITTEL

Gesamtsumme aller Drittmittel 2021	
	Betrag im Berichtsjahr
Summe der Drittmittel mit ausschließlichem oder überwiegendem Forschungsbezug	4.670.962,19 €
Summe der sonstigen Drittmittel mit indirektem Forschungsbezug	1.678.314,39 €
Gesamtsumme aller Drittmittel	6.349.276,58 €

4.5. PROMOTIONEN

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
1	Burmester, Michael	Baier, Monique	Nachhaltiger Luxus: Zwischen der Notwendigkeit des Nachhaltigkeitsgedanken und der Erfüllung von Luxusbedürfnissen	Universität Würzburg	laufend
2	Burmester, Michael	Lamm, Lukas	Evaluation of User Interaction Concepts for Driver Displays - Analysis of Expert-Based Approaches for Usability Evaluation During Development	Universität Regensburg	Publiziert in 2020
3	Curdt, Oliver	Runow, Bernfried	Mikrofonarrays in der professionellen Audioproduktion	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
4	Dreher, Martin	Lankinen, Kai	Efficiency of expanded gamut printing in flexography	Tampere University of Technology	laufend
5	Eberhardt, Bernhard	Krake, Tim	Applications of dynamic mode decomposition	Universität Stuttgart	laufend
6	Eberhardt, Bernhard	Wollet, Benjamin	Visualisierung und Kompression grosser Datensätze	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
7	Eberhardt, Bernhard	Reinhardt, Stefan	Computational methods for SPH-based fluid animation	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	Publiziert in 2021
8	Eberhardt, Bernhard	Chen, Jieen	Programmable Optics for Computational Photography	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
9	Eberhardt, Bernhard	Karge, Andreas	Farbkorrekturverfahren von Bildaufnahme- und Bildwiedergabegeräten	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
10	Eberhardt, Bernhard	Schickel, Mathias	Generatives statistisches Volumenmodell des menschlichen Körpers	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
11	Eberhardt, Bernhard	Morgenroth, Dieter	Small Scale Fluid Simulation	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
12	Eberhardt, Bernhard	Körner, David	Volume Rendering and Simulation	Universität Stuttgart, Promotionskolleg	laufend
13	Eckert, Kai	Rupp, Florian	AI and Open Government Data	Universität Mannheim	laufend
14	Eckert, Kai	Schnabel, Benjamin	Knowledge Graphs and Jewish Studies (Digital Humanities)	Universität Halle	laufend
15	Eckert, Kai	Lauscher, Anne	Language Representations for Computational Argumentation	Universität Mannheim	Publiziert in 2021
16	Eisenbeis, Uwe	Ciepluch, Magdalena	Technologische Adaptionsstrategien in der Verlagswirtschaft. Eine interdisziplinäre Analyse der Auswirkungen technologischer Innovationen auf Unternehmen der Zeitungs- und Zeitschriftenbranche	Universität Osnabrück	laufend

4. TABELLENANHANG

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Insti- tution	Status
17	Engeln, Arnd	Florez, Elena	Wohlfühlen im Kfz	Universität Ulm	laufend
18	Engeln, Arnd	Teicht, Michaela	User Experience und Akzeptanz	offen	laufend
19	Engeln, Arnd	Weber, Mareike	Emotionale Bindung zum Kfz	vorauss. Uni Tübingen	laufend
20	Engeln, Arnd	Haar (geb. Op- pel), Patricia	Themenfeld User Experience	noch offen	laufend
21	Engeln, Arnd	Reckin, Ron	Kommunikation des Themas UX in Software KMU's (Arbeitstitel)	TU Berlin	laufend
22	Engeln, Arnd	Merkle, Elena	Der Einfluss der Fahrzeug-HMI auf die Entstehung von Vertrautheit mit dem Fahrzeug	Universität Ulm	laufend
23	Engeln, Arnd	von Janczewski (geb. Pärsch), Nikolai	Analytische Workload Prognose von Fahrzeug HMI (Arbeitstitel)	Universität Ulm	laufend
24	Engstler, Martin	Heinzel, Viktoria	Creative team coordination and cooperation work in organisedfield-level-eventsfor urban revitalisation in current times of crisis.	Frederick University, Limassol (Zypern)	laufend
25	Franz, Matthias	Rodriguez, Yadira	Contribution to local sustainable Ddevelopment trough Lean management of fruits and vegeta- bles supply chains in Cuba	Universidad de Villa Clara	laufend
26	Friedrichsen, Mike	Frank, Florian	Hybride Lernmodelle und plattformorientierte Lernumgebungen	Hasso-Plattner- Institut Universität Potsdam	laufend
27	Friedrichsen, Mike	Schalt, Christian	Hörfunkmarketing in fragmentierten Märkten	Humboldt- Universität zu Berlin	laufend
28	Fröhlich, Jan	Maier, Florian	Entwicklung von Workflows und Werkzeugen für die native dreidimensionale Filmaufnahme beim 3D Film	TU Ilmenau	laufend
29	Gerlicher, Ansgar	Schneider, Tobias	The Impact of AI Transparency on the User Expe- rience in Autonomous Driving through Multimo- dal Communication	Glasgow School of Arts	laufend
30	Gerlicher, Ansgar	Menz, Leonhard	Intelligent Charging Strategies for Battery Electric Vehicles	Exeter University	Publiziert in 2020
31	Ghella, Sabiha	Schneider, Tobias	The Impact of AI Transparency on the User Expe- rience in Autonomous Driving through Multimo- dal Communication	Glasgow School of Arts	laufend
32	Grimm, Petra	Irnleitner, Selina	Narrativer und subjektiver Wert der Privatheit von Jugendlichen in Sozialen Netzwerken unter dem Aspekt der milieuspezifischen Herkunft	TU Dresden	laufend
33	Grimm, Petra	Hammele, Nadine	Künstliche Intelligenz im Film	Universität Passau	laufend
34	Grimm, Petra	Schlegel, Marcel	Politische Influencer - Ein neuer Meinungsführer- Typ	Universität Passau	laufend

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
35	Grimm, Petra	Trost, Kai Erik	Soziale Onlinenetzwerke und die Mediatisierung der Freundschaft	Universität Passau	laufend
36	Grimm, Petra	Henning, Clarissa	Das filmische Modell Jugend im Kontext gesellschaftlicher Entwicklung	Universität Passau	laufend
37	Gruel, Wolfgang	Hofvenschied, Elizabeth	Communicating the Future to Trigger Positive Change	University of the West of Scotland	laufend
38	Hahn, Jens-Uwe	Herholz, Sebastian	Realtime Global Illumination	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
39	Herrenbauer, Michael	Rassek, Patrick	Efficiency Optimization of Screen Printed Zn MnO ₂ Batteries in Coplanar Configuration	Swansea University	Publiziert in 2021
40	Hitzges, Arno	Grambau, Jens	Predictive Maintenance mit Social Listening	Universität Dortmund	laufend
41	Högsdal, Nils	Nardiello, June	Themenfindung	noch offen	laufend
42	Högsdal, Nils	Schneider, Hannah	Exploration of Design Thinking within Entrepreneurship Education	Swansea University	laufend
43	Hübner, Gunter	Ippolito, Fabio	Materials for 3D printing	Swansea University	laufend
44	Kammerer, Yvonne	Pardi, Georg	NA	Universität Tübingen	laufend
45	Kammerer, Yvonne	Gottschling, Steffen	Down to the source! - Laypersons processing and use of differences in relevant source information when confronted with conflicting scientific claims	Universität Tübingen	Publiziert in 2021
46	Kammerer, Yvonne	Leroy, Caroline	Do a simultaneous rather than sequential presentation of multiple documents and the possibility to highlight text foster multiple document comprehension? The roles of reading interactions in the effects of document presentation and text-highlighting	Universität Tübingen	Publiziert in 2021
47	Keber, Tobias	Voigt, Paul	Die räumliche Anwendbarkeit der EU Datenschutz-Grundverordnung auf Auftragsverarbeiter im Drittland	Carl von Ossietzky Universität Oldenburg	Publiziert in 2020
48	Koch, Andreas	Ziegler, Jonathan	From Algorithmic to Neural Beamforming	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
49	Maucher, Johannes	Marstaller, Julian	Representationslernen für Automobildaten	Universität Trier	laufend
50	Maucher, Johannes	Eberhardinger, Manuel	Neural Program Synthesis	Universität Tübingen	laufend
51	Maucher, Johannes	Takenaka, Patrick	Integration of Procedural Knowledge into Neural Networks	Universität Tübingen	laufend
52	Maucher, Johannes	Theodoridis, Johannes	ML based Visual Content Generation	Universität Tübingen	laufend

