



# FUTURE CONVENTION

Next Level Communication

**10. November 2014**  
Museum für Kommunikation  
Frankfurt

THINK TANK!

VISIONS!

TALKS!

TALENTS!

AWARDS!





# Inhaltsverzeichnis

4 bis 7	<b>Programmübersicht</b>	38 und 39	<b>Arbeitgeber der Zukunft - Erwartungen der jungen Generation</b> hessische Film- und Medienakademie (hFMA)
8 bis 11	<b>Raumpläne</b>	40	<b>Internet of Everything – Was wird sich verändern?</b> Cisco Systems
13	Grußwort vom Veranstalter Deutscher Verband für Post, Informations- technologie und Telekommunikation e.V.	42 und 43	<b>Die Zukunft des Geldes im digitalen Zeitalter</b> iROI - Digital Leadership
14	Grußwort vom Lokationspartner Museum für Kommunikation Frankfurt	44 und 45	<b>Die Zukunft der Kommunikation</b> Foresight Solutions & on your side
15	Grußwort von der Schirmherrin Bundesministerium für Wirtschaft und Energie	46 und 47	<b>Intelligente Vernetzung</b> Bundesministerium für Wirtschaft und Energie
16	Grußwort vom Träger Wirtschaftsförderung Frankfurt	48 und 49	<b>SMS, WhatsApp, WeChat &amp; Co. Wer macht welches Geschäft mit Mobile Messaging?</b> mm1 Consulting & Management
17	Grußwort vom Träger IHK Frankfurt am Main	50 und 51	<b>Kommunikationslogistik 2020: Wettbewerbsfähigkeit und Effizienz von Unternehmen</b> Deutscher Verband für Post, Informations- technologie und Telekommunikation e.V.
17	Grußwort vom Träger LPR Hessen	52 und 53	<b>Preisverleihung des Wettbewerbes „Zukunftspreis Kommunikation“</b>
18	Warum gibt es den Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“?	54 bis 57	Projekte der Kategorie Culture
20 bis 22	Die Jury des Wettbewerbes „Zukunftspreis Kommunikation“	57 bis 59	Projekte der Kategorie Economy
23	Stimmen der Teilnehmer 2013	59 bis 62	Projekte der Kategorie Education
24 und 25	<b>Generation zwischen den Welten</b> DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet	63	Projekte der Kategorie Entertainment
26 und 27	<b>Hochtechnologien der Zukunft - Wie verändern Biotech und Co. unser Leben?</b> Frankfurter Zukunftsrat	64 bis 66	Projekte der Kategorie Health
28 bis 30	<b>Gaming Society - Chancen der SPIELE- Gesellschaft</b> LPR Hessen und GAME Bundesverband e.V.	66 und 67	Projekte der Kategorie Home
32 und 33	<b>Executive Panel Communication Gesellschaft im Wandel - Wie verändern die digitalen Möglichkeiten unser Leben?</b> Deutscher Verband für Post, Informations- technologie und Telekommunikation e.V.	67 bis 69	Projekte der Kategorie Lifestyle
34	<b>Pfiffig präsentieren - Ein Schnellkurs für Ihren individuellen Erfolg</b> hessische Film- und Medienakademie (hFMA)	70 bis 76	Projekte der Kategorie Media
36 und 37	<b>Der Mitarbeiter der Zukunft</b> Deutscher Verband für Post, Informations- technologie und Telekommunikation e.V.	77 bis 79	Projekte der Kategorie Mobility
		79 und 80	Projekte der Kategorie Privacy
		80 bis 85	Projekte der Kategorie Society
		85 bis 89	Projekte der Kategorie Technology
		89 bis 92	Projekte der Kategorie Work
		93	Wir danken unseren Moderatoren
		95	Wir danken unseren Medienpartnern
		95	Impressum



# Programmübersicht

## Lichthof (Untergeschoss)

Uhrzeit	Lichthof (Untergeschoss)	Seite
10.00	<p><b>Eröffnung der „Future Convention - Next Level Communication“ und des Wettbewerbes „Zukunftspreis Kommunikation“</b></p> <p><b>Grußwort</b>  <b>Prof. Dr. R. Alexander Lorz</b>, Hessischer Kultusminister</p> <p><b>Teilnehmer:</b>  <b>Dr. Helmut Gold</b>, Museum für Kommunikation Frankfurt  <b>Hans Joachim Wolff</b>, DVPT e.V.  <b>Philipp Turowski</b>, EY (Ernst &amp; Young)  <b>Oliver Schwebel</b>, Wirtschaftsförderung Frankfurt  <b>Joachim Becker</b>, LPR Hessen  <b>Matthias Müller</b>, IHK Frankfurt am Main</p> <p><b>Moderation:</b> <b>Karolin Oltersdorf</b>, Sky Deutschland</p>	
10.45 bis 16.30	<p><b>Präsentationen der 70 Finalisten</b> des Wettbewerbes „Zukunftspreis Kommunikation“ → siehe Seiten <b>6 und 7</b></p> <p><b>Moderation:</b>  <b>Pamela West</b>, AfrobeatTV  <b>Tim Lauth</b>, Antenne Frankfurt  <b>Christian Lehmann</b>, DVPT e.V.</p>	54 bis 93
17.00 bis 17.45	<p><b>Executive Panel Communication</b></p> <p><b>Gesellschaft im Wandel - Wie verändern die digitalen Möglichkeiten unser Leben?</b></p> <p><b>Teilnehmer:</b>  <b>Matthias Kammer</b>, DIVSI  <b>Dr. Jörg E. Allgäuer</b>, Sky Deutschland  <b>Thorsten Unger</b>, GAME Bundesverband e.V.  <b>Rudolf Pütz</b>, Vitra  <b>Manfred Bauer</b>, Cisco Systems</p> <p><b>Moderation:</b> <b>Karolin Oltersdorf</b>, Sky Deutschland</p>	32 und 33
18.00 bis 19.00	<p><b>Preisverleihung „Zukunftspreis Kommunikation“</b></p> <p><b>Teilnehmer:</b>  <b>Oliver Schwebel</b>, Wirtschaftsförderung Frankfurt  <b>Matthias Müller</b>, IHK Frankfurt am Main  <b>Joachim Becker</b>, LPR Hessen  <b>Urban Bastert</b>, AVM  <b>Dr. Jörg E. Allgäuer</b>, Sky Deutschland  <b>Manfred Bauer</b>, Cisco Systems  <b>Laurenz Kirchner</b>, mm1 Consulting &amp; Management  <b>Hans Joachim Wolff</b>, DVPT e.V.</p> <p><b>Moderation:</b> <b>Edmund Stössel</b>, Rhein-Main TV</p>	52 und 53

Ab 19.00 Uhr, nach der Preisverleihung, findet das **Get-together im VIP-Bereich/Erdgeschoss** statt.

## Gruppenraum (Untergeschoss)

### Talente für die Arbeitswelt von Morgen!

- Foren
- Workshops
- Recruiting
- Networking

Uhrzeit	Gruppenraum (Untergeschoss)	Seite
10.45	<p><b>Workshop I</b> hessische Film- und Medienakademie (hFMA)</p> <p><b>Pfiffig präsentieren - Ein Schnellkurs für Ihren individuellen Erfolg. Workshop für die Projektteilnehmer</b></p> <p><b>Referentin:</b> <b>Anja Henningsmeyer</b>, hessische Film- und Medienakademie (hFMA)</p>	34
11.30 bis 12.30	<p><b>Forum I</b> DVPT e.V. – Anwenderverband Kommunikation</p> <p><b>Der Mitarbeiter der Zukunft</b></p> <p><b>Teilnehmer:</b>  <b>Dr. Katrin Luzar</b>, Monster Worldwide Deutschland  <b>Christopher Patrick Peterka</b>, gannaca  <b>Rudolf Pütz</b>, Vitra  <b>Annette Balks</b>, Cisco Systems  <b>Philipp Turowski</b>, EY (Ernst &amp; Young)</p> <p><b>Moderation:</b> <b>Dieter Brockmeyer</b>, Medien Fach Dienste</p>	36 und 37
13.00 bis 14.00	<p><b>Forum II</b> hessische Film- und Medienakademie (hFMA)</p> <p><b>Arbeitgeber der Zukunft - Erwartungen der jungen Generation</b></p> <p><b>Teilnehmer:</b>  <b>Hanna Bork-Eßwein</b>, Hochschule für Gestaltung, Offenbach/Main  <b>Loimi Brautmann</b>, Hochschule für Gestaltung Offenbach/Main  <b>Frank Burger</b>, Merz Pharmaceuticals  <b>Robin Weidner</b>, Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  <b>Claudia Osthof</b>, Hochschule Darmstadt</p> <p><b>Moderation:</b> <b>Dieter Brockmeyer</b>, Medien Fach Dienste</p>	38 und 39
14.15 bis 15.15	<p><b>Forum III</b> Cisco</p> <p><b>Internet of Everything - Was wird sich verändern?</b></p> <p><b>Referent:</b>  <b>Manfred Bauer</b>, Cisco Systems</p>	40



## Vortragsraum (Erdgeschoss)

### Die Gedanken und Ideen der Unternehmen und Institutionen über die Zukunft hören!

- Foren, Vorträge
- Diskussionsrunden
- Executive Panel Communication

## Think Tank (2. Obergeschoss)

### Gemeinsam neue Ideen entwickeln!

- Brainstormings
- Open Spaces
- Workshops
- Diskussionen

Uhrzeit	Think Tank (2. Obergeschoss)	Seite
11.00	<b>Session I</b> iROI – Digital Leadership  <b>Die Zukunft des Geldes im digitalen Zeitalter</b>  <b>Referent: Sanjay Sauldie</b> , iROI – Digital Leadership	42 und 43
12.00	<b>Session II</b> Foresight Solutions & on your side  <b>Die Zukunft der Kommunikation</b>  <b>Referenten: Dr. Bernhard Albert</b> , Foresight Solutions und <b>Edeltraud Kruse</b> , on your side	44 und 45
13.00	<b>Session III</b> Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)  <b>Intelligente Vernetzung</b>  <b>Referent: Dr. Peter Knauth</b> , Bundesministerium für Wirtschaft und Energie	46 und 47
14.00	<b>Session IV</b> mm1 Consulting & Management  <b>SMS, WhatsApp, WeChat &amp; Co. - Wer macht welches Geschäft mit Mobile Messaging?</b>  <b>Referent: Laurenz Kirchner</b> , mm1 Consulting & Management	48 und 49
15.00	<b>Session V</b> DVPT e.V. – Anwenderverband Kommunikation  <b>Kommunikationslogistik 2020: Wettbewerbsfähigkeit und Effizienz von Unternehmen</b>  <b>Referent: Mag. Walter Trezek</b> , DVPT e.V.	50 und 51

Uhrzeit	Vortragsraum (Erdgeschoss)	Seite
10.45 bis 12.15	<b>Forum I</b> Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI)  <b>Generation zwischen den Welten</b>  <b>Impulsvortrag von Matthias Kammer</b> , DIVSI mit anschließender Podiumsdiskussion  <b>Teilnehmer:</b> <b>Matthias Kammer</b> , DIVSI <b>Prof. Dr. R. Alexander Lorz</b> , Staatsminister, Hessisches Kultusministerium <b>Prof. Dr. Christian Pieter Hoffmann</b> , Institute for Media and Communications Management, St. Gallen <b>Dr. Silke Borgstedt</b> , Heidelberger Sinus-Institut <b>Franziska Benkendörfer</b> , Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	24 und 25
12.45 bis 14.15	<b>Forum II</b> Frankfurter Zukunftsrat e.V.  <b>Hochtechnologien der Zukunft - Wie verändern Biotech und Co. unser Leben?</b>  <b>Einführung und Moderation</b> <b>Prof. Dr. Manfred Pohl</b> , Frankfurter Zukunftsrat e.V.  <b>Vortrag I</b> <b>Hochtechnologieforschung und Unternehmertum: Sind wir in Deutschland auf dem richtigen Weg?</b>  <b>Referenten:</b> <b>PD Dr. Axel S. Polack</b> , TVM Capital, München <b>Dr. Holger Zinke</b> , BRAIN AG, Zwingenberg  <b>Vortrag II</b> <b>Kann Hochtechnologie uns vor der Klimakatastrophe bewahren?</b>  <b>Referent:</b> <b>Prof. Dr. Joachim Curtius</b> , Institut für Atmosphäre und Umwelt, Goethe-Universität Frankfurt am Main	26 und 27
14.30 bis 16.30	<b>Forum III</b> LPR Hessen und GAME Bundesverband e.V.  <b>Gaming Society - Chancen der SPIELE-Gesellschaft</b>  <b>Referenten:</b> <b>Thorsten Unger</b> , GAME Bundesverband e.V. <b>Dr. Ing. Stefan Goebel</b> , TU Darmstadt <b>Dr. Michaela Meier</b> , Projekt Bildung <b>Raphael Stange</b> , Gamify Now! <b>Dirk Poerschke</b> , LVR-Zentrum für Medien und Bildung <b>Michael Fingerling</b> , LPR Hessen <b>Jens Friedrich</b> , Medienprojektzentrum Offener Kanal Gießen <b>Damian Sturm</b> , DHBW Ravensburg  <b>Moderation: Ruth Annette Schriefers</b> , LPR Hessen	28 bis 30

## Programmübersicht

### Lichthof (Untergeschoss)

#### Visionäre Ideen des Wettbewerbs erleben!

- Präsentationen
- Ausstellung
- Ideenaustausch

Uhrzeit	Stand-Nr.	Projekt	Seite
<b>Entertainment</b>			
10.45	ZK 5	<b>abschied von f</b> Hochschule Darmstadt	63
10.50	ZK 11	<b>STIMMALER – Paint With Your Voice</b> Fachhochschule Mainz	63
10.55	ZK 27	<b>Müllmonster</b> Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	63
11.00	ZK 28	<b>FUUDU kitchen – 3D Foodprinting Gastrokonzept</b> DIPLOMA Hochschule	63
11.05	ZK 52	<b>Trennungstraining</b> Filmakademie Baden-Württemberg	63
<b>Culture</b>			
11.10	ZK 3	<b>ZwischenRaum</b> Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig	54
11.15	ZK 7	<b>Traffic Lights</b> Bauhaus-Universität Weimar	54
11.20	ZK 44	<b>Die Kunst und ihr öffentlicher Diskurs in der Zukunft – ein alternativer Ansatz für das Galeriewesen</b> Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf	54
11.25	ZK 45	<b>Entwicklung von Kiosk-Systemen für ein Technikumuseum in Verbindung mit einer virtuellen Ausstellung im Web</b> Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden	55
11.30	ZK 56	<b>Die kommunizierende Form – Metapher in der Produktgestaltung</b> Technische Universität München	55
11.35	ZK 58	<b>Doppelgänger</b> Bauhaus-Universität Weimar	55
<b>Media</b>			
11.40	ZK 9	<b>cinestream</b> Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF	70
11.45	ZK 12	<b>Infinite Travel</b> Hochschule für angewandte Wissenschaften Hof	71

Uhrzeit	Stand-Nr.	Projekt	Seite
11.50	ZK 18	<b>OnSite – Bei politischen Themen Einfluss nehmen. In Echtzeit und direkt vor der Haustür.</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	71
11.55	ZK 33	<b>Zeitungsrevolution – Neue crossmediale Zeitung für junge Menschen</b> Fachhochschule Aachen	70
12.00	ZK 53	<b>smartapply</b> Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg	71
<b>Education</b>			
12.05	ZK 10	<b>mosaik – HTML und CSS interaktiv lernen</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	59
12.10	ZK 13	<b>ABC-App Kampagne gegen Analphabetismus</b> Institute of Design Hamburg	59
12.15	ZK 50	<b>dig.it – Update für die Grundschule. Ein Leitfaden für Lehrkräfte.</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	59
12.20	ZK 60	<b>Grenzmuseum – Gruppe DIPLOMA Virtuell</b> DIPLOMA Hochschule	60
12.25	ZK 62	<b>TechBox</b> Hochschule der Bildenden Künste Saar	60
12.30	ZK 63	<b>storytella</b> Hochschule Anhalt	61
12.35	ZK 65	<b>Prentis – Der mobile Nachhilfemarktplatz</b> Pädagogische Hochschule Ludwigsburg	61
<b>Health</b>			
12.40	ZK 2	<b>AllGlassy</b> Hochschule für Telekommunikation Leipzig	64
12.45	ZK 4	<b>Richard RIESE</b> DHBW Ravensburg	64
12.50	ZK 48	<b>Healthy Wallet</b> Miami ad School	65
12.55	ZK 41	<b>Baloo – Signalballon und Unfallstellen-sicherung</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	65
13.00	ZK 40	<b>Mockingbird – Erstickungs- und Kindstotprävention mit Pfiff</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	66
13.05	ZK 64	<b>MediGlove</b> Hochschule Anhalt	64
<b>Privacy</b>			
13.10	ZK 19	<b>Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!</b> Fachhochschule Aachen	79
13.15	ZK 32	<b>One – Daten speichern und wiederfinden</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	79



Uhrzeit	Stand-Nr.	Projekt	Seite
13.20	ZK 36	<b>MNEMO – Momentaufnahme durch Emotion</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	79
13.25	ZK 59	<b>Dilo: making communication tangible</b> Bauhaus-Universität Weimar	80
<b>Lifestyle</b>			
13.30	ZK 16	<b>Das Lakritzkleid</b> European School of Design	67
13.35	ZK 23	<b>scenTR – Gerüche digitalisieren</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences	67
13.40	ZK 24	<b>PAP! – Feiern gehen im Jahr 2039</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences	68
13.45	ZK 29	<b>Lift</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	68
13.50	ZK 55	<b>Smart Recipe Printer</b> Technische Universität München	69
13.55	ZK 57	<b>Kraftglanz</b> Hochschule RheinMain	69
<b>Work</b>			
14.00	ZK 15	<b>Arbeitsplatz der Zukunft</b> BTU Cottbus-Senftenberg	89
14.05	ZK 25	<b>wikididact – Eine Austauschplattform für digitale Unterrichtsmaterialien</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	89
14.10	ZK 21	<b>Shaping Tomorrow – Die Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation</b> Hochschule Pforzheim	90
14.15	ZK 34	<b>Vorwärts durch den Rückspiegel. Versuch einer Reflexion und Analyse gestalterischen Vorgehens</b> Hochschule Anhalt	90
14.20	ZK 54	<b>Zebra</b> Technische Universität München	91
14.25	ZK 66	<b>Future Perspectives</b> Bauhaus-Universität Weimar	91
14.30	ZK 37	<b>SERIKAT</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	91
<b>Economy</b>			
14.35	ZK 8	<b>Endlager Suhl</b> Bauhaus-Universität Weimar	57
14.40	ZK 17	<b>miResponse+</b> Hochschule Osnabrück	57
14.45	ZK 46	<b>Swap Magazine</b> Hochschule der Medien Stuttgart	57
14.50	ZK 49	<b>painless banking</b> DIPLOMA Hochschule	58

Uhrzeit	Stand-Nr.	Projekt	Seite
14.55	ZK 61	<b>2for1</b> Universität Potsdam	58
15.00	ZK 67	<b>Methoden zur ressourcenoptimierten Vorplanung beim Glasfaser-Breitbandausbau</b> Fachhochschule Südwestfalen	58
<b>Mobility</b>			
15.05	ZK 6	<b>Nach8</b> Bauhaus-Universität Weimar	77
15.10	ZK 20	<b>Live Health</b> Frankfurt University of Applied Sciences	77
15.15	ZK 35	<b>DriveBy</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	77
15.20	ZK 43	<b>App: SAHNE (Support And Help Network)</b> Christian-Albrechts-Universität zu Kiel	77
15.25	ZK 38	<b>Mitfahrtscheibe – Mitfahren statt fahren als attraktive Alternative</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	77
<b>Technology</b>			
15.30	ZK 22	<b>Memoriam Limited – Pimp My Body</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences	85
15.35	ZK 30	<b>Drone Mapping System</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	85
15.40	ZK 31	<b>Mood Communication</b> Westfälische Wilhelms-Universität Münster	85
15.45	ZK 47	<b>Medico: Bestellung im OP-Trakt</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	86
15.50	ZK 69	<b>Undercoding</b> Kunsthochschule Berlin Weißensee	86
15.55	ZK 70	<b>Konferenz.in</b> Duale Hochschule Mannheim	86
<b>Society</b>			
16.00	ZK 1	<b>Ministerium für Glück und Wohlbefinden</b> Hochschule Mannheim	80
16.05	ZK 14	<b>Demokratie durch mehr Bürgerbeteiligung steigern</b> DIPLOMA Hochschule Berlin	81
16.10	ZK 26	<b>Meldebescheinigung</b> Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin	81
16.15	ZK 42	<b>Homeless App</b> Fachhochschule Dortmund	81
16.20	ZK 51	<b>We Are Born Cyborg</b> Macromedia Hochschule	81
16.25	ZK 39	<b>AlterHase</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd	81
16.30	ZK 68	<b>Mediennutzung im Alter – Über die Entdeckung von Latenzräumen</b> Universität Köln	82

# Raumplan - Erdgeschoss

Beginn der Ausstellung: 9.30 Uhr



## Aussteller:

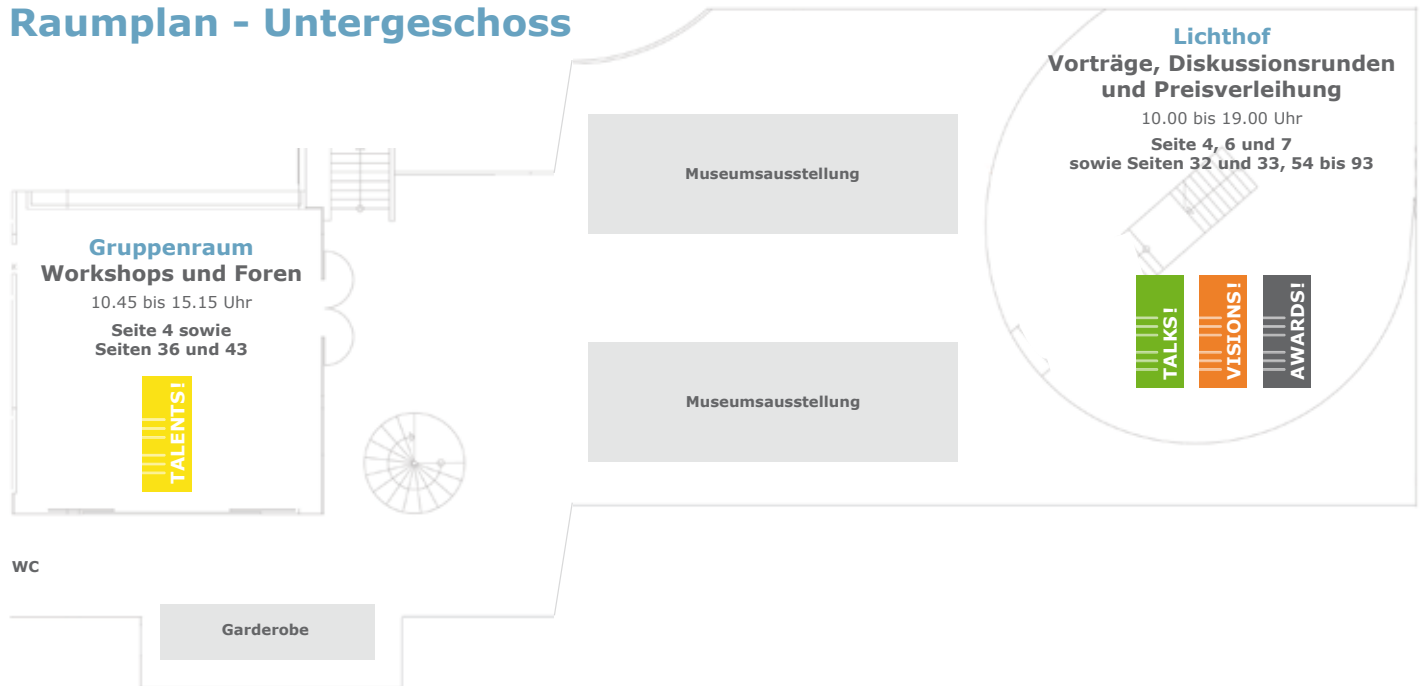


Stand-Nr.	Projekt
ZK 1	<b>Ministerium für Glück und Wohlbefinden</b> Hochschule Mannheim
ZK 2	<b>AllGlassy</b> Hochschule für Telekommunikation Leipzig
ZK 3	<b>ZwischenRaum</b> Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig
ZK 4	<b>Richard RIESE</b> DHBW Ravensburg
ZK 5	<b>abschied von f</b> Hochschule Darmstadt
ZK 6	<b>Nach8</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 7	<b>Traffic Lights</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 8	<b>Endlager Suhl</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 9	<b>cinestream</b> Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
ZK 10	<b>mosaik – HTML und CSS interaktiv lernen</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd

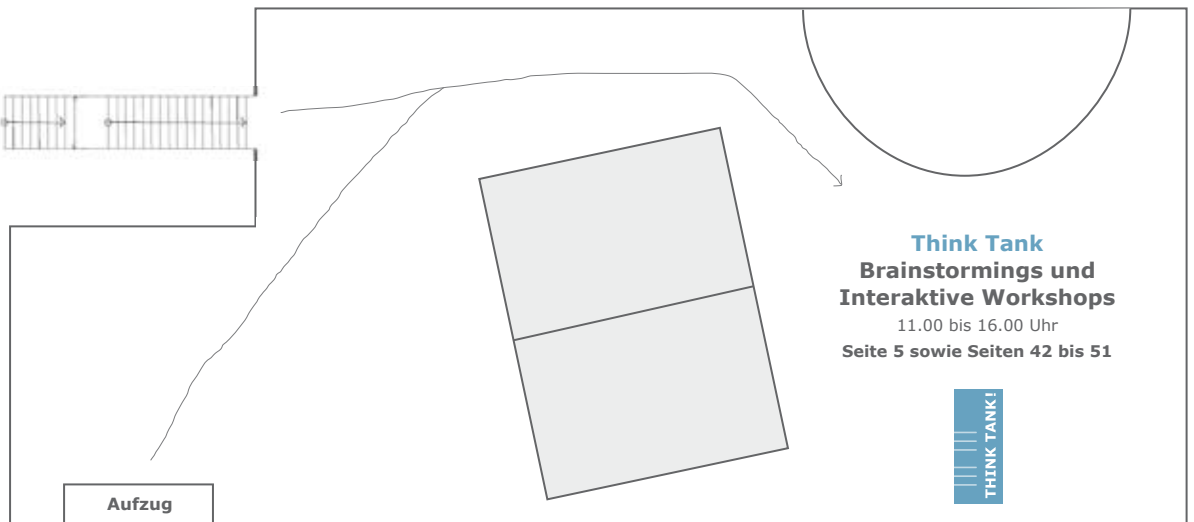
Stand-Nr.	Projekt
ZK 11	<b>STIMMALER – Paint With Your Voice</b> Fachhochschule Mainz
ZK 12	<b>Infinite Travel</b> Hochschule für angewandte Wissenschaften Hof
ZK 13	<b>ABC-App Kampagne gegen Analphabetismus</b> Institute of Design Hamburg
ZK 14	<b>Demokratie durch mehr Bürgerbeteiligung steigern</b> DIPLOMA Hochschule Berlin
ZK 15	<b>Arbeitsplatz der Zukunft</b> BTU Cottbus-Senftenberg
ZK 16	<b>Das Lakritzkleid</b> European School of Design
ZK 17	<b>miResponse+</b> Hochschule Osnabrück
ZK 18	<b>OnSite – Bei politischen Themen Einfluss nehmen. In Echtzeit und direkt vor der Haustür.</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 19	<b>Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!</b> Fachhochschule Aachen
ZK 20	<b>Live Health</b> Frankfurt University of Applied Sciences



## Raumplan - Untergeschoss



## Raumplan - 2. Obergeschoss



# Raumplan - 1. Obergeschoss

Beginn der Ausstellung: 9.30 Uhr



Stand-Nr.	Projekt
ZK 21	<b>Shaping Tomorrow – Die Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation</b> Hochschule Pforzheim
ZK 22	<b>Memoriam Limited – Pimp My Body</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences
ZK 23	<b>scentR – Gerüche digitalisieren</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences
ZK 24	<b>PAP! – Feiern gehen im Jahr 2039</b> Hochschule Macromedia University of Applied Sciences
ZK 25	<b>wikididact – Eine Austauschplattform für digitale Unterrichtsmaterialien</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 26	<b>Meldebescheinigung</b> Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin
ZK 27	<b>Müllmonster</b> Hochschule für Gestaltung Karlsruhe
ZK 28	<b>FUUDU kitchen – 3D Foodprinting Gastrokonzept</b> DIPLOMA Hochschule

Stand-Nr.	Projekt
ZK 29	<b>Lift</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 30	<b>Drone Mapping System</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 31	<b>Mood Communication</b> Westfälische Wilhelms-Universität Münster
ZK 32	<b>One – Daten speichern und wiederfinden</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 33	<b>Zeitungsrevolution – Neue crossmediale Zeitung für junge Menschen</b> Fachhochschule Aachen
ZK 34	<b>Vorwärts durch den Rückspiegel. Versuch einer Reflexion und Analyse gestalterischen Vorgehens</b> Hochschule Anhalt
ZK 35	<b>DriveBy</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 36	<b>MNEMO – Momentaufnahme durch Emotion</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd




Stand-Nr.	Projekt
ZK 37	<b>SERIKAT</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 38	<b>Mitfahrscheibe – Mitfahren statt fahren als attraktive Alternative</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 39	<b>AlterHase</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 40	<b>Mockingbird – Erstickungs- und Kindstotprävention mit Pfiff</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 41	<b>Baloo – Signalballon und Unfallstellensicherung</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 42	<b>Homeless App</b> Fachhochschule Dortmund
ZK 43	<b>App: SAHNE (Support And Help Network)</b> Christian-Albrechts-Universität zu Kiel
ZK 44	<b>Die Kunst und ihr öffentlicher Diskurs in der Zukunft – ein alternativer Ansatz für das Galeriewesen</b> Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
ZK 45	<b>Entwicklung von Kiosk-Systemen für ein Technikmuseum in Verbindung mit einer virtuellen Ausstellung im Web</b> Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden
ZK 46	<b>Swap Magazine</b> Hochschule der Medien Stuttgart
ZK 47	<b>Medico: Bestellung im OP-Trakt</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 48	<b>Healthy Wallet</b> Miami ad School
ZK 49	<b>painless banking</b> DIPLOMA Hochschule
ZK 50	<b>dig.it – Update für die Grundschule. Ein Leitfaden für Lehrkräfte.</b> Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd
ZK 51	<b>We Are Born Cyborg</b> Macromedia Hochschule
ZK 52	<b>Trennungstraining</b> Filmakademie Baden-Württemberg
ZK 53	<b>smartapply</b> Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg
ZK 54	<b>Zebra</b> Technische Universität München
ZK 55	<b>Smart Recipe Printer</b> Technische Universität München
ZK 56	<b>Die kommunizierende Form – Metapher in der Produktgestaltung</b> Technische Universität München
ZK 57	<b>Kraftglanz</b> Hochschule RheinMain


Stand-Nr.	Projekt
ZK 58	<b>Doppelgänger</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 59	<b>Dilo. making communication tangible</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 60	<b>Grenzmuseum – Gruppe DIPLOMA Virtuell</b> DIPLOMA Hochschule
ZK 61	<b>2for1</b> Universität Potsdam
ZK 62	<b>TechBox</b> Hochschule der Bildenden Künste Saar
ZK 63	<b>storytella</b> Hochschule Anhalt
ZK 64	<b>MediGlove</b> Hochschule Anhalt
ZK 65	<b>Prentis – Der mobile Nachhilfemarktplatz</b> Pädagogische Hochschule Ludwigsburg
ZK 66	<b>Future Perspectives</b> Bauhaus-Universität Weimar
ZK 67	<b>Methoden zur ressourcenoptimierten Vorplanung beim Glasfaser-Breitbandausbau</b> Fachhochschule Südwestfalen
ZK 68	<b>Mediennutzung im Alter – Über die Entdeckung von Latenzräumen</b> Universität Köln
ZK 69	<b>Undercoding</b> Kunsthochschule Berlin Weißensee
ZK 70	<b>Konferenz.in</b> Duale Hochschule Mannheim

# FUTURE NETWORK

be a part of it



... | Education | Culture |  
Health | Work | Society |  
Lifestyle | Home | Mobility |  
Economy | Privacy |  
Media | Technology |  
Entertainment | ...



www.future-convention.com/network



Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.

