

WERKSCHAU 2016 – MEDIAIRPORT

Ausstellung und Präsentation
Mediadesign | Modedesign | Gamedesign |
Modemanagement |
Medien- und Kommunikationsmanagement

Mediadesign Hochschule
Werdener Straße 4
40227 Düsseldorf
www.mediadesign.de

17. März 2016
18:00 – 22:00 Uhr

LINKER FLÜGEL

AUSSTELLUNG GAMEDESIGN

EVORUN

Vom Einzeller bis zum Landbewohner. Spiele in diesem Sidescroller die Evolution eines Einzellern nach. Fressen oder gefressen werden! – Entwicklerteam „Octocopter Studios“: Markus Kiesewetter, Patricia Moj, Romina Scagliarini, Timo Kästner, Valentina Tamer, Evelyn Mason, Giulia Polczyk

LANTERN

Ein 2D-Sidescroll-Jump & Run, in dem es zu überleben gilt. – Entwicklerteam “Mooseknuckle Games“: Alina Dreesmann, Philipp Goecke, Marvin Odoom-Nuamah, Annika Oberrecht, Julius Geneikis, Arev Karanfiloglu

HOME

Ein spannender Mix aus Aufbauspiel und Action-Adventure für den PC. Mithilfe futuristischer Nanoroboter leitet der Spieler die Besiedelung des Mars und kämpft gegen eine abtrünnige Künstliche Intelligenz. – Entwicklerteam: Nicolas Klug, Daniel Hartmann, Marco Koch, Robert Redecki, Jana Marhofer, Jan-Philipp Struck, Florian Arts, Maurice Miklis, Miriam Kaisers

ECHOES

Ein Scifi Adventure Game, in dem sich der Spieler mithilfe eines speziellen Anzuges durch eine zerstörte Forschungsstation und die vollkommene Dunkelheit schlagen muss. – Entwicklerteam: „Black Dot“: Alina Dreesmann, Annika Oberrecht, Markus Kiesewetter, Patricia Moj, Philipp Goecke, Romina Scagliarini

RADIUMVILLE

Ein first-Person Horror-Survival, in dem der Spieler in der Rolle eines Wissenschaftlers Strahlungsproben in einer verlassenen Stadt sammeln muss. – Entwicklerteam: Kevin Clever, Monika Orzechowski, Marvin Odoom-Nuamah, Valentina Tamer, Corinne Wielgosch, Dana Dohmen, Evelyn Mason, Timo Kästner

DREAMDUSTPROTOKOL

In das Genre der Top-Down-Science-Fiction-Shooter eingeordnet, bietet das Spiel eine spannende Geschichte sowie einen separaten Arena-Modus, in welchem sich die Spieler gegen KI-basierte Feinde beweisen müssen. – Entwicklerteam: Max Tratnik, Robin Jörn, Carina Thomiczny, Tina Plavius, Isa Wartke – Musik: Dürbeck und Dohmen

SEAR

Mit seinem Raumschiff stellt sich der Spieler zahllosen Gefahren in einem von jeglicher Zivilisation verlassenen Netzwerk von Sternensystemen. – Entwicklerteam: Amy Geelen, Felix Emmerich, Jannick Balsies, Fabian Michels, Joel Griebel, Daria Peter, Robert Eul

MONSTER EXPLORER

Ein Kartenspiel, bei dem jeder der 2-5 Spieler einen Naturforscher auf der Entdeckungsreise nach bisher unentdeckten Spezies verkörpert. – Entwicklerteam: Denise Clermont, Felix Berendes, Niklas Uhlig, Gilberto Volkmann

