

## Raum 5.02 Media Design

Analyse der Gruppeninteraktionen im Zeitalter der Sozialen Netzwerke in Deutschland.  
Bachelorarbeit von Caroline Vranic.

Corporate Design und Corporate Identity für eine Hebammenpraxis. Bachelorarbeit von Peter Eisner.

Das Buch des Bösen. – Bachelorarbeit von Laura Sauerbrey.

FRAUEN 4.0. – Die Perspektiven von Frauen im Umfeld beruflicher Hierarchien. Bachelorarbeit von Marta Izabela Zawadzki.

Legasthenie – Erstellung eines Arbeitsheftes mit Fokus auf LESBARKEIT. Bachelorarbeit von Eva Vinceller-Bero.

MARI ESA. STILVOLL IN JEDEM MOMENT. – Bachelorarbeit von Laura Götz.

## Raum 5.01 Modemanagement

Binationaler Handel nachhaltiger Mode: Marketing und Vertrieb strategisch unterstützen«. Ausblick auf ein ASA-Forschungsprojekt | Zusammenarbeit der MD.H München und der GIZ in Addis Abeba.

Gewalt an Arbeiterinnen in der Bekleidungsindustrie. Eine empirische Studie und Empfehlungen für das Konsumverhalten. Bachelorarbeit von Jennifer Engmann.

Internationalisierung des Modelabels »hessnatur« in den skandinavischen Raum. Bachelorarbeit von Sophia Klotz.

Internationalisierung des Labels RESUME. Seminarprojekt von Tina Heusinger in Zusammenarbeit mit der Academy of Design in Colombo, Sri Lanka.

Mass Customization als Möglichkeit zur Optimierung der Supply Chain in der Modebranche. Bachelorarbeit von Sophie Obermeier.

Modest Fashion – Junge Musliminnen in Deutschland. Eine kaufkräftige Zielgruppe mit unerfüllten Bedürfnissen? Bachelorarbeit von Ilayda Kesenek.

# MD.H WERKSCHAU 2020

Digital Film Design | Game Design  
Media Design | Design Management  
Modedesign | Modemanagement

### 16:00 – 17:00 Open Campus im EG

Farbige Druckexperimente – Mitmach-Aktion in der Buchdruckwerkstatt

3D Sculpting Demo, Motion Graphics Demo (je 30 Min.) im Audimax

Video zur »VR Experience WildWest 360°« | MD.I Hub | Auftragsarbeit für die Therme Erding im Kino 0.18

### 17:00 – 22:00 Jubiläums-Werkschau »20 | 2020« im EG und 5. OG

»Kreativität und Ethik – Ideen für ein nachhaltiges Management«  
Experten-Vortrag im Audimax (EG)

### 21:30 – 22:00 Modenschau »Schauwerk« im 5. OG

22:00– 24:00 After Show Party mit DJ Duo »The Squirrel's« im 5. OG

### Catering

16:00 bis 21:30 »Balan Deli« mit Snacks und Getränken im EG

17:00 bis 24:00 Bar im 5. OG

### HINWEIS ZUM DATENSCHUTZ:

Wir weisen Sie darauf hin, dass auf dieser Veranstaltung Foto-, Film- oder sonstige Medienaufzeichnungen von allen TeilnehmerInnen angefertigt werden und Sie mit Besuch der Veranstaltung Ihr Einverständnis zur unentgeltlichen Verwendung von solchen Aufzeichnungen geben, sofern Sie nicht im Voraus widersprechen. Ihr Einverständnis umfasst die Verwendung in Form der Veröffentlichung auf Webseiten, allen gängigen Social-Media-Plattformen sowie in Printmedien (insbesondere dem Jahresbericht der MD.H). Dieses Einverständnis kann jederzeit - auch teilweise - widerrufen werden und gilt ansonsten zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt. Der Widerruf erfolgt per E-Mail an [datenschutz@mediadesign.de](mailto:datenschutz@mediadesign.de)

11.03.2020  
16:00–24:00



20 Jahre Werkschau

Programmpartner  
**DESIGN  
SCHAU!**

**md**  
hub

MUNICH  
CREATIVE  
BUSINESS  
WEEK

**MD.H**

# PROGRAMM

## Erdgeschoss

<b>Foyer</b>	<b>Game Design</b>
	Grysha   2D-Puzzle-Platformer   Projekt im 4. Semester von Team Heartcore.

## Raum 0.16 Digital Film Design – VFX/Animationen

	Esma – Bachelor-Film von Heiko Stein.
	Fantasiereaturen: Schöpfungs- und Gestaltungsprozess zur Schaffung authentischer Kreaturen. Bachelorarbeit von Eszter Solymosi.
	Hoverbike Werbespot. Bachelorarbeit von Michael Oberhofer.
	Vor- und Nachteile unterschiedlicher Riggingmethoden. Bachelorarbeit von Petra Murr Yana.