### Zukunft

Trends  
Strategien  
Entwicklungen

### Wissen

Praxis  
Erfahrung  
Netzwerk

### Lösungen

Markt  
Wirtschaftlichkeit  
Realisierung

Persönliche Betreuung  
Arbeitskreise  
Mitgliederinformationen  
Stellungnahmen  
Portochecks  
Managementforum Postmarkt

**Seminare**  
Unternehmensberatung  
Mitgliederbesuche  
**Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“**  
Projektbegleitungen  
**Ausschreibung und Vergabe**

Inhouse-Seminare  
Analysen  
Workshops  
Initiative „Woche der Kommunikation“  
Markteinschätzungen

**Stammtische**  
Politische Vertretung  
**Handlungsempfehlungen**  
Benchmarking  
Tarifchecks

**Future Convention - Next Level Communication**





Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.

**Hans Joachim Wolff**

Vorstand

Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V. (DVPT)

Liebe Besucher,

ein Jahr ist es nun her, dass wir die „Future Convention - Next Level Communication“ aus der Taufe gehoben haben. Die vielen positiven Rückmeldungen haben uns nicht nur überrascht, sondern auch dazu angespornt, für Sie dieses Jahr ebenfalls eine frische, innovative und hoffentlich inspirierende „Future Convention - Next Level Communication“ zu gestalten. Deshalb ist in diesem Jahr nicht nur das Programm noch reichhaltiger und größer geworden, insbesondere hat sich die Anzahl der begleitenden Partner gegenüber dem Vorjahr deutlich vergrößert.

Auch der Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“ ist in seinem neunten Jahr weiter gewachsen, und nicht nur die Anzahl der Einreichungen ist weiter gestiegen, es hat auch eine wesentliche Neuerung Einzug gehalten. Erstmals wird der „Zukunftspreis Kommunikation“ für verschiedene Themengebiete verliehen und kürt somit die besten Visionen, Ideen und Konzepte aus den unterschiedlichsten Bereichen, die unser Leben vielleicht verändern werden.

Wir möchten allen Partnern, Trägern und Schirmherren für ihre Unterstützung danken und freuen uns über die Möglichkeit, in dieser tollen Lokation, dem Museum für Kommunikation Frankfurt, zu Gast zu sein.

Es ist uns eine große Freude und Ehre, Sie als Besucher begrüßen zu dürfen. Herzlichen Dank und willkommen in Ihrer persönlichen Zukunft.

Ihr  
Hans Joachim Wolff

# IDEEN KONZEPTE VISIONEN



Museum für  
Kommunikation  
Frankfurt



**Dr. Helmut Gold**

Direktor

Museum für Kommunikation Frankfurt  
Ständiger Vertreter des Vorstands der Museums-  
stiftung Post und Telekommunikation

E-Mails und Internet sind heute so selbstverständlich wie unentbehrlich und bestimmen gleichermaßen die private wie geschäftliche Kommunikation. Dass es mal eine Zeit ohne diese Errungenschaften gegeben hat, erscheint ewig her, Steinzeit gewissermaßen. Dabei ist deren Geschichte relativ jung: Erst vor 30 Jahren, am 2. August im Orwelljahr 1984, empfing der technische Leiter des Informatik Rechenzentrums an der Universität Karlsruhe die erste E-Mail in Deutschland. Heute werden täglich mehr als 117 Trillionen Mails verschickt. Noch später, 1993, wurde der Zugang für die HTML-Dokumente für die öffentliche Nutzung freigegeben, und damit der Weg frei für die Ausbreitung des Internets frei.

Die Geschwindigkeit sowohl des technischen Fortschritts wie der massenhaften Verbreitung sind enorm. Das gilt auch für Medien. Dauerte es von den ersten Versuchen eines Philipp Reis oder Graham Bell bis zur halbwegs flächendeckenden Ausbreitung des Telefons noch über 100 Jahre, so vollzog sich der Siegeszug der Mobiltelefonie in gerade einmal einem Jahrzehnt seit es in Deutschland mehr Mobiltelefonanschlüsse als Einwohner gibt. Zurecht kann man hier von Revolutionen der Kommunikationsgeschichte sprechen. Umso spannender ist es, den Blick auf die Zukunft zu richten.

Die „Future Convention - Next Level Communication“ und der „Zukunftspreis Kommunikation“ finden nun schon zum dritten Mal im Museum für Kommunikation statt. Die Zukunft in einem Museum zu präsentieren, ist eine interessante und reizvolle Kombination, denn gerade vor dem Hintergrund der Geschichte lassen sich die Bedeutung neuer Entwicklungen noch besser ermessen.

„Zukunft braucht Herkunft“ lautet der vielzitierte Essaytitel des Philosophen Odo Marquard und ich lade alle Besucherinnen und Besucher herzlich ein, auf der „Future Convention“ in unserem Haus beides zu entdecken.

Ihr  
Dr. Helmut Gold





Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie

**Brigitte Zypries, MdB**  
Parlamentarische Staatssekretärin beim  
Bundesminister für Wirtschaft und Energie

Die Digitalisierung und Vernetzung hat einen Prozess in Gang gesetzt, der auf die Wirtschaft ebenso große Auswirkungen hat wie auf die Gesellschaft. Wir alle sind Teil einer gigantischen Veränderung, die gerade erst begonnen hat.

Ich freue mich, dass der Deutsche Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e. V. (DVPT) gemeinsam mit seinen Partnern nun schon zum neunten Mal den Wettbewerb um den „Zukunftspreis Kommunikation“ durchführt. Die Projekte des „Zukunftspreis Kommunikation“ zeigen eine große fachliche Breite: Vom sozialen Miteinander und der Mediennutzung der Zukunft bis zur nächsten technischen Revolution, von der Kunst und Kultur bis zur Unterstützung von Menschen mit körperlichen Einschränkungen. Die Palette ist einzigartig. Ich begrüße es sehr, dass die Macher des „Zukunftspreis Kommunikation“ unterschiedliche Studiengänge und Fachrichtungen ansprechen. Deutschland braucht die Ideen vieler junger Menschen, ihre Visionen und Konzepte zur Zukunft.

Die Bundesregierung wird mit der Digitalen Agenda 2014 – 2017 die Rahmenbedingungen so setzen, dass Deutschland die Herausforderungen der Digitalisierung und Vernetzung in Wirtschaft und Gesellschaft meistern kann und zum Wachstumsland Nummer 1 im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien in Europa wird. Wir wollen stärker als bisher die grundlegenden Auswirkungen der digitalen Technologien auf die Wirtschaft, unsere Arbeitswelt und die soziale und kulturelle Entwicklung unseres Landes in den Blick nehmen. Kommunikation spielt dabei eine wichtige Rolle, sei es bei Industrie 4.0, also der nächsten Stufe der industriellen Produktion, beim eGovernment, im Gesundheitsbereich oder bei der Gründung neuer Unternehmen. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie hat über die letzten Jahre ein umfangreiches Angebot zur Gründer- und Start-up-Förderung aufgebaut. Der „High-Tech Gründerfonds“ und Förderprogramme wie „EXIST-Gründungen aus der Wissenschaft“ oder der „German Accelerator Silicon Valley“ haben dazu beigetragen, dass sich in Deutschland, vor allem in Berlin, Hamburg und der Rhein-Main-Region eine viel beachtete Start-up-Szene herausgebildet hat.

Für eine lebendige Gründerkultur ist auch die Start-up-Förderung an Hochschulen enorm wichtig. Daran knüpft der Wettbewerb um den „Zukunftspreis Kommunikation“ an, denn Studierende können dort ihre kreativen Ideen und Lösungen präsentieren, miteinander kommunizieren und sich vernetzen. Ich finde es gut, dass die eingereichten Ideen und Konzepte unabhängig von der Machbarkeit und vom wirtschaftlichen Erfolg bewertet werden. Das gibt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern am Wettbewerb mehr Freiraum für kreative Lösungen.

Als Wirtschaftsstaatssekretärin freue ich mich, dass die „Future Convention - Next Level Communication“ auch Möglichkeiten für den Austausch zwischen jungen Talenten und der Wirtschaft bietet sowie ein umfangreiches Rahmenprogramm mit Vorträgen, Diskussionsrunden und Workshops bereithält. Der „Future Convention“ und allen Studentinnen und Studenten, die um den „Zukunftspreis Kommunikation“ wetteifern, wünsche ich viel Erfolg.

Ihre  
Brigitte Zypries



# IDEEN KONZEPTE VISIONEN



**Anja Obermann**  
Geschäftsführerin  
Wirtschaftsförderung Frankfurt

Sehr geehrte Teilnehmerinnen und Teilnehmer,  
liebe Freunde des Zukunftspreises Kommunikation!

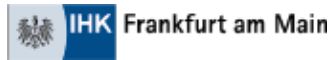
Die Themen dieses Wettbewerbes sind Zukunft und Kommunikation, aber die vielleicht noch wichtigeren Bestandteile des heutigen Tages sind Innovation, und die Begeisterung für neue Ideen und Kreativität.

Der Wirtschaftsstandort Frankfurt lebt in hohem Maße von Kreativität, sie ist gewissermaßen die Basis des Standortes. Und ein einfacher Blick auf die erfolgreichen Unternehmen, die heute weltweit die Ranglisten anführen, und mit bahnbrechenden Neuheiten die Welt um uns herum ändern, belegt, dass Kreativität als Basis ein weltweit gültiges Rezept für Erfolg ist. Dieser Blick belegt, dass es sich lohnt, ausgetretene Pfade zu verlassen. Wir haben schon lange telefoniert, und wir haben dann begonnen, mobil zu telefonieren. Aber erst ein Unternehmen aus den USA baute dann ein Telefon, an dem die Tasten „fehlten“. Und löste damit eine Entwicklung aus, die heute den weltweiten Markt der Smartphones bestimmt.

Wir möchten mit diesem Wettbewerb junge Menschen ermutigen, in ihren Beschäftigungen, oder als selbständige Unternehmer, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Wir möchten sie auffordern, nicht damit aufzuhören innovativ zu sein. Und je mehr junge Menschen den Gedanken verwirklichen, dies in ihrem eigenen Unternehmen umzusetzen, umso besser.

Daher freuen wir uns als Stadt Frankfurt über alle kreativen Menschen, die zu uns finden, und heute hier an dem Wettbewerb teilnehmen. Und wir richten die Bitte an Sie: Begeistern Sie uns und alle Freunde des Zukunftspreises, auch die, die heute (noch) nicht hier sind, mit Ihren Ideen. Erzählen Sie weiter, dass es kreative Menschen mit vielen Ideen in Frankfurt gibt!

Ihre  
Wirtschaftsförderung Frankfurt



**Reinhard Fröhlich**  
Geschäftsführer  
Unternehmenskommunikation  
IHK Frankfurt am Main

Nie war die Zukunft spannender als heute. So kommt es mir jedenfalls vor, wenn ich mir die eingereichten Projekte der Studenten anschau, die sich für den „Zukunftspreis Kommunikation“ bewerben. Originelle Ideen allerorten, pfiffige Umsetzungen und vor allem einen unzählbaren Innovationsgeist. Hier wird klar, was gemeint ist, wenn wir sagen „Deutschland, Land der Ideen“. Gemeinsam ist ihnen ein Weiterdenken über die Kommunikation von Morgen, von der Mensch-Maschine Interaktion bis hin (und wieder zurück) zu „analogen“ Gesprächssituationen.

Eingebettet ist der „Zukunftspreis Kommunikation“ in die „Future Convention – Next Level Communication“. In Workshops, Vorträgen und Open Spaces findet ein Ideenaustausch zwischen Menschen statt, die nach vorne blicken.

Seien Sie Teil dieses Prozesses und dieser Diskussion. Bringen Sie Ihre Ideen zur Zukunft der Kommunikation mit und tragen Sie dazu bei, dass die Zukunft näher rückt.

Ihr  
Reinhard Fröhlich



LPR Hessen – Hessische Landesanstalt  
für privaten Rundfunk und neue Medien

**Joachim Becker**  
Direktor  
Hessische Landesanstalt für privaten  
Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)

Kommunikation ist ein wesentliches Element für eine funktionierende Gesellschaft. Kommunikation bedeutet Verständigung, sie schließt auch Information ein und ist schließlich für das Wissen essentiell. Die Erfindung des Telefon mit der Möglichkeit, sich über Entfernungen hinweg sprachlich zu verständigen, war zum Ende des 19. Jahrhunderts noch ein kleines Wunder. Quasi alle technischen Errungenschaften haben sich mit der Digitalisierung in rasantem Tempo weiterentwickelt und sind für uns heute selbstverständlich: In den vergangenen beiden Dekaden hat sich die E-Mail zum Standard entwickelt und das Smartphone ist seit mehreren Jahren ein ständiger Begleiter. Und dies ist noch lange nicht das Ende: Wir sprechen längstens schon über den intelligenten Kühlschrank oder den smarten Backofen.

Die Möglichkeiten der Kommunikation haben nicht nur Auswirkungen auf die Menschen und deren soziales Umfeld. Sie beeinflussen auch die Wirtschaft, die Politik und die Kultur. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass wir uns Gedanken darüber machen, wie die Kommunikation im „next level“ – also in der Zukunft oder auch auf einer nächsten Ebene – aussehen kann und soll. Die „Future Convention - Next Level Communication“ öffnet genau solchen Überlegungen Raum. In Gesprächsrunden, Foren und insbesondere mit dem „Zukunftspreis Kommunikation“ wird der Blick in die Zukunft der Kommunikation gewagt. Und dabei geht es nicht nur um die Kommunikation als Basis der Verständigung, sondern gerade auch um ihre wirtschaftlichen kulturellen und sozialen Auswirkungen.

Sie alle sind herzlich eingeladen, sich an den Diskussionen und Überlegungen zu beteiligen und sich begeistern zu lassen von den kreativen und innovativen Ideen der Studierenden, die sich um die Zukunftspreise bewerben.

Ihr  
Joachim Becker



IDEEN  
KONZEPTE  
VISIONEN

# Zukunftspreis Kommunikation

Der Wettbewerb für alle Studenten, die etwas bewegen wollen.

## Warum gibt es den Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“?

Keiner von uns weiß, wie sich die Zukunft der Kommunikation wirklich weiterentwickeln wird. Welche Trends werden sich durchsetzen? Wie gehen Unternehmen, Institutionen und ganze Gesellschaften mit den Veränderungen um? Welche Geschäftsmodelle setzen sich durch und welche verlieren an Bedeutung angesichts neuer und aktueller Entwicklungen?

Viele Veränderungen liegen schon hinter uns, aber noch mehr, so können wir alle erahnen, liegen in allen Lebensbereichen noch vor uns. Um davon einen Eindruck zu bekommen und heute schon Tendenzen absehen zu können, die dann unser aller Leben beeinflussen, wurde der Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“ initiiert.

Aber wichtig ist nicht nur, zu wissen, was kommen wird, um sich darauf vorzubereiten, sondern auch das neu Entstehende so zu beeinflussen, dass kein Schaden, sondern ein Mehrwert für alle Beteiligten entsteht.

Deshalb müssen wir miteinander reden, Wissen bündeln, Ideen austauschen, diskutieren - und unser Handeln davon ableiten.

Der „Zukunftspreis Kommunikation“ und die „Future Convention - Next Level Communication“ schaffen genau diese Plattform für den Austausch und Wissenstransfer für unser aller Zukunft.

Mit dem „Zukunftspreis Kommunikation“ gibt der DVPT neuen, innovativen Denkansätzen Raum und bietet zugleich eine bereichsübergreifende Möglichkeit, sich mit anderen Besuchern und Teilnehmern zu vernetzen, sich inspirieren zu lassen, und natürlich sich und seine eigenen Ideen sichtbar zu machen.

**Werden Sie Teil dieser Initiative und unterstützen Sie den Wettbewerb! Sprechen Sie uns an.**

 DVPT

Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.



# IDEEN KONZEPTE VISIONEN

## Die Jury 2014



**Dr. Bernd Block**, Leiter Konzeptentwicklung & Innovationsmanagement, Volkswagen AG  
*„Kommunikation und Mobilität sind menschliche Grundbedürfnisse, die eng miteinander verwandt sind. Genau wie unseren Austausch untereinander wollen wir auch unsere Beweglichkeit gestalten: Individuell, komfortabel, sicher, modern, kostengünstig, praktisch, chic, korrekt...“*



**Dipl.-Oec. Jürgen Brebach**, Abteilungsdirektor Unternehmenskommunikation, Barmenia Versicherungen  
*„Kommunikation brachte Menschen bereits zusammen, bevor ein Wort gesprochen wurde. Wie vielfältig sie morgen sein wird – das interessiert mich!“*



**Dr. Katrin Luzar**, Senior Manager Public Relations & Content DACH, Monster Worldwide Deutschland GmbH  
*„The New World of Work – wir bei Monster arbeiten seit langem daran, die Zukunft des Arbeitens besser zu gestalten. Dabei ist eine gute Kommunikation zwischen Unternehmen und Arbeitnehmer aus meiner Sicht absolut entscheidend. Wir sind gespannt auf die Beiträge der Wettbewerber, die uns vielleicht auf ganz neue Ideen bringen können.“*



**Dieter Brockmeyer**, Medienfachpublizist und Unternehmensberater, Medien Fach Dienste  
*„Ich habe den ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ jetzt bereits zum zweiten Mal verfolgt und ich war jedes Mal begeistert von der Qualität und Originalität der Einreichungen. Von daher freut es mich sehr, dieses Mal Teil der Jury sein zu dürfen!“*



**Marc Haede**, Executive Director, MSCI  
*„Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil unserer Gesellschaft, sie bestimmt die Art und Weise wie wir zusammenleben. Gute Kommunikation kann Berge versetzen, kann Menschen zusammenbringen, kann Erfolgsgeschichten schreiben und großen Ideen zur Umsetzung verhelfen. Neue Wege der Kommunikation sind dabei besonders interessant und dringend benötigt!“*



**Dr. Jörg E. Allgäuer**, Vice President Corporate Communications, Sky Deutschland AG  
*„Schon Forrest Gump wusste: ‚Das Leben ist wie eine Schachtel Pralinen – man weiß nie, was man kriegt.‘ Und weil ich Überraschungen genauso mag wie er, freue ich mich auf den Zukunftspreis Kommunikation. Da gibt es nämlich jede Menge davon.“*



**Saskia Feiber**, Ressortleiterin Publikationen, Innovationsprojekte beim F.A.Z.-Institut  
*„Es gibt wohl keine besseren Impulse für die eigene tägliche Innovationspraxis, als sich von den Ideen junger Menschen inspirieren zu lassen, die aus ganz unterschiedlichen Perspektiven die Zukunft der Kommunikation beleuchten.“*



**Michael Schneider**, Leitung Kommunikation, DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet  
*„Zukunft passiert nicht nur einfach – wir gestalten sie. Der ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ würdigt die Impulse derjenigen, die durch ihre Arbeit, Kreativität und individuellen Zielsetzungen daran mitwirken.“*



**Nils Bremer**, Chefredakteur, Journal Frankfurt  
*„Die menschliche Kommunikation wächst durch den Medienwandel exponentiell – da braucht es gute Ideen, um nicht abgehängt zu werden.“*



**Matthias Müller**, stv. Geschäftsführer Unternehmenskommunikation bei der IHK Frankfurt am Main  
*„Der Austausch mit jungen Visionären öffnet das Denken. Engagierte Studenten zeigen der Wirtschaft neue Perspektiven. Ich will dazu beitragen, dass aus Ideen Innovationen werden können.“*



**Thomas Schmitt**, Geschäftsführer/CEO von Human Networks  
*„Ich bin Jury-Mitglied, da mich der Austausch mit den jungen Gründern interessiert und ich in der Diskussion um Produktchancen, Märkte und Finanzierung gerne Sparringspartner und Unterstützer bin.“*



**Sanjay Sauldie**, Geschäftsführer, EIMIA International Ltd.  
*„Deutschland lebt von Innovationen! Es ist daher die Pflicht jedes Bürgers, die innovativen Möglichkeiten jeder Idee zu fördern. Daher unterstütze ich das Projekt ‚Zukunftspreis Kommunikation‘, weil wir dadurch ‚verrückten‘ Ideen, neuen Entwicklungen und innovativen Prozessen auf allen Ebenen ein Gehör verschaffen – und damit den Grundstein für unser aller Zukunft. Ich bin als Jurymitglied sehr gespannt auf alles, was zum Wettbewerb eingereicht wird!“*



**Dr. Stefan Heng**, Senior Economist bei der Deutsche Bank AG / DB Research  
*„Kommunikation ist die Basis unseres Lebens und Handelns. Wer die Zukunft der Kommunikation mitgestalten möchte, braucht zunächst Faszination, Kreativität, Mut, Durchhaltevermögen und eine Bühne. Die ersten Schritte bei dieser Mitgestaltung zu unterstützen, darin sehe ich in all den Jahren das Ziel meiner Beteiligung in der Jury des Wettbewerbes ‚Zukunftspreises Kommunikation‘.“*



**Dr. Helmut Gold**, Direktor vom Museum für Kommunikation Frankfurt  
*„Den Zukunftspreis in einem Museum zu prämiieren, das die Werke vieler großer Erfinder der Medien- und Kommunikationsgeschichte zeigt, ist eine reizvolle Kombination. Im Rückblick weiß man, welche Ideen unsere Kommunikation revolutioniert haben, aber als Zeitgenosse zu urteilen, was für die Zukunft nützlich und erfolgreich sein kann, das ist eine spannende Herausforderung, der ich mich gern in der Jury stellen will.“*



**Wolfgang E. Riegelsberger**, Jugendbotschafter der UN Habitat  
*„Durch Kommunikation entsteht letztlich Gemeinschaft. Die Weltgemeinschaft von morgen wird durch die Kommunikationsideen und -visionen von heute geprägt und ausgeformt werden. Der ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ lässt diese Entwicklungen erkennen und ermöglicht es so, schon heute die Welt von morgen zu erahnen – und diese durch entsprechende Projektförderung nachhaltig zu gestalten.“*



# IDEEN KONZEPTE VISIONEN

## Die Jury 2014



**Oliver Schwebel**, Leiter der Servicestelle Wirtschaft, Prokurist bei der Wirtschaftsförderung Frankfurt  
*„Frankfurt ist prädestiniert als Gastgeber für den ‚Zukunftspreis Kommunikation‘, da unsere Stadt laut HWWI/Berenberg-Städteranking 2013 die höchsten Zukunftschancen in Deutschland hat und gleichzeitig alle Kommunikations- und Verkehrswege über die Frankfurter Infrastrukturknoten gehen.“*



**Tobias Kirchhofer**, Geschäftsführer bei BlueMars  
*„Warum ich dabei bin? Wegen den jungen vielversprechenden Talenten, die mit viel Energie ihre Ideen vorstellen, die mutig Experimente wagen, die einfach machen, weil sie inspiriert sind und ihre Kreativität ausleben möchten.“*



**Ruth Annette Schriefers**, Bereichsleiterin Programme, Medienkompetenz, Medienwirtschaft und Presse bei der LPR Hessen  
*„Wer glaubt, eigentlich schon in der Zukunft der Kommunikation zu leben, der sollte sich die Projekte des Zukunftspreises ansehen und staunen!“*



**Andreas Haderlein**, Wirtschaftspublizist & selbstständiger Unternehmensberater und Referent beim Zukunftsinstitut GmbH  
*„Innovationsfreude ist die wichtigste Tugend der Wissensgesellschaft. Der ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ kitzelt Innovationen beim Nachwuchs heraus und hebt sie auf eine große Bühne. Das gefällt mir und deshalb bin ich gerne Juror.“*



**Hans Joachim Wolff**, Vorstand beim Deutschen Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V.  
*„Es ist immer Zeit, etwas Neues zu beginnen, neu nachzudenken, weiterzuentwickeln und zu schaffen. Wo würden wir heute stehen, wenn dieser Geist nicht seit Menschengedenken in uns wohnen würde. Die Ideen, Visionen und Konzepte des ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ machen uns als DVPT sehr stolz, zum neunten Mal diesen Preis verleihen zu dürfen.“*



## Stimmen der Teilnehmer 2013

*„...auf diesem Wege möchte ich DANKESCHÖN sagen für das inspirierende und wundervoll organisierte Event im Museum für Kommunikation Frankfurt. Inspiriert, voller Impulse, guter Gespräche und Kontakte bin ich heimgekehrt. Fazit: Eine wunder-volle Plattform und Bereicherung für Frankfurt und die Wirtschafts- und Kommunikationsszene!“*

**Margret Tombrägel, matrix management in relations, 2013**

*„Die ‚Future Convention – Next Level Communication‘ bietet den Studenten die ideale Plattform, um einer breiten Öffentlichkeit das eigene innovative Projekt zu präsentieren und zugleich inspirierende Kontakte zu knüpfen. Wir von AVM möchten junge kreative Menschen fördern, die sich mit Ideen und Konzepten zur Kommunikation beschäftigen, die mit ihren Visionen die Zukunft neu definieren und somit einen Beitrag zum Fortschritt leisten. Es ist schön zu sehen, wie engagiert und motiviert sich die Stu-denten mit den zukunftsweisenden Themen beschäftigen, denn Innovationen sind letztlich der Motor für den Weg in die Zukunft.“*

**Alexandra Marksteiner, Teamleiterin Recruiting/Personalentwicklung, AVM GmbH, Partner 2013**

*„Aufgrund des hohen Potenzials und der Begeisterungsfähigkeit der Teilnehmer an der ‚Future Convention – Next Level Commu-nication‘ 2013 war es für Sky ein Muss, Bestandteil und Partner der Veranstaltung zu sein. Wir freuen uns auf eine tolle und für beide Seiten fruchtbare Kooperation in den nächsten Jahren!“*

**Tim Bauer, Director Management and Organizational Development, Sky Deutschland, Partner + Referent 2013**

*„Der ‚Zukunftspreis Kommunikation‘ bietet eine tolle Plattform für innovative Ideen und den Austausch zwischen engagierten Studenten und der Industrie. Zwei Teilnahmen mit meinem Projekt ‚Integrität‘ haben mir viele neue Kontakte beschert. Zusätz-liche Angebote wie die Vorträge und Diskussionen dieses Jahr (2013) sowie die anschließende TEDx-Konferenz im Jahr 2012 runden das Programm wunderbar ab.“*

**Wendy Fox, JGU Mainz und HfG Karlsruhe, 9. Platz + Sky Partnerpreis 2013**

*„...haben Sie herzlichen Dank für die Möglichkeit, an der ‚Future Convention – Next Level Communication‘ teilnehmen zu dür-fen. Eine tolle Gelegenheit, die Innovationskraft des Landes zu erleben. GROSSES KOMPLIMENT!“*

**Kurt Kohlbecker, bibo tv GmbH, 2013**

*„Meine Mitstreiter und ich waren außerordentlich erfreut, dass wir unseren Think Tank mit zahlreich erschienenen und vor allem sehr interessierten Teilnehmern gestalten durften. Die engagierten Diskussionen wollten kein Ende nehmen. Ausdrück-lich hervorheben möchte ich die meines Erachtens zum Format sehr gut passende Location des Museums für Kommunikation Frankfurt. Die vielen präsentierten Projekte und ihre auskunftsfreudigen Macher schufen eine inspirierende Atmosphäre. Ein großes Kompliment an die Organisatoren.“*

**Dr. Michael Klein, Institut für Neue Medien, Referent 2013**

*„Die messeartige Veranstaltung bietet einen hervorragenden Ort zum Netzwerken. Viele Programmpunkte bieten einen super Einblick in die Unternehmerwelt. Noch dazu ist das Ganze eine geniale Möglichkeit, seine Idee nicht in der Schublade versau-ern zu lassen. Ich hatte tolle und sehr interessante Gespräche bei einer super Stimmung.“*

**Winnie Mahrin, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, 2013**

*„So viele junge Talente der neuen Generation unter einem Dach vereint – beeindruckend! Die ‚Future Convention‘ ist wichtiger Impulsgeber für die Zukunftsfähigkeit der Wirtschaft.“*

**Helena Malsy, Inhaberin Das Ei Medienproduktion, Referentin 2013**

# TALKS!



## Forum I

### Generation zwischen den Welten

DIVSI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet

- Jugendliche und junge Erwachsene im digitalen Zeitalter – zentrale Erkenntnisse der DIVSI U25-Studie
- Paradoxien aus dem digitalen Alltag
- Digital heute – zwischen Dabeisein und Gestalten
  - „Junge Menschen sind professionelle Netzwerker“
  - Informationsmanagement als Kernkompetenz
  - Bildung als „Gatekeeper“?
- Im Netz verbunden und real getrennt? – Auswirkungen der Digitalisierung auf die Kommunikation von heute

Durch die „DIVSI U25-Studie“ wissen wir, dass die nachwachsende Generation heute schon deutlich digitalisierter lebt als andere Teile der Bevölkerung. „Always-on“ ist für sie ein natürlicher Zustand, ein Lebensgefühl; offline zu sein hingegen ist eine echte Notsituation. Die so selbstverständlich online lebenden jungen Menschen von heute werden die Welt von morgen wesentlich mitgestalten.