ECONOMY

NAME
WERKSCHAU 2016

FROM
ANYWHERE
TO
WERDENER STRASSE 4
MD.H DUESSELDORF

FLIGHT
2016/03/17

CLASS
MD.H

DATE
17 MAR

TIME
18.00 PM

ABSCHLUSS-PROJEKTE
UND PRÄSENTATIONEN AUS DEN STUDIENGÄNGEN

GAMEDESIGN

MEDIADESIGN

MODEDESIGN

MODEMANAGEMENT

MEDIEN- UND

KOMMUNIKATIONS MANAGEMENT

Gamedesign

Mediadesign

Modedesign

Modemanagement

Medien- und

Kommunikationsmanagement

MD.H
MEDIADDESIGN HOCHSCHULE

WERKSCHAU

mediairport

17. März 2016 • 18:00 Uhr

RECHTER FLÜGEL

AUSSTELLUNG MEDIADESIGN

„Die chinesische Teekultur - Konzeption und Visualisierung“ – Marlou Böckenförde

„Markenbildung: Entwicklung und Design eines Modelabels unterstützt durch Sonderwerbefirmen“ – Johannes Demir

„Entwicklung einer Werbekampagne zu dem Thema Sterbehilfe bei Sterbenskranken“ – Georgina Fritz

„Therapeutisches Reiten – Menschen mit Behinderung im Umgang mit Pferden unterstützen, therapieren und fördern. Die Gestaltung eines Aufklärungsbuches für Betroffene“ – Laura Janßen

„Entwicklung und Gestaltung eines zielgruppenorientierten Buches für Kinder im Alter von 4-6 Jahren in Pflege- und Bereitschaftsfamilien“ – Jessica Kardasiewicz

„Der laktose- und glutenfreie Backwaren Food-Truck. Entwicklung des Erscheinungsbildes und Marktauftritts“ – Melissa Meyer

„Entwicklung eines Gesellschaftsspiels im Fachbereich Musik“ – Dana Pelizaeus

„Konzeption und grafische Umsetzung eines Kinderbuches zum Thema: Medialisierung der Kindheit“ – Julia Roth

„Konzeption und Umsetzung einer responsiven Webseite und begleitende werbliche Maßnahmen zur Inklusion von Flüchtlingen in Deutschland“ – Nick Scheib

„Der Comic Micky Maus. Wandel der Hefte/ Figuren und ihres Inhaltes unter Berücksichtigung der politischen und gesellschaftlichen Entwicklung im Zeitraum des 20. und 21. Jahrhunderts“ – Antonia Uhlig

„Vermarktung und Realisierung einer Werbekampagne zu den Möglichkeiten der Entomophagie in Deutschland mit Ausblick auf Eröffnung eines Trendlokals“ – Eva te Baay

„Design und Vermarktung einer Getränkeflasche“ – Linda Bednarz

„Analyse von Entwicklung und Technik der Bildmanipulation im Unterhaltungsfilm und die Umsetzung der erzielten Ergebnisse in einer selbst gedrehten Mockumentary“ – Bugra Diricanli

„Kreativitätstraining für Erwachsene – Entwicklung und Gestaltung eines Pocket-Guides zur Förderung der Kreativität von Erwachsenen“ – Maria López Torres

MEDIENGESTALTER DIGITAL UND PRINT

„Global Runner ist ein Sportmagazin für Cross-, Trail- und Orientations-Läufer. Mit Interviews, Storys und Tipps für jeden Sportler“ – Chris Bieker

ATRIUM

AUSSTELLUNG MODEDESIGN

„Mode als symbolische Form gesellschaftlicher Entwicklung im 20. Jahrhundert.“ – Aileen Tiedemann

„Multimedia Fashion: Wie wirken sich neue Technologien insbesondere im digitalen Multimedia- und Kommunikationsbereich auf den Zeitgeist unserer Generation aus, und wie werden diese das Bild der Mode prägen?“ – Lena Eiche

„Wie kann eine Bekleidungskollektion für das Premiumsegment so gestaltet werden, dass sie die Anonymität der Nutzer von sozialen Medien im Internet heutzutage widerspiegelt?“ – Miriam Winkelmann

„Wie können Elemente des Films „1984“ sowie der gleichnamigen Buchvorlage von George Orwell genutzt werden, um Dystopie in einer Kollektion auszudrücken?“ – Tyron Wienhöfer

