

99^{*)}
Studien-14
15 jahr

99
14
15

*BACHELOR- UND MASTERARBEITEN
DER STUDIENGÄNGE*

—
INFORMATIONSDSIGN

AUSSTELLUNGSDESIGN

COMMUNICATION, MEDIA, SOUND AND INTERACTION DESIGN

—
FH JOANNEUM GRAZ

— **Herausgeber / Editor**

Karl Stocker
Informationsdesign | Ausstellungsdesign | Communication, Media, Sound and Interaction Design
Institut Design & Kommunikation
FH JOANNEUM Graz
Alte Poststraße 152, 8020 Graz, Austria
<http://www.fh-joanneum.at/idk>
<http://design.fh-joanneum.at>

— **Grafikdesign & Layout / Graphic Design & Layout**

Lucia Jarošová, Tina Fleck

— **Grafische Supervision / Graphic Supervisor**

Catherine Rollier

— **Lektorat / Lectorship**

Verena Kolm, Martina König, Karl Stocker

— **Übersetzung / Translation**

Martina König, Autoren und Autorinnen

— **Schriftarten / Fonts**

Parka von Daniel Perraudin
Garamond BQ

— **Bildnachweis / Photo Credits**

Clara Wildberger (14, 16-22, 24, 27-30, 40-41, 44, 54-56, 59, 62, 67, 77-78, 82-83, 86, 88-90, 93-108, 110-111, 115-116, 119, 122-125, 136-137, 139-141)
Alle anderen Bilder: Absolventen und Absolventinnen

ISBN 978-3-9503802-4-8

Alle Rechte vorbehalten
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Studiengangs reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Vorwort · Preface

99 14 15 ist das mittlerweile sechste Jahrbuch, das diesmal 99 Abschlussarbeiten aus dem Bachelorstudiengang „Informationsdesign“ sowie den Masterstudiengängen „Ausstellungsdesign“ und „Communication, Media and Interaction Design“ – ein Studiengang, der inzwischen zu „Communication, Media, Sound and Interaction Design“ erweitert wurde – des Studienjahres 2014/15 präsentiert.

Auch dieses Jahr freut mich, dass die Abschlussarbeiten wieder an dem für unsere Studiengänge charakteristischen, interdisziplinären und ganzheitlichen Gestaltungsansatz orientiert und inhaltlich breit und methodisch vielfältig aufgestellt sind. Entstanden sind dabei praktische und theoretische Arbeiten zu Print- und Webdesign, Typografie, Verpackungsdesign, Applikationen, 3D Animation, Videoproduktion, Game Design, Fotografie, Film, Character Design, Userzentriertem Design, Kinderbuchgestaltung, Tracking, Ausstellungs- und Museumsdesign und vielem mehr.

Dass die Qualität der Abschlussarbeiten an unseren Studiengängen auch international wahrgenommen wird, belegt die Tatsache, dass die Bachelor- und Masterarbeiten unserer Studierenden schon seit einigen Jahren immer wieder mit Preisen ausgezeichnet wurden, beispielsweise in den letzten 5 Jahren mit insgesamt 11 Red Dot Awards.

Auch dieses Jahr erhielten zwei unserer Studierenden, Valentin Peter Eisele und Lisa Gaugl, für ihre Abschlussarbeiten den „Red Dot Award: Communication Design 2015“. Beide absolvierten das Bachelorstudium „Informationsdesign“ und dürfen sich nun über dieses weltweit anerkannte Qualitätslabel freuen. Ich gratuliere Valentin Peter Eisele und Lisa Gaugl sehr herzlich und nutze diese Gelegenheit gleichzeitig, um mich bei meinem Team für die ausgezeichnete Arbeit zu bedanken.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht Ihnen

KARL STOCKER

Studiengangsleiter „Informationsdesign“ und „Ausstellungsdesign“

99 14 15 is the sixth yearbook which this time presents 99 final theses of the academic year 2014/2015. They were written by students of the bachelor programme ‘Information Design’ and of the master programmes ‘Exhibition Design’ as well as ‘Communication, Media and Interaction Design’, a study programme which was expanded and is now called ‘Communication, Media, Sound and Interaction Design’.

I am very pleased to announce that the topics of this year’s theses again address a wide variety of contents and systematic approaches. Practical and theoretical works on print and web design, typography, package design, applications, 3D animation, video production, game design, photography, film, character design, user centered design, children’s books design, tracking, exhibition and museum design and many more showcase the interdisciplinary and holistic approach of our study programmes.

The fact that – year after year – many bachelor’s and master’s theses submitted at our institute were awarded prizes shows that the quality of these diploma projects has been noticed worldwide. For example, our students were awarded 11 Red Dot Awards in the past 5 years.

This year, Valentin Peter Eisele and Lisa Gaugl were awarded the ‘Red Dot Award: Communication Design 2015’, a worldwide noticed label of quality. They both graduated from the bachelor programme ‘Information Design’. I most warmly congratulate Valentin Peter Eisele and Lisa Gaugl to this achievement. Last but not least I want to take this opportunity to thank my team for their excellent work.

I hope you enjoy reading our publication.

KARL STOCKER

Head of Degree Programmes ‘Information Design’ and ‘Exhibition Design’

Inhalt · Contents

8 BACHELORARBEITEN / BACHELOR'S THESES

- 10 —Ole Lukas Beekmann
11 —Thomas Buchinger
12 —Valentina Boscolo, Andrea Hutter
14 —Kristina Csar
15 —Miriam Derler
16 —Valentin Peter Eisele
18 —Isabel Erlebach
20 —Anna Frohmann
22 —Doris Gaal
23 —Tanja Gahr
24 —Lisa Gaugl
26 —Zozek Germiany
27 —Stefan Göllner
28 —Valentina Grabner
29 —Martin Gressl
30 —Daniela Gruber
31 —Michael Gügerl
33 —Georg Habermann, Johannes Mitterberger, Joseph Thanhäuser
38 —Lena Sophie Hafner
39 —Jennifer Höll
40 —Katharina Holler
42 —Bianca Höller
44 —Katharina Höppel, Monika Minichberger
45 —Verena Jauk
46 —Nils Kaltschmidt
47 —Alexander Koller
48 —Bernhard Karisch