Im gemeinsamen Dialog mit der jungen Generation will das „Deutsche Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet“ in diesem Forum das Thema Digitalisierung erörtern:  
Welche vielfältigen Chancen bieten sich heute und in Zukunft?  
Ist das Internet nicht schon längst für viele zum erweiterten Lebensraum geworden, um kulturelle Güter zu nutzen, für Kreativität und Bildung, zur Selbstdarstellung im Internet?  
Wie wirkt sich die Digitalisierung auf unsere Art zu kommunizieren aus? Wie auf unser Wertesystem? Auf unser Verhalten?  
Welche Risiken sind zu berücksichtigen?

In seinem einleitenden **Impulsvortrag** zeigt **Matthias Kammer**, Direktor Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI), einige Paradoxien aus dem digitalen Alltag auf.

## Anschließend eine moderierte Podiumsdiskussion

Teilnehmer:

### Matthias Kammer

Direktor, DIVSI

### Prof. Dr. R. Alexander Lorz

Staatsminister, Hessisches Kultusministerium

### Prof. Dr. Christian Pieter Hoffmann

Assistenzprofessor für Kommunikationsmanagement, Institute for Media and Communications Management, St. Gallen

### Dr. Silke Borgstedt

Direktorin Sozialforschung, Heidelberger Sinus-Institut

### Franziska Benkendörfer

Alumna, Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd



**Matthias Kammer**, geb. 1953, ist seit November 2011 Direktor des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). Er studierte Rechts- und Staatswissenschaften in Freiburg und Hamburg. Von 2004 bis Oktober 2011 war Kammer Vorstandsvorsitzender von Data-Port, dem gemeinsamen IT-Dienstleister der norddeutschen Bundesländer.



**Prof. Dr. Christian Pieter Hoffmann** ist Assistenzprofessor für Kommunikationsmanagement am Institut für Medien- und Kommunikationsmanagement der Universität St. Gallen und Dozent an der Universität Mainz, der Singapore Management University und an der Hochschule für Wirtschaft Zürich. Er studierte Betriebswirtschaftslehre an der Universität St. Gallen sowie an der Australian Graduate School of Management und Politikwissenschaft an der Fern-Universität in Hagen. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich des strategischen Kommunikationsmanagements, der Online-Kommunikation und der Finanzkommunikation.



**Prof. Dr. R. Alexander Lorz** ist seit 18. Januar 2014 als Hessischer Kultusminister im Amt. Dieses Ressort verantwortete er bereits von 2012 bis 2014 als Staatssekretär. Bis zu seinem Wechsel in das Amt des Hessischen Kultusministers war er als Hochschullehrer an der Juristischen Fakultät der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf tätig.



**Silke Borgstedt** ist Autorin der DIVSI-Milieustudien und Expertin für soziokulturelle Trendforschung. Seit über zehn Jahren verantwortet sie als Projektleiterin empirische Studien im Auftrag von Unternehmen und öffentlichen Institutionen und leitet seit 2010 die Sozialforschungs-Abteilung am Sinus-Institut. Ihre Schwerpunktt Themen: Alltagsästhetik, digitaler Wandel, Familiensoziologie, Arbeitsmarkt der Zukunft und strategische Zielgruppen.



**Franziska Benkendörfer**, geb. 02.11.1984, ist seit 2004 staatlich geprüfte Grafikdesignerin. Tätig war Frau Benkendörfer als Grafikdesignerin im Zeitungsverlag und als Projektmanagerin für Leit- und Orientierungssysteme. Als ausgebildete Lehrerin für die Fächer Sport, Kunst und HTW begeistert es sie, ihr Wissen in Pädagogik und Kommunikationsdesign zu kombinieren und geeignete Lernkonzepte zu erstellen. Insbesondere in ihrer Bachelorarbeit an der HfG Schwäbisch Gmünd, bei der sie digitale Medien im Unterricht untersuchte und eine Austauschplattform für digitale Unterrichtsmaterialien erstellte.



# TALKS!

## Forum II

### Hochtechnologien der Zukunft - Wie verändern Biotech und Co. unser Leben?

Frankfurter Zukunftsrat

- Wie verändern sich Wissenschaft und Forschung?
- Welche Schritte sind notwendig für die Umsetzung?
- Wie schafft man ein Bewusstsein für diese Veränderungen in der Gesellschaft?

Einführung und Moderation

**Prof. Dr. Manfred Pohl**

Vorsitzender Wissenschaftlicher Beirat, Frankfurter Zukunftsrat e. V.

#### Vortrag I

### Hochtechnologieforschung und Unternehmertum: Sind wir in Deutschland auf dem richtigen Weg?

Innovationen im Bereich der Lebenswissenschaften (Medikamentenentwicklung, Medizintechnik, Krankheitsvorsorge und industrielle Biotechnologie) werden allgemein als ein entscheidender Hebel für die zukünftige wirtschaftliche Entwicklung unseres rohstoffarmen Landes angesehen. In der internationalen Praxis ist der Übergang von der Grundlagenforschung zur wirtschaftlichen Nutzung am effizientesten durch Firmenneugründungen zu erreichen. Da die Produktentwicklung im Feld der Lebenswissenschaften aus guten Gründen staatlich extrem reguliert ist, erfordern diese Firmenneugründungen sehr viel Kapital und Geduld von den Geldgebern. Während z. B. in den USA Start-up-Unternehmen in diesem Bereich gut finanziert sind, lahmt diese Industrie in Deutschland. Dies führt zur Kommerzialisierung deutscher Spitzentechnologie im Ausland und zur Abwanderung der besten Köpfe. Können und wollen wir uns dies auf Dauer leisten?

Referenten:

**PD Dr. Axel S. Polack**, Venture Partner, TVM Capital, München  
**Dr. Holger Zinke**, CEO, BRAIN AG, Zwingenberg

## Vortrag II

### Kann Hochtechnologie uns vor der Klimakatastrophe bewahren?

Der schnelle Klimawandel stellt die gesamte Menschheit im 21. Jahrhundert vor große technologische Herausforderungen. Es werden schnell neue Formen der Energiegewinnung und Speicherung, des Energiemanagements sowie neue Formen der Mobilität notwendig, um die Emissionen drastisch zu reduzieren. In der Lebensmittelerzeugung, im Katastrophenschutz und in vielen anderen Bereichen werden neue, auf Hochtechnologien basierende Lösungen notwendig sein, um mit den Folgen des Klimawandels fertig zu werden. Sogenanntes „Geoengineering“, bei dem das Klima der Erde vom Menschen aktiv gemanagt wird, liegt bereits heute im Bereich des technisch möglichen. Dürfen wir hoffen, dass Hochtechnologie-Lösungen uns vor katastrophalen Auswirkungen des Klimawandels bewahren werden?

#### Referent:

**Prof. Dr. Joachim Curtius**, Professor für experimentelle Atmosphärenforschung, Institut für Atmosphäre und Umwelt, Goethe-Universität Frankfurt am Main



**Prof. Dr. Manfred Pohl**, \*1944, ist einer der bekanntesten und renommiertesten deutschen Unternehmenshistoriker sowie Autor zahlreicher wirtschaftspolitischer Werke wie „Die Geschichte der Südzucker AG“, „Von Stambul nach Bagdad: die Geschichte einer berühmten Eisenbahn“, „Einer ist immer Gleicher“ und viele andere. An der Goethe-Universität Frankfurt am Main lehrt er Unternehmensgeschichte und -kultur. Pohl ist Initiator und Gründer des im Jahr 2008 ins Leben gerufenen Frankfurter Zukunftsrates, der unter dem Vorsitz von Sylvia von Metzler, Kristina Gräfin Pilati, Gerhild Börsig, Björn Graf Bernadotte, Dr. Ralf Vogt und dem Kuratoriumsvorsitzenden Heinrich Deichmann steht. Pohl ist seit 2008 dessen Vorsitzender und Geschäftsführendes Vorstandsmitglied.



**PD Dr. Axel Polack** studierte Medizin an der Albert-Ludwig-Universität, Freiburg und habilitierte sich im Fach Virologie an der Ludwig-Maximilians-Universität, München. Als Mitglied des Investment Teams des Wagniskapitalgebers TVM Capital war er maßgeblich an der Entscheidung von mehr als 40 Investitionen im Bereich lebenswissenschaftlicher Hochtechnologien beteiligt. Weiterhin berät er kapitalsuchende Unternehmen und Organisationen, die mit Firmenneugründungen zum Zweck des Technologietransfers befasst sind.



**Dr. Holger Zinke**, Jahrgang 1963, ist Mikro- und Molekularbiologe und CEO der von ihm gegründeten BRAIN AG, einem auf Weiße Biotechnologie spezialisierten Technologieunternehmen. Für sein unternehmerisches Wirken als „Pionier des nachhaltigen Wirtschaftens“ wurde ihm zusammen mit Prof. Dr. Ernst-Ulrich von Weizsäcker 2008 der Deutsche Umweltpreis verliehen. 2009 erhielt er das Bundesverdienstkreuz am Bande. Er ist Mitglied des Bioökonomierates der Bundesregierung sowie des Bioeconomy Panels der Europäischen Kommission.



**Prof. Dr. Joachim Curtius**, studierte Physik an der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg; Promotion am Max-Planck-Institut für Kernphysik, Bereich Atmosphärenphysik, Heidelberg. Nach Stationen in den USA und am Institut für Physik der Atmosphäre, Johannes-Gutenberg Universität Mainz, trat er 2007 eine Professor für experimentelle Atmosphärenforschung, Institut für Atmosphäre und Umwelt, Goethe-Universität Frankfurt am Main, an. Im Jahr 2000 wurde er mit der Otto-Hahn-Medaille der Max-Planck-Gesellschaft ausgezeichnet.

# TALKS!

## Forum III

### Gaming Society Chancen der SPIELE-Gesellschaft

LPR Hessen – Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien und GAME Bundesverband e.V.

- Keine Chancen verSPIELEn - Games in Gesellschaft, Bildung und Wirtschaft
- SPIELErische Impulse - High-Tech-Effekte der Games-Industrie
- SPIELEnd Lernen - Games im Gesundheits- und Bildungsbereich
- SPIELEn? Aber sicher! - Games und der Jugendschutz
- SPIELEnd kreativ - Aktive Medienarbeit mit Games

Digitale Spiele gehören heute zu unserer Gesellschaft. In Deutschland sind sie mit einem Jahresumsatz von über 2,5 Milliarden Euro ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Von Strategiespielen über social games bis hin zu Fitness- und Bewegungsspielen – die Bandbreite ist beachtlich. Und so wundert es nicht, dass fast 30 Millionen Deutsche – darunter auch ein großer Teil älterer Menschen – regelmäßig spielen.

Trotz der wirtschaftlichen Größe und der starken Nutzung breiter Bevölkerungsteile werden Spiele kritisch begleitet: Wer spielt, verspielt die Entwicklung sozialer Kompetenzen, verspielt sein Geld und seine Zeit – so ein noch immer gängiges (Vor-)Urteil.

Was Spiele leisten können, aber wo auch Risiken liegen, das wollen wir mit Experten und Ihnen beim Gamification-Forum diskutieren!

#### Referenten:

##### **Thorsten Unger**

Geschäftsführer, GAME Bundesverband der Computerspielindustrie e.V.

##### **Dr. Ing. Stefan Goebel**

Leiter Gruppe Serious Games und Akademischer Rat am Lehrstuhl Multimedia Kommunikation, Technische Universität Darmstadt

##### **Dr. Michaela Meier**

Managing Director, Projekt Bildung

##### **Raphael Stange**

Geschäftsführer, Gamify Now!



## Dirk Poerschke

MedienSpielPädagoge M.A., LVR-Zentrum für Medien und Bildung

## Michael Fingerling

Referent für Programme, Nichtkommerziellen lokalen Hörfunk, Forschung und Medienkompetenz, Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)

## Jens Friedrich

Medientrainer, Medienprojektzentrum Offener Kanal Gießen

## Damian Sturm

Alumnus, Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg

Moderation:

## Ruth Annette Schriefers

Leiterin Bereich Programme, Medienkompetenz, Medienwirtschaft, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)

Eine Veranstaltung aus der Reihe: Hessisches Gesprächsforum Medien



**Thorsten Unger** wurde 1973 geboren. Neben spielerischen Weiterbildungsmaßnahmen in Unternehmen entwickelt die von ihm mitbegründete Firma »Zone 2 Connect« auch eigene, preisgekrönte Serious Games. In zahlreichen Fachbeiträgen, Interviews und öffentlichen Diskussionen beschäftigt er sich mit dem Potenzial von Games und deren kultureller Bedeutung. Er ist seit Januar 2013 Geschäftsführer des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. Er lebt und arbeitet in Berlin und in Düsseldorf.

- > 13 years of experience in developing new learning settings & educational products
- > 10 years of experience in business developing



**Raphael Stange**, 38, ist Geschäftsführer von „Gamify now!“, einer Tochter von „remote control productions“, dem größten deutschen Games-Entwickler-Netzwerk. Bevor Stange 2014 die Geschäftsführung von „Gamify now!“ übernommen hat, verantwortete er für Deutschlands größten Autovermieter Sixt als „Senior Director Marketing Operations“ das nationale und internationale Marketing und Online-Marketing von Sixt, sowie dessen CRM und Online-Produktmanagement.



**Dr. Stefan Göbel** ist Leiter der Gruppe Serious Games und Akademischer Rat am Lehrstuhl Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt. Zusätzlich unterstützt er als wissenschaftlicher Berater die Forschungsarbeiten und den Technologietransfer im Geschäftsbereich „Games for Health“ am Hessischen Telemedia Technologie Kompetenz-Center. Seit 2005 veranstaltet Göbel die Science meets Business Veranstaltung GameDays für den wissenschaftlichen Austausch und den Technologietransfer von Serious Games.



**Michael Fingerling**, Jahrgang 1964; Studium der Sozialwissenschaften in Göttingen; Referent der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) für Programme, Nichtkommerziellen lokalen Hörfunk, Forschung und Medienkompetenz; Vorstandsmitglied der Gemeinnützigen Stiftung Zuhören; Vorstandsmitglied des Bildungszentrums BürgerMedien e.V. (BZBM). Fingerling doziert zudem seit 2007 an der Universität Kassel.



**Dr. Michaela Meier**, Postdoctoral lecture qualification in Learning Sciences and Neurosciences; Phd degree in pedagogics and Psychology with special emphasis on Neuroscience and Learning Sciences, Master in Music-pedagogics & Educational Sciences, and 1st state examination in teacher's training/Primary Teacher.

# TALKS!



LPR Hessen – Hessische Landesanstalt  
für privaten Rundfunk und neue Medien



**Vortragsraum**  
(Erdgeschoss)  
**14.30 bis 16.30 Uhr**



**Dirk Poerschke**, MedienSpielPädagoge M.A. im LVR Zentrum für Medien und Bildung, Sprecher der Fachgruppe Games der GMK-Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Medienreferent der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Mitglied im Prüfungsausschuss Gütesiegel „Games-Pädagogisch wertvoll“ des ComputerProjekt Köln e.V. und des Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS)



**Damian Sturm**, 24, lebt und arbeitet als Junior Art Direktor in München. Er studierte Mediendesign an der DHBW Ravensburg und arbeitete für Agenturen und Projekte in Ravensburg, Berlin und Australien. Seine Schwerpunkte liegen in der digitalen Welt: Interaktions- und Motion-Design, sowie digitale Werbung. Mit seinen Arbeiten konnte er bereits verschiedene nationale und internationale Designpreise gewinnen.



**Jens Friedrich** studierte an der Hochschule in Fulda Soziale Arbeit. Seit 2008 ist er als Medientrainer im Medienprojektzentrum Offener Kanal Gießen tätig. Vor allem liegen seine Tätigkeitsschwerpunkte in der praktisch orientierten Medienarbeit und Medienpädagogik mit Jugendlichen.



**Ruth Annette Schriefers**, Studium der Publizistik, Rechtswissenschaft und Politikwissenschaft in Münster und den USA – Examen in Mainz. Seit 1993 bei der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) in Kassel; Leiterin des Bereiches Programme, Medienkompetenz, Medienwirtschaft, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Verschiedene Lehraufträge an der Universität Kassel, Vorstandsmitglied des Vereins ‚Programmberatung für Eltern – der Flimmo‘, Mitarbeit in mehreren Medienpreis-Jurys.

# MajaLingua

Übersetzungen · translations · traductions · traduzioni · traduções · traducciones

## Übersetzen, Dolmetschen, Copywriting, Multimedialokalisierung Organisation internationaler Meetings, Events & Incentives

**Maja Schröder**  
**Diplom-Übersetzerin/MICE-Spezialistin**  
Humperdinckstr. 4 | 65193 Wiesbaden  
Telefon: 0611 9881343 | Fax: 0611 9881344 | Mobil: 0172 2430330  
[info@majalingua.com](mailto:info@majalingua.com)

Allgemein ermächtigte Übersetzerin der deutschen, englischen, französischen und italienischen Sprache für die Gerichte, Notarinnen und Notare im Lande Hessen  
Officially Appointed Translator (English, French, German and Italian) for the Courts and Notaries in the Federal State of Hessen, Germany

**Nichtkommerzielle** **Lokalradios** **Fernsehprogramme**  
**Internet** **Radio**  
**Telemedien** **Jugendschutz**  
**Medienkompetenz** **Medienarbeit**  
**Zulassung** **www.LPR-Hessen.de**  
**Medienprojektzentren** **Offener Kanal**  
**nordig** **Technik** **Veranstaltungsfunk** **Aufsicht**  
**Webradio** **HPRG Sendelizenzen** **Programmkontrolle**  
**Medienstandort Hessen** **Medienwirtschaft**



# TALKS!



Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.



## Executive Panel Communication

### Gesellschaft im Wandel - Wie verändern die digitalen Möglichkeiten unser Leben?

Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V. (DVPT)

Weltweite Entwicklungen und der nicht mehr aufzuhaltende Wandel in der Nutzung moderner Kommunikationsmöglichkeiten machen es notwendig, einen neuen Blick auf die Veränderungen zu werfen.

Ziel des „Executive Panel Communication“ ist es, die Entwicklungen und Möglichkeiten zukünftiger Kommunikation zu beleuchten.

- Auf welche Veränderungen müssen sich die Menschen einstellen?
- Welche Kommunikationsformen werden sich durchsetzen?
- Wie verändern sich Gesellschaften unter dem Einfluss der neuen Möglichkeiten?

Die „Executive Panels Communication“ finden im Rahmen von Veranstaltungen des DVPT e.V. statt, und werden moderiert von Partnern aus Print, Funk und Fernsehen sowie ausgewiesenen Experten des Marktes.

#### Moderation:

**Karolin Oltersdorf**  
Sky Deutschland AG



#### Teilnehmer:

**Matthias Kammer**  
Direktor, DIVSI



**Dr. Jörg E. Allgäuer**

Vice President Corporate Communications, Sky Deutschland AG

**Thorsten Unger**

Geschäftsführer, GAME Bundesverband e.V.

**Rudolf Pütz**

Geschäftsführer, Vitra GmbH

**Manfred Bauer**

Manager Regional Sales, Cisco Systems GmbH



**Matthias Kammer**, geb. 1953, ist seit November 2011 Direktor des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI). Er studierte Rechts- und Staatswissenschaften in Freiburg und Hamburg. Von 2004 bis Oktober 2011 war Kammer Vorstandsvorsitzender von Dataport, dem gemeinsamen IT-Dienstleister der norddeutschen Bundesländer.



**Dr. Jörg E. Allgäuer** verantwortet seit Juni 2011 als Vice President Corporate Communications die Unternehmenskommunikation von Sky und ist Unternehmenssprecher. Langjährige Erfahrung im Kommunikationsbereich sammelte Allgäuer bereits vor seiner Tätigkeit bei Sky als Leiter der Kommunikationsabteilung der UniCredit Bank und der Fondsgesellschaft Fidelity Investments sowie als Finanzsprecher der Allianz Gruppe.



**Thorsten Unger** wurde 1973 geboren. Neben spielerischen Weiterbildungsmaßnahmen in Unternehmen entwickelt die von ihm mitbegründete Firma »Zone 2 Connect« auch eigene, preisgekrönte Serious Games. In zahlreichen Fachbeiträgen, Interviews und öffentlichen Diskussionen beschäftigt er sich mit dem Potenzial von Games und deren

kultureller Bedeutung. Er ist seit Januar 2013 Geschäftsführer des GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. Er lebt und arbeitet in Berlin und in Düsseldorf.



**Rudolf Pütz**. Studium der Volkswirtschaft in Trier. 1981 Diplom mit Schwerpunkt Absatz-Markt-Konsum. Nach dem Studium Leiter Marktforschung/Marketing bei Stiebel Eltron GmbH & Co. KG in Holzminden.

Ab 1985 Tätigkeit als Seniorberater bei Hoffmann Industrieberatung GmbH in Königfeld. Schwerpunkte: Strategieberatung, Vertrieb/

Marketing. 1990 Vertriebsleiter Deutschland bei Sedus Stoll AG in Waldshut; später verantwortlich für den Vertrieb Sedus/Gesika. Seit 1.7.2005 Geschäftsführer Vitra GmbH in Weil am Rhein.



**Manfred Bauer** ist seit Juli 2007 bei Cisco tätig. Er verantwortet die Sales-Aktivitäten im Bereich Internet of Things in Deutschland. Zuvor verantwortete er das Geschäft mit Service Providern, war Regional Channel Manager und war für Strategy, Planning & Operations von Cisco Deutschland verantwortlich. Seine berufliche Laufbahn begann Manfred

Bauer im Vertrieb Energie und Automatisierungstechnik der Siemens AG. Nach mehreren Jahren im Sales Management von Siemens und später von Compaq übernahm er weitere Führungspositionen in Sales und Consulting bei Microsoft. Manfred Bauer ist verheiratet und Vater von zwei Kindern. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit der Kampfkunst Taiji-Quan.



**Karolin Oltersdorf**. Nach Ihrem erfolgreichen Abschluss mit Abschlussnote 1,6 an der Hamburg School of Business Administration und einer Ausbildung als Bankkauffrau startete Karolin Oltersdorf nach diversen Praktika (u.a. bei Hit-Radio Antenne Niedersachsen, Sat.1 Regional Hannover, N24) ihre Medienkarriere als Volontärin beim Regionalsender münchen.tv.

2012 wechselte die sympathische Moderatorin bereits zum Deutschen Anleger Fernsehen daftv nach Kulmbach und seit 2013 ist sie eine der Anchorwoman von Sky Sport News HD.



# TALENTS!



hessische Film- und  
Medienakademie



**Gruppenraum**  
(Untergeschoss)

**10.45 bis 11.15 Uhr**

## Workshop I

### **Pfiffig präsentieren - Ein Schnellkurs für Ihren individuellen Erfolg. Workshop für die Projektteilnehmer**

hessische Film- und Medienakademie (hFMA)

Der Workshop bietet einen ‚Quick-Check‘ für alle, die heute präsentieren und ihre Idee optimal überbringen möchten: Welches sind die entscheidenden Elemente, mit denen Sie Ihr Publikum begeistern? In diesem Workshop erhalten Sie wichtige Praxistipps, die Sie auch ohne große Vorübungen anwenden können. Sie gewinnen einen entscheidenden Vorteil gegenüber allen, die sich beim Präsentieren vor allem auf PowerPoint und Inhalte verlassen.

Referentin:

**Anja Henningsmeyer**

Geschäftsführerin, hessische Film- und Medienakademie (hFMA)



„Netzwerken ist mein Beruf – der Umgang mit Sprache meine Passion.“ Seit 2008 leitet **Anja Henningsmeyer** die hessische Film- und Medienakademie (hFMA), das Netzwerk der 13 hessischen Hochschulen. Die zertifizierte Verhandlungsführerin und aktive Rednerin im englischsprachigen Toastmasters Club Frankfurt hält zudem Vorträge und Workshops zur Aus- und Weiterbildung von kommunikativen Kompetenzen: „Kommunikation ist ein machtvolles Instrument – wenn es gut gestimmt ist.“



# CRYPTOCALL

Die Unternehmenslösung  
für verschlüsselte Telefonie

CRYPTOCALL



Für iOS und Android  
Abhörsicher  
Komfortabel  
Einfach in der Handhabung



IncoTecs GmbH  
Wiciefstraße 21  
10551 Berlin

Phone +49 (30) 1 38 81-310  
Web [www.incotecs.com](http://www.incotecs.com)  
E-Mail [info@incotecs.com](mailto:info@incotecs.com)



# MARKENBÖRSE®

- ▶ *Marke verkaufen*
- ▶ *Marke kaufen*
- ▶ *Marken Komplettpakete*
- ▶ *Markendienstleistungen*

[www.marken-boerse.com](http://www.marken-boerse.com)



**Handelsplatz für  
Markenrechte**



# TALENTS!



Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.



## Forum I

### Der Mitarbeiter der Zukunft

Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und  
Telekommunikation e.V. (DVPT)

- Fähigkeiten im Wandel – Welche Talente bereichern die Unternehmen der Zukunft?
- Arbeitsplätze der Zukunft virtuell, mobil und überall verfügbar
- Arbeitszeit zwischen Familie, Beruf und Freizeit – Modelle für die Zukunft

Mobiles, urbanes und multifunktionales Arbeiten; die Herausforderungen an Unternehmen, Märkte und Menschen in den nächsten Jahrzehnten sind herausragend. Getrieben von der digitalen Revolution und den Veränderungen im Umgang stellen sich entscheidende Fragen nach den Konzepten der Zukunft. Die private und geschäftliche Nutzung verschmelzen zu einem flexiblen Always On.

Menschen suchen nach Lebensentwürfen, die entlang des veränderten Alltags Beruf und Familie in einen neuen Einklang bringen. In das alles bricht jetzt eine neue Generation „Kommunikationsmenschen“ in die Unternehmen ein, die eine neue Definition des Arbeitsplatzes und des Mitarbeiters der Zukunft erforderlich machen. Unternehmen müssen angesichts der vielfältigen Möglichkeiten in dem Verhältnis zu ihren Mitarbeitern bei der Organisation, Gestaltung und Ausstattung über eine neue Kultur des Arbeitens nachdenken.

Wie sehen die Arbeitsplätze der Zukunft in einer digitalen Welt aus? Welche Talente bringen die Mitarbeiter der Zukunft mit und wie können sie ihre Fähigkeiten effektiv im Unternehmen nutzen?

Moderation:

**Dieter Brockmeyer**  
Medien Fach Dienste

Teilnehmer:

**Dr. Katrin Luzar**

Senior Manager Public Relations & Content DACH, Monster Worldwide Deutschland GmbH

**Christopher Patrick Peterka**

Chief Inspiration Officer, gannaca GmbH & Co. KG

**Rudolf Pütz**

Geschäftsführer, Vitra GmbH

**Annette Balks**

Head of Change Management, Cisco Systems GmbH

**Philipp Turowski**

Regional Lead Partner, EY (Ernst & Young)



Seit 02/2011 verantwortet **Dr. Katrin Luzar** die Kommunikation und den Ausbau der Content und Social Media Strategie. Auf das Studium der Kommunikationswissenschaften in Münster und der abschließenden Promotion folgten sieben Jahre bei der PR-Agentur fischerAppelt, relations in Frankfurt. Dort sammelte sie Erfahrungen in der Marken- und Produktkommunikation sowie im Bereich Corporate Communications.



**Annette Balks** ist seit Februar 1998 bei Cisco tätig. Sie verantwortet den Bereich Change Management in Deutschland. Ihre Schwerpunktthemen sind Inklusion, „Cross Cultural Working“ und „Work Life Balance“. Zuvor war sie als Account-Manager im Enterprise- und im Public-Sektor tätig, verantwortete den Bereich Business Development im Transport-Sektor und trug als Produkt-Manager die Verantwortung für die Einführung einer IP-basierten Sprachlösung auf dem europäischen Markt.