4. TABELLENANHANG

Promotionen					
	Betreuer/in HdM	Doktorand/in	Titel der Dissertation	Verleihende Institution	Status
53	Maucher, Johannes	Grießhaber, Daniel	Low-Resource Learning for NLP	Universität Stuttgart	laufend
54	Michel, Burkard	Fickel, Björn	Competitive impact of the digitalization in the area of video content in Germany	TU Ilmenau	laufend
55	Michel, Burkard	Rollé, Willy	Participatory Cinema - Film in Social Stress Field	University of the West of Scotland	laufend
56	Müller, Michael	Gabert, Melanie	Storytelling in der Erwachsenenbildung	Universität Halle	laufend
57	Müller, Michael	DeLong, Christiane	Moderation als Beruf	Universität Tübingen	laufend
58	Probst, Ursula	Fogas-Braun, Marie	Korrosionsschutz	TU Aachen	laufend
59	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
60	Seitz, Jürgen	Michaela, Poehlmann	Agile Branding	Universidad de Málaga	laufend
61	Seitz, Jürgen	Michaela, Poehlmann	Agile Branding	Universidad de Málaga	laufend
62	Stadler, Eva	Finkenberger, Björn	Impact of technology in digital economy	TU Ilmenau	laufend
63	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
64	Steiner, Erich	Willfahrt, Andreas	Contribution to Screen Printing of Thermoelectric Energy Converters and Electric Double Layer Capacitors	Linköping University	laufend
65	Steiner, Erich	Bayer, Michael	Performance Prediction of Printed Batteries	Swansea University	laufend
66	Vidackovic, Kresimir	Achberger, Alexander	Hardware-Systeme für Virtual Reality im Produktionsumfeld	Universität Stuttgart	laufend
67	Vidackovic, Kresimir	Hube, Natalie	Interaktionen mittels Avataren in Virtual Reality Meetings	Universität Stuttgart	laufend
68	Zimmermann, Gottfried	Ableitner, Tobias	Interaktionsmöglichkeiten für Orthesen in der Rehabilitation	Universität Tübingen, Promotionskolleg	laufend
69	Zöllner, Oliver	Monico, Rui-Long	De Ars Fiducia. Physique et métaphysique du billet de banque helvétique	Université de Genève	laufend

4.6. ABSCHLUSSARBEITEN

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

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
35	Hahn, Jens-Uwe	5
36	Hartz, Axel	13
37	Hartmann, Detlef	3
38	Hassenstein, Katrin	25
39	Hennies, Markus	13
40	Herrenbauer, Michael	12
41	Heuzeroth, Dirk	11
42	Hitzges, Arno	5
43	Schmid, Katja	4
44	Högsdal, Nils	12
45	Hübner, Gunter	2
46	Huse, Ulrich	2
47	Jäger, Rolf	12
48	Jansen, Volker	3
49	Kämmler, Georg	6
50	Kamps, Klaus	13
51	Keber, Tobies	1
52	Keppler, Thomas	1
53	Kiefer, Roland	5
54	Kille, Gabriele	14
55	Kirenz, Jan	19
56	Klotz, David	16
57	Knittel, Elke	5
58	Koch, Andreas	4
59	Kretzschmar, Oliver	11
60	Kriha, Walter	22
61	Kritzenberger, Huberta	6
62	Kunz, Christoph	12
63	Lehmann, Peter	6
64	Lehning, Thomas	7
65	Mack, Oliver	1
66	Mäder, Alexander	13
67	Mair, Josef	4
68	Mangold, Roland	6

4. TABELLENANHANG

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
69	Marlow, Stuart	1
70	Maucher, Johannes	19
71	Melchior, Frank	9
72	Meth, Hendrik	9
73	Michalski, Boris	8
74	Michel, Burkard	3
75	Mildenberger, Udo	1
76	Mödinger, Wilfried	6
77	Müller, Michael	17
78	Otterbach, Andreas	23
79	Papadopoulos, Judith	15
80	Pfeffer, Magnus	5
81	Precht, Jörn	2
82	Probst, Ursula	4
83	Radicke, Stefan	11
84	Reim, Friedemann	1
85	Reisner, Marc Raoul	1
86	Rinsdorf, Lars	12
87	Ritz, Christine	17
88	Rota, Franco	17
89	Rüger, Marc	8
90	Sandhu, Swaran	11
91	Schädel, Nicolai	3
92	Schaschek, Karl	3
93	Schaugg, Johannes	4
94	Scheible, Jürgen	2
95	Schlüter, Okke	13
96	Schmid, Sybille	16
97	Schmid-Ruhe, Bernd	8
98	Schmid, Jimmy	1
99	Schmid, Stefan	18
100	Schmitz, Roland	8
101	Scholz, Barbara	7
102	Schulz, Uwe	3

Abschlussarbeiten		
Nr.	Erstbetreuer	Anzahl
103	Schuster, Stephen	2
104	Schwarzer, Bettina	11
105	Seeger, Christof	11
106	Seidl, Tobias	5
107	Seitz, Jürgen	40
108	Spillner, Vera	3
109	Spitzer, Sarah	10
110	Stadler, Eva	13
111	Stang, Richard	20
112	Stingel, Susanne	2
113	Stöhr, Hannes	9
114	Tabel, Bettina	5
115	Thaler, Klaus	4
116	Thissen, Frank	10
117	Tille, Ralph	1
118	Toenniessen, Fridtjof	1
119	Veddern, Michael	3
120	Vidackovic, Kresimir	20
121	Vonhof, Cornelia	7
122	Weißhaupt, Michael	7
123	Wendling, Eckhard	1
124	Westbomke, Jörg	7
125	Wiesenmüller, Heidrun	5
126	Wiesener, Oliver	4
127	Wiest, Simon	6
128	Wilczek, Stephan	5
129	Wittenzellner, Helmut	17
130	Zimmermann, Gottfried	18
131	Zöllner, Oliver	36

4.7. VORTRÄGE

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
1	Jansen, Volker	Die nachhaltige Welt der Individualisierung. Wie sich der Markt, Medien und Produkte im Zeitalter des Klimawandels ändern	Teens University	campus.re-gion-stuttgart.de/teens-university	17.12.21	campus
2	Stadler, Eva	International Formats	International Formats	Online	21.10.21	Vilnius Tec
3	Zimmermann, Gottfried	Shift-left accessibility – From accessibility testing to accessible design	Open lecture with a discussion for Aalto people	Online	02.09.21	Aalto University, Finnland
4	Zimmermann, Gottfried	Digitale Barrierefreiheit an Hochschulen aus Sicht des QM	Koordinierungsstelle Chancengleichheit Sachsen (KCS)	Online	24.06.21	Treffen der Koordinierungsstelle Chancengleichheit Sachsen (KCS)
5	Zimmermann, Gottfried	Das Zertifikat "Web Accessibility Specialist" (WAS)	"Alles unter einem Dach": Online Seminar-Woche zur digitalen Barrierefreiheit	Online	26.01.21	IAAP-DACH
6	Zimmermann, Gottfried	Das Zertifikat "Certified Professional in Accessibility Core Competencies" (CPACC)	"Alles unter einem Dach": Online Seminar-Woche zur digitalen Barrierefreiheit	Online	25.01.21	IAAP-DACH
7	Zimmermann, Gottfried	Digitale Barrierefreiheit für Hochschulen	Netzwerk der Beauftragten für Studierende mit Behinderungen	Online	18.01.21	Netzwerk der Beauftragten für Studierende mit Behinderungen
8	Zimmermann, Gottfried	Barrierefreie Lehre. Abschied vom Schwarz-Weiß-Denken.	Inklusionstag der Hochschule der Bundesagentur für Arbeit (HdBA)	Online	03.12.21	Hochschule der Bundesagentur für Arbeit (HdBA)
9	Zimmermann, Gottfried	Automatic accessibility checks on online courses. Supporting teachers in getting their homework done.	Accessing Higher Ground (AHG) 2021	Denver, CO, USA	18.11.21	AHEAD = Association on Higher Education and Disability
10	Zimmermann, Gottfried	Digital & barrierefrei. Praktisch, pragmatisch, systematisch.	university:FutureFestival 2021	Berlin, Deutschland	03.11.21	Hochschulforum Digitalisierung & Stiftung Innovation in der Hochschullehre
11	Zimmermann, Gottfried	Embrace the „new normal“. Emerging strategies and technologies on accessible eLearning will benefit all learners.	Universal Design Conference 2021	Online	10.06.21	Aalto University, Finnland
12	Zimmermann, Gottfried	Barrierefreiheit in der Praxis. Pragmatische Vorgehensweisen und Abschied vom Schwarz-Weiß-Denken	Siteimprove Accessibility Day - Hochschul-Edition 2021	Online	07.04.21	Siteimprove
13	Eckert, Kai	Dezentrale Veröffentlichungen in der Wissenschaft	Date tracking in der Wissenschaft	Leopoldina, Halle/Salle	05.11.21	Deutsche Forschungsgemeinschaft
14	Eckert, Kai	Entity Management in JudaicaLink	DCMI Virtual 2021	Online	14.10.21	Dublin Core Metadata Initiative