- 50 —Martina Kogler
52 —Eva-Maria Koppler
53 —Nejc Kuzmic
54 —Gerrit Lantzberg
55 —Sebastian Müller
56 —Anna Müllneritsch
57 —Roman Pendl
58 —Lukas Pessl
59 —Ines Pinter
60 —Isabella Planker
62 —Sabrina Pirker
63 —Erwin Polanc
64 —Lisa Rath
66 —Birgit Reischl
67 —Joris Rigerl
68 —Rahi Sandhu
69 —Lisa Schantl
70 —Susanne Schmid
72 —Philipp Schwarzbauer
73 —Katja Stifter
74 —Miriam Weiß
76 —Bastian Weiß
77 —Stefan Wenger
78 —Martina Winkler
79 —Daniel Josef Winter
80 —Sebastian Wöhrer
81 —Bettina Wretschko
82 —Christina Zettl

84 MASTERARBEITEN / MASTER'S THESES

- 86 —Katharina Auferbauer
87 —Jenny Bieling
88 —Nina Bammer
90 —Bettina Bigler
91 —Mia Bodenstein
92 —Sara Buchbauer
93 —Verena Frauwallner
94 —Sigrid Bürstmayr, Annabell Spötl
96 —Alexandre Collon
98 —Clifford Ray Deutschmann
100 —Martina Edelhofer
102 —Matthias Gasser
104 —Kathleen Grüner
105 —Katerina Haller
106 —Daniela Hauswirth
107 —Barbara Höfler
108 —Anna Hoisl
109 —Martin Holler
111 —Mathias Kaiser
112 —Matthias Kampitsch
113 —Lisa Kehrer
114 —Anna Kleindinst
115 —Julian Kogler
116 —Katrin Erika Kohl
117 —Justyna Krug
118 —Florian Leitl
119 —Christoph Mauerhofer

- 120 —Alexander Mattersberger, Stefan Pausch
122 —Kathrin Mayer
124 —Tinka Molkenthin
125 —Nina Mutschlechner
126 —Marlies Narat
127 —Anja Petri
128 —Maria Negrao, Isabel Reichel
132 —Katharina Sophia Petsche
133 —Sophia Pieber
134 —Leonhard Primig
135 —Lisa Schmölzer
136 —Anna Maria Scharinger
137 —Lisa Scherr
138 —Andrea Schwarz
139 —Nina Streit
140 —Eva Zangerle
141 —Astrid Zawodnik

142 ABSOLVENTEN UND ABSOLVENTINNEN - BETREUERINNEN / GRADUATES - MENTORS



**PITCH-VIDEO.
ERSTE PRODUKTION FÜR EINE
CROWDFUNDING-PLATTFORM**

Crowdfunding ist eine Form der Finanzierung von Start-up-Unternehmen, die immer häufiger von jungen Firmen genutzt wird. Diese Arbeit zeigt, welche Formen des Crowdfundings es gibt, welches Ziel damit verfolgt wird und dokumentiert die Produktion eines Pitch-Videos.

<https://vimeo.com/141799117>

**PITCH VIDEO.
FIRST PRODUCTION FOR A CROWD
FUNDING PLATFORM**

Crowd funding, nowadays used more and more by young companies, is a special kind of financing for start-up companies. This thesis shows the different kinds of crowd funding, their respective aims and the criteria which have to be considered in such a project. The documentation contains the production of a pitch video.



MARIO MONTI

Premierminister (2011-2013)
Paket abgesegnet: Dezember 2011

25-30 Umfang €€€€€€€€
In Mrd €€€€€€€€

Pensionensystem } Schwerpunkte
Steuern }
Konjunktur }

Arbeitsjahre bis zur Pensionierung:
♂ 65 → 67 Jahre
♀ 61 → 65 Jahre

Einsparung bei Sozialleistungen:
insg. 13 000 000 000 €€€

Abbau im öffentlichen Dienst:
-10 % → -55-000-Arbeitsplätze

MwSt.: +2% EkSt.: 41% → 43%



PEDRO PASSOS COELHO

Premierminister (seit 2011)
Paket abgesegnet: Mai 2013

4,8 Umfang in Mrd €€ >>>>
-- Bedingung für >>>>

>>>>> EU } 78 Mrd €€€€€€
>>>>> EZB } Hilfspaket
>>>>> IWF }

Arbeitsjahre bis zur Pensionierung:
♂♀ 65(0) → 66 Jahre

Abbau im öffentlichen Dienst:
-30 000 Arbeitsplätze (Beante)

Arbeitszeit: 35 → 40 h/Woche

Verschuldung (Ziele in % BIP)
2013:5.5 → 2014:4 → 2015:3

06/11: Maßnahmen von VerfG blockiert



LEBEN NACH DER BLASE

Diese Arbeit wirft etwas Licht auf die Vorgänge, die sich im Zuge der großen Finanzkrise ab 2007 zugetragen haben und bietet einen Überblick darüber, welche Auswirkungen für Europas Bevölkerung nun spürbar werden. Die Krise ist neben 9/11 wohl einer der prominentesten Zeitumstände des frühen 21. Jahrhunderts und bedeutet besonders für junge Menschen eine einschneidende Veränderung. Die neuen Medien avancieren im Zusammenhang mit diesem Thema gerne zum Dickicht, einem Dschungel aus Informations-Lianen. Dieser lässt viele Menschen davor zurückschrecken, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen und die Hintergründe zu erforschen, die das große Ganze erst sichtbar machen. Dadurch wurde der Überblick über die Krise so gestaltet, dass die Informationen ohne Vorwissen schnell ihren Weg ins Bewusstsein der LeserInnen finden.

LIFE AFTER THE MARKET BUBBLE

The aim of this bachelor's thesis is to shed light upon the complex processes that have taken place in the course of the financial crisis since 2007 and to provide an overview of how these developments have influenced the European people. Besides 9/11, the crisis is one of the most prominent circumstances of the 21st century that has a big influence, especially on young citizens. However, the new media are not very helpful here; too much information makes people refrain from exploring the crisis and the backgrounds necessary to understand it. Therefore the aim was to provide an overview of the crisis in a way that does not require prior knowledge on the topic.