**Christopher Patrick Peterka** (35) ist Trendforscher & -analyst. Als Geschäftsführender Gesellschafter des Think Tanks gannaca berät er Organisationen weltweit zur Sicherung ihrer Geschäftsmodelle. Sein besonderes Interesse gilt dabei den Mechanismen der fortschreitenden Digitalisierung von Wirtschaft und Gesellschaft sowie deren Auswirkungen.



**Rudolf Pütz**, Geschäftsführer, Vitra GmbH. Studium der Volkswirtschaft in Trier. 1981 Diplom mit Schwerpunkt Absatz-Markt-Konsum. Nach dem Studium Leiter Marktforschung/Marketing bei Stiebel Eltron GmbH & Co. KG in Holzminden. Ab 1985 Tätigkeit als Seniorberater bei Hoffmann Industrieberatung GmbH in Königfeld. Schwerpunkte: Strategieberatung, Vertrieb/Marketing. 1990 Vertriebsleiter Deutschland bei Sedus Stoll AG in Waldshut; später verantwortlich für den Vertrieb Sedus/Gesika. Seit 1.7.2005 Geschäftsführer Vitra GmbH in Weil am Rhein.



**Philipp Turowski**, studierte an der Johann-Wolfgang-von-Goethe-Universität, Frankfurt, bevor er 1991 in die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Arthur Andersen als Prüfungsassistent eintrat. 1996 wurde er dort Manager, 1997 Wirtschaftsprüfer und 2000 Partner. 2004 war er Assurance und Advisory Service Line Leader für EY CIS in Moskau, 2006 Chief Operating Officer und People Partner für EY CIS in Moskau. Seit 2009 ist er Assurance Market Unit Leader in Frankfurt und seit 2010 eben dort Regional Lead Partner.



**Dieter Brockmeyer**, Unternehmensberater und Fachpublizist mit Schwerpunkt TV Industrie und Medienkonvergenz. Er ist Autor von Fachbüchern und zahlreicher Fachbeiträge in internationalen Medien wie The Hollywood Reporter, World Screen News oder C21 Media. Er ist Initiator und Organisator der eur\$reg, einer jährlichen europaweiten Fachkonferenz für Rundfunkregulierer und TV Unternehmen zum zukünftigen Rechtsrahmen und den Business Modellen einer digitalen TV Industrie.

# TALENTS!



hessische Film- und  
Medienakademie



**Gruppenraum**  
(Untergeschoss)

**13.00 bis 14.00 Uhr**

## Forum II

### Arbeitgeber der Zukunft - Erwartungen der jungen Generation

hessische Film- und Medienakademie (hFMA)

- Always On? Die „Next Generation“ ist da!
- Wie möchten wir in Unternehmen zukünftig arbeiten?
- Wie sehen für uns ideale Arbeitsplätze und Arbeitszeiten aus?
- Welche Werte sind der jungen Generation dabei wichtig?

Nicht jede/r Studierende findet nach dem Studium eine dauerhafte Anstellung. Rund 40 Prozent der Arbeitsverträge von Berufseinsteigern sind befristet. Laut Prognosen von Management-Strategen wie Gary Hamel werden die Berufstätigen der Zukunft eine ganze Reihe verschiedenster Tätigkeiten durchlaufen. Die lebenslange Ausübung des eines Berufes, für den man ausgebildet wurde, wird für die Wenigsten Wirklichkeit. Die derzeitige Beschäftigungspraxis bietet einen ganzen Strauß an verschiedenen Arbeitsformen, die verstärkt digital funktionieren: Telearbeit, Projektarbeit mit neuen virtuellen Programmen und Kommunikationsplattformen, kollaboratives Arbeiten in internationalen Teams quer über Kontinente hinweg und das von wo auch immer man online sein kann. Die Herausforderungen auf dem Arbeitsmarkt sind vielfältig. Strukturen und Arbeitsweisen verändern sich rasant.

Wo sind die Chancen für Berufsanfänger?

Wie sehen die Arbeitsplätze von morgen aus?

Welche Rolle spielt die sogenannte ‚Work-Life-Balance‘ in den Karriereplänen der jungen Generation?

Moderation:

**Dieter Brockmeyer**  
Medien Fach Dienste



Teilnehmer:

**Hanna Bork-EBwein**

Alumna, Hochschule für Gestaltung, Offenbach/Main

**Loimi Brautmann**

Alumnus, Hochschule für Gestaltung Offenbach/Main

**Frank Burger**

Graphic Designer, Merz Pharmaceuticals GmbH

**Robin Weidner**

Student, Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd

**Claudia Osthof**

Alumna, Hochschule Darmstadt



**Hanna Bork-EBwein** studierte an der HfG Offenbach mit den Schwerpunkten Film und Philosophie. 2012 erhielt sie das Diplom (mit Auszeichnung) und Nachwuchs (mit Gebrüll). Sie arbeitet unter dem Namen „Fräulein Bork“ als Filmemacherin und Publizistin und ist gerade dabei, eine Video-Produktionsfirma zu gründen. Sie findet: ArbeitgeberInnen müssen familienfreundlicher werden. Teilzeitarbeit sollte für Frauen wie für Männer keine Karrieresackgasse sein.



**Loimi Brautmann** ist Partner im Design und Kommunikationsbüro Urban Media Project (Offenbach am Main). Wie der Name verrät liegt der Schwerpunkt der Arbeit an der Schnittstelle von Medien, Stadt und Gesellschaft. Dabei spielen Themen wie Identität, urbane Kultur und Räume eine maßgebliche Rolle. Vor diesem Hintergrund entstehen Projekte mit Partnern aus Wirtschaft, Stadt, Stiftungen, Hochschulen und Ministerien.



**Frank Burger**, geb. 1975, Ausbildung zum Druckvorlagenhersteller. Anschließend MediaDesign Akademie. 1996 Einstieg als Grafiker bei Schneider & Partner, Würzburg. 2001 Start als Art Director, Publicis Vital Frankfurt. Ab 2005 dort Group Head Art. 2008 Wechsel zu Sudler & Hennessey. Selbstständig ab Anfang 2010: Freelance Creative-Director / Healthcare. Entwicklung vieler ausgezeichneten Kampagnen. Seit April 2014 auf Unternehmensseite bei MERZ AESTHETICS, Globales Marketing, E-Media und Communications.



Mit einer Schreinerlehre begann **Robin Weidners** berufliche Laufbahn in kleinen, aber feinen Schritten. Während einem Jung-handwerkerprojekt in Italien, der Arbeit in einem kleinen Handwerksbetrieb und später in einem Büro für Produktdesign, sammelte er wichtige Erfahrungen, die seinen Wunsch in Schwäbisch Gmünd Produktgestaltung zu studieren, verfestigten. Vor seinem Studienantritt absolvierte er eine Weiterbildung zum Holztechniker und Schreinermeister.



**Claudia Osthof** entwickelt Videospiele. Sie studierte ab 2011 Animation & Game an der Hochschule Darmstadt, wo im vergangenen Juli ihre Bachelorarbeit Girl Hate in Form einer Interactive Novel benotet wurde. Momentan ist sie auf der Suche nach einem passenden Arbeitsplatz, aber das hält sie nicht davon ab weiter Spiele zu machen.



**Dieter Brockmeyer**, Unternehmensberater und Fachpublizist mit Schwerpunkt TV Industrie und Medienkonvergenz. Er ist Autor von Fachbüchern und zahlreicher Fachbeiträge in internationalen Medien wie The Hollywood Reporter, World Screen News oder C21 Media. Er ist Initiator und Organisator der eur§reg, einer jährlichen europaweiten Fachkonferenz für Rundfunkregulierer und TV Unternehmen zum zukünftigen Rechtsrahmen und den Business Modellen einer digitalen TV Industrie.

# TALENTS!



## Forum III

### Internet of Everything – Was wird sich verändern?

Cisco Systems

- Was bedeutet Internet of Everything?
- Welche Bedeutung hat eine weitergehende Vernetzung für uns?
- Was verändert sich durch das Internet of Everything?
- Welche Beispiele gibt es?

Das Internet of Everything ist in aller Munde. Prozesse, Daten, Maschinen aber auch wir Menschen haben die Möglichkeit durch eine immer weiter gehende Vernetzung Mehrwerte zu generieren. Das gilt für die Zusammenarbeit der Generationen genauso wie für Industrieprozesse. Diskutieren Sie mit uns anhand konkreter Beispiele eine spannende Reise, die wir gemeinsam angetreten haben.

Referent:

**Manfred Bauer**

Manager Regional Sales, Cisco Systems GmbH



**Manfred Bauer** ist seit Juli 2007 bei Cisco tätig. Er verantwortet die Sales-Aktivitäten im Bereich Internet of Things in Deutschland. Zuvor verantwortete er das Geschäft mit Service Providern, war Regional Channel Manager und war für Strategy, Planning & Operations von Cisco Deutschland verantwortlich. Seine berufliche Laufbahn begann Manfred Bauer im Vertrieb Energie und Automatisierungstechnik der Siemens AG. Nach mehreren Jahren im Sales

Management von Siemens und später von Compaq übernahm er weitere Führungspositionen in Sales und Consulting bei Microsoft. Manfred Bauer ist verheiratet und Vater von zwei Kindern. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit der Kampfkunst Taiji-quan.

## Wir danken dem Museum für Kommunikation Frankfurt - unserem exklusiven Gastgeber der „Future Convention - Next Level Communication“ 2014!

Das Museum für Kommunikation Frankfurt setzt Kommunikation kunstvoll in Szene: Im mehrfach preisgekrönten Museumsbau am Schaumainkai erhält das Publikum einen umfassenden Einblick in die Geschichte der Kommunikation. Als Besonderheiten gelten die Abteilung Kunst und Kommunikation und das lebendige Angebot der Kinderwerkstatt.

Museum für Kommunikation Frankfurt  
Schaumainkai 53 (Museumsufer)  
60596 Frankfurt am Main

Museum für  
Kommunikation  
Frankfurt



[www.mfk-frankfurt.de](http://www.mfk-frankfurt.de)



Foto: Per Schön

Foto: Museum für Kommunikation

# What if the next big thing is YOU?



Our vision is to change the way the world works, lives, plays, and learns. We are proud of the part that we have played in making the Internet what it is today. We're entering the next era of the Internet, the Internet of Everything, an era where we'll create unprecedented value by connecting the unconnected. It's a global industry phenomenon, driving the biggest market transition for Cisco and our customers through the intelligent connection of people, process, data, and things. It's where everything is converged on the Internet, making networked connections more relevant and valuable than ever before.

Through our commitment to inclusion and diversity we create a great place to work for our teams and provide them with opportunities to gain a better understanding of the world.

**We are looking for Interns and new Graduates from Business and IT faculties, who are excited by the future and understand the value of connecting the world. #TOMORROW starts here!**

To find out more: [jobs.cisco.com](http://jobs.cisco.com)

University Connection  
Join the Conversation:

[facebook.com/CiscoUniversityJobs](https://facebook.com/CiscoUniversityJobs)



© 2014 Cisco Systems, Inc.  
All rights reserved.





# THINK TANK!



## Session I

### Die Zukunft des Geldes im digitalen Zeitalter

iROI - Digital Leadership

- Die Evolution von Geld
- Die Rolle von Banken bisher
- Wer verwaltet in der digitalen Zukunft Ihr Geld und Ihre Kapitalanlagen?
- Prognosen, Analysen und Diskussionen mit Ihren Wünschen und Inputs

Während in der Unternehmenswelt die Zeichen auf digitale Veränderung stehen, benutzen wir immer noch meistens analoge Zahlungsmittel aus längst vergangenen Tagen. Wie wird sich Geld in der Zukunft entwickeln? Brauchen wir noch Banken und Geldverwalter? Werden wir bald unser Geld selbst drucken so wie z.B. Möbel und Zähne aus dem 3D-Drucker? Wie legen Sie in der Zukunft Ihr Geld an? Welche Methoden und Möglichkeiten sollten wir als Verbraucher nutzen, um die Zinsen zu bekommen, die wir verdienen? Oder sollten Zinsen abgeschafft werden? Reden wir doch einmal über das Angenehme: Das Geld und seine vielfältigen Möglichkeiten. Bringen Sie sich und Ihre Ideen ein, staunen Sie über die Visionen anderer und die Realitäten, die uns erwarten werden.

In dieser Session ist alles möglich - vielleicht bekommen Sie ja sogar neues Geld auf dem Weg nach Hause? Auf jeden Fall erhalten Sie bei Teilnahme das Wertvollste auf der Welt: neue Inspirationen, neue Gedanken und neue Visionen - und das wird Sie bestimmt mit einem anderen Verhältnis zu Geld nach Hause gehen lassen.

Referent:

**Sanjay Sauldie**

Direktor des European Internet Marketing Instituts & Academy  
Entwickler der iROI-Strategie



Sanjay Sauldie, geboren in Indien, aufgewachsen in Deutschland, studierte Mathematik und Informatik an der Universität Köln. Er ist Direktor des Europäischen Internet Marketing Institutes und der Akademie in Mannheim. Ausgezeichnet vom internationalen Weltverband der Webmaster und Webdesigner in Los Angeles/USA mit dem Internet-Oscar „Golden Web Award“ sowie mit dem „Innovationspreis 2007 und 2008“ der Initiative Mittelstand, ist er ein Internetexperte mit dem Schwerpunkt Internetmarketing und strategische Online-Positionierung von Unternehmen. Er gehört zu den Top 100 Excellent Speaker und wurde zwei Mal mit dem CONGA-Award, dem „Oscar“ der Rednerbranche, ausgezeichnet. In seinen Vorträgen und Workshops zu Internet Marketing, Social Web und Digital Leadership zündet er ein Feuerwerk von Impulsen aus der Praxis für die Praxis. Seit 2013 gehört er zu den Top 100 Exzellente Unternehmer in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Er schafft es, die komplexe Welt des Marketings im Internet in einfache Worte für jedermann verständlich zu machen. Sanjay Sauldie fesselt seine Zuhörer mit seiner bildhaften Sprache und animiert dazu, sofort ins Handeln zu kommen.



***Schreibst Du noch,  
oder bewegst Du schon?***

***Wir konzipieren und realisieren Ihr Bewegtbild.  
Wir erzählen Ihre Geschichten.***

***Unterhaltsam. Bewegend. Auf den Punkt.***

**HIC FILMPR**

(e)motion through motion pictures

**Mail [hic@hicfilm.de](mailto:hic@hicfilm.de)  
[www.hicfilm.de](http://www.hicfilm.de)**

**Grüneburgweg 108  
60323 Frankfurt am Main**

# THINK TANK!



DR. BERNHARD ALBERT  
FORESIGHT SOLUTIONS

on your side  
Dialogprozesse gestalten



**Think Tank**  
2. Obergeschoss  
**12.00 Uhr**

## Session II

### Die Zukunft der Kommunikation

Foresight Solutions & on your side

- Pictures of the Future
- Formen der Kommunikation heute und morgen
- Persönliche Kommunikation: Stimme, Gesicht, Körper
- Gegenständliche Kommunikation: Bücher, Kunstwerke, Architektur
- Technisch vermittelte Kommunikation: Telefon, Internet, Fernsehen, Radio, Augmented Reality

Kommunikation bestimmt unseren beruflichen Alltag und unser Privatleben. Doch während die Menschen mehr und mehr kommunizieren, scheint die zwischenmenschliche Kommunikation eher oberflächlicher als intensiver zu werden.

Welche Möglichkeiten eröffnen sich uns durch den kommunikativen Austausch und die Vernetzung via Smartphone, Internet und Social Media? Wie nutzen und setzen wir sie ein? Wann kommunizieren wir face-to-face? Wie wichtig ist der persönliche Austausch? Teilen wir gemeinsame Absichten und Ziele? Kommunizieren wir kooperativ wie im Tanz oder schlagen wir uns die Argumente um die Ohren und führen Krieg?

Nach einem Impuls mit prägnanten Zukunftsbildern tauschen wir uns in kleinen Gruppen zu den verschiedenen Fragen aus. Anschließend tragen wir die Ergebnisse im Plenum zusammen.

#### Referenten:

**Dr. Bernhard Albert**  
Inhaber, Foresight Solutions

**Edeltraud Kruse**  
Inhaberin, on your side

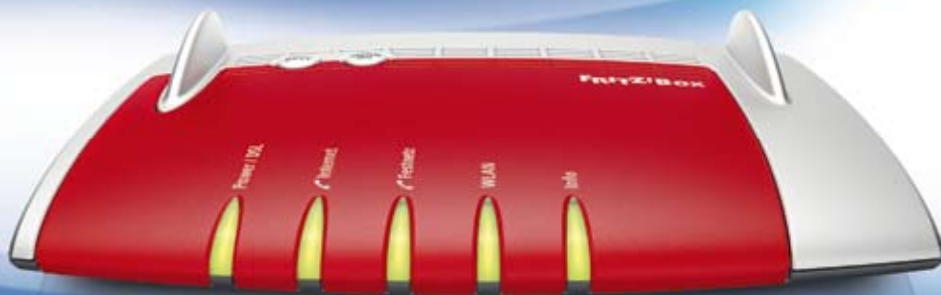




**Dr. Bernhard Albert**, Foresight Solutions, Frankfurt am Main, ist Politikwissenschaftler und Unternehmensberater. Als Foresight-Experte begleitet er mittlere und große Unternehmen. Seit 2010 lehrt er im ersten deutschen Masterstudiengang für Zukunftsforschung an der FU Berlin. Als ausgebildeter Großgruppenmoderator gestaltet er partizipative Prozesse für Unternehmen und den öffentlichen Sektor.



**Edeltraud Kruse**, on your side, Frankfurt am Main, ist ausgebildete Dialogprozessbegleiterin, PR-Referentin und Germanistin. Sie gestaltet Dialogprozesse in Unternehmen und Organisationen. Ziel ist es innere, wie äußere Räume zu öffnen, um Verständigung zu ermöglichen. Diversity Workshops und Foresight Dialoge nehmen positiv Einfluss auf Unternehmens- und Gesprächskulturen.



## Der Testsieger: FRITZ!Box 7490

Die beste FRITZ!Box für Dein Heimnetz! Die vielfach ausgezeichnete FRITZ!Box 7490 sorgt mit innovativer Spitzentechnologie für ultraschnelle Verbindungen an jedem Anschluss und deckt mit vielen Extras alle Kommunikationswünsche rund um Internet, Telefonie und Netzwerk ab.

- DSL inkl. VDSL-Vectoring mit bis zu 100 MBit/s
- Ultraschnelles WLAN AC mit bis zu 1.300 MBit/s
- Gigabit-LAN für PC, Spielekonsole und mehr
- Voller Telefonkomfort mit Telefonanlage und DECT-Basis
- USB 3.0 für Drucker und Speicher im Netzwerk
- FRITZ!IOS mit MyFRITZ!, FRITZ!App und Smart Home



# THINK TANK!



Bundesministerium  
für Wirtschaft  
und Energie



**Think Tank**  
2. Obergeschoss

**13.00 Uhr**

## Session III

### Intelligente Vernetzung

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)

- Herausforderungen und Perspektiven der Digitalisierung
- Digitale Agenda der Bundesregierung
- Strategie „Intelligente Vernetzung“

Durch eine systematischere Vernetzung vorhandener Infrastrukturen, die Nutzung innovativer Technologien und Anwendungen sowie eine stärkere Nutzerorientierung können Prozessoptimierungen, Produktivitätsfortschritte und Kosteneinsparungen in den Anwenderbranchen erzielt und erhebliche Wachstumsimpulse, auch branchenübergreifend, gesetzt werden.

Intelligente Vernetzung trägt ganz wesentlich dazu bei, bedeutende wirtschaftspolitische und gesellschaftliche Herausforderungen wie Energiewende, demografischen Wandel, lebenslanges Lernen, steigende Verkehrsmengen, Urbanisierung und Bürokratieabbau zu meistern. Aktuelle Studien zeigen, dass innerhalb eines Zehnjahreszeitraums Wachstumsimpulse und Effizienzgewinne von bis zu 350 Mrd. Euro ermöglicht werden können.

Um die Potenziale der IKT in den Anwendungssektoren noch stärker aktivieren zu können, hat die Bundesregierung angekündigt, im Rahmen der Digitalen Agenda der Bundesregierung eine „Strategie Intelligente Vernetzung“ vorzulegen. Mit dieser sollen branchenübergreifende Aktivitäten aus IKT-Perspektive in ein Gesamtkonzept integriert und durch einen partizipativen Prozess die Grundlagen für Bekanntheit und Akzeptanz von IKT-Lösungen auf Anwender- und Nutzerseite geschaffen werden.

Referent:

**Dr. Peter Knauth**

Diplom-Volkswirt und Ministerialrat, Bundesministerium für  
Wirtschaft und Energie



**Peter Knauth**, Dr. rer. pol., ist Diplom-Volkswirt und Ministerialrat im Bundesministerium für Wirtschaft und Energie. Er leitet dort das Referat „Grundsatzfragen der Telekommunikations- und Postpolitik, Fachaufsicht Bundesnetzagentur“. Von 1991 bis 1997 war Dr. Knauth in verschiedenen Funktionen im Bundesministerium für Post und Telekommunikation tätig. Von 1987 bis 1991 war Dr. Knauth am Volkswirtschaftlichen Institut der Universität Würzburg (Lehrstuhl für VWL, insbes. Verkehrspolitik und Raumwirtschaftslehre) als wissenschaftlicher Mitarbeiter beschäftigt und von 2002 bis 2012 war er Vorsitzender des Aufsichtsrates des Wissenschaftlichen Instituts für Infrastruktur und Kommunikationsdienste, Bad Honnef.



## **VOLLE KRAFT VORAUSS FÜR IHR POTENZIAL UND TALENT.**

Die Wirtschaft ist so international und so vielfältig wie wir. Schon heute arbeiten 175.000 Mitarbeiter an schnellerem Wachstum, nutzen beste Perspektiven sowie die Möglichkeiten grenzenloser Vernetzung. Bringen auch Sie Ihre Karriere auf Erfolgskurs.

Jetzt mehr erfahren unter  
[www.de.ey.com/karriere](http://www.de.ey.com/karriere)  
#betterworkingworld





### Session IV

## SMS, WhatsApp, WeChat & Co. Wer macht welches Geschäft mit Mobile Messaging?

mm1 Consulting & Management

- Die zunehmende Smartphone-Penetration befördert die Entwicklung und Verbreitung von OTT-Kommunikationsdiensten.
- Für mobile Messenger beginnt nun der Kampf um Marktanteile und verschiedene Geschäftsmodelle differenzieren sich aus.
- Was sind die Zukunftsszenarien – gerade auch für die etablierten Telekommunikationsanbieter?

Mit zunehmender Smartphone-Penetration sind Kommunikationsanwendungen wie WhatsApp und WeChat auf den Markt gekommen. Und spätestens seit Facebook die 50-Mann-Firma WhatsApp für 19 Mrd. US-Dollargekauft hat, sind diese Anwendungen in der breiten Öffentlichkeit bekannt. Nach einer rasanten Wachstumsphase für mobile Messenger ist nun zu beobachten, wie mit größerer Verbissenheit um Marktanteile gekämpft wird und wie auf Basis hoher Nutzerzahlen sich die einzelnen Geschäftsmodelle ausdifferenzieren (z.B. durch den Verkauf von Digital Goods, E-Commerce-Angeboten, etc.). In unserem Think Tank werden wir die Entwicklungen auf dem Markt genauer betrachten und verschiedene Szenarien für das weitere Geschehen und Auswirkungen auf Geschäftskunden und ‚klassische Anbieter‘ wie Telkos erarbeiten.

Referent:

**Laurenz Kirchner**

Partner, mm1 Consulting & Management PartG



**Laurenz Kirchner** steht als Partner bei mm1 für Innovation und Produktentwicklung als Beratungsschwerpunkt und verantwortet die Future of Communications Practice. Als ausgebildeter Architekt, MBA und erfahrener Unternehmensberater (u.a. 8 Jahre McKinsey) vereint er in seiner Beratungsarbeit kreative Problemlösung mit einem guten Urteilsvermögen für kommerzielle Sachverhalte. Mit tiefer Branchenkenntnis in der High Tech und Telekommunikationsindustrie begeistert sich Laurenz Kirchner für den Aufbau von Connected Businesses, mit Fokus auf die Entwicklung innovativer Kommunikationslösungen für B2C und B2B.

# mm1

## Die Beratung für Connected Business

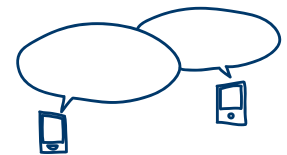
[www.mm1.de](http://www.mm1.de)



Connected Car



Media Solutions



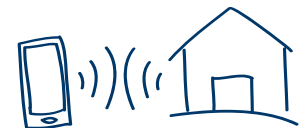
Future of Communications



M2M



Mobile Payment



Smart Home

# THINK TANK!



Ihr Anwenderverband Kommunikation  
Zukunft. Wissen. Lösungen.



## Session V

### Kommunikationslogistik 2020: Wettbewerbsfähigkeit und Effizienz von Unternehmen

Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und  
Telekommunikation e.V. (DVPT)

- Beziehungen müssen täglich gepflegt werden:  
B2C-Kommunikation ist Beziehungsmanagement!
- Daten wissen mehr über Dich als Du selbst:  
Daten sind das bestimmende Betriebsmittel noch vor Mitarbei-  
tern, Kapital und Rohstoffen
- Macht braucht Kontrolle:  
Vertrauensdienste geben dem Konsumenten ein Recht zu wählen

Walter Trezek, der Vorsitzende der europäischen Normen für hybride und gesicherte elektronische Postdienstleistungen und Verbindungsbeauftragte zu den Gremien des Weltpostvereins, gibt Einblick in die neu gestalteten Grundlagen des europäischen und globalen Marktes für gesicherte Kommunikation, sektorspezifischen Datenschutz, Vertrauensdienste und (postalische) elektronische Identitäten.

Referent:

**Mag. Walter Trezek**

Unternehmensberatung Post und Informationslogistik,  
Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und  
Telekommunikation e.V. (DVPT)





**Walter Trezek**, ist selbstständiger Unternehmensberater und Gründer der COMMUNICATION LOGISTICS SPECIALISTS. Er ist Vorsitzender der europäischen Normung für hybride und gesicherte elektronische Postdienstleistungen und ist Verbindungsbeauftragter zu den Gremien des Weltpostvereins, Vorstand im Dialog Marketing Verband Österreichs, Vorsitzender der Normung für Postdienste und Präsidialrat von Austrian Standards.

# DIE AKTUELLESTEN FILME & SERIEN ZUERST GENIESSEN.

Mit Sky Go siehst Du Blockbuster garantiert als Erster, bis zu 12 Monate vor der Free-TV-Premiere. Dazu die neuesten Serienstaffeln direkt nach US-Start und täglich den besten Live-Sport.



Hol Dir heute noch Sky und Deutschlands bestes Online-Fernsehen ist für Dich gratis.\* [sky.de/go](http://sky.de/go)

sky go

\*Mit Sky Go können Kunden bei Abschluss eines Sky Abonnements einzelne Inhalte des Abonnements über Web, iPad, iPhone, Xbox 360 sowie ausgewählte Android Geräte, ab Android Version 4.1 oder höher, empfangen. Die sichtbaren Inhalte richten sich nach den abonnierten Paketen und der Verfügbarkeit auf dem Gerät. Für Xbox 360 und Geräte mit iOS5 oder älter steht nur ein eingeschränkter Funktionsumfang zur Verfügung (weitere Infos: [skygo.de/faq](http://skygo.de/faq)). Für iPad und iPhone ist WiFi oder 3G erforderlich. Empfang nur in Deutschland und Österreich. Stand: Oktober 2014. Sky Deutschland Fernsehen GmbH & Co. KG, Medienallee 26, 85774 Unterföhring. Foto: Thor – The Dark Kingdom, ab Oktober auf Sky Go, © 2013 Marvel.

# AWARDS!

## Zukunftspreis Kommunikation

Der Wettbewerb für alle Studenten, die etwas bewegen wollen.



### Preisverleihung des Wettbewerbes „Zukunftspreis Kommunikation“

Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V. (DVPT)

- Eröffnung der Preisverleihung
- Verleihung der Preise in den Kategorien
- Verleihung der Partner-Preise
- Abschluss und feierliches Get-together

Der „Zukunftspreis Kommunikation“ wird in diesem Jahr in 12 Kategorien verliehen und mit je 1.000 Euro + Urkunde dotiert.

**Education**  
**Health**  
**Work**  
**Society**  
**Mobility**  
**Privacy**

**Culture**  
**Lifestyle**  
**Technology**  
**Entertainment**  
**Economy**  
**Media**

Zuzüglich werden weitere Preise verliehen:

- 1.000,- Euro Partnerpreis von **AVM**
- 1.000,- Euro Partnerpreis von **Sky**
- 1.000,- Euro Partnerpreis von **Cisco**
- Start-up Coaching als Partnerpreis von **mm1**

Moderation:

**Edmund Stössel**  
Rhein-Main TV



**Ein herzliches Dankeschön geht an die Unterstützer und Partner des Wettbewerbes für ihre Beteiligung sowie an die Wirtschaftsförderung Frankfurt für die Stiftung des Preisgeldes in Höhe von 10.000 Euro.**

Teilnehmer:

**Oliver Schwebel**

Leiter der Servicestelle Wirtschaft, Prokurist  
Wirtschaftsförderung Frankfurt



**Matthias Müller**

stv. Geschäftsführer Unternehmenskommunikation  
IHK Frankfurt am Main



**Joachim Becker**

Direktor  
Hessische Landesanstalt für privaten  
Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)



**Urban Bastert**

Leiter Kommunikation  
AVM



**Dr. Jörg E. Allgäuer**

Vice President Corporate Communications  
Sky Deutschland



**Manfred Bauer**

Manager Regional Sales  
Cisco Systems



**Laurenz Kirchner**

Partner  
mm1 Consulting & Management PartG



**Hans Joachim Wolff**

Vorstand  
Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie  
und Telekommunikation e.V. (DVPT)





# !SNOTSIV

## Kategorie Culture

Stand-Nr. 3



Hochschule für Grafik und Buchkunst  
Academy of Visual Arts  
Leipzig

### ZwischenRaum

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig  
Medienkunst

Der lebendige Körper ist kein Ding, ist keine Gabel im Besteckkasten. Das heißt, dass die Existenz des Körpers vom Raum dargestellt wird und auch ein Subjekt des konstituierenden Raums ist. Beide stehen im wechselseitigen Gegensatz. Wenn der Körper sich selbst angreift, existiert infolgedessen der Körper wie ein Objekt.