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
15	Eckert, Kai	What comes after Scratch? Ideas for pyStage.	Scratch Con 2021	Online	02.07.21	MIT, Massachusetts, USA
16	Högsdal, Nils	Vom Jodeldiplom über Micro-Credentials zum Entrepreneurship Minor	International Entrepreneurship Education Summit 2021	Stuttgart	26.11.21	Hochschule der Medien und DE-Hub
17	Högsdal, Nils	What Entrepreneurship Educators should know and teach about exponential growth	International Entrepreneurship Education Summit 2021	Stuttgart	26.11.21	Hochschule der Medien und DE-Hub
18	Högsdal, Nils	Keynote: Warum Startups die Zukunft erfinden werden	Raumwelten	Ludwigsburg	17.11.21	Film- und Medienfestival gGmbH
19	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	10.11.21	Universität Tübingen
20	Högsdal, Nils	Was Seerosen, technologische Trends und das Innovator's Dilemma gemeinsam haben.	WI-Alumni-Symposium Universität Tübingen	Tübingen	23.10.21	Universität Tübingen
21	Högsdal, Nils	What ideas do students really care about? Insights from the first 400 teams participating in an Academic Seed Accelerator Program	I52nd annual conference of the International Circle in Athens	Athen	21.09.21	Hellenic Union of Graphic Arts and Media Technology Engineers
22	Högsdal, Nils	Shift happens soon - Wie exponentielles Wachstum die Digitalisierung im Firmenkundengeschäft treibt	Forum Firmenkunden Spezial	Stuttgart	18.06.21	Genossenschaftsverband
23	Högsdal, Nils	Warum jeder Bürger exponentielles Wachstum verstehen sollte	Einzelvortrag		17.06.21	Studentische Initiative an der Universität Tübingen
24	Högsdal, Nils	MIT INNOVATION ZUR NULL-EMISSION - Wie Start-ups uns helfen werden die Klimakrise zu verhindern	Einzelvortrag	Tübingen	06.05.21	Studentische Initiative an der Universität Tübingen
25	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	12.05.21	Universität Tübingen

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
26	Högsdal, Nils; Jäger, Rolf	Internationalizing Start-up Initiatives between Students, Alumni, Industry. Learnings from the first 300 teams in Start-up BW ASAP	Baden-Württemberg Universities Meet the World 2021 – Navigating New Frontiers of Internationalization Together	Stuttgart	04.03.21	BW-i
27	Schlüter, Okke	Wie zugänglich ist die Medienwelt in Deutschland und in Kanada? (in englischer Sprache)	Frankfurter Buchmesse	Online	23.10.21	Studiengang Mediapublishing
28	Schlüter, Okke	Innovationsmanagement in der Buchbranche	IG Digital des Börsenvereins / Quartals-treffen	Online	24.03.21	IG Digital
29	Schlüter, Okke	Herstellung als Enabler eines Verlages	Publishing & Printing Forum Leipzig	Online	17.03.21	HTWK Leipzig
30	Schlüter, Okke	Innovationsmanagement in Verlagen	Publishing & Printing Forum Leipzig	Online	16.03.21	HTWK Leipzig
31	Schlüter, Okke	Trends in der Medienlandschaft (strategische Handlungsempfehlung für Verbandsmedien)	Symposium Verband Pro Stimme	Online	26.03.21	Verband Pro Stimme
32	Grandinetti, Stefan	High Dynamic Range and Photons Path: Academic collaborations	IMAGO Webinar Cinegear	Los Angeles, USA	24.03.21	Cinegear, IMAGO
33	Stang, Richard	Bildungs- und Kulturzentren gestalten. Integration als Chance	Workshop "Bildungs- und Kulturzentrum Magdeburg"	Magdeburg	17.12.21	Stadt Magdeburg
34	Eisenbeis, Uwe	Technology Adoption Strategies in the Media Industry. Strategic investments, acquisitions and related planning horizons	HdM Innovation Day 2021	Stuttgart	24.11.21	Hochschule der Medien
35	Eisenbeis, Uwe	Strategic investments, acquisitions, and related planning horizons	Guest Lecture, S. P. Mandali's WeSchool Welingkar Education	Online / Mumbai, Indien	29.10.21	S. P. Mandali's WeSchool Welingkar Education
36	Eisenbeis, Uwe	Start-up-Erösmodelle: Welche Erlöstyphen kommen tatsächlich zum Einsatz?	International Entrepreneurship Education Summit 2021	Stuttgart	26.11.21	Hochschule der Medien
37	Eisenbeis, Uwe	Media Management in (Post?) Pandemic Times	IMMAA Topical Forum	Online / München	19.11.21	International Media Management Academic Association
38	Eisenbeis, Uwe	Media Revenue Model Frameworks and Strategies	Guest Lecture S. P. Mandali's WeSchool Welingkar Education	Online / Mumbai, Indien	30.09.21	S. P. Mandali's WeSchool Welingkar Education
39	Eisenbeis, Uwe	Emerging Technologies and the Future of Media. Adoption Strategies as seen by German Media Job Vacancies	World Media Economics and Management Conference	Online / Rom, Italien	20.05.21	World Media Economics and Management Conference

4. TABELLENANHANG

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
40	Kiefer, Roland	Qualitätsmessungen an Mietleitungen	Workshop: Messungen an Digitalen Übertragungssystemen	Langen	15.12.21	Dt. Flugsicherung
41	Kiefer, Roland	High-Speed-Übertragung in Kommunikationsnetzen	Seminar Übertragungstechnologien	Langen	30.09.21	Dt. Flugsicherung
42	Kiefer, Roland	Sprachübertragung in TCP/IP-Netzen	Voice-over-IP in Kommunikationsnetzen der Dt. Flugsicherung	Langen	01.03.21	Dt. Flugsicherung
43	Kiefer, Roland	aktuelle Internet-Technologien	ITE im höheren technischer Dienst bei der Bundeswehr	Mannheim	10.02.21	Bundeswehr Bildungszentrum Mannheim
44	Seeger, Christof	Instagram-Journalismus für Lokalzeitungen	Führungskräfte-Meeting Verband der Lokalzeitungen	Berlin	24.11.21	Verband Deutscher Lokalzeitungen e. V.
45	Mäder, Alexander	Ein Jahr Corona in den Medien	Öffentlicher Vortrag über Zoom	Hospitalhof Stuttgart	08.02.21	Hospitalhof Stuttgart
46	Mäder, Alexander	„Die wissen es ja auch nicht!“ - Die ungeduldrigen Medien und die Corona-Forschung	Scheitern in den Wissenschaften – Perspektiven der Wissenschaftsforschung	Online / Universität Erlangen-Nürnberg	16.09.21	Zentralinstitut für Wissenschaftsreflexion und Schlüsselqualifikationen (ZiWiS)
47	Ritz, Christine	The Evolution of Leadership	Strategic Leadership in Organizational Communication	Online / Oslo, Norwegen	22.03.21	Oslo Metropolitan University
48	Ritz, Christine	Zwischen Konzeption und Intuition: was Kommunikation erfolgreich macht	Veranstaltung Rotary Club	Online / Weinheim	15.06.21	Rotary Club Weinheim
49	Hübner, Gunter	Manufacturing of Printed Batteries – Screen Printing of Thick Layers	Screen Printing Forever	Valencia	27.10.21	Asada Mesh
50	Hübner, Gunter	Printed batteries, properties of substrates and components, regarding bendability and barrier	IRIGAI Tagung Advances in Printing and Media Technology	Athen	20.09.21	IRIGAI
51	Hübner, Gunter	Spectral dependence of light scattering in human skin detected with a screen printed device for blood oximetry	IRIGAI Tagung Advances in Printing and Media Technology	Athen	20.09.21	IRIGAI
52	Engstler, Martin; Heinzl, Viktoria	CINEMA – Creative Industries for New Urban Economies in the Danube Region: insights and first results of the EU-project	HdM Innovation Day 2021	Stuttgart	24.11.21	HdM IAF
53	Engstler, Martin; Heinzl, Viktoria	Coordination and cooperation structures of organizations in field-level events for urban revitalization in current times of crisis	emma2021: Media Management and Sustainability	Jönköping, Schweden	28.10.21	European Media Management Association