THOMAS BUCHINGER

Bachelor's Thesis
Information Design

Major: Media and Interaction Design

Mentoring: Gerhard Baumgartner



**CITY-PACKAGES.
LERNE DIE STADT KENNEN UND LIEBEN**

Graz-Reiseführer gibt es viele. Die Spannweite reicht vom Architekturführer, über den Design Guide, bis hin zum gratis Material im Tourismusbüro.

Die City-Packages sind eine Art „Wunder-tüte“, um einen besonderen Tag in Graz zu erleben. Gefüllt mit einem übersichtlichen Stadtplan, einem Heft mit ausgewählten Tipps, netten Postkarten, lustigen Foto-accessoires und einem zielgruppenspezifischen Goodie, ist das City-Package in Form des Grazer Uhrturms die perfekte Begleitung, um die Stadt aktiv zu erleben. Das Konzept ist auch für andere Zielgruppen, Städte und Regionen adaptierbar.

**CITY-PACKAGES.
GET TO KNOW AND LOVE THE CITY**

There is a huge variety of different types of travel guides for Graz. These types range from design guides to architectural guides or even to free material from tourist offices.

The City-Packages are some kind of grab bags. Such a bag enables the owner to spend a very special day in Graz. Each package includes a city map and a booklet with selected destinations worth visiting. It also includes nice postcards, funny photo accessories and a goody that had been selected specifically for the target group. The City-Package, in the shape of the famous Graz Clocktower, is the perfect companion for an active day in Graz. The concept may easily be adapted for other target groups, cities and regions.

VALENTINA BOSCOLO
ANDREA HUTTER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Claudia Brandstätter,
Stefanie Schöffmann



BESSER ABSCHNEIDEN. EINE ZETTELWIRTSCHAFT DER COUPON GENERATION

Coupons sind ein immer wichtiger werdendes Instrument der Verkaufsförderung. Sie helfen dem Handel sowie HerstellerInnen von Markenartikeln, ihre Produkte und Dienstleistungen besser zu verkaufen, Umsätze zu steigern und mehr Kundschaft zu gewinnen. Couponing ist schnell einsetzbar und zeigt seine Vorteile in der Flexibilität, Anpassung und Anreizschaffung. Obwohl es schon ein paar Jahre auf dem Markt existiert, erlebt es erst jetzt seinen Boom. Diese Arbeit soll zeigen, mit welchen einfachen, schnellen und preiswerten Methoden man am Markt weit kommt und viel erreicht.



COMING BETTER OFF. THE COUPON GENERATION'S PAPER JUMBLE

Coupons as an instrument of sales promotions are getting more and more important. In order to increase turnover, they are very useful for trade, producers and representatives of brands. Advantages of couponing are the fast realisability, the flexibility, the simple customisation and the easy creation of incentives. Although this instrument has already existed for some years it is booming right now. This thesis shows easy, fast and cheap methods to achieve great deals on the market.



RESPONSIVE WEBDESIGN & SUCHMASCHINENOPTIMIERUNG

Responsive Webdesign und Suchmaschinenoptimierung sind wichtige Maßnahmen der heutigen Webtechnologie, um potentielle Kundschaft anzusprechen und die Vorteile eines Produkts oder einer Dienstleistung als Verkaufsargumente ins rechte Licht zu rücken. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, bedarf es einer klaren Vorstellung und Anpassung von Inhalt, Struktur und Aufbau einer Website.

Die Website für eine Wohnanlage in Gratkorn ist Anschauungsbeispiel einer zielgruppenorientierten optimalen Aufbereitung für die Viewports Desktop, Tablet und Smartphone mittels CSS Media Queries und einem anpassungsfähigen Layout. Aufgrund einer Optimierung auf Googles organischen Suchergebnissen, durch intensive Auseinandersetzung mit Keywords, verfassten Texten mit Mehrwert und einzeln optimierten HTML-Elementen, ist die Website in der Lage, ihr Potential gänzlich auszuschöpfen.

RESPONSIVE WEBDESIGN & SEARCH ENGINE OPTIMIZATION

Responsive Webdesign and Search Engine Optimization are very important factors in today's technology. They are essential in order to approach customers and put products or services and their advantages in perspective. To meet these requirements it is necessary to have a clear vision of the content and the overall structure of a website.

The website for a residential area in Gratkorn serves as the perfect example for an adjustable website format on desktop PCs, tablets and smartphones by using CSS Media Queries and an adaptable layout. An intensive assessment via keywords, added-value content for customers and search engines as well as the optimization of specific HTML elements allow the website to exploit its full potential and reach the top of Google's organic search.

KRISTINA CSAR
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Claudia Brandstätter

MIRIAM DERLER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Doris Ulrich



VALENTIN PETER EISELE
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Catherine Rollier

**WOLLWERK. EINE EINZIGE KERBE
 BRINGT DICH NICHT INS WOLLGEWERBE!**

Wenn es um die Erstellung von Kaltnadelradierungen geht, benötigt man in erster Linie Geduld, Ausdauer und Kraft in den Händen.

Durch die althergebrachte Technik der Kaltnadelradierung entsteht ein Erscheinungsbild, das eine besondere Qualität der Handarbeit ausstrahlt, die heutzutage selten ist. Das neu entstehende Wollwerk nutzt diese außergewöhnliche Anmutung in seinem Firmenauftritt, um eine direkte Verbindung zwischen der Marke und seinen hochwertigen Produkten herzustellen.

**WOLLWERK. ONE DEEP SCORE
 DOESN'T MAKE YOUR SHEEP ROAR!**

When it comes to drypoints you need a lot of patience, stamina and strength in your hands.

The well-established technique to produce drypoints is seldomly used these days. The appearance of dry-points is thus associated with the unique quality of manual work. The corporate design of the start-up company Wollwerk uses this extraordinary look-and-feel to create a direct link between the brand and its high-quality goods.