Stand-Nr. 7

### Traffic Lights

Bauhaus-Universität Weimar  
Gestaltung

TRAFFIC LIGHTS

Bauhaus-Universität Weimar

Aufgabe: Im Rahmen des universitären Projekts „Strukturierung“ sollten neue gestalterische Wege gefunden werden, vorhandene Strukturen sichtbar zu machen, neue Strukturen zu entdecken oder Strukturen miteinander zu verknüpfen. Idee: In einer sich immer schneller drehenden Welt verwischen die Konturen zwischen Leistungsdruck und Leistbarem, zwischen Beruf und Familie, zwischen Realität und Fiktion. Die Traffic Lights sollen Abbilder dieser Wirklichkeit generieren. Lösung: Die Traffic Lights sind Filmaufnahmen von den Hauptverkehrsadern deutscher Großstädte. Dabei war die Kamera (GoPro) während der Autofahrten an eine Radkappe montiert.

Stand-Nr. 44

galerie  
zeitgenosse

HEINRICH HEINE  
UNIVERSITÄT DÜSSELDORF

### Die Kunst und ihr öffentlicher Diskurs in der Zukunft - ein alternativer Ansatz für das Galeriewesen

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf  
Kunstgeschichte

Das vorliegende Projekt möchte durch die Realisierung der „Galerie Zeitgenosse“ und in Kooperation mit Künstlern, Kunstsammlern, Museen und Wissenschaftlern die Kunst und ihre Gegenständlichkeit intensiver in den Fokus der Öffentlichkeit und damit zur gesell-

schaftlichen Debatte stellen. Der partizipatorische Aspekt und die daraus resultierende Kommunikation sollen Motivation und Antrieb für ein Forum von beständigem und generationenübergreifendem Kunstinteresse und Kunstverständnis sein. Ziel ist es somit, die Partikularinteressen der oben genannten Akteure in der „Kunstwelt“ zu fusionieren und der Öffentlichkeit „Kunst“ und ihren Stellenwert, sowie Bedeutung, zu vermitteln.

Stand-Nr. 45

## Entwicklung von Kiosk-Systemen für ein Technikmuseum in Verbindung mit einer virtuellen Ausstellung im Web

Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden  
Elektro- und Informationstechnik

Für das Kultur-Schloss Theuern wurde für die kommende Ausstellung eine komplett neue Webseite konzipiert und umgesetzt. Die Seite ist in HTML und CSS realisiert, wird jedoch in der Bachelor-Arbeit von Daniel Kaiser in das Content-Management-System WordPress übertragen, da einige Inhalte in Zukunft editierbar sein sollen. Als interaktives Element ist vorgesehen, die Exponate im Showroom mit QR- und NFC-Tags zu beschriften. Werden diese eingescannt, gelangen die Besucher auf die entsprechende Seite. In der Ausstellung befinden sich Medienstationen, die Video- und Audio-Files zu den jeweiligen Ausstellungskapiteln enthalten. Sie sind mit raspberry-PIs und Touchscreens realisiert.



Stand-Nr. 56

## Die kommunizierende Form - Metapher in der Produktgestaltung

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Industrial Design / Produktgestaltung

Mit der zunehmenden Komplexität unserer Gebrauchsgenstände kommt der Produktsprache und der nachvollziehbaren Gestaltung von Produkten eine immer größere Bedeutung zu. Die Bachelorarbeit „Die kommunizierende Form“ untersucht und analysiert dazu die kommunizierende Wirkung von Produkten und konzentriert sich auf das Phänomen der Metaphern in der Gestaltung. Die Arbeit liefert



Ansätze und Methoden für die Gestaltung lesbare Produkte und trägt so zu einer bemerkenswerten Weiterentwicklung der Theorie der Produktsprache bei. Anhand einer Produktsérie wird exemplarisch und eindringlich belegt, dass die gewonnenen Erkenntnisse für die Gestaltung neuer Produkte von großem Nutzen sind.

Stand-Nr. 58

## Doppelgänger

Bauhaus-Universität Weimar  
Architektur/Medien

DIOPPEL GÄNGER

Bauhaus-Universität Weimar

Doppelgänger ist ein öffentlicher Kommunikations- und Interaktionsraum, der als akustisches Portal zwei Orte miteinander verbindet. Besucher erwartet in der Tunnelstruktur ein interaktives Spiel aus Schritten. Zwei telematisch miteinander verbundene Tunnel stehen an unterschiedlichen Orten der Welt. Kontaktmikrofone in den Bodenplatten nehmen die Schrittgeräusche auf und übertragen diese (drahtlos und live) an die Lautsprecher des „Partner“-Tunnels. Zwei Besucher betreten den Tunnel gleichzeitig und können sich nun entgegen gehen.

Stand-Nr. 9

## cinestream

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF  
Filmproduktion

CINE STREAM  
| ARTHOUSE KINO ON DEMAND |

FILMUNIVERSITÄT BABELSBERG KONRAD WOLF

Das cinestream-Modell ermöglicht es traditionellen Kinos, am Umsatz einer modernen digitalen Rezeptionsform zu partizipieren, indem sie neue, exklusive Internet-Rechte zum Start des Films erwerben: Sie zeigen ihn zeitgleich ab Kinostart zusätzlich über ihre Homepages als exklusiven Stream in Topqualität zu fairen Preisen. Um in den Schutz der exklusiven Auswertungszeit zu kommen, halten die Kinos den Film drei Monate zu selbst gewählten Spielzeiten im regulären Programm. Durch die einzigartige parallele Herausbringung entsteht eine gegenseitige Befruchtung von Kino und VOD, und so wird das Kino ins digitale Zeitalter katapultiert.

## Kategorie Culture

Stand-Nr. 60

### Grenzmuseum - Gruppe DIPLOMA Virtuell

DIPLOMA Hochschule

Medienwirtschaft und Medienmanagement



Geschichte in Spiel und Eigenentscheidung lernen: Konzept mit crossmedialen und Gamifizierungselementen für das Grenzmuseum „Schiffersgrund“. Das Grenzmuseum wurde am 3. Oktober 1991 eröffnet und ist somit das erste Museum an der ehemaligen innerdeutschen Grenze zwischen dem Bundesland Hessen und dem Freistaat Thüringen. An historischer Stelle gelegen, zwischen den Orten Sickenberg (Ost) und Bad Sooden-Allendorf (West), befindet sich das Grenzmuseum „Schiffersgrund“. Dem Arbeitskreis Grenzinformation e. V. ist es zu verdanken, dass das Grenzmuseum als erstes Museum dieser Art an der ehemaligen innerdeutschen Grenze der Öffentlichkeit übergeben werden konnte. Bis heute wurden schon über 900.000 Besucher im Museum begrüßt.

Stand-Nr. 15

### Arbeitsplatz der Zukunft

BTU Cottbus-Senftenberg

Kultur und Technik



Arbeitsplatz der Zukunft

b-tu Brandenburgische Technische Universität Cottbus - Senftenberg

Der stetig wachsende Teilnehmerkreis der unternehmensinternen Kommunikation mündet vielfach in einer stark standardisierten und breit gestreuten Mail- und/oder Newsletter-Kommunikation. Das genaue Gegenteil, der sich daraus versprochenen Informationsgenauigkeit und -zielgerichtetheit, hält Einzug in den Arbeitsalltag vieler Unternehmen. Information verliert ihre Identität und ihren Erlebnischarakter. Es bedarf eines Umdenkens in der Arbeitsplatzgestaltung und der Kommunikation. Ein Arbeitsumfeld in Analogie zu der Struktur neuronaler Netze und ein damit verbundenes Konfrontationsmanagement, als vorgezogener Schritt des gängigen Konfliktmanagements, zeigen einen Weg in diese Richtung.



Stand-Nr. 66

## Future Perspectives

Bauhaus-Universität Weimar  
Produktdesign



Bauhaus-  
Universität  
Weimar

„Future Perspectives“ ist ein Workshop, welcher im Bereich des spekulativen/fiktiven Designs und der „Future Archeology“ angesiedelt ist. Mithilfe speziell entwickelter, analoger Kommunikationswerkzeuge und Materialien bietet er die Möglichkeit, Gegenwärtiges aus einer Zukunftsperspektive wahrzunehmen, sich innerhalb einer Gruppe darüber auszutauschen und verschiedene Szenarien konkret zu veranschaulichen. So erzählen wir Geschichten über mögliche Zukünfte und alternative Realitäten. Dieser Prozess hilft, die Sichtweise zu ändern, das Gewohnte neu zu denken, zu reflektieren, was heute geschieht, und darüber nachzudenken, wie dies die Zukunft beeinflussen wird.

Stand-Nr. 37

SERIKAT

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## SERIKAT

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Communication Planning and Design / Product Planning  
and Design

„SERIKAT“ ist ein crossmediales Magazin, das Nutzern die Chance gibt, sich über nachhaltige und qualitative Produkte zu informieren und zu erwerben. Das Magazin setzt sich aus einer Plattform und Zeitschrift zusammen. Mit Hilfe der Plattform entwickeln Handwerker und Designer regionale Produkte, welche später im Shop verkauft werden. Eine App dient dabei zusätzlich als Kommunikations- und Planungshilfe zwischen allen Akteuren. Alle Produkte entsprechen unserer Philosophie. Sie ist essentielle Grundlage und verbindet unsere drei Hauptakteure - Handwerker, Designer und Kunde - in der Meinung zu Qualität und Transparenz. Wir wollen Tradition und Innovation verbinden und dem heimischen Handwerk neuen Schwung verleihen.

## Kategorie Economy

Stand-Nr. 8

ENDLAGER SUHL  
— ein Experiment —

## Endlager Suhl

Bauhaus-Universität Weimar

Bauhaus-Universität Weimar

Gestaltung / Visuelle Kommunikation

Wie kann man auf das unlösbare Problem der Endlagerung des Atommülls wirkungsvoll aufmerksam machen? Indem sich eine (fiktive) Bürgerinitiative nicht gegen, sondern für ein neues Atommüllendlager stark macht - und sich davon neues Kapital sowie Arbeitsplätze für die Region verspricht.

Stand-Nr. 17

## miResponse+

Hochschule Osnabrück  
Kommunikationsmanagement



Hochschule Osnabrück  
University of Applied Sciences

Die Globalisierung fordert Schnelligkeit, Einzigartigkeit, Flexibilität und Erreichbarkeit. So viele Vorteile sich dadurch für Unternehmer und Konsumenten ergeben, die Leidtragenden sind die Umwelt, das Klima und zahlreiche Menschen. Um sich zu Zeiten der Globalisierung von den Wettbewerbern abheben zu können, setzen viele Unternehmen auf eine vielfältige Corporate Responsibility - sie übernehmen Verantwortung. Mittels der App miResponse+ soll das Verantwortungsbewusstsein nicht nur von Unternehmen, sondern von jedem Menschen gefördert und sichtbar gemacht werden. Die App scannt Objekte und liefert Informationen, wie man sich verantwortungsbewusst verhalten könnte.

Stand-Nr. 46

## Swap Magazine

Hochschule der Medien Stuttgart  
Medienwirtschaft

Swap

HOCHSCHULE DER MEDIEN

17. Februar 2014, Oslo, Norwegen. Das ist der Beginn des Online-Magazins namens Swap Magazine. Bevor das Konzept und der Name überhaupt erst standen, kamen 24 Studenten von Norwegen, der Türkei, Deutschland und den Niederlanden zusammen. Im Zeitraum von zwei Wochen nahmen sie am Intensivprogramm „Youth on the Move“ teil, das von

# !SNOTSIV

## Kategorie Economy

der Europäischen Kommission finanziert wird. Das diesjährige Thema ist Medieninnovationen über Grenzen hinweg. Innerhalb kurzer Zeit wurden Webseite und die dort publizierten Artikel erstellt. Das Swap Magazine ist erstellt von und gemacht für ambitionierte Studenten, die sich für Innovationen aus aller Welt interessieren.

Stand-Nr. 49

### painless banking

DIPLOMA - Hochschule  
Gestaltung



Online Überweisungen sind durch die vielen benötigten Eingaben mühsam und fehlerträchtig. painless banking ist ein standardisiertes Fileformat zum Übermitteln aller benötigten Daten für eine Überweisung. Vom Versender automatisch erstellt und vom Empfänger mit einem Klick einlesbar wird das Überweisungsformular automatisch ausgefüllt. Sie müssen nur noch die TAN eingeben und fertig.

Stand-Nr. 61

### 2for1

Universität Potsdam  
Medienwissenschaften



2for1 ist eine location-basierende Gutschein-App, die dem Nutzer passende Gutscheinaktionen kooperierender Geschäfte in der näheren Umgebung vorschlägt. Das digitale Äquivalent zum Couponbogen.

Stand-Nr. 67

### Methoden zur ressourcenoptimierten Vorplanung beim Glasfaser-Breit- bandausbau

Fachhochschule Südwestfalen  
Bauingenieurwesen, Ingenieur- und Wirtschaftswissenschaften



Breitband ist für die Kommunikation wichtig und der Glasfaserausbau die zukunftsfähige Technologie. Die Hauptprobleme des Glasfaserausbaus sind enorme Kosten und damit verbundene wirtschaftliche

Risiken. Der Beitrag stellt den Teilnehmern den aktuellen Stand der Entwicklung eines für „laienhafte“ Planer handhabbaren Werkzeugs zur Glasfasernetzplanung vor. Das neuartige Werkzeug verbindet Wissen über Kabel- und Leitungsbau, Informationen aus freiem Kartenmaterial sowie lokale Zusatzdaten, beispielsweise die Beschaffenheit bestehender Infrastruktur mit entsprechenden Kostenfunktionen. Mittels verschiedener Optimierungsalgorithmen können gebiets-spezifische Topologiealternativen generiert werden.

Stand-Nr. 54

## Zebra

Technische Universität München  
Informatik



In unserer leistungsorientierten Gesellschaft dreht sich alles um Produktivitätssteigerung. Vor allem Kaffee wird verwendet, um die eigene Produktivität aufrecht zu erhalten. Wir haben „visuelles Koffein“ erfunden: Eine LED-Lampe, die Sie mit besonderem Licht produktiver macht. Dabei folgt sie Ihrem individuellen Biorhythmus. Die intelligente Software stellt sich automatisch auf Ihre Arbeitszeiten ein und berücksichtigt Wetter, Umgebungslicht sowie weitere Umweltfaktoren. Dadurch arbeiten Sie stets mit optimalen Licht. Mit unserer überzeugenden Idee haben wir bereits die 10K Challenge von Founder.org gewonnen und werden in deren Inkubator gefördert.

## Kategorie Education

Stand-Nr. 10

## mosaik - HTML und CSS interaktiv lernen

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Strategische Gestaltung

Auf der Website »mosaik« werden die Grundlagen von HTML und CSS interaktiv vermittelt und die Gestaltungsmöglichkeiten können durch Ausprobieren erforscht werden. Ziel von »mosaik« ist es, die Schnittstellenkompetenz im Bereich digitale Medien bei Gestaltungsstudierenden zu erweitern. So können sie im späteren Berufsleben ihre Gestaltungsvorstellungen fachlich sicher und selbstbewusst Program-



mieren gegenüber kommunizieren. Aber auch andere Interessierte haben hier die Möglichkeit, Grundlagen von HTML und CSS zu erlernen. Im Gegensatz zu anderen Lernwebsites in diesem Bereich setzt »mosaik« den Schwerpunkt auf die visuelle Darstellung von Codes, viele Beispiele, mit denen experimentiert werden kann, verbunden mit der Möglichkeit, Wissen und Erfahrungen auszutauschen.

Stand-Nr. 13

## ABC-App Kampagne gegen Analphabetismus

Institute of Design Hamburg  
Art Direction



In Deutschland leben 7,5 Millionen Analphabeten. Die meisten Betroffenen halten ihre Schwäche geheim. Sie fürchten sich, vor anderen ihr Problem zuzugeben und wissen nicht, wo es Hilfe gibt. Da Betroffene sich immer neue Mittel und Wege suchen, sich unerkant durch den Alltag zu mogeln, bieten wir ihnen einfach genau so ein Mittel: eine kostenlose App, die fotografierten Text vorliest. EIGENTLICHER ZWECK DER APP: Vor jeder 4. Nutzung sprechen ehemalige Analphabeten, die nun Lesen und Schreiben gelernt haben, zum Nutzer, navigieren ihn bei aktiviertem Ortungsdienst zum Lernkurs in der Nähe oder ermuntern ihn zum Anruf beim Infotelefon. Die ABC-APP-Kampagne erschafft erstmals Printmotive, die vollkommen ohne Text auskommen.

Stand-Nr. 50

## dig.it - Update für die Grundschule. Ein Leitfaden für Lehrkräfte.

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung

dig.it dient als Leitfaden zum Thema Medienkompetenz und soll vor allem Lehrkräften der Grundschule mit aktuellen Fakten zur Nutzung von digitalen beziehungsweise neuen Medien zur Seite stehen. Das Projekt schließt Wissenslücken bei jung und alt und nimmt LehrerInnen mögliche Berührungsängste. Praktische Anwendungsbeispiele sind in einem zusätzlichen Heft aufgeführt und können direkt als Kopiervorlage für den Unterricht genutzt und/oder ergänzt werden. Das Piktogrammsystem ermöglicht die Verlinkung der Inhalte innerhalb des Kompendiums, dient gleichzeitig als Quellennachweis und soll an Hyperlinks des World Wide Web erinnern.





## Kategorie Education

Stand-Nr. 60

### Grenzmuseum - Gruppe DIPLOMA Virtuell

DIPLOMA Hochschule  
Medienwirtschaft und Medienmanagement



Geschichte in Spiel und Eigenentscheidung lernen: Konzept mit crossmedialen und Gamifizierungselementen für das Grenzmuseum „Schiffersgrund“. Das Grenzmuseum wurde am 3. Oktober 1991 eröffnet und ist somit das erste Museum an der ehemaligen innerdeutschen Grenze zwischen dem Bundesland Hessen und dem Freistaat Thüringen. An historischer Stelle gelegen, zwischen den Orten Sickenberg (Ost) und Bad Sooden-Allendorf (West), befindet sich das Grenzmuseum „Schiffersgrund“. Dem Arbeitskreis Grenzinformation e. V. ist es zu verdanken, dass das Grenzmuseum als erstes Museum dieser Art an der ehemaligen innerdeutschen Grenze der Öffentlichkeit übergeben werden konnte. Bis heute wurden schon über 900.000 Besucher im Museum begrüßt.

Stand-Nr. 62



### TechBox

Hochschule der Bildenden Künste Saar  
Medieninformatik

TechBoxen sind Bausätze, welche über einen spielerischen, kreativen Ansatz Grundlagen der Elektronik, Sensortechnik und Informatik vermitteln sollen. Sie bestehen aus mit elektrischen Schaltungen erweiterten Papierbausätzen, welche zunächst von Schülern einzeln oder in kleinen Gruppen angefertigt werden, um anschließend in einem Klassenprojekt ihr volles Potenzial zu entfalten. Neben dem Ziel, grundlegendes Verständnis für Naturwissenschaft und Technik zu schaffen, sind die TechBoxen immer fächerübergreifend einsetzbar. Sie schlagen eine Brücke vom Physik- zum Kunstunterricht und erlauben es Kindern, spielerisch das Kooperieren, Experimentieren und Reflektieren zu erlernen.

Stand-Nr. 63

## storytella

Hochschule Anhalt  
Design



Storytella ist ein informatives, grafisches System. Es beinhaltet verschiedene Icon-Familien und Templates, um ein literarisches Werk visuell darzustellen. Dadurch wird eine Interpretation oder ein Vergleich mit einem anderen Werk leichter. Der Zugang und Austausch von bearbeiteter Literatur findet über eine Webseite statt.

Stand-Nr. 65

## Prentis - Der mobile Nachhilfemarktplatz

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg  
Medienpädagogik



Mit Prentis können Schülerinnen und Schüler nach Nachhilfelehrern in ihrer Umgebung suchen und direkt mit ihnen kommunizieren. Nachhilfelehrer können ihre Angebote in weniger als 60 Sekunden erstellen. Prentis ist kostenlos.

Stand-Nr. 27

## Müllmonster

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe  
Produktdesign



Müllmonster ist ein Lehrspiel, das sich mit dem Thema Mülltrennung auseinandersetzt. Es ist für Kinder ab 8 Jahren konzipiert. Die Kinder lernen Müll richtig zu sortieren, indem sie den im Spiel auftauchenden Müll in die entsprechenden Tonnen verschieben. Je nachdem, ob der Zug korrekt war, reagieren die in den Tonnen wohnhaften Monster fröhlich oder traurig. Über das Hauptspiel hinaus bietet die App einen Index, in dem die richtige Tonne zum entsprechenden Müll nachgeschlagen werden kann, sowie einige Minispiele, die im Laufe des Spiels freigespielt werden können. Das Spiel ist sowohl für das Internet als auch als App für tragbare Geräte verfügbar.

Stand-Nr. 18

## OnSite - Bei politischen Themen Einfluss nehmen. In Echtzeit und direkt vor der Haustür.

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung



Die Zahl der jugendlichen Nicht-Wähler nimmt zu. Parteiprogramme bieten bisher wenig Verknüpfung mit der Realität und sollten ortsbezogen und damit bürgernäher kommuniziert werden. Mit OnSite möchten wir den Informationsfluss umkehren. Das bedeutet, den User aktiv zu informieren bzw. das Interesse an ortsnahe politischen Geschehen zu wecken. OnSite bietet einen modernen Zugang zu regionalpolitischen Themen und leitet dadurch zum bundespolitischen Gesamtkontext über. Es eröffnet nicht nur die Möglichkeit, sich direkt und parteispezifisch zu informieren, sondern auch seine Meinung direkt zu äußern und mit Freunden darüber zu diskutieren. [Anwendung zur politischen Bildung für Smartphones]

Stand-Nr. 11

## STIMMALER - Paint With Your Voice

Fachhochschule Mainz  
Mediendesign / Zeitbasierte Medien



Haben Sie schon einmal ein Bild gesungen? Konzentration, Koordination und ein klein wenig Mut sind gefragt, wenn Besucher der Installation mit Lautstärke und Tonhöhe ihrer Stimme einen virtuellen Pinsel beeinflussen und diesen über die Leinwand steuern. Schnappen Sie sich das augmentierte Megafon - Ihr fertiges Werk können Sie vor Ort ausdrucken und direkt mit nach Hause nehmen. Die interaktive Installation STIMMALER wurde für den Mainzer Wissenschaftsmarkt entwickelt. Sie soll einem breiten Publikum spielerisch Interesse am Fachbereich Mediendesign wecken und das Zusammenspiel von Interaktion, Programmierung und Gestaltung vermitteln.

## Kategorie Education

Stand-Nr. 48

### Healthy Wallet

Miami Ad School  
Art Direction



MIAMI AD SCHOOL EUROPE

Im heutigen digitalen Zeitalter tendieren Kinder dazu ungesunde und verantwortungsarme Entscheidungen zu treffen. Genau hierbei soll die Bank Barclays mit der App „Healthy Wallet“ und der Technologie „mobiles Bezahlen“ helfen. Die App funktioniert als digitale Geldbörse für Kinder. Anstatt barem Taschengeld transferieren Eltern das Geld auf das Smartphone des Kindes. Für gesunde Käufe vergibt die App Pluspunkte in Form von Vouchern für Freizeitaktivitäten. Für ungesunde Käufe gibt es Punktabzug, z. B. bei McDonalds. Eltern können so auch ihren Kindern besser zur Seite stehen und Kinder lernen selbst, gesunde Entscheidungen zu treffen und verantwortungsbewusster zu leben.

Stand-Nr. 34

### Vorwärts durch den Rückspiegel. Versuch einer Reflexion und Analyse gestalterischen Vorgehens

Hochschule Anhalt  
Design



Hochschule  
Anhalt  
Fachbereich  
Design Dessau,  
Department  
of Design

Die Arbeit ist ein Versuch, am Beispiel meiner eigenen Praxis, das Vorgehen eines Gestalters in seinem Arbeitsprozess zu erforschen, mit dem Ziel das Handeln zu analysieren, zu reflektieren und damit zu verbessern. Das Ergebnis, ein 400-seitiges Forschungstagebuch, beinhaltet unzensuriert das Denken und Handeln eines Gestalters über den Zeitraum von vier Monaten und bildet die Grundlage für Kommentare und Reflexionen. Die Arbeit macht einen Prozess sichtbar, nachvollziehbar und begreifbar, welcher sonst unbeachtet im Verborgenen stattfindet und schafft somit die Grundlage für eine Auseinandersetzung zur Praxis von Gestaltern und zu Design.



## Kategorie Entertainment

Stand-Nr. 5

### abschied von f

Hochschule Darmstadt  
Media



„Es fing damit an, dass du immer wissen wolltest, wo ich bin...“ Alles teilen oder doch lieber allein bleiben? Wie löst man sich aus der symbiotischen Beziehung mit sozialen Netzwerken zwischen brauchen und gebraucht werden, zwischen Sucht und Zwang? Wo bleiben die eigenen Bedürfnisse? Endgültig offline gehen, oder doch Freunde bleiben? Ein Film über die fundamentale Frage unserer Zeit. Gefällt mir!?

Stand-Nr. 11

### STIMMALER - Paint With Your Voice

Fachhochschule Mainz  
Mediendesign / Zeitbasierte Medien

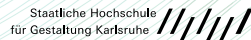


Haben Sie schon einmal ein Bild gesungen? Konzentration, Koordination und ein klein wenig Mut sind gefragt, wenn Besucher der Installation mit Lautstärke und Tonhöhe ihrer Stimme einen virtuellen Pinsel beeinflussen und diesen über die Leinwand steuern. Schnappen Sie sich das augmentierte Megafon - Ihr fertiges Werk können Sie vor Ort ausdrucken und direkt mit nach Hause nehmen. Die interaktive Installation STIMMALER wurde für den Mainzer Wissenschaftsmarkt entwickelt. Sie soll einem breiten Publikum spielerisch Interesse am Fachbereich Mediendesign wecken und das Zusammenspiel von Interaktion, Programmierung und Gestaltung vermitteln.

Stand-Nr. 27

### Müllmonster

Hochschule für Gestaltung Karlsruhe  
Produktdesign



Müllmonster ist ein Lehrspiel, das sich mit dem Thema Mülltrennung auseinandersetzt. Es ist für Kinder ab 8 Jahren

konzipiert. Die Kinder lernen Müll richtig zu sortieren, indem sie den im Spiel auftauchenden Müll in die entsprechenden Tonnen verschieben. Je nachdem, ob der Zug korrekt war, reagieren die in den Tonnen wohnhaften Monster fröhlich oder traurig. Über das Hauptspiel hinaus bietet die App einen Index, in dem die richtige Tonne zum entsprechenden Müll nachgeschlagen werden kann, sowie einige Minispiele, die im Laufe des Spiels freigespielt werden können. Das Spiel ist sowohl für das Internet als auch als App für tragbare Geräte verfügbar.

Stand-Nr. 28



### FUUDU kitchen - 3D Foodprinting Gastrokonzept

DIPLOMA Hochschule  
Grafik-Design

FUUDU kitchen ist ein innovatives Gastrokonzept. Den USP bildet ein 3D-Pasta-Foodprinter. Der kreativ tätige Gast darf beim Bestellvorgang am Tisch, mittels eines Tablets und der entsprechenden und leicht zu bedienenden App, sein eigenes Pasta-3D-Modell kreieren. Die Daten werden an den 3D-Foodprinter zum Sofortdruck gesendet. Der Printer ist mit teiggefüllten Kartuschen ausgestattet. Die Druckphase ist live mitzuverfolgen. Nach dem 3D-Druck wird das servier- und verzehrfertige Gericht an der Küchenstation mit frischen Beilagen verfeinert. Hier entsteht auf kreative und kulinarische Art und Weise eine neue Kommunikationsform zwischen Mensch und Maschine.

Stand-Nr. 52



### Trennungstraining

Filmakademie Baden-Württemberg  
Serienproducing

„Wer wird denn aus Liebe weinen?“ fragt Mila ihre Klienten, wenn sie sie nach einer Trennung wieder aufpäppelt. Während ihre Kunden dank ihrer Coaching-Angebote wie zum Beispiel „Zeit für mich 2“ oder „One-Night-Stand Therapie“ ihr Leben langsam wieder in den Griff bekommen, herrscht in Milas Liebesleben absolutes Chaos. Wir wollen im Erzählstil etwas jüngerer, authentischeres und trotzdem optimistisches ausprobieren. Dafür legen wir viel Wert auf die Kommunikation im Internet. Mehr Informationen findet ihr unter: [www.trennungstraining.de](http://www.trennungstraining.de)

# VISIONS!

## Kategorie Health

Stand-Nr. 2



### AllGlassy

Hochschule für Telekommunikation Leipzig  
Wirtschaftsinformatik

Meine Idee ist eine Brille für Blinde, die mithilfe einer Kamera die Umgebung aufnimmt und über Elektroden an den Bügeln die Informationen an das Hirn weiterleitet. Man erspart sich unterschiedliche Brillenstärken, eine riskante Operation ist nicht notwendig und die Brille soll unterschiedliche Funktionen haben, um das Arbeiten am Computer zu erleichtern.