<b>Game Design</b>
Die Darstellung von Horrorcharakteren in Videospielen am Beispiel »Dead by Daylight«, Bachelorarbeit von Jaqueline Gruber.
Eigenschaften der nonverbalen Kommunikation als Unterstützung der Persönlichkeit von NPCs in Top-Down Rollenspielen. Bachelorarbeit von Ksenia Nesterova.

<b>Raum 0.17</b>	<b>Game Design</b>
	Codename Steel – First Person Action Shooter Teamprojekt von BottleCap Studios.
	Pentum – Stealth-Game mit Horror-Elementen Teamprojekt von Scared Crow Interactive.
	The Omini Tales – Puzzle Adventure. Ubongo! Das wilde Legespiel – Puzzle Game. Projekte der Nementic Games GmbH.

<b>Raum 0.18</b>	<b>Kino mit Spots aus Game Design, Digital Film Design und des MD.I Hub</b>
	Spanky Spangler – Flieger. Bachelorfilm als Mockumentary von Julian Übler.

<b>Raum 0.19</b>	<b>Digital Film Design – VFX/Animationen</b>
	VIVUS – Full CG Short Film. Bachelorarbeit von Regina Calix, Felix Lehbrink, Timo Kozlik & Annabella Schülein.
	Wie hat sich das Design und die Rolle von Robotern im Laufe der Filmgeschichte entwickelt? Bachelorarbeit von Michael Feghali.

<b>Game Design</b>
Leveldesign und Spielerführung — Hub Level als komplexes Leveldesignelement in Souls-Likes. Bachelorarbeit von Fabian Berndl.

<b>5. Obergeschoss</b>	
<b>Raum 5.06</b>	<b>Modedesign</b>
	[blæk] Bachelorkollektion von Sarah Seebacher.
	GOLDNARBEN – Spuren der Zeit. Bachelorkollektion von Martha Hornburger.
	Upcycling – Bachelorkollektion von Yvonne Königseder.
	Utopia Romanticum – Bachelorkollektion von Athina Schulz.
	Virag Gwandl – Bachelorkollektion von Lucia Lenkefi.

<b>Foyer</b>	<b>Videoprojektion</b>
	Fashion Clips
	Projektkooperation mit der BMW-Welt. Masterstudiengang Design Management

<b>Raum 5.05</b>	<b>Media Design</b>
	AUXTECH – Wissenschaft trifft Design. Bachelorarbeit zur 3D-Druck-Technologie von Jan Marc Zublasing und Julia Schneider.
	I AM HIP-HOP. Bachelorarbeit mit Video von Hannah-Marie Schimanski.
	Im Zeichen der Sterne. Bachelorarbeit von Vanessa Holz.

	Kreativität durch Variation. Wie kreative Arbeitsprozesse durch zukünftige Technologien beeinflusst werden. Bachelorarbeit von Nicolas Janson.
	Nutrimentum Cerebri. Bachelorarbeit zur experimentellen Auseinandersetzung mit dem Informationsprozess im menschlichen Gehirn von Janina Engel.

	POW. Bachelorarbeit mit animierbarem Bestandteil des Corporate Designs von HELLO BUDDY von Vincent Schwarz.
--	---

<b>Raum 5.04</b>	<b>Design Management M.A.</b>
	Authentischsein. Eine Bewusstseins- und Handlungsstrategie für Unternehmen im Spannungsfeld zwischen Fremdbild und Selbstbild. Masterarbeit von Alisa Mahler.

	Corporate Playground. Die Gestaltung des Transformationsprozesses hin zu einer spielerisch bestimmten Unternehmenskultur. Masterarbeit von Yelyzaveta Kostyuk.
	Material in Emotion – Die Formel, Emotion in einer Essenz auf ein Produkt zu applizieren. Masterarbeit von Andrea Agnes Klimek.

	NISA. Neo Innovation Strategy Approach. Masterarbeit von Zarah Louisa Lammél.
--	---

<b>Raum 5.03</b>	<b>Media Design</b>
	Die personalisierte Werbung der Zukunft. Bachelorarbeit von Dorothee Martin.
	Digitale Tanzszenografie. Bachelorarbeit von Laura Müller-Beilschmidt.
	LEE – Die agile App zur Effektivitätssteigerung. Bachelorarbeit von Elisabeth Koster.

	nidus – Das individuelle Kindernest. Bachelorarbeit von Johanna Klotz.
	Remember. Bachelorarbeit mit App für Demenzkranke und ihre Angehörigen von Katharina Krojer.

	The Brand Issue – Medicalmotion. Design for better health. Bachelorarbeit von Vanessa Campione.
--	---

<b>Flur</b>	Extrem – experimentelle Serien zur Darstellung von Hochsensibilität. Bachelorarbeit von Birte Schultze.
-------------	---