APIS MELLIFICA. DIE HONIG MACHENDE

Honigbienen spielen schon immer eine entscheidende Rolle in unserer Nahrungskette. Sie erbringen eine enorme Bestäubungsleistung und stellen verschiedene Produkte her, die für uns Menschen wertvoll sind, wie etwa Honig, Wachs, Blütenpollen oder Propolis. Ihre besonderen Fähigkeiten und das friedliche und geordnete Zusammenleben tausender Individuen in einem Bienenstock erregten immer wieder gleichermaßen Interesse wie Bewunderung.

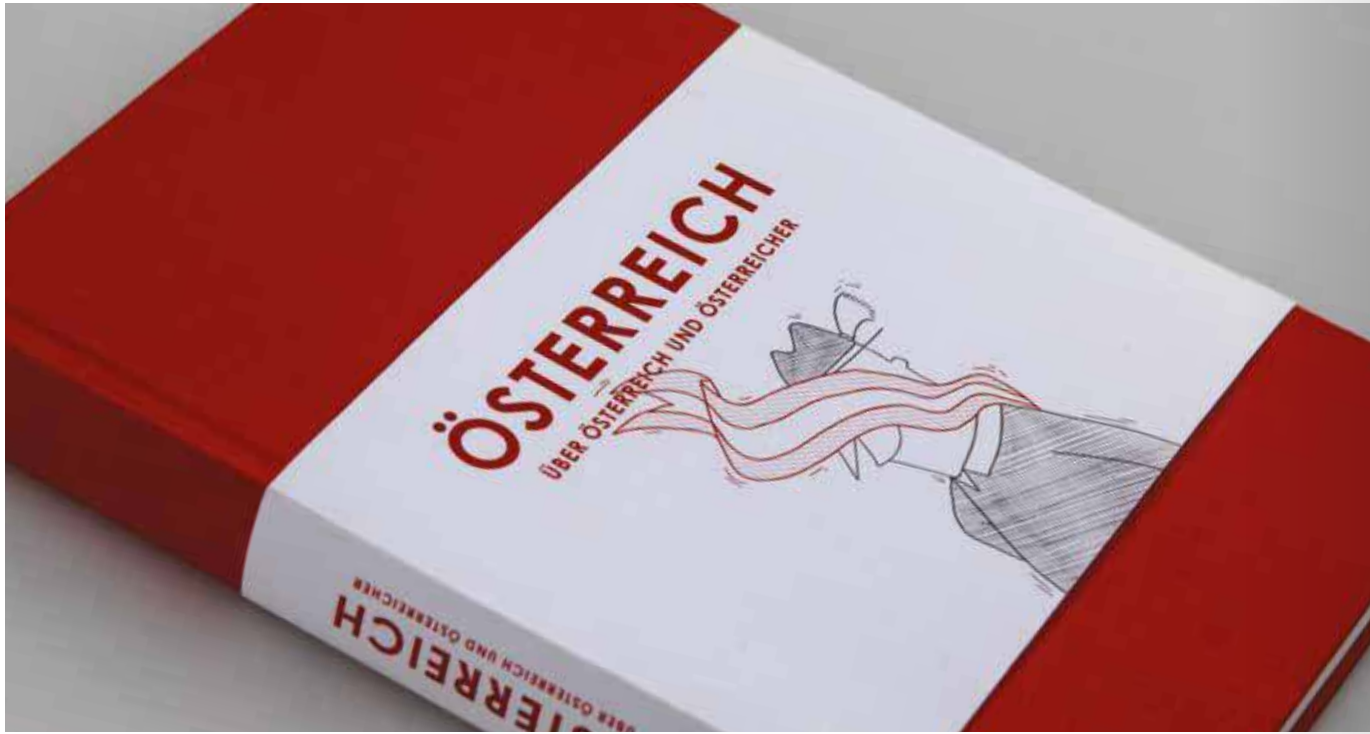
Diese Arbeit gibt einen Überblick über die wichtigsten symbolischen Bedeutungen der Bienen in verschiedenen Kulturen. Sie beinhaltet außerdem ein Marketingkonzept für ausgewählte Bienenprodukte sowie die Beschreibung und Dokumentation der entstandenen Werkstücke.

APIS MELLIFICA. MAKING HONEY

Honey bees have always played a crucial role in our food chain as they are responsible for a big part of the world's pollination. Additionally, they produce various products which are important for us humans. These products include amongst others honey, wax, pollen and propolis. Their special skills and the peaceful and orderly social life of thousands of individuals in a bee hive has always attracted interest as well as admiration.

This thesis offers an overview of the most important symbolic meanings of bees in various cultures. The final chapter includes the marketing concept for certain bee products as well as the description and documentation of the work pieces developed within this project.

ISABEL ERLEBACH
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Catherine Rollier



ANNA FROHMANN
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Alexander Kada, Ursula Lagger

ÖSTERREICH.
 ÜBER ÖSTERREICH UND ÖSTERREICHER

Er isst am liebsten Wienerschnitzel, zum Nachtisch Sachertorte, trinkt hauptsächlich Bier und Wein — ein Genussmensch also, gekleidet in Dirndl und Lederhosen, der in den Bergen wohnt und am liebsten über die gute alte Kaiserzeit philosophiert: So sieht er aus, der typische Österreicher.

Doch wie ist er wirklich? Welche Vorurteile treffen zu? Woran lässt sich die österreichische Mentalität festmachen? Diesen Fragen wurde mit Hilfe von repräsentativen Studien nachgegangen. Die statistischen Auswertungen werden mit Hilfe von Grafiken und Illustrationen der Verfasserin unterstützt.