Stand-Nr. 4



### Richard RIESE

DHBW Ravensburg  
Mediendesign

Es ist nicht immer einfach, nach einer Krankheit oder einer Verletzung wieder gesund zu werden. Gerade wenn die Heilung langwierig ist und die tatkräftige Mithilfe des Patienten erfordert, fehlt vielen Menschen die Motivation. Was wäre jedoch, wenn man spielend wieder gesund werden könnte? Das handtherapeutische Videospiel Richard RIESE zeigt wie es geht: Mithilfe des Leap Motion Controllers werden Patienten spielend rehabilitiert. Es wendet sich speziell an diejenigen Patienten, deren Handfunktion eingeschränkt ist und wieder trainiert werden muss.

Stand-Nr. 64

## MediGlove



### MediGlove

Hochschule Anhalt  
Design

MediGlove ist ein Wearable aus dem medizinischen Bereich, es ersetzt herkömmliche Standard-Untersuchungs-Instrumente (z.B. Stethoskope und Thermometer) in einem Gerät. Dies ist ein Konzept, welches die Arzt-Patienten-Beziehung wie auch den Vorgang der Diagnostik neu denkt. Das Anliegen des Projektes ist eine persönlichere Interaktion zwischen Arzt und Patient wie auch eine neuartige Kommunikation der gemessenen Daten.

Stand-Nr. 48

## Healthy Wallet

Miami Ad School  
Art Direction



MIAMI AD SCHOOL EUROPE

Im heutigen digitalen Zeitalter tendieren Kinder dazu ungesunde und verantwortungsarme Entscheidungen zu treffen. Genau hierbei soll die Bank Barclays mit der App „Healthy Wallet“ und der Technologie „mobiles Bezahlen“ helfen. Die App funktioniert als digitale Geldbörse für Kinder. Anstatt barem Taschengeld transferieren Eltern das Geld auf das Smartphone des Kindes. Für gesunde Käufe vergibt die App Pluspunkte in Form von Vouchers für Freizeittaktivitäten. Für ungesunde Käufe gibt es Punktabzug, z. B. bei McDonalds. Eltern können so auch ihren Kindern besser zur Seite stehen und Kinder lernen selbst, gesunde Entscheidungen zu treffen und verantwortungsbewusster zu leben.

Stand-Nr. 41

balloo

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Baloo - Signalballon und Unfallstellensicherung

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

Durch den enormen Menschaufauf auf Großveranstaltungen und der damit verbundenen eingeschränkten Sicht haben ankommende Notärzte Probleme, Unfallstellen auf Anhieb zu finden. Speziell bei Geschädigten, welche lebensrettende Maßnahmen benötigen, sind Verspätungen nicht akzeptabel. Hierbei hilft Balloo - Das Hilfsmittel sichert nicht nur, sondern kommuniziert zudem den Standort der Unfallstelle. Sobald Balloo ausgelöst wird, füllt sich ein Signalballon und steigt auf 3,5 m Höhe an, um von den ankommenden Helfern gesehen zu werden. Hochfrequenz LEDs sorgen für zusätzliche Aufmerksamkeit und ein projizierter Lasering verstärkt die Wachsamkeit der anderen Besucher.

Stand-Nr. 47

medico

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Medico: Bestellung im OP-Trakt

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

Konzeption eines Bestellsystems für den OP-Trakt, in dem der Benutzer mit seinen Arbeitsabläufen und Anfor-

derungen im Mittelpunkt steht. Die konzipierte Idee soll die Effektivität steigern und dabei die Steuerbarkeit und Sicherheit erhöhen. Der Einsatz von RFID-Technik bringt viele Vorteile mit sich, dadurch wird der Prozess digitalisiert und das Personal spart Zeit beim Bestellen der Artikel. Das System ist leicht erlernbar und selbst erklärend. Unsere Bachelorarbeit widmet sich dem OP-Personal und deren vorrangigen Ärzten, die die Artikel bestellen und annehmen müssen. Ein weiterer Nutzer ist das Lagerpersonal, das die Artikel einlagert.

Stand-Nr. 20



## Live Health

Frankfurt University of Applied Sciences  
Architektur, Bauingenieurwesen und Geomatik

Das <<Live Health>> soll dazu dienen, den Gesundheitszustand gefährdeter Patienten (z. B. Herzprobleme) dauerhaft über ein Monitoring zu überwachen, ohne diese in ihrem Alltag einzuschränken. Das Monitoring erfolgt über ein portables Gerät, welches in Echtzeit die Parameter (EKG, Geschwindigkeit usw.) mit einem Algorithmus abgleicht und gefährliche Schwankungen automatisch registriert. Im Notfall kann das Gerät dabei helfen, die Zeit bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes zu verkürzen und mit Hilfe einer APP Ersthelfer in der Nähe zu koordinieren. Für den sicheren Einsatz des Geräts sind ein ausgereifter Algorithmus und eine strenge Beachtung des Datenschutzes notwendig.

Stand-Nr. 35



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## DriveBy

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

DriveBy ist eine App, die sich vor allem an ältere Menschen der Zukunft richtet. Wir werden immer älter und die Diskussion immer lauter, älteren Menschen bei Einschränkungen den Führerschein zu entziehen. Meist ist aber das Auto die einzige Möglichkeit, außer Haus zu kommen, und so vereinsamen viele bei Verlust des Fahrzeuges. Die App ist dafür entwickelt sich zusammen zu tun, ein Forum, ein Treffpunkt, eine Hilfe und eine Gemeinschaft zu bilden, um gemeinsam in Kontakt und mobil zu bleiben. So verbindet sie das Wichtigste für ältere Menschen, das leider oft zu kurz kommt: Die Mobilität und der Kontakt zu anderen (gleichgesinnten) Menschen.



# !SNOTSIV

## Kategorie Health

Stand-Nr. 40

mockingbird  
Erstickungs- und Kindstotprävention mit Pfiff

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

### Mockingbird - Erstickungs- und Kindstotprävention mit Pfiff

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

Mockingbird ist ein wearable devise, das der Erstickungs- und Kindstotprävention dient. Durch markante Bewegungen im Bauchraum kann man das Erbrechen von Säuglingen voraussagen. Diese Bewegungen nutzt Mockingbird, um den Säuglingen im Notfall einen „Hilferuf“ zu ermöglichen. Der mit Stoff beschichtete Kunststoffclip wird um den Windelbund gestülpt. Eine Sensorik erfasst neben den Bauchbewegungen zudem Daten zur Atmung, Herzfrequenz, Lageposition und Temperatur. Im Notfall ertönt ein warnendes Signal am Gerät und alarmiert außerdem die Eltern durch eine App. Durch die App-Erfassung können Rückschlüsse und Vorhersagen getroffen werden, die dem Arzt von Nutzen sind.

## Kategorie Home

Stand-Nr. 32

one

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

### One - Daten speichern und wiederfinden

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

One ist eine einfache Speicherlösung für zu Hause. Alle Daten, die sich auf den Geräten im Netzwerk befinden, werden automatisch synchronisiert. One besteht aus drei Teilen: einer Basisstation, einer Festplatte und einer Festplattenspiegelung. Die Module können erweitert und an unterschiedlichen Orten aufgestellt werden. An der Basis können Daten durch einen USB-Anschluss übertragen werden. Um sich in der Datenmenge besser zurechtzufinden, wird über die Software mit Volltextsuche und Schlagwortfilterung navigiert. Eine interaktive Karte und Zeitleiste unterstützen den Nutzer seine Dateien intuitiv und schnell wiederzufinden. Zugriff von unterwegs, ist durch eine mobile App möglich.

Stand-Nr. 29



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Lift

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

In unserem Projekt haben wir uns mit der Kommunikation zwischen Mensch und Pflanze beschäftigt. Lift ist ein intelligenter „Pflanzenaufzug“. Via Sensoren erkennt das System, wann die Topfpflanze gegossen werden muss. Die an einer Aufhängung befestigte Pflanze wird bei Wassermangel mit einer Seilwinde hinuntergefahren. Wird genügend gegossen, wird der Topf wieder nach oben gezogen. Unser Ziel ist es nicht, die Pflanzenbewässerung zu automatisieren. Wir wollen Pflanzen einen Kanal geben, um mehr zu sein als nur ein Stück Dekoration.

Stand-Nr. 55

## Smart Recipe Printer

Technische Universität München  
Industrial Design



SMART RECIPE PRINTER

Technische Universität München  
Lehrstuhl für Industrial Design



Im Alltag verliert das Kochen und Essen an Bedeutung. Es soll schnell gehen und wir tendieren dazu, oft das Gleiche zu essen und uns einseitig zu ernähren. Auf der Suche nach Inspiration bietet das Internet mit unendlichen Möglichkeiten eine schlechte Entscheidungsgrundlage. Denn es fehlt ein persönlicher Bezug zu den Rezepten. Der Smart Recipe Printer verbindet die digitalen Möglichkeiten mit diesem persönlichen Bezug. Durch eine spielerische Interaktion des „Hinzufügens von Zutaten“ greift der SRP auf eine eigene Rezeptbibliothek oder die von Familie und Freunden zu und trifft nach den gesetzten Parametern eine Auswahl. Für mehr Inspiration, Spaß und persönliche Verbindung beim Kochen.

Stand-Nr. 42

## Homeless App

Fachhochschule Dortmund  
Architektur



Fachhochschule  
Dortmund  
University of Applied Sciences and Arts

Nach einem ähnlichem Prinzip wie die Wheelmap (eine App für Rollstuhlfahrer, die barrierefreie Orte zeigt), sollen Obdachlose die Möglichkeit haben, mit dieser App ganz leicht auf einer Karte zu sehen, wo sie bestimmte Hilfe erhalten können z. B. Ausgabestellen der Tafel für Nahrung,

Obdachlosenhilfen, Notschlafstelle etc.. Die App soll auch im Internet erreichbar sein, um auch Menschen ohne Handy zu erreichen. Die erste Adresse ist heute das Internet - auch für Obdachlose. Viele wissen nicht an wen sie sich mit ihren Problemen wenden können. Mit der App wäre der erste Schritt ein leichter und ist man erst einmal losgegangen, fällt einem das Weitergehen zurück in die Gesellschaft leichter.

## Kategorie Lifestyle

Stand-Nr. 16

## Das Lakritzkleid

European School of Design  
Kommunikationsdesign



european school of design  
KREATIVE UND VISUELLE KOMMUNIKATIONEN

Um die Kreativität der Kinder und auch der Erwachsene zu fördern, zweckentfremdet man die Gegenstände. Ein Beispiel ist das Lakritzkleid. Die Haribo-Lakritzschnecken sind eigentlich zum Essen da, jedoch isst keiner die Lakritzschnecke als Schnecke, sondern mit der Schnecke wird gespielt. Sie wird aufgerollt, mit den Strängen gespielt und dann erst gegessen. Das Lakritzkleid ist die „ausgetobte“ Kreativität eines Studenten, der mit dem Lakritz ein ganzes Kleid gefertigt hat.

Stand-Nr. 23

scentr



## scentR - Gerüche digitalisieren

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Mediendesign

Wie schön, wir können endlich auch Gerüche und Düfte downloaden und adaptieren! Ich lade mir den Duft von Rosen auf meine Kleidung und schon brauche ich nicht mehr duschen. Scentr macht es möglich... scentr can scan smells and scents, share them and also detach them to the environment. Eine studentische Arbeit im Rahmen eines Projekts für den „Macromedia Future Award“ der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation.

# VISIONS!

## Kategorie Lifestyle

Stand-Nr. 24



### PAP! - Feiern gehen im Jahr 2039

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Medienmanagement,  
Sports and Event Management

Feiern ohne Alkohol. Ein Kurzfilm, der anhand der fiktiven App \\\"PAP!\\\" thematisiert, welche Tools im Jahr 2039 das Feiern verändern könnten. Eine studentische Arbeit im Rahmen eines Projekts für den \"Macromedia Future Award\" der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation am Standort Köln.

Stand-Nr. 29



### Lift

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

In unserem Projekt haben wir uns mit der Kommunikation zwischen Mensch und Pflanze beschäftigt. Lift ist ein intelligenter „Pflanzenaufzug“. Via Sensoren erkennt das System, wann die Topfpflanze gegossen werden muss. Die an einer Aufhängung befestigte Pflanze wird bei Wassermangel mit einer Seilwinde hinuntergefahren. Wird genügend gegossen, wird der Topf wieder nach oben gezogen. Unser Ziel ist es nicht, die Pflanzenbewässerung zu automatisieren. Wir wollen Pflanzen einen Kanal geben, um mehr zu sein als nur ein Stück Dekoration.

Stand-Nr. 31



### Mood Communication

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Kommunikationswissenschaft



Gefühle haben bewusst oder unbewusst Einfluss auf unser Handeln. Dies macht sich die „Mood Communication“ zunutze. Ob wir einen Online-Shop besuchen oder unser Haus betreten. Mittels einer Messung unserer derzeitigen Stimmungslage passt sich unsere Umgebung dieser an. Ob es die Auswahl an Produkten im Online-Shop ist oder die Lichtgebung und Temperatur in unserem Haus. Der persönliche Gemütszustand bestimmt, was wir zu sehen bekommen.



Stand-Nr. 55

## Smart Recipe Printer

Technische Universität München  
Industrial Design



Im Alltag verliert das Kochen und Essen an Bedeutung. Es soll schnell gehen und wir tendieren dazu, oft das Gleiche zu essen und uns einseitig zu ernähren. Auf der Suche nach Inspiration bietet das Internet mit unendlichen Möglichkeiten eine schlechte Entscheidungsgrundlage. Denn es fehlt ein persönlicher Bezug zu den Rezepten. Der Smart Recipe Printer verbindet die digitalen Möglichkeiten mit diesem persönlichen Bezug. Durch eine spielerische Interaktion des „Hinzufügens von Zutaten“ greift der SRP auf eine eigene Rezeptbibliothek oder die von Familie und Freunden zu und trifft nach den gesetzten Parametern eine Auswahl. Für mehr Inspiration, Spaß und persönliche Verbindung beim Kochen.

Stand-Nr. 28

## FUUDU kitchen - 3D Foodprinting Gastrokonzept

DIPLOMA Hochschule  
Grafik-Design



FUUDU kitchen ist ein innovatives Gastrokonzept. Den USP bildet ein 3D-Pasta-Foodprinter. Der kreativ tätige Gast darf beim Bestellvorgang am Tisch, mittels eines Tablets und der entsprechenden und leicht zu bedienenden App, sein eigenes Pasta-3D-Modell kreieren. Die Daten werden an den 3D-Foodprinter zum Sofortdruck gesendet. Der Printer ist mit teiggefüllten Kartuschen ausgestattet. Die Druckphase ist live mitzuverfolgen. Nach dem 3D-Druck wird das servier- und verzehrfertige Gericht an der Küchenstation mit frischen Beilagen verfeinert. Hier entsteht auf kreative und kulinarische Art und Weise eine neue Kommunikationsform zwischen Mensch und Maschine.

Stand-Nr. 36

## MNEMO - Momentaufnahme durch Emotion

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Communication Planning and Design



Wir versuchen die wichtigsten Momente, von denen wir denken, dass sie einzigartig oder wichtig sind festzuhalten

z. B. Hochzeiten, Urlaube oder Geburtstage. Aber die wichtigsten Erinnerungen sind die, die wir nicht als solche wahrnehmen. Das Gehirn hat einen Filter, um wichtige von banalen Erinnerungen zu trennen. Wir haben diesen Filter auf ein Erinnerungssystem übertragen. MNEMO – Momentaufnahme durch Emotion. Es entsteht aus einer Hard- und einer Softwarekomponente. Ein Armband erkennt die physiologischen Muster einer Emotionsveränderung und die ansteckbare Kamera hält diesen emotionalen Moment in einem drei-sekündigen Video fest. Die Software bereitet die Erinnerungen für den Nutzer auf und funktioniert nach ähnlichen Erinnerungsstrukturen wie die unseres Gehirns.

Stand-Nr. 39

## AlterHase

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung



„AlterHase“ ist ein Label, das gebrauchten Kleidungsstücken und Gegenständen des täglichen Lebens einen Namen gibt. Mit einem angebrachten Label oder einem Aufdruck bekommt ein Kleidungsstück eine neue Bedeutung. Der stolze Eigentümer kann seine Beziehung zur Umwelt und den respektvollen Umgang mit Ressourcen durch einen „AltenHasen“ kommunizieren und in die Welt hinaus tragen. Man zeigt, dass man einen kleinen Teil der Verantwortung mit trägt, unsere Erde richtig zu nutzen und einen nachhaltigen Lebensstil lebt. „AlterHase“ wertet ausgewählte Ware der Second-Hand-Läden auf, unterstützt diese bei der Publikation durch eine Ladennetzwerk-Webseite. Es soll ein Gemeinschaftsgefühl entstehen.

Stand-Nr. 57

## Kraftglanz

Hochschule RheinMain  
Design, Informatik, Medien



KRAFTGLANZ ist die Entwicklung einer Männerdruckmarke. KRAFTGLANZ steht für „die Wiedergeburt des Kerls“. Die Marke ist gemacht für „Urban Lumberjacks“. Für Kerle, die in den falschen Momenten das Richtige tun, die anpacken können und Authentizität und Naturhaftigkeit ausstrahlen; sie ist gemacht für coole, abgebrühte, schnörkellose, stilvolle und rebellische Kerle; für Kerle, die Statements setzen, die sich gerne mal etwas gönnen und auch mal was riskieren; für Aufmerksamkeitsgenießer, Wagemütige, Wertschätzer und Spurenhinterlasser.

# VISIONS!

## Kategorie Media

Stand-Nr. 33

**NACHDRUCK**



### Zeitungsrevolution - Neue crossmediale Zeitung für junge Menschen

Fachhochschule Aachen

Elektrotechnik- und Informationstechnologie

Nachdruck - Die neue Zeitung für junge Menschen startet digital. Sie ist das neue journalistische, wirtschaftliche und gestalterische Zeitungskonzept für Jugendliche und junge Erwachsene. Nachdruck startet online und gibt es einmal wöchentlich als gedruckte Lokalzeitung. Mit frischem Design und hervorragender Usability, soll sie junge Menschen wieder vermehrt an die Zeitung heranzuführen. Artikel können in neuen Rubriken entdeckt werden, online verwaltet und gespeichert werden. Leser können selbst aktiv werden und mit eigenen Beiträgen am Journalismus teilnehmen. Sie können Ideen, Medien oder ganze Texte einreichen. Einen Printprototypen und einen iPad-Prototypen von Nachdruck gibt es bereits, ebenso wie den ersten Entwurf eines Business Models.

Stand-Nr. 9

**CINE  
STREAM**

[ ARTHOUSE KINO ON DEMAND ]



### cinestream

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Filmproduktion

Das cinestream-Modell ermöglicht es traditionellen Kinos, am Umsatz einer modernen digitalen Rezeptionsform zu partizipieren, indem sie neue, exklusive Internet-Rechte zum Start des Films erwerben: Sie zeigen ihn zeitgleich ab Kinostart zusätzlich über ihre Homepages als exklusiven Stream in Topqualität zu fairen Preisen. Um in den Schutz der exklusiven Auswertungszeit zu kommen, halten die Kinos den Film drei Monate zu selbst gewählten Spielzeiten im regulären Programm. Durch die einzigartige parallele Herausbringung entsteht eine gegenseitige Befruchtung von Kino und VOD, und so wird das Kino ins digitale Zeitalter katapultiert.

Stand-Nr. 53

## smartapply

Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg  
Human Resources



Smartapply macht das Bewerben bequemer. Mit nur wenigen Klicks können Jobsuchende ihre Bewerbung abschicken. Smartapply bietet soziales Netzwerk, Jobbörse und Bewerberportal aus einer Hand. Lästiges Ausfüllen, lange Upload-Zeiten und vergessene Passwörter gehören der Vergangenheit an. Für Unternehmen bietet smartapply neben den Möglichkeiten, sich den Bewerbern zu präsentieren und Stellen zu veröffentlichen, einen Talentpool, ein Online-Assessment-center sowie viele weitere nützliche Dienstleistungen.

Stand-Nr. 12

## Infinite Travel

Hochschule für angewandte Wissenschaften Hof  
Mediendesign



Basierend auf dem Ballett Score „No time to fly“ von Deborah Hay haben wir einen 3D-Film erstellt. In unserer Interpretation gehen wir besonders auf die Stimmung des Stückes ein, was auch im Film wiedergespiegelt ist. Die von Motion Bank aufgezeichneten Trackingdaten werden in unserer Interpretation durch verschiedene animierte Objekte dargestellt. Mittels einer Virtual-Reality-Brille (Oculus-Rift) steht man als Betrachter mitten im Geschehen und kann selbst bestimmen, welchen Teil des Stückes man sich ansieht. Durch das stereoskopische 360°-Bild, welches wir mittels dem 3D-Programm CINEMA4D und VRAY exportiert haben, kann durch den Parallaxen-Effekt eine 3D-Wirkung erzielt werden.

Stand-Nr. 18

## OnSite – Bei politischen Themen Einfluss nehmen. In Echtzeit und direkt vor der Haustür.

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung



Die Zahl der jugendlichen Nicht-Wähler nimmt zu. Parteiprogramme bieten bisher wenig Verknüpfung mit der

Realität und sollten ortsbezogen und damit bürgernäher kommuniziert werden. Mit OnSite möchten wir den Informationsfluss umkehren. Das bedeutet, den User aktiv zu informieren bzw. das Interesse an ortsnahe politischen Geschehen zu wecken. OnSite bietet einen modernen Zugang zu regionalpolitischen Themen und leitet dadurch zum bundespolitischen Gesamtkontext über. Es eröffnet nicht nur die Möglichkeit, sich direkt und parteispezifisch zu informieren, sondern auch seine Meinung direkt zu äußern und mit Freunden darüber zu diskutieren. [Anwendung zur politischen Bildung für Smartphones]

Stand-Nr. 52

## Trennungstraining

Filmakademie Baden-Württemberg  
Serienproducing



„Wer wird denn aus Liebe weinen?“ fragt Mila ihre Klienten, wenn sie sie nach einer Trennung wieder aufpäppelt. Während ihre Kunden dank ihrer Coaching-Angebote wie zum Beispiel „Zeit für mich 2“ oder „One-Night-Stand Therapie“ ihr Leben langsam wieder in den Griff bekommen, herrscht in Milas Liebesleben absolutes Chaos. Wir wollen im Erzählstil etwas jüngeres, authentischeres und trotzdem optimistisches ausprobieren. Dafür legen wir viel Wert auf die Kommunikation im Internet. Mehr Informationen findet ihr unter: [www.trennungstraining.de](http://www.trennungstraining.de)

Stand-Nr. 3

## ZwischenRaum

Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig  
Medienkunst



Der lebendige Körper ist kein Ding, ist keine Gabel im Besteckkasten. Das heißt, dass die Existenz des Körpers vom Raum dargestellt wird und auch ein Subjekt des konstituierenden Raums ist. Beide stehen im wechselseitigen Gegensatz. Wenn der Körper sich selbst angreift, existiert infolgedessen der Körper wie ein Objekt.



## Kategorie Media

Stand-Nr. 45



### Entwicklung von Kiosk-Systemen für ein Technikmuseum in Verbindung mit einer virtuellen Ausstellung im Web

Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden  
Elektro- und Informationstechnik

Für das Kultur-Schloss Theuern wurde für die kommende Ausstellung eine komplett neue Webseite konzipiert und umgesetzt. Die Seite ist in HTML und CSS realisiert, wird jedoch in der Bachelor-Arbeit von Daniel Kaiser in das Content-Management-System WordPress übertragen, da einige Inhalte in Zukunft editierbar sein sollen. Als interaktives Element ist vorgesehen, die Exponate im Showroom mit QR- und NFC-Tags zu beschriften. Werden diese eingescannt, gelangen die Besucher auf die entsprechende Seite. In der Ausstellung befinden sich Medienstationen, die Video- und Audio-Files zu den jeweiligen Ausstellungskapiteln enthalten. Sie sind mit raspberry-PIs und Touchscreens realisiert.

Stand-Nr. 65



### Prentis - Der mobile Nachhilfemarktplatz

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg  
Medienpädagogik

Mit Prentis können Schülerinnen und Schüler nach Nachhilfelehrern in ihrer Umgebung suchen und direkt mit ihnen kommunizieren. Nachhilfelehrer können ihre Angebote in weniger als 60 Sekunden erstellen. Prentis ist kostenlos.

Stand-Nr. 58



### Doppelgänger

Bauhaus-Universität Weimar  
Architektur/Medien



Doppelgänger ist ein öffentlicher Kommunikations- und Interaktionsraum, der als akustisches Portal zwei Orte miteinander verbindet. Besucher erwartet in der Tunnelstruktur

ein interaktives Spiel aus Schritten. Zwei telematisch miteinander verbundene Tunnel stehen an unterschiedlichen Orten der Welt. Kontaktmikrofone in den Bodenplatten nehmen die Schrittgeräusche auf und übertragen diese (drahtlos und live) an die Lautsprecher des „Partner“-Tunnels. Zwei Besucher betreten den Tunnel gleichzeitig und können sich nun entgegen gehen.

Stand-Nr. 10

## mosaik - HTML und CSS interaktiv lernen

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Strategische Gestaltung

Auf der Website »mosaik« werden die Grundlagen von HTML und CSS interaktiv vermittelt und die Gestaltungsmöglichkeiten können durch Ausprobieren erforscht werden. Ziel von »mosaik« ist es, die Schnittstellenkompetenz im Bereich digitale Medien bei Gestaltungsstudierenden zu erweitern. So können sie im späteren Berufsleben ihre Gestaltungsvorstellungen fachlich sicher und selbstbewusst programmieren gegenüber kommunizieren. Aber auch andere Interessierte haben hier die Möglichkeit, Grundlagen von HTML und CSS zu erlernen. Im Gegensatz zu anderen Lernwebsites in diesem Bereich setzt »mosaik« den Schwerpunkt auf die visuelle Darstellung von Codes, viele Beispiele, mit denen experimentiert werden kann, verbunden mit der Möglichkeit, Wissen und Erfahrungen auszutauschen.

Stand-Nr. 50

## dig.it - Update für die Grundschule. Ein Leitfaden für Lehrkräfte.

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung

dig.it dient als Leitfaden zum Thema Medienkompetenz und soll vor allem Lehrkräften der Grundschule mit aktuellen Fakten zur Nutzung von digitalen beziehungsweise neuen Medien zur Seite stehen. Das Projekt schließt Wissenslücken bei jung und alt und nimmt LehrerInnen mögliche Berührungspunkte. Praktische Anwendungsbeispiele sind in einem zusätzlichen Heft aufgeführt und können direkt als Kopier-vorlage für den Unterricht genutzt und/oder ergänzt werden. Das Piktogrammsystem ermöglicht die Verlinkung

der Inhalte innerhalb des Kompendiums, dient gleichzeitig als Quellennachweis und soll an Hyperlinks des World Wide Web erinnern.

Stand-Nr. 4

Richard RIESE  
DHBW Ravensburg  
Mediendesign



Es ist nicht immer einfach, nach einer Krankheit oder einer Verletzung wieder gesund zu werden. Gerade wenn die Heilung langwierig ist und die tatkräftige Mithilfe des Patienten erfordert, fehlt vielen Menschen die Motivation. Was wäre jedoch, wenn man spielend wieder gesund werden könnte? Das handtherapeutische Videospiel Richard RIESE zeigt wie es geht: Mithilfe des Leap Motion Controllers werden Patienten spielend rehabilitiert. Es wendet sich speziell an diejenigen Patienten, deren Handfunktion eingeschränkt ist und wieder trainiert werden muss.

Stand-Nr. 59

## Dilo: making communication tangible

Bauhaus-Universität Weimar  
Media



This project is developed in the area of interpersonal communication. It is based on: The process of communication implicit in the relationship "objects-person", the practice of gift-giving, and the behaviours of interpersonal communication that are influenced by the transition between physical and digital media. "Dilo" is a project leading to a business model that promotes the quality of interpersonal communication in everyday life by providing a service that allows people to be in contact with their loved by a physical messenger service. The messages are created by an online service, but the receiver will get them by traditional postal service in the form of a gift.

# VISIONS!

## Kategorie Media

Stand-Nr. 8

### Endlager Suhl

Bauhaus-Universität Weimar  
Gestaltung / Visuelle Kommunikation

ENDLAGER SUHL  
— ein Experiment —

Bauhaus-Universität Weimar

Wie kann man auf das unlösbare Problem der Endlagerung des Atommülls wirkungsvoll aufmerksam machen? Indem sich eine (fiktive) Bürgerinitiative nicht gegen, sondern für ein neues Atommüllendlager stark macht - und sich davon neues Kapital sowie Arbeitsplätze für die Region verspricht.

Stand-Nr. 70

### Konferenz.in

Duale Hochschule Mannheim  
Informatik

Konferenz.in



Skype war gestern - Konferenz ist in. Wie kann ich es innerhalb von 10 Minuten schaffen, Sie persönlich zu sehen? Mit Konferenz.in ist es möglich, sich in virtuellen Konferenzräumen zu treffen. Einzige Voraussetzungen sind ein Internetanschluss, der Chrome Browser und Mikrofon und Webcam. Ein Prototyp mit eingeschränkter Funktionalität ist bereits online (<http://www.konferenz.in>). Es sind kein Download, keine Installation oder Registrierung erforderlich - einfach verbunden.

Stand-Nr. 57

### Kraftglanz

Hochschule RheinMain  
Design, Informatik, Medien



KRAFTGLANZ

Hochschule RheinMain  
University of Applied Sciences  
Wiesbaden Rüsselsheim

KRAFTGLANZ ist die Entwicklung einer Männerschmuckmarke. KRAFTGLANZ steht für „die Wiedergeburt des Kerls“. Die Marke ist gemacht für „Urban Lumberjacks“. Für Kerle, die in den falschen Momenten das Richtige tun, die anpacken können und Authentizität und Naturhaftigkeit ausstrahlen; sie ist gemacht für coole, abgebrühte, schnörkellose, stilvolle und rebellische Kerle; für Kerle, die Statements setzen, die sich gerne mal etwas gönnen und auch mal was riskieren; für Aufmerksamkeitsgenießer, Wagemütige, Wertschätzer und Spurenhinterlasser.