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
54	Precht, Jörn	Storytelling 3	Masterstudium Crossmediale Glaubens-kommunikation	Online	11.09.21	Akademie der Ruhr-Universität gGmbH
55	Precht, Jörn	Storytelling 2	Masterstudium Crossmediale Glaubens-kommunikation	Online	10.09.21	Akademie der Ruhr-Universität gGmbH
56	Precht, Jörn	Storytelling 1	Masterstudium Crossmediale Glaubens-kommunikation	Online	03.09.21	Akademie der Ruhr-Universität gGmbH
57	Precht, Jörn	Dramaturgie	IHK-Lehrgang Produktionsleiter	Reutlingen	11.11.21	IHK Reutlingen
58	Pfeffer, Magnus	Japanese Visual Media Graph – Project overview	HdM Innovation Day 2021	Online / Stuttgart	24.11.21	Hochschule der Medien
59	Pfeffer, Magnus; Kacsuk, Zoltan	Offene Forschungsdaten am Beispiel des Projekts	Open Up! Webinar-Reihe	Online / Stuttgart	16.11.21	Studiengang Informationswissen-schaften, Hochschule der Medien
60	Wiesenmüller, Heidrun	Moderation der Session 'Normdaten und Regelwerk'	109. Deutscher Bibliothekartag	Online / Bremen	17.06.21	VDB - Verein Deutsche Biblio-thekarinnen und Bibliothekare sowie Berufsverband Information Bibliothek
61	Wiesenmüller, Heidrun	Orientation and exploration. The pre-sentation of subject headings in German catalogs	European Conference on Data Analysis (ECDA) 2021	Online	09.07.21	Gesellschaft für Klassifikation
62	Schmid-Ruhe, Bernd; Stang, Richard	Zwischen Nähe und Distanz - Perspek-tiven der Verortung von Bibliothekspä-dagogik	109. Bibliothekartag	Online / Bremen	17.06.21	dbv, VDB, BIT
63	Hassenstein, Katrin	Virtuelle Lehrmethoden in der Kommuni-kationswissenschaft	TP TraumProf	Online	21.10.21	Traumprof.de
64	Hassenstein, Katrin	Strategic Communication in Crisis Situation	International Days	Paris, France	09.11.21	ISCOM University Paris
65	Hassenstein, Katrin	Strategic Communication in Crisis Situation	International Days	Paris, France	08.11.21	ISCOM University Paris
66	Hassenstein, Katrin	Crisis Communication	International Week Inholland	Amsterdam/ Niederlande	22.04.21	Inholland Amsterdam
67	Hassenstein, Katrin	Strategic Thinking in Crisis Communi-cation	International Week CEU Madrid	Madrid/Spain	09.03.21	Universidad San Pablo Madrid
68	Kamps, Klaus	Trielle der Kanzlerkandidaten: Wie beein-flussen sie den Wahlkampf	Deutschland wählt	Online	14.09.21	Friedrich Neumann Stiftung

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
69	Stang, Richard	Raumgestaltung für Lernen. Konzepte für die Weiterbildung	Workshop der IG Metall Berlin	Online	06.10.21	IG Metall
70	Zöllner, Oliver	Algorithms, Mental Health and Ethical Implications	Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics	Düsseldorf	10.12.21	Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
71	Seidl, Tobias	(e)Portfolios als Reflexions- und Prüfungsinstrumente	Hochschuldidaktischer Workshop	Online / Dortmund	10.12.21	TU Dortmund
72	Meth, Hendrik	Data Science @ HdM Information Systems & Digital Media	International Day - Business Analytics Exchange	HdM	24.11.21	Studiengang WI
73	Schmid, Katja	Taxonomy of related screen colors	CITO Conference	Lissabon, Portugal	13.11.21	Lusofona University
74	Seitz, Jürgen; Willbold, Katharina	Verbundforschungsprojekt - What can AI do for me?	KI-Dialog der Initiative Wirtschaft 4.0	Online	01.12.21	Koordinierungsstelle der Initiative Wirtschaft 4.0 Baden-Württemberg (IW4.0) des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg
75	Seitz, Jürgen	INNOVATION MEETS RESPONSIBILITY	AI STUDY RELEASE	Berlin	02.12.21	Bundesverband Deutsche Startups e. V.
76	Thaler, Klaus	Ich studier´was mit Medien	Hausmesse it-Schule Stuttgart	Stuttgart	03.02.21	it-Schule Stuttgart
77	Stang, Richard	Lernwelt Museum - Dimensionen von Lernen und Raum	Konferenz „Lernwelt Museum: Dimensionen des Lernens im Museum“	Stuttgart	22.11.21	StadtPalais Museum für Stuttgart
78	Stang, Richard	Schulen für die Zukunft gestalten - Optionen für Lernräume	Präsentation des Gutachtens „Schulen für die Zukunft gestalten“	Stuttgart	18.11.21	Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
79	Stang, Richard	Multiple Lernräume - Strukturen für die Zukunft gestalten	6. Symposium Zukünftige Lernräume in einer digitalen Gesellschaft?	Online	08.11.21	Universität Wuppertal
80	Seidl, Tobias	Icebreaker und Energizer für Online-Meetings und synchrone digitale Lehrveranstaltungen	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	02.12.21	BayZieL – Bayerisches Zentrum für Innovative Lehre
81	Kunz, Christoph	TICON - Teaching Creativity Online for HE Engineering Teachers, insights and first results of the EU-project	HdM Innovation Day 2021	Stuttgart	24.11.21	Hochschule der Medien
82	Zöllner, Oliver	Golden Rules for Living Well with Algorithms	Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics	Düsseldorf	26.11.21	Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
83	Spitzer, Sarah	How to stimulate social change for a more sustainable world – by organizing a Sustainable Cities Hackathon	the online event 'Game changers in higher education – How to stimulate social change for a more sustainable world'	Online	23.11.21	Hogeschool In Holland, Hochschule der Medien
84	Seidl, Tobias	Einsatz von LEGO Serious Play in der Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	18.11.21	Hochschuldidaktische Weiterbildung Nordrhein-Westfalen
85	Seidl, Tobias	Einsatz von LEGO Serious Play in der Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	19.11.21	TH Köln
86	Seidl, Tobias	Makerspaces in Hochschulen: Status Quo und Potentiale	International Entrepreneurship Education Summit 2021	Stuttgart	26.11.21	Startup Center HdM
87	Michalski, Boris	Green Producing	GAME CHANGERS IN HIGHER EDUCATION	International Week	23.11.21	https://www.amsterdamuas.com/faculty/fdmc/shared-content/events/events/2021/11/game-changers.html
88	Schmid-Ruhe, Bernd	Der 3. Ort - Ein bibliothekarisches Missverständnis	Jahrestagung der Sektion 2 des Deutschen Bibliotheksverbandes	Kassel	22.09.21	Deutscher Bibliotheksverband (dbv)
89	Schmid-Ruhe, Bernd	Keynote	26. Thüringer Bibliothekstag	Online / Jena	20.10.21	Deutscher Bibliotheksverband, Landesverband Thüringen, e. V.
90	Zöllner, Oliver	Digitale Ethik: Werte im digitalen Wandel?	Digitarium des Zentrums für Digitalen Wandel der Universität Hildesheim	Online / Hildesheim	19.11.21	Stiftung Universität Hildesheim
91	Dörsam, Barbara	Unterstützung von Veranstaltungen durch den Einsatz automatischer Tests	Tag der Lehre	Stuttgart	01.06.21	HdM, Learning & Development Center
92	Grandinetti, Stefan	Cinematic Higher Frame Rates	Cinematography in Progress	Portugal	13.11.21	Lusofona Universität, Tony Costa
93	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Symposium "Einfluss digitaler Techniken auf Mitbestimmung, politische Entscheidungen und das demokratische Gemeinwesen"	Online	24.02.21	ASG Agrarsoziale Gesellschaft e. V. Göttingen
94	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Alumni Fortbildung	Online	27.05.21	Alumni Studiengang AM7
95	Koch, Andreas	Künstliche Intelligenz und ihre Auswirkungen auf Ihre Zukunft	Netzpolitik und Demokratie	Online	19.11.21	Landesamt für politische Bildung
96	Zöllner, Oliver	Social Networking and the Challenge of Algorithms	Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics	Düsseldorf	12.11.21	Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
97	Vonhof, Cornelia	Zukunft der Arbeitswelt: Future Work-skills	Schweizer Zukunftsforum: Digitale Bibliotheken 2021	Online	11.11.21	Schweizer Fachinformation
98	Vonhof, Cornelia	EFQM 2020	QM als Managementinstrument in Bildungseinrichtungen	Ingolstadt	15.12.21	Stadt Ingolstadt
99	Vonhof, Cornelia	Qualitätsmanagement in Kultureinrichtungen	Kulturmanagement Miniseminare	Online	17.11.21	PH Ludwigsburg, Institut für Kulturmanagement
100	Vonhof, Cornelia	Service Level Agreements in der Organisationsentwicklung	Workshopreihe Aufbau Universitätsbibliothek Zürich	Zürich / Schweiz	10.09.21	Universität Zürich
101	Vonhof, Cornelia	Qualitätsmanagement als Organisationsentwicklung	Zertifizierungsfeier Mediathek Mosbach	Mosbach	02.08.21	Stadt Mosbach
102	Vonhof, Cornelia	Entwicklung von Bedarfs- und Medienkonzepten	Workshopreihe Aufbau Universitätsbibliothek Zürich	Online / Schweiz	25.06.21	Universität Zürich
103	Vonhof, Cornelia	Agiles Arbeiten in Bibliotheken	Community of Practice - Agilität Kultur	Online	19.02.21	Forum Agile Kultur
104	Bader, Katarina	Erinnern an die Zeugen, Erinnern ohne Zeugen?	Die Zukunft der Zeitzeugenschaft	Deutschland	23.06.21	NS-Doku-Zentrum München
105	Vonhof, Cornelia	Agiles Arbeiten in Bibliotheken	Webinar	Online	27.10.21	Deutscher Bibliotheksverband (dbv)
106	Vonhof, Cornelia	Partnerschaftsmanagement und Partizipation	BiblioSuisse	Aarau / Schweiz	20.09.21	BiblioSuisse
107	Vonhof, Cornelia	Bibliotheken und das Post-Pandemie-Szenario - Herausforderungen, Trends und soziales Handeln	Biblioteca Viva	Online / Brasilien	04.08.21	Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo in Kooperation mit Goethe Institut Sao Paulo
108	Vonhof, Cornelia	Organisationsentwicklung und Prozessoptimierung	Führungskräfteworkshop	Frankenthal	24.08.21	Stadt Frankenthal
109	Vonhof, Cornelia	Qualitätsmanagement in Bibliotheken und Kultureinrichtungen	Managementinstrumente im Kultursektor	Online	21.06.21	TH Köln
110	Vonhof, Cornelia	Partnerschaften managen	Community Development und Quartiersmanagement	Online	21.04.21	TH Köln
111	Vonhof, Cornelia	Partnerschaften managen	Miteinander reden: Demokratietarbeit erfolgreich gestalten	Online	01.03.21	Berufsverband Information Bibliothek
112	Seidl, Tobias	21st century skills als Herausforderung für Hochschulen	Didaktische Mittagspause	Online / Stuttgart	12.11.21	HfT Stuttgart