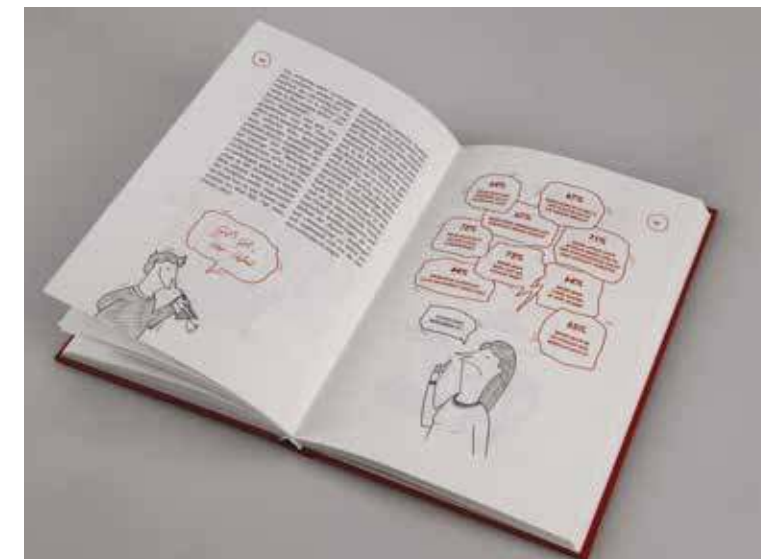
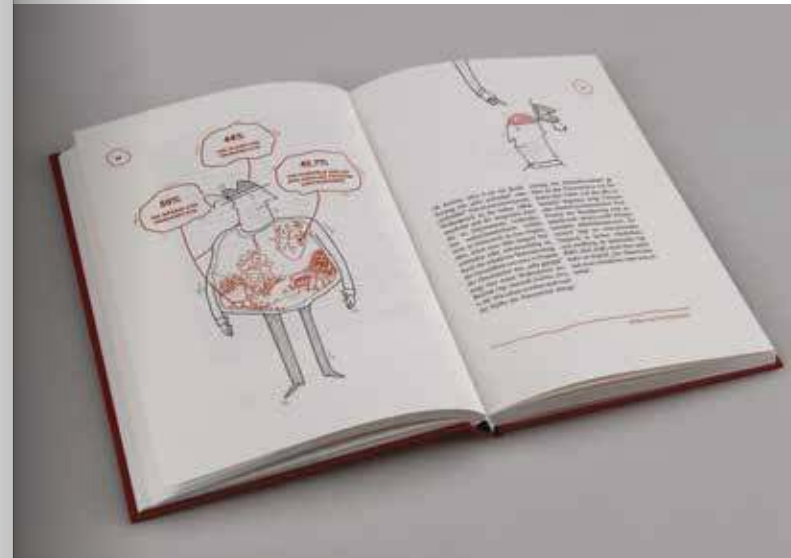
Ziel dieser Arbeit ist es, die identitätsstiftenden Faktoren der österreichischen Kultur zu benennen und ein realistisches Bild des Österreichers zu kreieren, das seinem Charakter und seiner Kultur gerecht wird und über Sisi, Sachertorte und Lederhose hinaus geht.

AUSTRIA.
 ABOUT AUSTRIA AND THE AUSTRIANS

Their favourite meal is the 'Wiener Schnitzel', for dessert they prefer 'Sachertorte' and they fancy drinking beer and wine — Austrians seem to be epicures from the Alps wearing 'Dirndl' or 'Lederhosen', elaborating on the good old Imperial era of Franz and Sisi: this is what the typical Austrian seems to be like.

But what is s/he really like? Which cultural prejudices and stereotypes are true? What is the essence of Austrian mentality? This thesis seeks to scrutinise those questions with the help of representative studies. The statistical analyses are graphically illustrated by the author.

The aim of this paper is to list identity-forming factors of Austrian culture and to create a realistic image of the Austrians beyond the cliched stereotype.





DORIS GAAL

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Mathias Stich

STYLEGUIDE ZUR PRODUKTFOTOGRAFIE

Der praktische Teil dieser Arbeit entstand im Rahmen des Praktikums der Autorin im Fotostudio von Blue Tomato, einem Händler in der Sportbranche. Sie entwickelte dort ein Buch mit Regeln und Tipps der Produktfotografie für den Onlineshop.

Das so entstandene Nachschlagewerk unterstützt die FotografInnen und PraktikantInnen des betriebseigenen Fotostudios bei der Produktfotografie für den Onlinevertrieb. Damit die FotografInnen während des Shootings mit dem Buch effizient arbeiten können, wurde der Inhalt in eine praktische und handliche Form gebracht.

Der zweite Teil der Arbeit ist ein schlicht gestaltetes Handbuch, das sich vor allem an die NeueinsteigerInnen der Fotografie richtet. Es verschafft einen Überblick über die Geschichte der Fotografie und erklärt die Benutzung einer Kamera. Weiters beinhaltet es Möglichkeiten der Ausstattung eines Fotostudios.

STYLEGUIDE FOR PRODUCT PHOTOGRAPHY

The practical part of this thesis arose from the author's internship at the photo studio of Blue Tomato, retailer of sports products. She developed a book containing rules and tips for product photography especially for the online shop.

This resulting reference book supports photographers and interns in the in-house photo studio when it comes to product photography for online sales. In order to be able to use the book efficiently during a photo shoot the contents are presented in a practical and handy form.

The second part of the bachelor's thesis is a simply-designed manual, which is primarily addressed to newcomers. It provides an overview of the history of photography and explains how to use a camera. Furthermore, it shows possibilities of how to equip a photo studio.



ZWISCHEN SCHWARZ UND WEISS

Gute Kinderbücher bleiben oft ein Leben lang in Erinnerung. Meist sind sie der erste Einstieg in die Literatur und prägen das Leseverhalten ganzer Generationen. Die Farbgestaltung in Kinderbüchern bietet eine ideale Möglichkeit, um die Fantasie und das Interesse der Kinder an bildender Kunst zu wecken und zu fördern.

Diese Bachelorarbeit umfasst ein in malerischem Aquarellstil illustriertes Bilderbuch für Kinder im Vorschul- und ersten Lesealter. Es erzählt eine fantasievolle und mitreißende Geschichte, wobei versucht wird, durch den bewussten Einsatz der Farben die Wirkung der erzeugten Stimmungsbilder zu verstärken. Die Kinder sollen dazu angeregt werden, auf Details zu achten, immer wieder neue Dinge zu entdecken, zu kombinieren und wiederzuerkennen. Das Hauptaugenmerk ist dabei auf das Wahrnehmungsvermögen von Kindern gerichtet, aber auch Erwachsene sollen angesprochen werden.