Stand-Nr. 25

**wikididact - wikididact**  
**Eine Austauschplattform für digitale Unterrichtsmaterialien**

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung

„wikididact“ ist eine Austauschplattform in Form einer App für Lehrer, um digitale Unterrichtsmaterialien auszutauschen. Ziel ist es, den Austausch von digitalen Unterrichtsmaterialien zu verbessern und dadurch Lehrern den Umgang mit digitalen Medien im Unterricht zu erleichtern. Durch den Austausch können sich die Lehrer gegenseitig Unterrichtsmaterialien bereitstellen und sich einen Einblick in ihre Vorgehensweise geben. Das hilft Lehrern dabei, ihre eigenen Vorstellungen zu erweitern und vorhandenes Material direkt am Whiteboard oder auf den Tablets der Schüler zu nutzen.

Stand-Nr. 21

**Shaping Tomorrow – Die Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation**

Hochschule Pforzheim  
Marketing-Kommunikation

„Shaping Tomorrow“ ist sowohl eine kreative Arbeit als auch ein Forschungsprojekt der Hochschule Pforzheim. Im Rahmen des Projekts entwickelten Master-Studierende eine Dachmarke und Publikationsplattform ([www.shaping-tomorrow.de](http://www.shaping-tomorrow.de)). Anschließend führten sie eine wissenschaftliche Untersuchung zur „Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation im Jahr 2020“ durch. Sie befragten über eine mehrstufig angelegte Studie (Leitfadengespräche, Branchenumfrage, leere Skizzenbücher) Experten und Fachleute aus der Kommunikationsbranche. Die Ergebnisse wurden in Pforzheim und Berlin präsentiert – und als Ausstellung inszeniert. Weitere Publikationen unter „Shaping Tomorrow“ sind in Planung.



Stand-Nr. 46

**Swap Magazine**

Hochschule der Medien Stuttgart  
Medienwirtschaft



17. Februar 2014, Oslo, Norwegen. Das ist der Beginn des Online-Magazins namens Swap Magazine. Bevor das Konzept und der Name überhaupt erst standen, kamen 24 Studenten von Norwegen, der Türkei, Deutschland und den Niederlanden zusammen. Im Zeitraum von zwei Wochen nahmen sie am Intensivprogramm „Youth on the Move“ teil, das von der Europäischen Kommission finanziert wird. Das diesjährige Thema ist Medieninnovationen über Grenzen hinweg. Innerhalb kurzer Zeit wurden Webseite und die dort publizierten Artikel erstellt. Das Swap Magazine ist erstellt von und gemacht für ambitionierte Studenten, die sich für Innovationen aus aller Welt interessieren.

Stand-Nr. 69

**Undercoding**

Kunsthochschule Berlin Weißensee  
Textil- und Flächendesign



Identität und Textilien sind eng miteinander verbunden. In unserer Kleidung drücken wir ebenso unsere individuellen Vorlieben aus, wie auch unsere kulturellen Zugehörigkeiten. Die Textilien fungieren dann als Medium und ihr Design als ein Kommunikations-Code. Undercoding ist ein experimentelles Spiel mit der Materialisierung von Codes in Textilien, wobei der Gewebekonstruktion inhärente Code mit einer zweiten Schicht eines visualisierten digitalen Codes kombiniert wird. Im Siebdruck oder gestickt verwandeln sie sich dagegen in ein grafisches Muster des QR Codes und übermitteln eine ambivalente ästhetische Aussage über den Status der zeitgenössischen Kommunikation.

Stand-Nr. 1

**Ministerium für Glück und Wohlbefinden**

Hochschule Mannheim  
Gestaltung



Das Ministerium für Glück und Wohlbefinden ist die provozierende Metapher einer multimedialen Kommunikationskampagne, die die Themen Glück und Lebensfreude spielerisch ins Gespräch bringt und zum Mitdenken und

# VISIONS!

## Kategorie Media

Mitmachen motiviert. Ein öffentlicher Diskurs soll stattfinden: Was macht uns glücklich? Was würden sich die Menschen gar von einem Ministerium für Glück und Wohlbefinden erhoffen? Anhand von alltagsnahen Beispielen und Aktionen möchten wir Ideen entwickeln, wie wir diese wichtigen Themen medial und vor allem in der Bevölkerung – online und offline – verankern können. Schaffen wir es gemeinsam zu unserem Bruttonationalglück?

Stand-Nr. 14

WaAPP  
Die Entscheidung liegt bei dir!



### Demokratie durch mehr Bürgerbeteiligung steigern

DIPLOMA Hochschule Berlin  
Medienwirtschaft

Es soll die Applikation WaAPP für internetfähige Endgeräte entwickelt werden, die das Wahlsystem in Deutschland revolutionieren wird – weg vom Stimmzettel – egal ob Bundestagswahl oder Volksentscheid. Dabei ist das oberste Ziel, mehr Wahlbeteiligung zu schaffen, um daraus ein repräsentativeres Ergebnis für politische Entscheidungen abzuleiten. Sie soll einen Anreiz zu mehr Mitbestimmung in der Politik schaffen. WaAPP soll den Stimmzettel nicht abschaffen, aber eine Alternative bieten, insbesondere für die junge, mobile Generation. Darüber hinaus soll sie informieren: Der Wahl-O-Mat, Newsfeeds und Live Ticker seien an dieser Stelle nur erste Schlagwörter.

Stand-Nr. 68

Latenzraum



### Mediennutzung im Alter - Über die Entdeckung von Latenzräumen

Universität Köln  
Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft

Für „Kommunikation“ braucht es „Medien“ (frei nach Luhmann). Die Magisterarbeit untersucht, wie alte Menschen („Generation 50+“ bis hin zum 3./4. Lebensalter) unbeleuchtete Randbereiche von Medien nutzen: Sie entbergen trotz – oder wegen – ihrer altersbedingten Einschränkungen deren verborgene Potenziale für sich. Solche Latenzraumfreilegung kann in MacGyver-Manier z. B. ein Handy, einen Bürostuhl oder VoIP, Telepräsenz und 3D-Sensorik in der jeweiligen Medialität erweitern. Medienanwendung und -nutzung verstehen heißt Menschen zu verstehen. Mit Latenz-Verständnis erschließen sich für Next Generation XY wie auch für Smart Home, Ambient Assisted Living, Telepräsenz u.a.m. neuartige Blickwinkel.



## Kategorie Mobility

Stand-Nr. 6

### Nach8

Bauhaus-Universität Weimar  
Gestaltung



Bauhaus-Universität Weimar

Aufgabe: Ein Studium, eine Ausbildung oder ein Jobangebot sind meist Gründe, in eine größere Stadt zu ziehen. Besonders nach einem langen Arbeitstag ist die Suche nach bestimmten Produkten oder Bedürfnissen ein ernstzunehmendes Problem. Im Rahmen meiner Bachelor-Abschlussarbeit möchte ich dieses Problem lösen. Lösung: Eine Applikation, die alles findet, was außerhalb der regulären Öffnungszeiten noch offen hat. Dabei ist egal, was man sucht und mit welchem Verkehrsmittel man unterwegs ist, die Applikation zeigt immer den schnellsten Weg zum Zielort.

Stand-Nr. 20

### Live Health

Frankfurt University of Applied Sciences  
Architektur, Bauingenieurwesen und Geomatik



Das <<Live Health>> soll dazu dienen, den Gesundheitszustand gefährdeter Patienten (z. B. Herzprobleme) dauerhaft über ein Monitoring zu überwachen, ohne diese in ihrem Alltag einzuschränken. Das Monitoring erfolgt über ein portables Gerät, welches in Echtzeit die Parameter (EKG, Geschwindigkeit usw.) mit einem Algorithmus abgleicht und gefährliche Schwankungen automatisch registriert. Im Notfall kann das Gerät dabei helfen, die Zeit bis zum Eintreffen des Rettungsdienstes zu verkürzen und mit Hilfe einer APP Ersthelfer in der Nähe zu koordinieren. Für den sicheren Einsatz des Geräts sind ein ausgereifter Algorithmus und eine strenge Beachtung des Datenschutzes notwendig.

Stand-Nr. 35

### DriveBy

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung



H f G

Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

DriveBy ist eine App, die sich vor allem an ältere Menschen der Zukunft richtet. Wir werden immer älter und die Diskussion immer lauter, älteren Menschen bei Einschrän-

kungen den Führerschein zu entziehen. Meist ist aber das Auto die einzige Möglichkeit, außer Haus zu kommen, und so vereinsamen viele bei Verlust des Fahrzeuges. Die App ist dafür entwickelt sich zusammen zu tun, ein Forum, ein Treffpunkt, eine Hilfe und eine Gemeinschaft zu bilden, um gemeinsam in Kontakt und mobil zu bleiben. So verbindet sie das Wichtigste für ältere Menschen, das leider oft zu kurz kommt: Die Mobilität und der Kontakt zu anderen (gleichgesinnten) Menschen.

Stand-Nr. 43

### App: SAHNE (Support And Help Network)

Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Informatik



Die App ermöglicht den Nutzern, ortsbasiert Hilfeanfragen für Dienstleistungen jeglicher Art zu stellen. Ziel ist die gegenseitige Hilfe innerhalb der Community, in der jedes Mitglied seine individuellen Fähigkeiten, Zeit oder Wissen einbringt. Punkte dienen als Puffer in Form einer virtuellen Währung, falls ein Mitglied keine Hilfe direkt zurückgeben kann. Diese können wiederum für andere Leistungen eingetauscht werden. Die App soll kostenlos und werbefrei zur Verfügung stehen. Das Mobile Internet dient als Plattform für die direkte, schnelle Kommunikation zwischen den Mitgliedern des Netzwerks. Darüber hinaus lernen die Nutzer verstärkt andere Menschen in ihrem Umfeld kennen.

Stand-Nr. 38

### Mitfahrscheibe - Mitfahren statt fahren als attraktive Alternative

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung



Die Mitfahrscheibe soll Fahrer eines Kraftfahrzeuges und Mitfahrer auf einfachste, schnellste und sehr spontane Weise zusammenführen. Mithilfe der Mitfahrscheibe und deren markanten Symbolik kann zum einen der Fahrer eines Kraftfahrzeuges im fahrenden oder parkenden Zustand kommunizieren, ob er bereit ist, weitere Mitfahrer mitzunehmen. Zum anderen soll die M-Symbolik in Form von Schildern oder Stadtmöbeln am Straßenrand einem Passanten die Möglichkeit geben, seinen Mitfahrwunsch den Fahrern gegenüber zu kommunizieren. +Verkehr reduzieren, Kfz effektiver nutzen, Kosten teilen, Gemeinschaft erleben, helfen und helfen lassen, Entschleunigung.



# VISIONS!

## Kategorie Mobility

Stand-Nr. 53



Dein Weg zur Karriere



### smartapply

Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg  
Human Resources

Smartapply macht das Bewerben bequemer. Mit nur wenigen Klicks können Jobsuchende ihre Bewerbung abschicken. Smartapply bietet soziales Netzwerk, Jobbörse und Bewerberportal aus einer Hand. Lästiges Ausfüllen, lange Upload-Zeiten und vergessene Passwörter gehören der Vergangenheit an. Für Unternehmen bietet smartapply neben den Möglichkeiten, sich den Bewerbern zu präsentieren und Stellen zu veröffentlichen, einen Talentpool, ein Online-Assessment-center sowie viele weitere nützliche Dienstleistungen.

Stand-Nr. 61

### 2for1

Universität Potsdam  
Medienwissenschaften

241's

two for one deals in your neighborhood



2for1 ist eine location-basierende Gutschein-App, die dem Nutzer passende Gutscheinaktionen kooperierender Geschäfte in der näheren Umgebung vorschlägt. Das digitale Äquivalent zum Couponbogen.

Stand-Nr. 22

### Memoriam Limited - Pimp My Body

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Mediendesign, Designmanagement



Was kann unser Körper, wenn wir Prozessoren und Gadgets einbauen? Müssen wir Nachrichten lesen oder wissen wir, was auf der Welt passiert ist, sobald wir morgens die Augen öffnen? Zu unserem Thema haben wir ein fiktionalles Unternehmen gegründet, welches sich mit der Entwicklung eines Gehirnchips beschäftigt. Auf unserer Webseite könnt ihr Informationen und visuellen Content zu unserer Produktbeschreibung erhalten. Wir erwarten, dass ihr dadurch eine eigene Vorstellung erhaltet, welche Vorteile und Fähigkeiten euch persönlich mit unserer fortschrittlichen Technologie offen stehen.

Stand-Nr. 30



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Drone Mapping System

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

Das Drone Mapping System nutzt die Drohentechnologie für den Hilfeinsatz nach Naturkatastrophen. Bisher dauert es nach dem Ausbruch einer Katastrophe mehrere Tage, bis die Hilfsorganisationen aktuelles Kartenmaterial von Satelliten erhalten und mit ihren Einsätzen beginnen können. Durch die Verwendung autonom fliegender Drohnen, die Kartenmaterial erstellen, kann dieser Zeitraum stark verkürzt werden. Dadurch können die Hilfskräfte schneller und effizienter ihren Einsatz planen. Der Fokus liegt darauf, wie ein solches System für Einsatzkräfte vor Ort gestaltet sein muss und welche Eigenschaften ein solches System haben sollte, um gerade bei Naturkatastrophen möglichst gut zu funktionieren.

## Kategorie Privacy

Stand-Nr. 19



## Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!

Fachhochschule Aachen  
Elektrotechnik- und Informationstechnik

Das Ziel der Medienkampagne „Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!“ ist es, das Bewusstsein und den Grad der Sensibilisierung im Umgang mit dem persönlichen Passwort zu erhöhen. Die Zielgruppe, junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren, wird motiviert, ihre Passwörter regelmäßig zu ändern und den Sicherheitsgrad dieser zu erhöhen. Dies wird durch eine emotional berührende und plakative Kampagne, die verschiedene Kommunikationskanäle bedient und nur legale Mittel beinhaltet, erreicht. Die Kampagne soll durch ein starkes Aktivierungspotenzial ein hohes Involvement beim Rezipienten auslösen und diesen zum Handeln ermutigen.

Stand-Nr. 32



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## One - Daten speichern und wiederfinden

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

One ist eine einfache Speicherlösung für zu Hause. Alle Daten, die sich auf den Geräten im Netzwerk befinden, werden automatisch synchronisiert. One besteht aus drei Teilen: einer Basisstation, einer Festplatte und einer Festplattenspiegelung. Die Module können erweitert und an unterschiedlichen Orten aufgestellt werden. An der Basis können Daten durch einen USB-Anschluss übertragen werden. Um sich in der Datenmenge besser zurechtzufinden, wird über die Software mit Volltextsuche und Schlagwortfilterung navigiert. Eine interaktive Karte und Zeitleiste unterstützen den Nutzer seine Dateien intuitiv und schnell wiederzufinden. Zugriff von unterwegs, ist durch eine mobile App möglich.

Stand-Nr. 36



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## MNEMO - Momentaufnahme durch Emotion

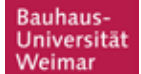
Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Communication Planning and Design

Wir versuchen die wichtigsten Momente, von denen wir denken, dass sie einzigartig oder wichtig sind festzuhalten z. B. Hochzeiten, Urlaube oder Geburtstage. Aber die wichtigsten Erinnerungen sind die, die wir nicht als solche wahrnehmen. Das Gehirn hat einen Filter, um wichtige von banalen Erinnerungen zu trennen. Wir haben diesen Filter auf ein Erinnerungssystem übertragen. MNEMO – Momentaufnahme durch Emotion. Es entsteht aus einer Hardware und einer Softwarekomponente. Ein Armband erkennt die physiologischen Muster einer Emotionsveränderung und die ansteckbare Kamera hält diesen emotionalen Moment in einem drei-sekündigen Video fest. Die Software bereitet die Erinnerungen für den Nutzer auf und funktioniert nach ähnlichen Erinnerungsstrukturen wie die unseres Gehirns.

# VISIONS!

## Kategorie Privacy

Stand-Nr. 59



### **Dilo: making communication tangible**

Bauhaus-Universität Weimar  
Media

This project is developed in the area of interpersonal communication. It is based on: The process of communication implicit in the relationship "objects-person", the practice of gift-giving, and the behaviours of interpersonal communication that are influenced by the transition between physical and digital media. "Dilo" is a project leading to a business model that promotes the quality of interpersonal communication in everyday life by providing a service that allows people to be in contact with their loved by a physical messenger service. The messages are created by an online service, but the receiver will get them by traditional postal service in the form of a gift.

## Kategorie Society

Stand-Nr. 1



Ministerium  
für Glück  
und Wohlbefinden



hochschule mannheim

### **Ministerium für Glück und Wohlbefinden**

Hochschule Mannheim  
Gestaltung

Das Ministerium für Glück und Wohlbefinden ist die provozierende Metapher einer multimedialen Kommunikationskampagne, die die Themen Glück und Lebensfreude spielerisch ins Gespräch bringt und zum Mitdenken und Mitmachen motiviert. Ein öffentlicher Diskurs soll stattfinden: Was macht uns glücklich? Was würden sich die Menschen gar von einem Ministerium für Glück und Wohlbefinden erhoffen? Anhand von alltagsnahen Beispielen und Aktionen möchten wir Ideen entwickeln, wie wir diese wichtigen Themen medial und vor allem in der Bevölkerung – online und offline – verankern können. Schaffen wir es gemeinsam zu unserem Bruttonationalglück?



Stand-Nr. 14

## Demokratie durch mehr Bürgerbeteiligung steigern

DIPLOMA Hochschule Berlin  
Medienwirtschaft

WaAPP  
Die Wahlentscheidung trägt der App



Es soll die Applikation WaAPP für internetfähige Endgeräte entwickelt werden, die das Wahlsystem in Deutschland revolutionieren wird – weg vom Stimmzettel – egal ob Bundestagswahl oder Volksentscheid. Dabei ist das oberste Ziel, mehr Wahlbeteiligung zu schaffen, um daraus ein repräsentativeres Ergebnis für politische Entscheidungen abzuleiten. Sie soll einen Anreiz zu mehr Mitbestimmung in der Politik schaffen. WaAPP soll den Stimmzettel nicht abschaffen, aber eine Alternative bieten, insbesondere für die junge, mobile Generation. Darüber hinaus soll sie informieren: Der Wahl-O-Mat, Newsfeeds und Live Ticker seien an dieser Stelle nur erste Schlagwörter.

Stand-Nr. 26

## Meldebescheinigung

Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin  
Allgemeine Verwaltung



Hochschule für  
Wirtschaft und Recht Berlin  
Berlin School of Economics and Law

Meldebescheinigungen können auf unterschiedlichen Zugangskanälen, d. h. unter Nutzung unterschiedlicher Kommunikationsarten (schriftlich, persönlich ...) bei der öffentlichen Verwaltung beantragt werden. Damit sollen unterschiedliche Interessenlagen der Bevölkerung berücksichtigt werden. Unser Projekt hat die verschiedenen Angebote hierzu in Berlin analysiert und Vorschläge zu ihrer Optimierung entwickelt, auch solche zur Online-Antragstellung.

Stand-Nr. 42

## Homeless App

Fachhochschule Dortmund  
Architektur



Fachhochschule  
Dortmund  
University of Applied Sciences and Arts

Nach einem ähnlichem Prinzip wie die Wheelmap (eine App für Rollstuhlfahrer, die barrierefreie Orte zeigt), sollen Obdachlose die Möglichkeit haben, mit dieser App ganz leicht

auf einer Karte zu sehen, wo sie bestimmte Hilfe erhalten können z. B. Ausgabestellen der Tafel für Nahrung, Obdachlosenhilfen, Notschlafstelle etc.. Die App soll auch im Internet erreichbar sein, um auch Menschen ohne Handy zu erreichen. Die erste Adresse ist heute das Internet - auch für Obdachlose. Viele wissen nicht an wen sie sich mit ihren Problemen wenden können. Mit der App wäre der erste Schritt ein leichter und ist man erst einmal losgegangen, fällt einem das Weitergehen zurück in die Gesellschaft leichter.

Stand-Nr. 51

## We Are Born Cyborg

Macromedia Hochschule  
Medien- und Kommunikationsdesign



m hmk  
macromedia hochschule für  
medien und kommunikation

Im Rahmen des Macromedia Future-Award entstand das Projekt „We Are Born Cyborg“ von Felix Lebedinzew, Jannis Wicke und Ludwig Henne unter der Leitung von Professor Lars Grau. Es wird die Verschmelzung von körperlicher Natur und technischer Innovation unter die Lupe genommen und sich mit Vorzügen wie Nachteilen kritisch auseinander gesetzt. Auf der Website <http://www.future-cyborg.com> lässt sich das kreierte Szenario interaktiv erleben.

Stand-Nr. 39

## AlterHase

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung



H

f

G

Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

„AlterHase“ ist ein Label, das gebrauchten Kleidungsstücken und Gegenständen des täglichen Lebens einen Namen gibt. Mit einem angebrachten Label oder einem Aufdruck bekommt ein Kleidungsstück eine neue Bedeutung. Der stolze Eigentümer kann seine Beziehung zur Umwelt und den respektvollen Umgang mit Ressourcen durch einen „AltenHasen“ kommunizieren und in die Welt hinaus tragen. Man zeigt, dass man einen kleinen Teil der Verantwortung mit trägt, unsere Erde richtig zu nutzen und einen nachhaltigen Lebensstil lebt. „AlterHase“ wertet ausgewählte Ware der Second-Hand-Läden auf, unterstützt diese bei der Publikation durch eine Ladennetzwerk-Webseite. Es soll ein Gemeinschaftsgefühl entstehen.

# VISIONS!

## Kategorie Society

Stand-Nr. 68



### Mediennutzung im Alter - Über die Entdeckung von Latenzräumen

Universität Köln

Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft

Für „Kommunikation“ braucht es „Medien“ (frei nach Luhmann). Die Magisterarbeit untersucht, wie alte Menschen („Generation 50+“ bis hin zum 3./4. Lebensalter) unbeleuchtete Randbereiche von Medien nutzen: Sie entbergen trotz – oder wegen – ihrer altersbedingten Einschränkungen deren verborgene Potenziale für sich. Solche Latenzraumfreilegung kann in MacGyver-Manier z. B. ein Handy, einen Bürostuhl oder VoIP, Telepräsenz und 3D-Sensorik in der jeweiligen Medialität erweitern. Medienanwendung und -nutzung verstehen heißt Menschen zu verstehen. Mit Latenz-Verständnis erschließen sich für Next Generation XY wie auch für Smart Home, Ambient Assisted Living, Telepräsenz u.a.m. neuartige Blickwinkel.

Stand-Nr. 5

### abschied von f

Hochschule Darmstadt  
Media



„Es fing damit an, dass du immer wissen wolltest, wo ich bin...“ Alles teilen oder doch lieber allein bleiben? Wie löst man sich aus der symbiotischen Beziehung mit sozialen Netzwerken zwischen brauchen und gebraucht werden, zwischen Sucht und Zwang? Wo bleiben die eigenen Bedürfnisse? Endgültig offline gehen, oder doch Freunde bleiben? Ein Film über die fundamentale Frage unserer Zeit. Gefällt mir!?

Stand-Nr. 7

### Traffic Lights

Bauhaus-Universität Weimar  
Gestaltung

TRAFFIC LIGHTS

Bauhaus-Universität Weimar

Aufgabe: Im Rahmen des universitären Projekts „Strukturierung“ sollten neue gestalterische Wege gefunden werden, vorhandene Strukturen sichtbar zu machen, neue Strukturen zu entdecken oder

Strukturen miteinander zu verknüpfen. Idee: In einer sich immer schneller drehenden Welt verwischen die Konturen zwischen Leistungsdruck und Leistbarem, zwischen Beruf und Familie, zwischen Realität und Fiktion. Die Traffic Lights sollen Abbilder dieser Wirklichkeit generieren. Lösung: Die Traffic Lights sind Filmaufnahmen von den Hauptverkehrsadern deutscher Großstädte. Dabei war die Kamera (GoPro) während der Autofahrten an eine Radkappe montiert.

Stand-Nr. 44



## Die Kunst und ihr öffentlicher Diskurs in der Zukunft - ein alternativer Ansatz für das Galeriewesen

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf  
Kunstgeschichte

Das vorliegende Projekt möchte durch die Realisierung der „Galerie Zeitgenosse“ und in Kooperation mit Künstlern, Kunstsammlern, Museen und Wissenschaftlern die Kunst und ihre Gegenständlichkeit intensiver in den Fokus der Öffentlichkeit und damit zur gesellschaftlichen Debatte stellen. Der partizipatorische Aspekt und die daraus resultierende Kommunikation sollen Motivation und Antrieb für ein Forum von beständigem und generationenübergreifendem Kunstinteresse und Kunstverständnis sein. Ziel ist es somit, die Partikularinteressen der oben genannten Akteure in der „Kunstwelt“ zu fusionieren und der Öffentlichkeit „Kunst“ und ihren Stellenwert, sowie Bedeutung, zu vermitteln.

Stand-Nr. 56

**DIE KOMMUNIZIERENDE FORM**  
METAPHER IN DER PRODUKTGESTALTUNG

H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Die kommunizierende Form - Metapher in der Produktgestaltung

Technische Universität München  
Industrial Design / Produktgestaltung

Mit der zunehmenden Komplexität unserer Gebrauchsgegenstände kommt der Produktsprache und der nachvollziehbaren Gestaltung von Produkten eine immer größere Bedeutung zu. Die Bachelorarbeit „Die kommunizierende Form“ untersucht und analysiert dazu die kommunizierende Wirkung von Produkten und konzentriert sich auf das Phänomen der Metaphern in der Gestaltung. Die Arbeit liefert Ansätze und Methoden für die Gestaltung lesbarer Produkte und trägt so zu einer bemerkenswerten Weiterentwicklung

der Theorie der Produktsprache bei. Anhand einer Produktserie wird exemplarisch und eindringlich belegt, dass die gewonnenen Erkenntnisse für die Gestaltung neuer Produkte von großem Nutzen sind.

Stand-Nr. 33

**NACHDRUCK**



## Zeitungsrevolution - Neue crossmediale Zeitung für junge Menschen

Fachhochschule Aachen  
Elektrotechnik- und Informationstechnologie

Nachdruck - Die neue Zeitung für junge Menschen startet digital. Sie ist das neue journalistische, wirtschaftliche und gestalterische Zeitungskonzept für Jugendliche und junge Erwachsene. Nachdruck startet online und gibt es einmal wöchentlich als gedruckte Lokalzeitung. Mit frischem Design und hervorragender Usability, soll sie junge Menschen wieder vermehrt an die Zeitung heranführen. Artikel können in neuen Rubriken entdeckt werden, online verwaltet und gespeichert werden. Leser können selbst aktiv werden und mit eigenen Beiträgen am Journalismus teilnehmen. Sie können Ideen, Medien oder ganze Texte einreichen. Einen Printprototypen und einen iPad-Prototypen von Nachdruck gibt es bereits, ebenso wie den ersten Entwurf eines Business Models.

Stand-Nr. 13



**IN.D**  
INSTITUTE OF DESIGN  
Hamburg Berlin Düsseldorf

## ABC-App Kampagne gegen Analphabetismus

Institute of Design Hamburg  
Art Direction

In Deutschland leben 7,5 Millionen Analphabeten. Die meisten Betroffenen halten ihre Schwäche geheim. Sie fürchten sich, vor anderen ihr Problem zuzugeben und wissen nicht, wo es Hilfe gibt. Da Betroffene sich immer neue Mittel und Wege suchen, sich unerkant durch den Alltag zu mogeln, bieten wir ihnen einfach genau so ein Mittel: eine kostenlose App, die fotografierten Text vorliest. EIGENTLICHER ZWECK DER APP: Vor jeder 4. Nutzung sprechen ehemalige Analphabeten, die nun Lesen und Schreiben gelernt haben, zum Nutzer, navigieren ihn bei aktiviertem Ortungsdienst zum Lernkurs in der Nähe oder ermuntern ihn zum Anruf beim Infotelefon. Die ABC-APP-Kampagne erschafft erstmals Printmotive, die vollkommen ohne Text auskommen.



# VISIONS!

## Kategorie Society

Stand-Nr. 16

### Das Lakritzkleid

European School of Design  
Kommunikationsdesign



europaean school of design  
KREATIVE UND VISUELLE KOMMUNIKATION

Um die Kreativität der Kinder und auch der Erwachsene zu fördern, zweckentfremdet man die Gegenstände. Ein Beispiel ist das Lakritzkleid. Die Haribo-Lakritzschnecken sind eigentlich zum Essen da, jedoch isst keiner die Lakritzschnecke als Schnecke, sondern mit der Schnecke wird gespielt. Sie wird aufgerollt, mit den Strängen gespielt und dann erst gegessen. Das Lakritzkleid ist die „ausgetobte“ Kreativität eines Studenten, der mit dem Lakritz ein ganzes Kleid gefertigt hat.

Stand-Nr. 17

### miResponse+

Hochschule Osnabrück  
Kommunikationsmanagement



Hochschule Osnabrück  
University of Applied Sciences

Die Globalisierung fordert Schnelligkeit, Einzigartigkeit, Flexibilität und Erreichbarkeit. So viele Vorteile sich dadurch für Unternehmer und Konsumenten ergeben, die Leidtragenden sind die Umwelt, das Klima und zahlreiche Menschen. Um sich zu Zeiten der Globalisierung von den Wettbewerbern abheben zu können, setzen viele Unternehmen auf eine vielfältige Corporate Responsibility – sie übernehmen Verantwortung. Mittels der App miResponse+ soll das Verantwortungsbewusstsein nicht nur von Unternehmen, sondern von jedem Menschen gefördert und sichtbar gemacht werden. Die App scannt Objekte und liefert Informationen, wie man sich verantwortungsbewusst verhalten könnte.