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
113	Seidl, Tobias	Ideen für weniger ermüdende Videokonferenzen.	Vortragsreihe Schnapsidee	Online / Stuttgart	08.06.21	Stuttgarter Jugendhaus Gesellschaft
114	Ghellal, Sabiha	Why so Serious?	Didaktik Games Wissenschaft	Kassel	19.11.21	Ruhr Kunst Museen
115	Ghellal, Sabiha	Creating Diversity (Panel Leitung) Inkl. Vortrag	ITFS - Game Zone	Stuttgart	05.05.21	ITFS
116	Ghellal, Sabiha	"Why So Serious?" Games im Unterricht	ITFS - Game Zone	Stuttgart	06.05.21	ITFS
117	Ghellal, Sabiha	„Erinnern mit Games“ – Game im Unterricht (inkl. Panel Diskussion)	Stiftung Digitale Spielkultur	Online / Berlin	24.06.21	Stiftung Digitale Spielkultur
118	Dreher, Martin	Trends and Novelities in Flexography and Packaging Printing	PLFTA Forum	Kazimierz Dolny, Poland	14.09.21	PLFTA
119	Dreher, Martin	Sicher zum gewünschten Druckergebnis - auch online/remote?	PackBox @ Fachpack	Nürnberg	29.09.21	Fachpack
120	Dreher, Martin	DFTA Essenz: Zwischenstand aus den Fachsymposien „Alternative Verpackungsmaterialien“	DFTA Fachsymposium	Online	18.11.21	DFTA Fachverband
121	Dreher, Martin	DFTA Essenz: Zwischenstand aus den Fachsymposien „Alternative Verpackungsmaterialien“	DFTA ProFlex	Konstanz	15.09.21	DFTA Fachverband
122	Dreher, Martin	Trends and Novelities in Flexography and Packaging Printing (engl.)	virtuelle Drupa	Online	21.04.21	Drupa
123	Dreher, Martin	The DFTA White Paper Packaging Printing (engl.)	virtuelle Drupa	Online	21.04.21	Drupa
124	Dreher, Martin	Der DFTA AK Technik + sein neuer Druckdaten-Leitfaden: Ein wichtiger Meilenstein in Richtung Flexo-Druckstandard	virtuelle Drupa	Online	21.04.21	Drupa
125	Dreher, Martin	Keine Welt ohne sie! – Warum Verpackungen unverzichtbar sind	virtuelle Drupa 2021	Online	21.04.21	Drupa
126	Dreher, Martin	Keine Welt ohne sie! – Warum Verpackungen unverzichtbar sind	DFTA Fachtagung	Online	23.03.21	DFTA Fachverband
127	Dreher, Martin	Die Welt des Etikettendrucks für FlexPack	Inno-Talk	Online	19.11.21	Innoform
128	Müller, Michael	Wissen ins fließen bringen	Narrative Organisationsberatung, Block 3	Stuttgart	09.11.21	HoM Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft mbH

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
129	Müller, Michael; Grimm, Petra; Keber, Tobias	Ethics by Design	Train-the-Trainer-Seminar	Online	04.11.21	Bayerische Landeszentrale für neue Medien
130	Müller, Michael	Unsichtbares sichtbar machen	Narrative Organisationsberatung, Block 2	Stuttgart	15.09.21	HdM Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft mbH
131	Müller, Michael	Konflikte in der Anteilung	Change-Projekt EBEO	Schkopau, Sachsen-Anhalt	22.07.21	Dow Olefin GmbH
132	Müller, Michael	Handlungsmodelle Spenden und Vererben. Ergebnisse einer narrativen Studie	Allianz für das Gemeinwohl	Zürich Dübendorf	13.07.21	Allianz für das Gemeinwohl
133	Müller, Michael	Narrative Organisationsberatung: Einführung	Seminar Narrative Organisationsberatung, Block 1	Stuttgart	10.06.21	HdM Transfer- und Weiterbildungsgesellschaft mbH
134	Müller, Michael	Politisches Storytelling	von Halem Mediengespräche	Online	28.05.21	von Halem Verlag
135	Seitz, Jürgen	Was Qualität im digitalen Marketing ausmacht	Let's Talk Quality	Online	28.10.21	Bundesverband Digitale Wirtschaft (BVDW) e. V.
136	Seitz, Jürgen	Herausforderung Brand Safety: Think global, act local	Der agof talk	Online	03.09.21	AGOF e. V.
137	Seitz, Jürgen	Experience – a different story Wie Marken der nächsten Generation gestaltet werden	Markenkommunikation 2021	Online	09.03.21	Gesellschaft für angewandtes Markenwissen e.V.
138	Seitz, Jürgen	Experience trumps everything	Clubabend Marketingclub Salzburg	Online	23.03.21	Marketingclub Salzburg
139	Seitz, Jürgen	THE SEEMLESS CUSTOMER EXPERIENCE Oder wie das Kundenerlebnis die Marketing-Performance vorantreibt	Dialog Summit 2021	Frankfurt	14.04.21	SUCCUS GMBH
140	Seitz, Jürgen	Mixed-Methods-Forschung zur Identifikation von KI Business Use Cases und deren Wertschöpfungspotenzial	HdM Innovation Day 2021	Hochschule der Medien	24.11.21	Hochschule der Medien
141	Seitz, Jürgen; Willbold, Katharina; Haiber, Robin	Mixed-methods research to identify business AI use cases and their value creation potential	Fifth International Workshop on Entrepreneurship, Electronic and Mobile Business	Online	07.10.21	Hochschule RheinMain, Körperschaft des öffentlichen Rechts

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
142	Grimm, Petra; Keber, Tobias; Müller, Michael	Start-up with Ethics	founders@unibw	Online / München	18.11.21	Universität der Bundeswehr München
143	Herrenbauer, Michael	Nachhaltige Alternative zu Schaumstoffen (EPS) aus regionalen nachwachsenden Rohstoffen	6. Bioökonomietag	Stuttgart	18.11.21	Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden-Württemberg
144	Engeln, Arnd	Future Mobility – und wo bleibt der Mensch?	Future Mobility: Automatisiert – vernetzt – elektrisch.	Ostfildern	21.09.21	Technikakademie Esslingen
145	Burmester, Michael	Workd Usability Day 2021 - Eröffnung	Workd Usability Day 2021	Stuttgart	11.11.21	German UPA
146	Burmester, Michael	User Experience – Software ist mehr als nur Werkzeug	SWM Summit	Frankfurt	12.11.21	Gesellschaft für Informatik (GI)
147	Keber, Tobias	Social Media und Recht für Behörden	BKA-Lehrgang „KOMMUNIKATION DER POLIZEI IN SOCIAL MEDIA“	Lernplattform „vitero“	24.02.21	Bundeskriminalamt
148	Keber, Tobias	Netzsperrn: zwischen Netzneutralität, Urheberrecht und Kommunikationsfreiheit	22. Salzburger Telekom-Forum	Österreich	08.09.21	Uni Salzburg/Europäische Kommission/RTR
149	Zöllner, Oliver	Digital und glücklich?! Die Herausforderungen der Digitalen Ethik	Vortragsreihe zum Deutschlandstipendium	Online / Saarbrücken	05.11.21	Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes
150	Stang, Richard	Raumgestaltung für Lernen. Konzepte für die berufliche Bildung	2. Forum Netzwerk@BW „Weiterbildung braucht Raum – Lernwelten der Zukunft“	Stuttgart	29.10.21	Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg
151	Stang, Richard	Innovative Lehr- und Lernräume. Perspektiven für eine Neuorientierung an Hochschulen	Kick-Off HSE Digital Teaching and Learning Lab	Heidelberg	08.10.21	Universität Heidelberg
152	Stang, Richard	Vom 3. zum 4. Ort. Zur Relevanz nicht-kommerzialisierter Orte für Bildung und Gesellschaft	Symposium „Räumlichkeit in pädagogischer Perspektive“	Online	27.09.21	AG „Lernräume“ der Sektion Erziehungswissenschaften
153	Stang, Richard	Gebäude als Campus. Konzeptionelle Überlegungen für ein neues Lehr- und Forschungsgebäude	Mission Workshop der TUM	Heilbronn	9/21/2021	TU München