IN BETWEEN BLACK AND WHITE

Well-made children's books are generally remembered for the rest of one's life. They often serve as a gateway to the world of literature and shape the reading behaviour of entire generations. The colour design in children's books is an ideal way to arouse interest and cultivate the appreciation for fine arts in children.

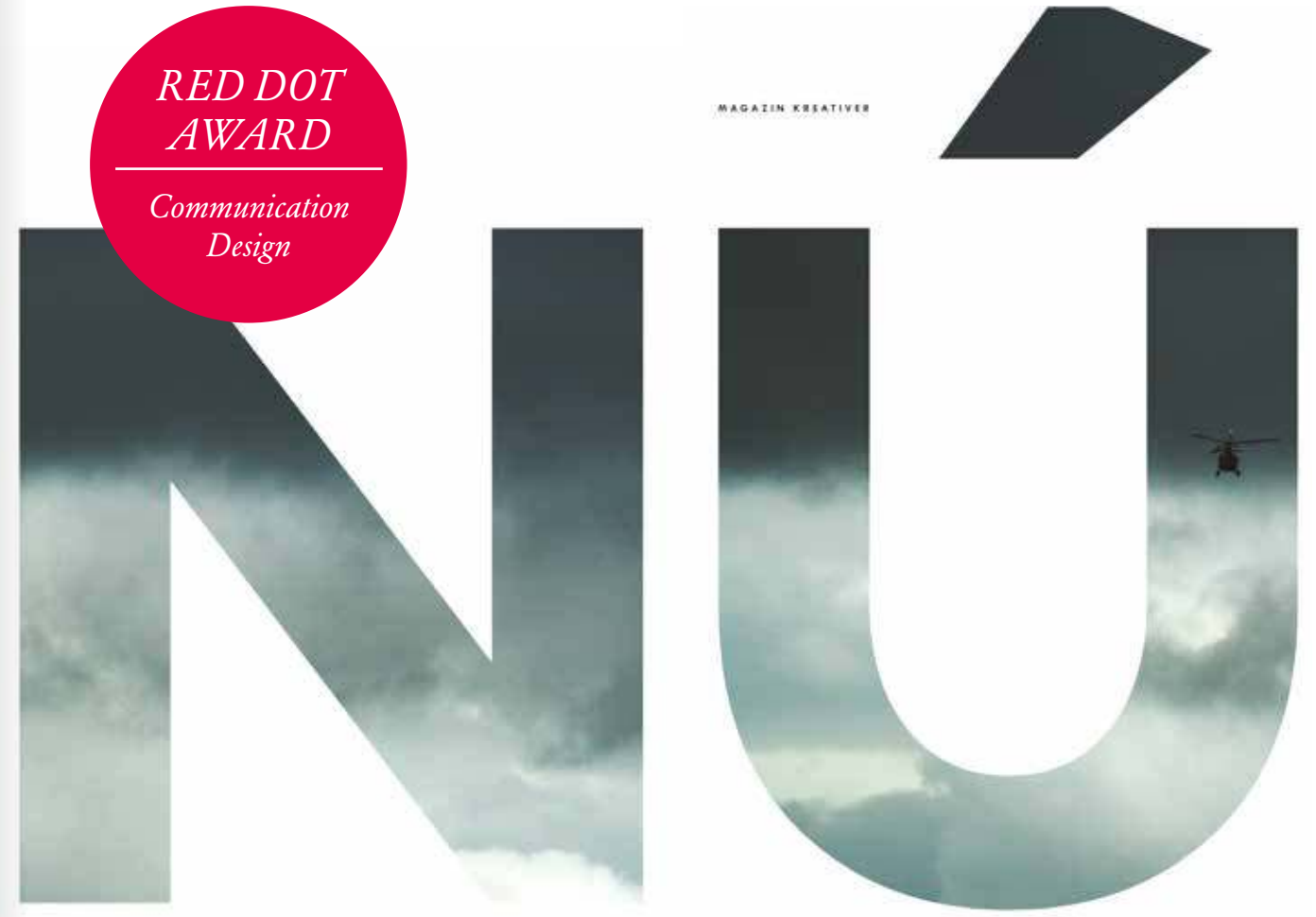
This bachelor's thesis is an illustrated picture book painted in watercolours for children at preschool and first reading age. Therefore, an imaginative, compelling story is told, of which the content and the overall mood is enhanced by the conscious use of colours. Hereby, the children are encouraged to pay attention to details, to constantly discover new elements, to combine and recognize things. The main focus lays on the children's perception, but adults should be inspired as well.

TANJA GAHR

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Herms Fritz



**RED DOT
AWARD**
*Communication
Design*



NÚ — MAGAZIN KREATIVER

Die kritische Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Themen bildet für Kreative einen wichtigen Grundbaustein ihrer Arbeit. Das NÚ — Magazin Kreativer möchte eine Sammlung an Arbeiten kritischer Menschen zu bestimmten Themenkreisen zeigen, die sich schließlich in einem Magazin vereinen.

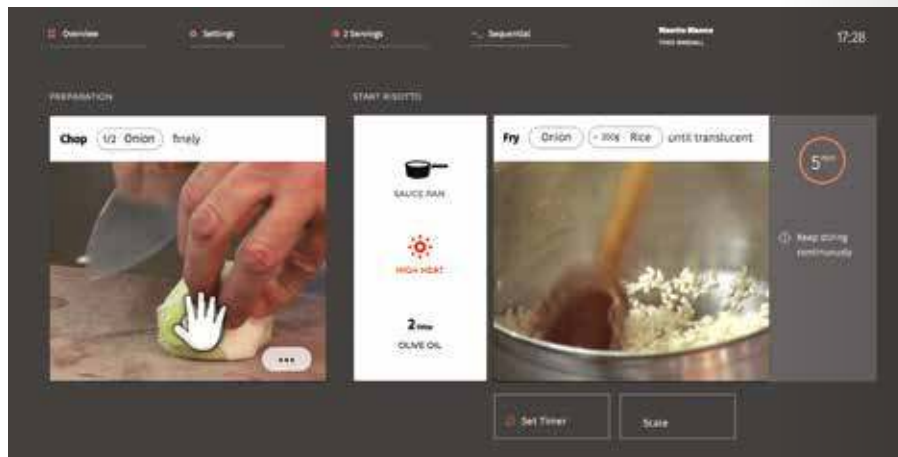
Es bietet nicht nur klassischen GrafikdesignerInnen und FotografInnen, sondern auch kreativ Schreibenden eine Bühne. In dieser ersten und einzigen Ausgabe, deren Inhalte die Themen Ästhetik, Sexualität, Konsum und Leistung sind, ist die Verfasserin der Bachelorarbeit die alleinige Herausgeberin, Redakteurin, Art Directorin, Fotografin, Designerin und Autorin.