„Wie können die Emotionen Freude, Trauer, Wut, Stolz und Angst mit Hilfe von Farbsymbolik in 5 jeweiligen Outfits dargestellt werden?“ – Carsten Heller

„Wie kann die Darstellung und Zusammenführung von Kindlichkeit & Erwachsenenesein mit Hilfe von den Farben & Formen von „Captain Hook“ aus dem Roman „Peter Pan“ von J.M. Barrie in einer Kollektion dargestellt werden?“ – Marina Willms

„Wie können Emotionen das Interesse für den Kauf einer Winter DOB Kollektion aktivieren, um eine positive, rationale Einstellung zum zentralen Produktnutzen zu schaffen?“ – Anna Dziwik

„Behind. Wie kann trotz der Unumgänglichkeit zur Verhüllung, Individualität ausgelebt werden? Orientiert an Religion und Gesellschaft.“ – Dunja Kasem

„Wie kann mit einem Basis-Schnitt durch Verändern des Materials und verschiedener Gestaltungselemente die Illusion unterschiedlicher Looks in einer Kollektion geschaffen werden?“ – Burcu Özdemir

„Algen. Eine vergleichende Untersuchung zwischen Aussehen und Darstellungsmöglichkeiten von fünf verschiedenen Algenarten innerhalb einer Kollektion aus fünf Outfits.“ – Kristin Seeländer

„Wie wird Angst innerhalb eines Gesamtbildes anhand von Gestaltungsmethoden des Filmgenres Horror im Hinblick auf „Slasher-Filme“ erzeugt und in einer Modekollektion dargestellt?“ – Nancy Géron

„Warum können die Zugmodelle der Deutschen Bahn auf das Design eines Outfits für die Zielgruppe mit dem Wunsch nach „Individualität ihrer Zeit voraus“ eine Auswirkung haben?“ – Viktoria Lepeschko

Weitere Ausstellung von Modedesign-Arbeiten / 3. Semester

ECONOMY

NAME WERKSCHAU 2016

FROM
TO
ANYWHERE
WERDENER STRASSE 4
MD.H DUESSELDORF

FLIGHT
2016/03/17

CLASS
MD.H

DATE
17 MAR

TIME
18.00 PM

LINKER FLÜGEL

MODEMANAGEMENT UND MEDIEN- UND KOMMUNIKATIONSMANAGEMENT

19:00 „Personal Branding im Web 2.0: Untersuchung zur erfolgreichen Markenbildung bei Personen durch Weblogs – am Beispiel von *The Blonde Salad* by Chiara Ferragni.“ – Leonie Beck, B.A.

19:20 „Raus aus der Traditionsecke - Markenrelaunch am Beispiel Jägermeister. Welche Maßnahmen zur Realisierung eines Markenrelaunchs haben zum Erfolg der Mast-Jägermeister SE beigetragen?“ – Kim Grünheid, B.A.

19:40 „Die Optimierung des Kollektionsentwicklungsprozesses der Lagerfeld Menswear Kollektion der F.D. Fashion Design Herrenmode GmbH.“ – Sarah Opheij, B.A.

20:00 „Smarte Produktionsmittel im TV-Journalismus.“ – Nicholas Sunderland, B.A.

20:20 „Unterschiede im Marketing-Mix nach Genre in der Bekleidungsindustrie und sich daraus ergebende Anforderungen an das Design.“ – Alexandra Schreiner, B.A.

20:40 „Neue Kommunikationswege in der virtuellen Realität. Eine Ausarbeitung der Beeinflussung von Kommunikationsmöglichkeiten in Story-based Adventure-Games durch die Integration von Virtual Reality.“ – Manuela Wiczorek, M.A.

21:00 „Die Entstehung und Verbreitung von Moden in einer Mangelwirtschaft – am Beispiel der DDR.“ – Cassandra Vlad