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
154	Stang, Richard	Lernwelten zukunftsfähig gestalten. Strategien für die Unterstützung kommunaler Entwicklung	Mitgliederversammlung des Brandenburgischen Volkshochschulverbandes e. V.	Erkner	17.09.21	Brandenburgischer Volkshochschulverband
155	Stang, Richard	Weiterentwicklung von Lebens- und Lernwelten in der Quartiersentwicklung	Expertenworkshop: Herausforderungen und Defizite von geschlossenen (halb) öffentlichen Räumen der Daseinsvorsorge in benachteiligten Quartieren und Folgerungen für die Planung	Online	01.07.21	Empirica
156	Stang, Richard	Lernräume für die Zukunft gestalten. Optionen für Schulen	Workshop des Stadtmedienzentrums Stuttgart	Online	18.05.21	Stadtmedienzentrum Stuttgart
157	Stang, Richard	Bildungs- und Kulturzentren als kommunale Lernwelten. Perspektiven für Kooperationen	6. Round-Table Volkshochschulen und Bibliotheken in Rheinland-Pfalz	Online	10.05.21	Volkshochschul-Verband Rheinland-Pfalz / Bibliotheksverband Rheinland-Pfalz
158	Stang, Richard	Lernwelt Hochschule im Umbruch. Lehr-/Lernräume zukunftsorientiert gestalten	Veranstaltung der Frankfurt School of Applied Sciences	Online	09.03.21	Frankfurt School of Applied Sciences
159	Stang, Richard	Kommunale Lernräume für die Zukunft gestalten. Optionen für eine integrative Bildungslandschaft in Magdeburg	Planungsworkshop der Stadt Magdeburg	Online	26.02.21	Stadt Magdeburg
160	Zöllner, Oliver	A New Worldview, a New Self? Perspectives of a Human-centered Digitality	Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics	Düsseldorf	29.10.21	Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
161	Zöllner, Oliver	What is Digital Ethics?	Social media, digitisation and the everyday: An introduction to digital ethics	Düsseldorf	15.10.21	Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
162	Seeger, Christof; Prof. Dr. Horky, Thomas	Medium of quality or still the toy department? A comparative analysis of sports reporting in European print media during the corona pandemic as part of the International Sports Press Survey 2021.	Virtual Seminar of the ECREA Temporary Working Group "Communication and Sport"	Online / Aarhus, Denmark	06.11.21	European Communication Research and Education Association
163	Seeger, Christof; Dr. Sinner, Philip	A rich design: Communication strategies of German and Austrian non-profit sports clubs during the pandemic.	Virtual Seminar of the ECREA Temporary Working Group "Communication and Sport"	Online / Aarhus, Denmark	05.11.21	European Communication Research and Education Association
164	Grimm, Petra	Digitale Zukunft - Heiliger Gral oder Büchse der Pandora?	Homo Digitalis	Online / Bozen	22.04.21	eurac Research
165	Seidl, Tobias	Psychische Belastung Studierender	HdM Brown Bag Lunch	Online / Stuttgart	04.11.21	HdM Didaktikzentrum

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
166	Seidl, Tobias	Meet the Authors: "Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten"	University Future Festival	Online	04.11.21	Hochschulforum Digitalisierung
167	Seidl, Tobias	21st Century Skills als Herausforderung für Studierende und Hochschulen	HTWG Konstanz Woche des Lernens	Online / Konstanz	02.11.21	HTWG Konstanz
168	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	DAAD Projektleitertagung	Online	05.11.21	DAAD
169	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Online / TH Köln	28.10.21	TH Köln
170	Dörsam, Barbara	Kann Software Energie senken? smartEE – Energie effizient nutzen	Nachhaltigkeitstag	Stuttgart	12.11.21	Fakultät 1 an der HdM
171	Dörsam, Barbara	Smart Grid @ Home Intelligentes Energiemanagement für private Anwender	PI and More	Online	23.01.21	CMD e.V. (http://cmd-ev.de)
172	Zöllner, Oliver; Lund, Cornelia; Lund, Holger; Yanikkaya, Berrin	Anatolian Pop Music: 'Rurban' Images of a Period	All the Things You Are: Populäre Musik und materielle Kultur (31. Jahrestagung der Gesellschaft für Populärmusikforschung)	Dortmund	24.10.21	TU Dortmund / Gesellschaft für Populärmusikforschung (GfPM)
173	Melchior, Frank; Kieser, Jonas	Objekt-basierter 3D-Audio Wavetable Synthesizer	Tonmeisterertagung	Düsseldorf	05.11.21	Verband deutscher Tonmeister
174	Melchior, Frank	Dreikanaliges koizidentes Stützmi-krofonverfahren zur ausgedehnten Abbildung akustischer Instrumente in 3D-Audiowiedergabesystemen	Tonmeisterertagung	Düsseldorf	04.11.21	Verband deutscher Tonmeister
175	Pfeffer, Magnus	Japanese Visual Media Graph: Providing researchers with data from enthusiast communities	FanLUS 2020: Building Bridges	Online / London	20.05.21	City University of London, Department of Library and Information Science
176	Becker-Asano, Christian	Social robots as social agents	Digital Communication Lab for Exchange between Research and Media, #4: Smart New Worlds: How AI, Robotics and Digitalisation Transform our Lives	Online	06.11.21	Alexander von Humboldt Foundation
177	Thissen, Frank	Verschwörungserzählungen in sozialen Medien	Post-Corona-Didaktik mit digitalen Möglichkeiten	Bad Herrenalb	11.11.21	Evangelische Landeskirche in Baden
178	Thissen, Frank	Digitalisierung – eine Vitaminspritze für Gemeinschaftsschulen	Vernetzungstreffen der Gemeinschaftsschulen BW	Mannheim	20.10.21	ZENTRUM FÜR SCHULQUALITÄT UND LEHRERBILDUNG BADEN-WÜRTTEMBERG

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
179	Thissen, Frank	Impulsvortrag	Sind wir als Schule für die Zukunft gerüstet?	Morschach	29.09.21	Kantonsschule Beromünster
180	Thissen, Frank	Herausforderungen der Welt im 21. Jahrhundert	Qualifizierung für alle Moderatorinnen und Moderatoren	Köln	17.06.21	Bezirksregierung Köln
181	Thissen, Frank	Zukunftstrends in der Pädagogik	Deutscher Bibliothekarstag	Bremen	17.06.21	K.I.T. Group GmbH
182	Thissen, Frank	Impulsvortrag	#Flashback2030	Siegburg	02.06.21	Schulamt für den Rhein-Sieg-Kreis
183	Thissen, Frank	Fit werden für eine digitale Welt	Regionale Weiterqualifizierung der Bezirksregierung Köln	Köln	21.04.21	Bezirksregierung Köln
184	Thissen, Frank	Visionen entwickeln – Lernräume neu denken	Fortbildungsveranstaltung für Schulleiter NRW	Köln	19.03.21	Bezirksregierung Köln
185	Thissen, Frank	Lernen im 21. Jahrhundert	Bildung im 21. Jahrhundert: Lernen - Räume	Magdeburg	26.02.21	Stadt Magdeburg
186	Thissen, Frank	Schulen weiter denken	Blog des Kreisausschuss des Lahn-Dill-Kreises	Wetzlar	13.02.21	Kreisausschuss des Lahn-Dill-Kreises
187	Grimm, Petra	Privatheit digital gestalten	Privat?!	Stuttgart	14.12.21	Württembergische Landesbibliothek
188	Grimm, Petra	Alle Macht den Bildern? Was wir sehen, wenn wir sehen	LIVE VIEW	Ingolstadt	29.11.21	Museum für konkrete Kunst
189	Westbomke, Jörg	Der Internetauftritt in Zeiten der Generation Google	Außendarstellung von Praxen - Umsetzung und deren rechtliche Möglichkeiten	Online	06.10.21	Kompetenz-Zentrum Allgemeine Kammernaufgaben der Bezirksärztekammer Nordwürttemberg
190	Pfeffer, Magnus	An open-source frontend for RDF-based knowledge graphs	The Twelfth International Conference of Digital Archives and Digital Humanities (DHDH2021)	Online / Changhua, Taiwan	10.12.21	Taiwanese Association for Digital Humanities / National Changhua University of Education
191	Pfeffer, Magnus	Metadaten in der Lehre: Informationswissenschaften an der HdM Stuttgart	KIM Workshop 2021	Online	26.04.21	Deutsche Initiative für Netzwerk-information e. V. (DINI)
192	Pfeffer, Magnus	Exploring the research utility of fan-created data in the Japanese visual media domain	The 23rd International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries (ICADL 2021)	Online	03.12.21	Kyushu University Library, Japan / Catholic University of America, USA / ICADL Steering Committee
193	Pfeffer, Magnus; Eckert, Kai	Introduction to KNIME	ASIS&T 2021 Webinar Series	Online	08.02.21	ASIS&T Association of Information and Technology