NÚ — MAGAZIN KREATIVER

One of the basic and most important elements of a creative person's job is the critical examination of sociological and cultural topics. The NÚ — Magazin Kreativer wants to show a collection of projects on current issues affecting our society.

It offers a platform not only to graphic designers or photographers but also to writers. The topics of this first and only issue include aesthetics, sexuality, consumption and performance. Its only editor, art director, photographer, designer and author is the author of this bachelor's thesis herself.

LISA GAUGL
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Alexander Kada



HONO. A SMART INTERFACE FOR COOKING

Kochen kann eine anstrengende und einschüchternde Tätigkeit sein, muss es aber nicht und sollte es auch nicht. Am Markt existieren unzählige Produkte, die Menschen dabei helfen sollen, besser zu kochen: Anfängen von Kochbüchern und Websites bis hin zu teuren Gadgets. Dennoch erfüllen die meisten dieser Produkte nicht ihr Versprechen und bieten zudem keine ganzheitliche User Experience an, die sich speziell an motivierte AmateurröchInnen richtet. Der Autor untersuchte dieses Problem und gestaltete eine mögliche Antwort in Form eines ganzheitlichen Designkonzepts. Dieses besteht aus einem Web Interface für die Rezeptrecherche, einem Assistenten, der sich über Handgesten steuern lässt sowie aus einer verbundenen Küchenwaage.

HONO. A SMART INTERFACE FOR COOKING

Cooking can be a daunting task, but it doesn't have to be one and it shouldn't be one. Countless solutions exist on the market aiming to help ordinary people become better cooks, ranging from cookbooks to websites to costly gadgets. Yet, most of them fall short in delivering a holistic experience to motivated beginners. In this thesis this problem is looked at and a possible solution is offered in the form of a holistic design concept that encompasses a web interface for researching and exploring recipes, a gestural interface which assists you during the cooking process as well as a scale that is connected to the interfaces and communicates with the rest of the system.



AUTOMATISIERUNG IM WEBDEVELOPMENT

Bei der Entwicklung von Webprojekten fließt ein beträchtlicher Teil der aufgewendeten Zeit in die Konfiguration. Diese wiederkehrenden Aufgaben können jedoch weitestgehend automatisiert und die Anfälligkeit für Fehler bei der Entwicklung auf ein Minimum reduziert werden.

Ziel ist ein konsistentes Grundsystem, das für eine Vielzahl an Projekten wiederverwendet werden kann. Dabei entsteht ein modulares System, mit dessen Hilfe auch ältere Projekte ausgestattet werden können. Anhand einiger Beispiele wird aufgezeigt, wie einzelne Aufgaben der Automatisierung installiert und konfiguriert werden.

AUTOMATION IN WEB DEVELOPMENT

When developing a web project a substantial part of the time is spent on the configuration. These recurring tasks can be automated as far as possible. Errors during development have to be reduced to the absolute minimum.

The goal is a concise system which can be used in a multitude of projects. Thus, a modular system is being built, which can also be used to equip older projects. By means of several examples it will be shown how single tasks of automation are installed and configured.

ZOZEK GERMIANY

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Konrad Baumann

STEFAN GÖLLNER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Doris Ulrich



VALENTINA GRABNER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Devika Heugle, Elisabeth Kopf

ABOUT HINDUISM

Hinduismus, Indien, 1 Milliarde Anhänger und Komplexität sind nur ein paar Begriffe, um diese Religion zu beschreiben. Es gibt keine Religion, die mehr Raum für Interpretationen bietet.

Ziel dieser Arbeit war es, die Beschreibung dieser Kultur von Irina Gajjar in ein Kinderbuch zu verpacken. Ein Kinderbuch, für Alt und Jung, für Christen, Hindus bis Menschen ohne Bekenntnis. Ansprechend für alle, die in ein Buch mit einer gestalterisch neu interpretierten Version des Hinduismus eintauchen wollen.

ABOUT HINDUISM

Hinduism, India, one billion Hindus, complexity, are just a few words to describe this religion. A religion which leaves more room for your personal interpretation than any other religion.

The goal of this thesis was to give the written words of Irina Gajjar a new visual identity through illustrations in order to make it interesting for adults as well as for children – basically for everybody – to dive into a well-designed book on Hinduism.

MEIS MOUDI.
VIER KÖPFE, VIER GEDANKEN, EINE BAND
 —
 Momente, so nennt sich das neue Album der Kärntner Folkband Meis Moudi. Die Bandmitglieder wurden vom Autor mit der Kamera begleitet und porträtiert.

Die schriftliche Bachelorarbeit schildert den Schaffensprozess der Einzelporträts und gibt Einblicke in die Gedankenwelt der Bandmitglieder. Weiters wird ein Blick auf die technischen Aspekte geworfen, von der Preproduktion bis hin zur Postproduktion und der Finalisierung.

MEIS MOUDI.
FOUR PEOPLE, FOUR CONCEPTS, ONE BAND
 —
 The new album of the Carinthian folk band Meis Moudi is called Moments. The author accompanied the band members with a camera in order to portray them.

The theoretical part of the bachelor's thesis describes the creative process of portraying each member and gives insights into the protagonists' thoughts. Furthermore, there is also a focus on technical aspects, from pre- to postproduction to the finalization of the project.