Stand-Nr. 43

### App: SAHNE (Support And Help Network)

Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Informatik



Die App ermöglicht den Nutzern, ortsbasiert Hilfeanfragen für Dienstleistungen jeglicher Art zu stellen. Ziel ist die gegenseitige

Hilfe innerhalb der Community, in der jedes Mitglied seine individuellen Fähigkeiten, Zeit oder Wissen einbringt. Punkte dienen als Puffer in Form einer virtuellen Währung, falls ein Mitglied keine Hilfe direkt zurückgeben kann. Diese können wiederum für andere Leitungen eingetauscht werden. Die App soll kostenlos und werbefrei zur Verfügung stehen. Das Mobile Internet dient als Plattform für die direkte, schnelle Kommunikation zwischen den Mitgliedern des Netzwerks. Darüber hinaus lernen die Nutzer verstärkt andere Menschen in ihrem Umfeld kennen.

Stand-Nr. 38



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Mitfahrtscheibe - Mitfahren statt fahren als attraktive Alternative

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

Die Mitfahrtscheibe soll Fahrer eines Kraftfahrzeuges und Mitfahrer auf einfachste, schnellste und sehr spontane Weise zusammenführen.

Mithilfe der Mitfahrtscheibe und deren markanten Symbolik kann zum einen der Fahrer eines Kraftfahrzeuges im fahrenden oder parkenden Zustand kommunizieren, ob er bereit ist, weitere Mitfahrer mitzunehmen. Zum anderen soll die M-Symbolik in Form von Schildern oder Stadtmöbeln am Straßenrand einem Passanten die Möglichkeit geben, seinen Mitfahrwunsch den Fahrern gegenüber zu kommunizieren. +Verkehr reduzieren, Kfz effektiver nutzen, Kosten teilen, Gemeinschaft erleben, helfen und helfen lassen, Entschleunigung.

## Kategorie Technology

Stand-Nr. 22



## Memoriam Limited - Pimp My Body

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Mediendesign, Designmanagement

Was kann unser Körper, wenn wir Prozessoren und Gadgets einbauen? Müssen wir Nachrichten lesen oder wissen wir,

was auf der Welt passiert ist, sobald wir morgens die Augen öffnen? Zu unserem Thema haben wir ein fiktionalles Unternehmen gegründet, welches sich mit der Entwicklung eines Gehirnchips beschäftigt. Auf unserer Webseite könnt ihr Informationen und visuellen Content zu unserer Produktbeschreibung erhalten. Wir erwarten, dass ihr dadurch eine eigene Vorstellung erhaltet, welche Vorteile und Fähigkeiten euch persönlich mit unserer fortschrittlichen Technologie offen stehen.

Stand-Nr. 30



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

## Drone Mapping System

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

Das Drone Mapping System nutzt die Drohnentechnologie für den Hilfeinsatz nach Naturkatastrophen. Bisher dauert es nach dem Ausbruch einer Katastrophe mehrere Tage, bis die Hilfsorganisationen aktuelles Kartenmaterial von Satelliten erhalten und mit ihren Einsätzen beginnen können. Durch die Verwendung autonom fliegender Drohnen, die Kartenmaterial erstellen, kann dieser Zeitraum stark verkürzt werden. Dadurch können die Hilfskräfte schneller und effizienter ihren Einsatz planen. Der Fokus liegt darauf, wie ein solches System für Einsatzkräfte vor Ort gestaltet sein muss und welche Eigenschaften ein solches System haben sollte, um gerade bei Naturkatastrophen möglichst gut zu funktionieren.

Stand-Nr. 31



## Mood Communication

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Kommunikationswissenschaft



Gefühle haben bewusst oder unbewusst Einfluss auf unser Handeln. Dies macht sich die „Mood Communication“ zunutze. Ob wir einen Online-Shop besuchen oder unser Haus betreten. Mittels einer Messung unserer derzeitigen Stimmungslage passt sich unsere Umgebung dieser an. Ob es die Auswahl an Produkten im Online-Shop ist oder die Lichtgebung und Temperatur in unserem Haus. Der persönliche Gemütszustand bestimmt, was wir zu sehen bekommen.

# VISIONS! STIV

## Kategorie Technology

Stand-Nr. 47



H f G  
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

### Medico: Bestellung im OP-Trakt

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Interaktionsgestaltung

Konzeption eines Bestellungssystems für den OP-Trakt, in dem der Benutzer mit seinen Arbeitsabläufen und Anforderungen im Mittelpunkt steht. Die konzipierte Idee soll die Effektivität steigern und dabei die Steuerbarkeit und Sicherheit erhöhen. Der Einsatz von RFID-Technik bringt viele Vorteile mit sich, dadurch wird der Prozess digitalisiert und das Personal spart Zeit beim Bestellen der Artikel. Das System ist leicht erlernbar und selbst erklärend. Unsere Bachelorarbeit widmet sich dem OP-Personal und deren vorrangigen Ärzten, die die Artikel bestellen und annehmen müssen. Ein weiterer Nutzer ist das Lagerpersonal, das die Artikel einlagert.

Stand-Nr. 69



### Undercoding

Kunsthochschule Berlin Weißensee  
Textil- und Flächendesign

Identität und Textilien sind eng miteinander verbunden. In unserer Kleidung drücken wir ebenso unsere individuellen Vorlieben aus, wie auch unsere kulturellen Zugehörigkeiten. Die Textilien fungieren dann als Medium und ihr Design als ein Kommunikations-Code. Undercoding ist ein experimentelles Spiel mit der Materialisierung von Codes in Textilien, wobei der Gewebekonstruktion inhärente Code mit einer zweiten Schicht eines visualisierten digitalen Codes kombiniert wird. Im Siebdruck oder gestickt verwandeln sie sich dagegen in ein grafisches Muster des QR Codes und übermitteln eine ambivalente ästhetische Aussage über den Status der zeitgenössischen Kommunikation.

Stand-Nr. 70

Konferenz.in

### Konferenz.in

Duale Hochschule Mannheim  
Informatik



Skype war gestern - Konferenz ist in. Wie kann ich es innerhalb von 10 Minuten schaffen, Sie persönlich zu sehen? Mit Konferenz.in ist es möglich, sich in virtuellen Konferenzräumen zu treffen. Einzige Voraussetzungen sind ein Internetanschluss, der Chrome Browser und Mikrofon und Webcam. Ein Prototyp mit eingeschränkter Funk-



tionalität ist bereits online (<http://www.konferenz.in>). Es sind kein Download, keine Installation oder Registrierung erforderlich - einfach verbunden.

Stand-Nr. 12



## Infinite Travel

Hochschule für angewandte Wissenschaften Hof  
Mediendesign

Basierend auf dem Ballett Score „No time to fly“ von Deborah Hay haben wir einen 3D-Film erstellt. In unserer Interpretation gehen wir besonders auf die Stimmung des Stückes ein, was auch im Film wiedergespiegelt ist. Die von Motion Bank aufgezeichneten Trackingdaten werden in unserer Interpretation durch verschiedene animierte Objekte dargestellt. Mittels einer Virtual-Reality-Brille (Oculus-Rift) steht man als Betrachter mitten im Geschehen und kann selbst bestimmen, welchen Teil des Stückes man sich ansieht. Durch das stereoskopische 360°-Bild, welches wir mittels dem 3D-Programm CINEMA4D und VRAY exportiert haben, kann durch den Parallaxen-Effekt eine 3D-Wirkung erzielt werden.

Stand-Nr. 2



## AllGlassy

Hochschule für Telekommunikation Leipzig  
Wirtschaftsinformatik

Meine Idee ist eine Brille für Blinde, die mithilfe einer Kamera die Umgebung aufnimmt und über Elektroden an den Bügeln die Informationen an das Hirn weiterleitet. Man erspart sich unterschiedliche Brillenstärken, eine riskante Operation ist nicht notwendig und die Brille soll unterschiedliche Funktionen haben, um das Arbeiten am Computer zu erleichtern.

Stand-Nr. 40



## Mockingbird - Erstickungs- und Kindstotprävention mit Pfiff

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

Mockingbird ist ein wearable devise, das der Erstickungs- und Kindstotprävention dient. Durch markante Bewegungen im Bauchraum kann man das Erbrechen von Säuglingen voraussagen. Diese Bewegungen nutzt Mockingbird, um den Säuglingen im Notfall einen „Hilferuf“ zu ermöglichen. Der mit Stoff beschichtete Kunststoffclip wird um den Windelbund gestülpt. Eine Sensorik erfasst neben den Bauchbewegungen zudem Daten zur Atmung, Herzfrequenz, Lageposition und Temperatur. Im Notfall ertönt ein warnendes Signal am Gerät und alarmiert außerdem die Eltern durch eine App. Durch die App-Erfassung können Rückschlüsse und Vorhersagen getroffen werden, die dem Arzt von Nutzen sind.

Stand-Nr. 64

## MediGlove

MediGlove  
Hochschule Anhalt  
Design



MediGlove ist ein Wearable aus dem medizinischen Bereich, es ersetzt herkömmliche Standard-Untersuchungsinstrumente (z.B. Stethoskope und Thermometer) in einem Gerät. Dies ist ein Konzept, welches die Arzt-Patienten-Beziehung wie auch den Vorgang der Diagnostik neu denkt. Das Anliegen des Projektes ist eine persönlichere Interaktion zwischen Arzt und Patient wie auch eine neuartige Kommunikation der gemessenen Daten.

Stand-Nr. 19



## Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!

Fachhochschule Aachen  
Elektrotechnik- und Informationstechnik

Das Ziel der Medienkampagne „Passwortliebe. Komm zur Sache, Schätzchen!“ ist es, das Bewusstsein und den Grad der Sensibilisierung im Umgang mit dem persönlichen Passwort zu erhöhen. Die Zielgruppe, junge Erwachsene zwischen 18 und 30 Jahren, wird motiviert, ihre Passwörter regelmäßig zu ändern und den Sicherheitsgrad dieser zu erhöhen. Dies wird durch eine emotional berührende und plakative Kampagne, die verschiedene Kommunikationskanäle bedient und nur legale Mittel beinhaltet, erreicht. Die Kampagne soll durch ein starkes Aktivierungspotenzial ein hohes Involvement beim Rezipienten auslösen und diesen zum Handeln ermutigen.

# !SNOTSIV

## Kategorie Technology

Stand-Nr. 23

scentr



### scentR - Gerüche digitalisieren

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Mediendesign

Wie schön, wir können endlich auch Gerüche und Düfte downloaden und adaptieren! Ich lade mir den Duft von Rosen auf meine Kleidung und schon brauche ich nicht mehr duschen. Scentr macht es möglich... scentr can scan smells and scents, share them and also detach them to the environment. Eine studentische Arbeit im Rahmen eines Projekts für den „Macromedia Future Award“ der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation.

Stand-Nr. 24



### PAP! - Feiern gehen im Jahr 2039

Hochschule Macromedia University of Applied Sciences  
Medienmanagement, Sports and Event Management

Feiern ohne Alkohol  
Ein Kurzfilm, der anhand der fiktiven App \\\"PAP!\\\" thematisiert, welche Tools im Jahr 2039 das Feierngehen verändern könnten. Eine studentische Arbeit im Rahmen eines Projekts für den „Macromedia Future Award“ der Macromedia Hochschule für Medien und Kommunikation am Standort Köln.

Stand-Nr. 49

### painless banking

DIPLOMA - Hochschule  
Gestaltung



Online Überweisungen sind durch die vielen benötigten Eingaben mühsam und fehlerträchtig. painless banking ist ein standardisiertes Fileformat zum Übermitteln aller benötigten Daten für eine Überweisung. Vom Versender automatisch erstellt und vom Empfänger mit einem Klick einlesbar wird das Überweisungsformular automatisch ausgefüllt. Sie müssen nur noch die TAN eingeben und fertig.

Stand-Nr. 67



## Methoden zur ressourcenoptimierten Vorplanung beim Glasfaser-Breitbandausbau

Fachhochschule Südwestfalen  
Bauingenieurwesen, Ingenieur- & Wirtschaftswissenschaften

Breitband ist für die Kommunikation wichtig und der Glasfaserausbau die zukunftsfähige Technologie. Die Hauptprobleme des Glasfaserausbaus sind enorme Kosten und damit verbundene wirtschaftliche Risiken. Der Beitrag stellt den Teilnehmern den aktuellen Stand der Entwicklung eines für „laienhafte“ Planer handhabbaren Werkzeugs zur Glasfasernetzplanung vor. Das neuartige Werkzeug verbindet Wissen über Kabel- und Leitungsbau, Informationen aus freiem Kartenmaterial sowie lokale Zusatzdaten, beispielsweise die Beschaffenheit bestehender Infrastruktur mit entsprechenden Kostenfunktionen. Mittels verschiedener Optimierungsalgorithmen können gebietsspezifische Topologiealternativen generiert werden.

Stand-Nr. 26



## Meldebescheinigung

Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin  
Allgemeine Verwaltung

Meldebescheinigungen können auf unterschiedlichen Zugangskanälen, d. h. unter Nutzung unterschiedlicher Kommunikationsarten (schriftlich, persönlich ...) bei der öffentlichen Verwaltung beantragt werden. Damit sollen unterschiedliche Interessenlagen der Bevölkerung berücksichtigt werden. Unser Projekt hat die verschiedenen Angebote hierzu in Berlin analysiert und Vorschläge zu ihrer Optimierung entwickelt, auch solche zur Online-Antragstellung.

Stand-Nr. 51

## We Are Born Cyborg

Macromedia Hochschule  
Medien- und Kommunikationsdesign



Im Rahmen des Macromedia Future-Award entstand das Projekt „We Are Born Cyborg“ von Felix Lebedinzew, Jannis Wicke und Ludwig Henne unter der Leitung von Professor Lars Grau. Es wird die Verschmelzung von körperlicher Natur und technischer Innovation unter die Lupe genommen

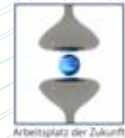
und sich mit Vorzügen wie Nachteilen kritisch auseinander gesetzt. Auf der Website <http://www.future-cyborg.com> lässt sich das kreierte Szenario interaktiv erleben.

## Kategorie Work

Stand-Nr. 15

## Arbeitsplatz der Zukunft

BTU Cottbus-Senftenberg  
Kultur und Technik



Der stetig wachsende Teilnehmerkreis der unternehmensinternen Kommunikation mündet vielfach in einer stark standardisierten und breit gestreuten Mail- und/oder Newsletter-Kommunikation. Das genaue Gegenteil, der sich daraus versprochenen Informationsgenauigkeit und -zielgerichtetheit, hält Einzug in den Arbeitsalltag vieler Unternehmen. Information verliert ihre Identität und ihren Erlebnischarakter. Es bedarf eines Umdenkens in der Arbeitsplatzgestaltung und der Kommunikation. Ein Arbeitsumfeld in Analogie zu der Struktur neuronaler Netze und ein damit verbundenes Konfrontationsmanagement, als vorgezogener Schritt des gängigen Konfliktmanagements, zeigen einen Weg in diese Richtung.

Stand-Nr. 25



## wikididact - Eine Austauschplattform für digitale Unterrichtsmaterialien

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Kommunikationsgestaltung

„wikididact“ ist eine Austauschplattform in Form einer App für Lehrer, um digitale Unterrichtsmaterialien auszutauschen. Ziel ist es, den Austausch von digitalen Unterrichtsmaterialien zu verbessern und dadurch Lehrern den Umgang mit digitalen Medien im Unterricht zu erleichtern. Durch den Austausch können sich die Lehrer gegenseitig Unterrichtsmaterialien bereitstellen und sich einen Einblick in ihre Vorgehensweise geben. Das hilft Lehrern dabei, ihre eigenen Vorstellungen zu erweitern und vorhandenes Material direkt am Whiteboard oder auf den Tablets der Schüler zu nutzen.



# VISIONS!

## Kategorie Work

Stand-Nr. 21



### Shaping Tomorrow – Die Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation

Hochschule Pforzheim  
Marketing-Kommunikation

„Shaping Tomorrow“ ist sowohl eine kreative Arbeit als auch ein Forschungsprojekt der Hochschule Pforzheim. Im Rahmen des Projekts entwickelten Master-Studierende eine Dachmarke und Publikationsplattform ([www.shaping-tomorrow.de](http://www.shaping-tomorrow.de)). Anschließend führten sie eine wissenschaftliche Untersuchung zur „Zukunft der Unternehmens- und Marketing-Kommunikation im Jahr 2020“ durch. Sie befragten über eine mehrstufig angelegte Studie (Leitfadengespräche, Branchenumfrage, leere Skizzenbücher) Experten und Fachleute aus der Kommunikationsbranche. Die Ergebnisse wurden in Pforzheim und Berlin präsentiert – und als Ausstellung inszeniert. Weitere Publikationen unter „Shaping Tomorrow“ sind in Planung.

Stand-Nr. 34



### Vorwärts durch den Rückspiegel. Versuch einer Reflexion und Analyse gestalterischen Vorgehens

Hochschule Anhalt  
Design

Die Arbeit ist ein Versuch, am Beispiel meiner eigenen Praxis, das Vorgehen eines Gestalters in seinem Arbeitsprozess zu erforschen, mit dem Ziel das Handeln zu analysieren, zu reflektieren und damit zu verbessern. Das Ergebnis, ein 400-seitiges Forschungstagebuch, beinhaltet unzensuriert das Denken und Handeln eines Gestalters über den Zeitraum von vier Monaten und bildet die Grundlage für Kommentare und Reflexionen. Die Arbeit macht einen Prozess sichtbar, nachvollziehbar und begreifbar, welcher sonst unbeachtet im Verborgenen stattfindet und schafft somit die Grundlage für eine Auseinandersetzung zur Praxis von Gestaltern und zu Design.

Stand-Nr. 54

## Zebra

Technische Universität München  
Informatik



In unserer leistungsorientierten Gesellschaft dreht sich alles um Produktivitätssteigerung. Vor allem Kaffee wird verwendet, um die eigene Produktivität aufrecht zu erhalten. Wir haben „visuelles Koffein“ erfunden: Eine LED-Lampe, die Sie mit besonderem Licht produktiver macht. Dabei folgt sie Ihrem individuellen Biorhythmus. Die intelligente Software stellt sich automatisch auf Ihre Arbeitszeiten ein und berücksichtigt Wetter, Umgebungslicht sowie weitere Umweltfaktoren. Dadurch arbeiten Sie stets mit optimalen Licht. Mit unserer überzeugenden Idee haben wir bereits die 10K Challenge von Founder.org gewonnen und werden in deren Inkubator gefördert.

Stand-Nr. 66

## Future Perspectives

Bauhaus-Universität Weimar  
Produktdesign



„Future Perspectives“ ist ein Workshop, welcher im Bereich des spekulativen/fiktiven Designs und der „Future Archeology“ angesiedelt ist. Mithilfe speziell entwickelter, analoger Kommunikationswerkzeuge und Materialien bietet er die Möglichkeit, Gegenwärtiges aus einer Zukunftsperspektive wahrzunehmen, sich innerhalb einer Gruppe darüber auszutauschen und verschiedene Szenarien konkret zu veranschaulichen. So erzählen wir Geschichten über mögliche Zukünfte und alternative Realitäten. Dieser Prozess hilft, die Sichtweise zu ändern, das Gewohnte neu zu denken, zu reflektieren, was heute geschieht, und darüber nachzudenken, wie dies die Zukunft beeinflussen wird.

Stand-Nr. 37

## SERIKAT

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Communication Planning and Design / Product Planning and Design



„SERIKAT“ ist ein crossmediales Magazin, das Nutzern die Chance gibt, sich über nachhaltige und qualitative Produkte zu informieren und zu erwerben. Das Magazin setzt sich

aus einer Plattform und Zeitschrift zusammen. Mit Hilfe der Plattform entwickeln Handwerker und Designer regionale Produkte, welche später im Shop verkauft werden. Eine App dient dabei zusätzlich als Kommunikations- und Planungshilfe zwischen allen Akteuren. Alle Produkte entsprechen unserer Philosophie. Sie ist essentielle Grundlage und verbindet unsere drei Hauptakteure - Handwerker, Designer und Kunde - in der Meinung zu Qualität und Transparenz. Wir wollen Tradition und Innovation verbinden und dem heimischen Handwerk neuen Schwung verleihen.

Stand-Nr. 62



## TechBox

Hochschule der Bildenden Künste Saar  
Medieninformatik

TechBoxen sind Bausätze, welche über einen spielerischen, kreativen Ansatz Grundlagen der Elektronik, Sensortechnik und Informatik vermitteln sollen. Sie bestehen aus mit elektrischen Schaltungen erweiterten Papierbausätzen, welche zunächst von Schülern einzeln oder in kleinen Gruppen angefertigt werden, um anschließend in einem Klassenprojekt ihr volles Potenzial zu entfalten. Neben dem Ziel, grundlegendes Verständnis für Naturwissenschaft und Technik zu schaffen, sind die TechBoxen immer fächerübergreifend einsetzbar. Sie schlagen eine Brücke vom Physik zum Kunstunterricht und erlauben es Kindern, spielerisch das Kooperieren, Experimentieren und Reflektieren zu erlernen.

Stand-Nr. 63

## storytella

Hochschule Anhalt  
Design

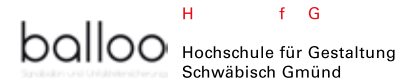


Storytella ist ein informatives, grafisches System. Es beinhaltet verschiedene Icon-Familien und Templates, um ein literarisches Werk visuell darzustellen. Dadurch wird eine Interpretation oder ein Vergleich mit einem anderen Werk leichter. Der Zugang und Austausch von bearbeiteter Literatur findet über eine Webseite statt.

# VISIONS!

## Kategorie Work

Stand-Nr. 41



### Balloo - Signalballon und Unfallstellensicherung

Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd  
Produktgestaltung

Durch den enormen Menschaufauf auf Großveranstaltungen und der damit verbundenen eingeschränkten Sicht haben ankommende Notärzte Probleme, Unfallstellen auf Anhieb zu finden. Speziell bei Geschädigten, welche lebensrettende Maßnahmen benötigen, sind Verspätungen nicht akzeptabel. Hierbei hilft Balloo - Das Hilfsmittel sichert nicht nur, sondern kommuniziert zudem den Standort der Unfallstelle. Sobald Balloo ausgelöst wird, füllt sich ein Signalballon und steigt auf 3,5 m Höhe an, um von den ankommenden Helfern gesehen zu werden. Hochfrequenz LEDs sorgen für zusätzliche Aufmerksamkeit und ein projizierter Lasering verstärkt die Wachsamkeit der anderen Besucher.

Stand-Nr. 6



### Nach8

Bauhaus-Universität Weimar  
Gestaltung

Bauhaus-Universität Weimar

Aufgabe: Ein Studium, eine Ausbildung oder ein Jobangebot sind meist Gründe, in eine größere Stadt zu ziehen. Besonders nach einem langen Arbeitstag ist die Suche nach bestimmten Produkten oder Bedürfnissen ein ernstzunehmendes Problem. Im Rahmen meiner Bachelor-Abschlussarbeit möchte ich dieses Problem lösen. Lösung: Eine Applikation, die alles findet, was außerhalb der regulären Öffnungszeiten noch offen hat. Dabei ist egal, was man sucht und mit welchem Verkehrsmittel man unterwegs ist, die Applikation zeigt immer den schnellsten Weg zum Zielort.



## Wir danken unseren Moderatoren



**Pamela West** ist eine Moderatorin mit französisch-nigerianisch-deutschen Wurzeln. Die echte Kosmopolitin wurde in Paris geboren, wuchs in Nigeria und Deutschland auf. Sie lebte in Spanien und London. Sie hat einen Magister Artium Abschluss an der Johann-Wolfgang-Goethe Universität wo sie bereits den Schwerpunkt Medien- Kultur- und Literaturwissenschaft pflegte. Zu sehen ist sie etwa auf AfrobeatTV, wo sie Künstlerinterviews mit populären afrikanischen Künstlern und Musikern führt. Auf Pamerazzi.com moderiert und produziert sie ein lokalpatriotisches Infotainment Format, in dem die Diversität und kulturelle Reichtum der Rhein-Main-Region portraitiert wird. Neben Deutsch und Englisch spricht sie auch fließend Spanisch und den nigerianischen Dialekt Igbo.



**Karolin Oltersdorf.** Nach Ihrem erfolgreichen Abschluss mit Abschlussnote 1,6 an der Hamburg School of Business Administration und einer Ausbildung als Bankkauffrau startete Karolin Oltersdorf nach diversen Praktika (u.a. bei Hit-Radio Antenne Niedersachsen, Sat.1 Regional Hannover, N24) ihre Medienkarriere als Volontärin beim Regionalsender münchen.tv. 2012 wechselte die sympathische Moderatorin bereits zum Deutschen Anleger Fernsehen daftv nach Kulmbach und seit 2013 ist sie eine der Anchorwoman von Sky Sport News HD.



**Edmund Stössel.** Nach seinem juristischen Studium in Frankfurt und einigen Jahren praktischer Tätigkeit in der internationalen Wirtschaftskanzlei Arnecke Siebold zog es Herrn Stössel zum Regionalfernsehen. Bei Rhein-Main TV absolvierte er sein Volontariat zum Wirtschaftsredakteur und unterstützte zusätzlich die Geschäftsleitung. 2012 wechselte er zur PR- und IR-Agentur Value Relations und übernahm die dortige Leitung des Frankfurter Büros. Der Schwerpunkt der Tätigkeit lag im Eventmanagement für börsennotierte ausländische Rohstoffgesellschaften. 2014 holte ihn die Geschäftsführung von Rhein-Main TV zurück. Er ist nun als Leiter des operativen Geschäfts tätig. Neben den rechtlichen und personaltechnischen Belangen ist Herr Stössel für den Vertrieb und die Repräsentation des Senders zuständig.



**Christian Lehmann,** geb. 1975, sammelte nach seiner erfolgreichen Ausbildung bei der Deutschen Bahn im Jahr 1998 und des Studiums der Informationstechnik in Mannheim als Diplom-Ingenieur (BA) 2001, reichlich Erfahrung bei 3 Systemhäusern im Rhein-Main-Gebiet. Seit 2005 ist er beim DVPT e. V. im Bereich Unternehmensberatung TK/IT tätig und führt erfolgreich nationale und internationale komplexe Projekte in den Bereichen Sprach- und Datenkommunikation und TK/IT durch. Hier zählen Analyse, Beschaffung und Projektleitung zu seinen zahlreichen Aufgaben. Er verfügt über einen großen Marktüberblick und umfangreiches Fachwissen im Bereich Kommunikation, Infrastrukturen sowie Informationstechnik. Er gestaltet Kommunikationsprozesse mit und hat viele Migrationen im Bereich Mobilfunk und Festnetz sowie Einführungen von ITK-Systemen mit Applikationen wie ACD, UMS und UC-Lösungen durchgeführt. Weiterhin führt er als Referent erfolgreich ITK-Seminare des DVPT und Workshops zu innovativen Themen durch.



**Tim Lauth.** Ausgebildet an mehreren renommierten Moderatoren – und Journalistenschulen (u. a. RTL Journalistenschule) absolvierte Tim Lauth sein Volontariat beim Rheinlandpfälzischen Radiosender Antenne Südwestpfalz. Seit Mai 2013 moderiert er als Moderator der ersten Stunde die Morningshow vom neugegründeten Radiosender Antenne Frankfurt 95.1 (ehemals NRJ Rhein Main). Ebenfalls in 2013 begann er seine Tätigkeit als Moderationstrainer und Hochschuldozent u. a. am EC Europa Campus in Frankfurt. Seit der neuen Saison ist Tim Lauth auch als Sportkommentator für Fußballspiele der 3. LIGA im Einsatz.



**Dieter Brockmeyer,** Unternehmensberater und Fachpublizist mit Schwerpunkt TV Industrie und Medienkonvergenz. Er ist Autor von Fachbüchern und zahlreicher Fachbeiträge in internationalen Medien wie The Hollywood Reporter, World Screen News oder C21 Media. Er ist Initiator und Organisator der eur5reg, einer jährlichen europaweiten Fachkonferenz für Rundfunkregulierer und TV Unternehmen zum zukünftigen Rechtsrahmen und den Business Modellen einer digitalen TV Industrie.



## Wir danken unseren Medienpartnern



Die „Future Convention - Next Level Communication“ und der Wettbewerb „Zukunftspreis Kommunikation“ sind Veranstaltungen des DVPT - Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V.

Aliceplatz 10, 63065 Offenbach, Telefon: +49 69 829722-0, Telefax: +49 69 829722-26, E-Mail: info@dvpt.de

**Vorstand:** Hans Joachim Wolff, Dr. Johannes Offermann

**Projektleitung:** Hans Joachim Wolff, Anja Basta

© Alle Rechte vorbehalten. Deutscher Verband für Post, Informationstechnologie und Telekommunikation e.V.

Die Inhalte dieser Broschüre werden in gedruckter und digitaler Form vertrieben. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des DVPT e.V. unzulässig und strafbar, sofern sich aus dem Urheberrechtsgesetz nichts anderes ergibt. Es ist nicht gestattet, die Inhalte zu vervielfältigen, zu ändern, zu verbreiten, dauerhaft zu speichern oder nachzudrucken.

Haftungsausschluss: Alle Angaben wurden sorgfältig recherchiert bzw. von den Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhaltes einzelner Bereiche übernimmt der DVPT e.V. keine Gewähr.



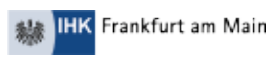
Partner + Unterstützer 2014



Unter der Schirmherrschaft



Träger 2014



Lokationspartner



Veranstalter



Blieben Sie auf dem Laufenden



Medienpartner 2014