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
194	Pfeffer, Magnus	The Benefits of RDF and External Ontologies for Heterogeneous Data: A case study using the Japanese Visual Media Graph	16th International Symposium of Information Science (ISI2021)	Online / Regensburg	09.03.21	Hochschulverband Informationswissenschaft / UB Regensburg
195	Pfeffer, Magnus	Praxisintegrierendes Studium an der HdM Stuttgart	Sitzung der Sektion 4 des dbv	Online	08.06.21	Deutscher Bibliotheksverband (dbv)
196	Pfeffer, Magnus	Aktuelle Entwicklungen im Studiengang Informationswissenschaften	Sitzung der Sektion 2 des dbv in Baden-Württemberg	Online / Karlsruhe	30.03.21	Deutscher Bibliotheksverband (dbv)
197	Pfeffer, Magnus	Aktuelle Entwicklungen im Studiengang Informationswissenschaften	Treffen der Arbeitsgruppe der Bibliotheksdirektoren der Universitäts- und Landesbibliotheken in Baden-Württemberg	Online	29.04.21	Arbeitsgruppe der Bibliotheksdirektoren der Universitäts- und Landesbibliotheken in Baden-Württemberg
198	Zöllner, Oliver	Digitale Ethik: Was heißt das für Führung?	Fortbildungslehrgang der Stadt Mülheim an der Ruhr	Online / Mülheim an der Ruhr	22.02.21	Stadt Mülheim an der Ruhr
199	Zöllner, Oliver	Digital Ethics: Values for a Digital Society	GRADUS Lounge	Online / Stuttgart	21.04.21	Universität Stuttgart
200	Zöllner, Oliver	Digitisation & Ethics: Thinking About Values in Digitising Societies	STUBE Workshop	Online / Stuttgart	08.05.21	STUBE Baden-Württemberg (Evangelische Landeskirche)
201	Zöllner, Oliver	Das entwertete Buch. Moralisierte Angst vor unbotmäßiger Bereicherung am Beispiel eines öffentlichen Bücherschranks	VIII. Tagung für Praktische Philosophie	Salzburg, Österreich	30.09.21	Universität Salzburg
202	Zöllner, Oliver	Archaeology of Digital Dystopias: Pop-musical Documents of Discourses on Digitisation	Transformational POP (4th IASPM D-A-CH Conference)	Online / Paderborn	13.03.21	International Association for the Study of Popular Music (IASPM)
203	Zöllner, Oliver	Public Diplomacy and Nation Branding: An Introduction	University of Kaunas International Week	Online / Kaunas, Litauen	02.04.21	Universität Kaunas
204	Zöllner, Oliver	Public Diplomacy and Nation Branding: An Introduction	ISCOM International Week	Online / Paris, Frankreich	19.02.21	Institut Supérieur de Communication et Publicité (ISCOM), Paris
205	Zöllner, Oliver	Digital Diplomacy: A Revolution in Diplomatic Practice or Simply an Adaptation?	Global public diplomacy	Online / Leiden, Niederlande	15.02.21	Universität Leiden

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
206	Ernst, Claus-Peter H.; Huschens, Martin	Individual Rank and Response: Survey-Based Evidence on the Effects of Rank-Based Performance Feedback	Hawaii International Conference on System Sciences	Online / Hawaii	05.01.21	University of Hawaii
207	Ernst, Claus-Peter H.	Business Intelligence in the Database Marketing – A Case Study of a German Insurance Company	Hawaii International Conference on System Sciences	Online / Hawaii	05.01.21	University of Hawaii
208	Seeger, Christof	KI in Medien	Lions-Club Villingen Schwenningen	Villingen-Schwenningen	04.10.21	Lions-Club Villingen Schwenningen
209	Seeger, Christof	Gestatten, Algo Rhythmus, der neue unheimliche Kollege	AI@Media	Online	16.09.21	Digital-Publishing-Report
210	Seeger, Christof	Zukunft der Zeitung	Funkinform: Best Practise Day	Online	08.07.21	Fa. Funkinform
211	Seeger, Christof; Dr. Nieland, Jörg-Uwe	Relationship Marketing von Sportvereinen in Zeiten der Covid-19 Pandemie	4. Jahrestagung der DGPUK Fachgruppe Mediensport und Sportkommunikation	Wien, Österreich	24.10.21	DGPUK
212	Seeger, Christof; Prof. Dr. Horky, Thomas	Toy Department oder Qualitätsmedium?	4. Jahrestagung der DGPUK Fachgruppe Mediensport und Sportkommunikation	Wien, Österreich	23.10.21	DGPUK
213	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projekt-Entwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Online / Stuttgart	10.11.21	Mittelstandskompetenzzentrum Usability
214	Mair, Josef	Quo Vadis Sustainability Why we are Stuck?	FORESIGHT & SUSTAINABILITY SUMMIT	Berlin	23.09.21	Itonics
215	Kretzschmar, Oliver	Strategisch KI Geschäftsmodelle und Business-Cases entwickeln	WorkCamp – Maschinelles Lernen / Künstliche Intelligenz	Online / IHK Region Stuttgart	16.06.21	IHK Region Stuttgart
216	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projekt-Entwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Online / Stuttgart HdM	30.09.21	Mittelstandskompetenzzentrum Usability
217	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projekt-Entwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Online / Stuttgart HdM	19.05.21	Mittelstandskompetenzzentrum Usability
218	Kretzschmar, Oliver	Strategische Business-Case- und Projekt-Entwicklung im Kontext von KI/ML	KI-Trainer Strategie Theorie	Online / Stuttgart HdM	10.02.21	Mittelstandskompetenzzentrum Usability
219	Rinsdorf, Lars	Connection Lost. Sprechen wir mit einem Deep Fake?	Media Tasting 2021	Stuttgart	29.06.21	Lfk Baden-Württemberg

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
220	Rinsdorf, Lars; Mäder, Alexander	Konstruktiver Journalismus und die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts	Tagung der Fachgruppen Journalistik und Journalismusforschung der DGPK	München	17.09.21	Universität der Bundeswehr, München
221	Rinsdorf, Lars	Planungskommunikation in einer digitalisierten lokalen Öffentlichkeit	Mitgemacht? Einverstanden! Neue Kommunikation für Stadtentwicklung	Darmstadt	06.10.21	Schader Stiftung
222	Rinsdorf, Lars; Steinebach, Martin; Krämer, Nicole	Desinformationen und Messengerdienste: Herausforderung und Lösungsansätze	Forum Privatheit 2021	Wiesbaden	18.11.21	Forum Privatheit e. V.
223	Becker-Asano, Christian	AI and the Social Web	“AI and Inclusion – Overcoming accessibility gaps on the Social Web” workshop at WebSci’21	University of Southampton, Great Britain	22.06.21	University of Southampton, Great Britain
224	Rinsdorf, Lars	Erkennung und Bekämpfung von Desinformation	Inhouse-Seminar	Berlin	12.02.21	Alfred Landecker Foundation
225	Rinsdorf, Lars	Open Access: Perspektiven in der Kommunikationswissenschaft	Podiumsdiskussion Scholar-led Publishing im Zuge der Open Access Week	Berlin	26.10.21	Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft
226	Becker-Asano, Christian	AI & Gaming – aus der Forschung in die Anwendung	AI & Gaming Entrepreneurship Series	Stuttgart	16.09.21	Cyber Valley c/o MPI for Intelligent Systems
227	Rinsdorf, Lars	Zukunftsperspektiven in einer sich verändernden Medienlandschaft	Workshop MEDIEN UND DEMOKRATIE IM ZEICHEN DER DIGITALISIERUNG	Wien	14.10.21	Netzwerk Medienstrukturen & Institut für vergleichende Medien- und Kommunikationsforschung der Österreichischen Akademie der Wissenschaften
228	Becker-Asano, Christian	Digitale Kompetenzen in der Pflege	Pädagogische Fachtagung - Pflegepädagogik im Dialog	Stuttgart	24.06.21	Irmgard-Bosch-Bildungszentrum
229	Rinsdorf, Lars	Jugend, Recht und Öffentlichkeiten – Diskurs und Verständigung in einer digitalisierten Gesellschaft	51. Deutscher Jugendgerichtstag	Bonn	16.09.21	Deutsche Vereinigung für Jugendgerichte und Jugendgerichtshilfen e. V.
230	Becker-Asano, Christian	Einführung in die Emotionssimulation	Masterseminar “Emotionsforschung Interdisziplinär”	Greifswald	09.06.21	Prof. Dr. Rainer Reisenzein
231	Rinsdorf, Lars; Bader, Katarina	Key Topics of Fake News Portals in the Run-up to the 2019 European Parliament Elections	ECREA 2022	Braha	09.09.21	European Communication Research and Education Association

4. TABELLENANHANG

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
232	Rinsdorf, Lars; Kamps, Klaus	Der US-amerikanische Diskurs zur Plattformregulierung von 2017 bis 2020	Mediensymposium	Luzern	11.06.21	Universität Zürich - fög
233	Rinsdorf, Lars	Erkennung und Bekämpfung von Desinformation	Expertenworkshop Desinformation und politische Kommunikation	Berlin	21.10.21	Hertie School & Vodafone Stiftung
234	Rinsdorf, Lars	Erkennung und Bekämpfung von Desinformation	Expertenworkshop Desinformation und politische Kommunikation	Berlin	26.02.21	Hertie School / Vodafone Stiftung
235	Seidl, Tobias	Feedback und Selbstreflektion	Tag der Lehre 2021	Online / Stuttgart	01.06.21	Hochschule der Medien
236	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	29.06.21	Didaktikumzentrum Bayern
237	Seidl, Tobias	Tooltime	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	08.07.21	Hochschuldidaktische Weiterbildung Nordrhein-Westfalen
238	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Online / Köln	11.05.21	TH Köln
239	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	Online-Seminarsreihe für Projekte aus DAAD-Internationalisierungsprogrammen	Online	04.05.21	DAAD
240	Seidl, Tobias	Alle(s) digital?! – Statusupdate auf Arbeits- und Unialltag	Debatten Dienstag digital	Online / Frankfurt	27.04.21	Museum für Kommunikation Frankfurt
241	Seidl, Tobias	Tooltime	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	23.04.21	Hochschuldidaktische Weiterbildung Nordrhein-Westfalen
242	Seidl, Tobias	Icebreaker & Energizer	Hochschuldidaktischer Workshop	Online / Braunschweig	15.04.21	Universität Braunschweig
243	Seidl, Tobias	Icebreaker in der Digitalen Lehre	Tag der Lehre	Online	18.03.21	Katholische Hochschule NRW
244	Seidl, Tobias	21 century skills und ihre Bedeutung für Hochschulen	Treffen AG Karriere Internationale Bodenseehochschule	Online	04.03.21	Internationale Bodenseehochschule
245	Seidl, Tobias	Podiumsdiskussion	Stuttgarter Stimmstage 2021	Stuttgart	24.09.21	Hochschule für Musik und Darstellende Kunst
246	Seidl, Tobias	Der Umgang mit Zoom Fatigue	Stuttgarter Stimmstage 2021	Stuttgart	24.09.21	Hochschule für Musik und Darstellende Kunst
247	Schmid, Stefan	Design von Verbandszeitschriften	Online Dialog: Zukunft der Verbandszeitschriften	Online / Stuttgart	26.03.21	ProStimme GmbH, Fritz-Walter-Weg 19, 70372 Stuttgart
248	Schmid, Stefan	Bookcover Design	International Publishing Minor	Online / Amsterdam	08.02.21	Hogeschool van Amsterdam, Opleidingen Communicatie en Creative Business

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
249	Kirenz, Jan	Data Science Lifecycle – MLOps Best Practices	Data Strategy Expert Talk	Online	17.05.21	Robert Bosch GmbH
250	Kirenz, Jan	State-of-the-art approaches in the creation of machine learning pipelines	Daimler AI Community of Practice - 18th Meetup	Online	16.07.21	Daimler AG
251	Kirenz, Jan	Kundenzentriertes Datenmanagement	Dymatrix Science Talk 4	Online	17.06.21	Dymatrix Consulting Group GmbH
252	Grimm, Petra	Digitale Zukunft - Brauchen wir einen Wertekompass?	5. Beratungskongress des Bundesforums Katholische Beratung	Online	29.09.21	Caritas
253	Grimm, Petra	(Gesellschaftliche) Auswirkungen der Digitalisierung	3. Bundeskongress Kinder- und Jugendarbeit	Online / Nürnberg	21.09.21	Bundeskongress Kinder- und Jugendarbeit
254	Grimm, Petra	Wie bilde ich mir eine Meinung?	Studium generale	Online / Reutlingen	05.05.21	Hochschule Reutlingen
255	Grimm, Petra; Keber, Tobias; Müller, Michael; Schneider, Siegfried; Eichhorn, Vicky; Eberle, Vadim; Lexa, Pia; Weigand, Verena; Beiter, Rebecca	Vorstellung des Workbooks	Start-up with Ethics Präsentation des Workbooks	Online	30.04.21	Bayerische Landeszentrale für neue Medien
256	Seidl, Tobias	21st century skills in der Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Online	09.02.21	Hochschuldidaktische Weiterbildung Nordrhein-Westfalen
257	Seidl, Tobias	LEGO Serious Play in der Lehre	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	08.02.21	TH Köln
258	Seidl, Tobias	Beziehungsaufbau in synchronen digitalen Settings – Notwendigkeit und Umsetzung	PM Forum	Online	01.02.21	Gesellschaft für Projektmanagement
259	Seidl, Tobias	LEGO Serious Play in der Lehre	Ringvorlesung Didaktik	Online / Stuttgart	20.01.21	Universität Stuttgart
260	Seidl, Tobias	Icebreaker und Energizer für Onlinemeetings und synchrone digitale Lehrveranstaltungen	Hochschuldidaktischer Workshop	Online / Flensburg	12.01.21	FH Flensburg
261	Seidl, Tobias	Bedingungen für und Durchführung von Aktivierung in digitalen Settings	Mainzer Dreikönigsgespräche	Online / Mainz	06.01.21	Universität Mainz

Vorträge						
Nr.	Vortragende	Titel des Vortrages	Veranstaltung	Ort	Datum	Veranstalter
262	Seidl, Tobias	Lehren mit LEGO Serious Play	Hochschuldidaktischer Workshop	Köln	20.09.21	Katholische Hochschule NRW, Standort Köln
263	Seidl, Tobias	Breaking out of Mental Models at the University	ITFF Foresight Practitioner Meet-Up	Online / San Francisco	21.09.21	Institute for the future
264	Heuzeroth, Dirk; Schmitz, Roland; Papadopoulos, Judith	Level IT up. Förderung von IT-Sicherheitsbewusstsein durch Serious Games	exploreandlearn@LMZ	Online	15.05.21	Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
265	Wiest, Simon	ENIGMA R.D.E. - Die berühmteste Chiffriermaschine der Welt zum Selberdrucken	Mitgliederabend mit Schwerpunkt	Online / Karlsruhe	06.04.21	Lions-Club Karlsruhe-Turmberg
266	Wiest, Simon	ENIGMA R.D.E. - Die berühmteste Chiffriermaschine der Welt aus dem 3D-Drucker	KA-IT-SI Event	Online / Karlsruhe	20.05.21	Karlsruher IT-Sicherheitsinitiative (KA-IT-SI)
267	Spitzer, Sarah	Using TikTok to maximise engagement with university staff, students and employers in the Dach region	TikTok Masterclass	Online	01.07.21	THE - Times Higher Education
268	Spitzer, Sarah	Etablierung der Social Media Redaktion als (digitale) studentische Lernumgebung	Humus Plus Online-Woche	Online	26.01.21	GHD - Geschäftsstelle der Studienkommission für Hochschuldidaktik an HAW in Baden-Württemberg
269	Melchior, Frank	Von Objekten, schwarzen Kisten und Spielen auf dem See 3D-Audio und seine Anwendung	Kolloquium	Wien Österreich	05.03.21	mdw - Universität für Musik und darstellende Kunst Wien

4.8. PATENTE

Patente				
Nr	Verantwortlicher Entwickler der HdM	Patenttitel	Publikationsnummer	Publikationsdatum
1	Dreher, Martin	DE 10 2018 002 090 B4	Elektronische Halbtoneasterung für Hochdruckverfahren	12.05.2021