MARTIN GRESSL
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Christoph Marek



DANIELA GRUBER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Catherine Rollier

**ERZÄHLENDE ZEICHEN.
 ÜBER DAS (NICHT) LESEN UND SCHREIBEN**

AnalphabetInnen leiden in der Regel nicht an einem Lerndefizit oder einer geistigen Behinderung, sondern an einem individuellen Mangel an Lese- und/oder Schreibkompetenz.

In dieser Arbeit geht es um das Lesen und Schreiben und das Nicht Lesen & Nicht Schreiben in gestalterischer Hinsicht. Um Schrift kennenzulernen, ist es wichtig, über die Entwicklungsgeschichte und die Formen der Buchstaben Bescheid zu wissen. Weitere Themen sind der Prozess des Lesens, verschiedene Lesarten sowie Leserichtungen. Außerdem werden die unterschiedlichen Arten des Analphabetismus und der Umgang von Kindern mit Schrift erklärt.

Ziel der Arbeit ist es, durch einen sinnge-
 ßen Einsatz von Gestaltung einen Leitfa-
 den für eine gute Lesbarkeit zu entwickeln.

**NARRATIVE SIGNS.
 ABOUT (NOT) READING AND WRITING**

Illiterates do usually not have a learning or mental disability. Instead, personal deficiencies are responsible for this lack of reading or writing skills.

This work focuses on reading and writing and not reading & not writing in relation to design. To experience typography it is important to have a proper knowledge of the history and the shape of letters. Other topics, which are covered in this work, include the process of reading, the different ways of reading and reading directions. Furthermore, different types of illiteracy are dealt with as well as how children experience language.

The aim of this thesis is to develop guide-
 lines of how to use design meaningfully to
 support readability.



**MATCHMOVING:
 BIG BROTHER IS WATCHING YOU**

Matchmoving beschreibt eine Technik, mit der es möglich ist, computergenerierte Bilder, sogenannte CGI, in Realfilmaufnahmen einzusetzen. Die Grundlage liegt dabei im Tracking, wo aus 2-dimensionalen Bildern, 3-dimensionale Kameradaten berechnet werden. Die erfolgreiche Durchführung ist stark vom Wissen und der Erfahrung des Matchmovers abhängig.

Die Arbeit beschreibt das Matchmoving und die damit verbundenen Fachbereiche, wie das Tracking und die Eindrücke der Prozesse im Projekt. Den Schwerpunkt bildet der Film Big Brother is watching you.

<https://vimeo.com/141990681>

**MATCHMOVING:
 BIG BROTHER IS WATCHING YOU**

Matchmoving is a technique that enables computer generated images also referred to as CGI (Computer Generated Imagery) to be used in real film recordings. The key element of this technique is represented by a process commonly known as tracking, in which 3-dimensional camera data is derived from 2-dimensional images. The quality of the generated images depends on the Matchmover's experience and skills.

In this work, matchmoving as well as related techniques are described and discussed. The process of matchmoving and tracking is illustrated by a practical example being called Big Brother is Watching You.

MICHAEL GÜGERL
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Albert Bieder



D E S
I G N
E N T
D E C
K E N

DESIGN ENTDECKEN.
DESIGNMONAT GRAZ 2014

Bei der Entwicklung des visuellen Erscheinungsbildes des Designmonat Graz, der alljährlich von der Creative Industries Styria initiiert wird, wurde ein eigenständiges Konzept angestrebt, das Distanz zu den Vorjahren bewahrt und in der Ausführung Designaffine sowie auch dem Metier Fremde anspricht.

Mit dem Leitspruch „Design entdecken“ als konzeptionelles Fundament konnte die visuelle Gestaltung mit dem Wesen des Designmonat Graz in Einklang gebracht werden. Zentraler Aspekt des Designs ist die Spannung, die durch typographische Fragmente und deren mediumsflexible Vervollständigung erzeugt wird.

DISCOVER DESIGN.
DESIGNMONAT GRAZ 2014

While developing the visual appearance of the Designmonat Graz, annually initiated by the Creative Industries Styria, the aim was to create a concept which on the one hand should maintain a certain distance to the designs of the preceding years but on the other hand should concomitantly address both, a design-savvy as well as a non-specialist audience.

The claim ‘Discover Design’ outlines the conceptual basis, which allows to match the design to the guiding principle and to the nature of the Designmonat Graz. Suspense, arising out of the interplay of the typographic fragments and their customizable integration, is the key element in the design.

GEORG HABERMANN
JOHANNES MITTERBERGER
JOSEPH THANHÄUSER
Bachelor’s Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Tomislav Bobinec







**KAZAN INVESTMENT ALLIANCE.
KREATION EINER VISUELLEN IDENTITÄT**

Diese Arbeit dokumentiert Schritt für Schritt die theoretischen Aspekte einer Identitätsbildung sowie die Entstehung einzelner Komponenten einer Corporate Design Gestaltung.

Im Mittelpunkt stand die Erarbeitung des Corporate Designs der Firma Kazan Investment Alliance. Aufgrund der Neugründung des Unternehmens war noch kein visuelles Auftreten vorhanden, welches die Kreation eines Logos, die Entwicklung eines Farbschemas, die Auswahl der Schriftgestaltung wie auch das Design von diversen Drucksorten, wie Visitenkarten, Briefpapier und Umschlag beinhaltet. Neben klassischen Printmedien, beispielsweise einer Projektbroschüre, wurden auch visuelle Medien entworfen.

**KAZAN INVESTMENT ALLIANCE.
CREATION OF A VISUAL IDENTITY**

In this thesis, the theoretical aspects of a brand formation as well as the creation of individual components of a corporate design are documented step by step.

Emphasis was put on the development of a corporate design for a company called Kazan Investment Alliance. As it is a start-up business there has not been any existing visual identity so far. Thus, the development of a corporate design comprised the creation of a logotype, the development of a colour scheme, the selection of a typographic composition as well as the design of various print products including stationary such as business card, letterhead and envelope. Alongside traditional print media such as a project brochure new visual media were also created.

LENA SOPHIE HAFNER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Claudia Brandstätter



**INKSPIRITS. EIN VIDEOSPIEL UND
CHARACTER DESIGN KONZEPT**

Videospiele faszinieren immer wieder mit grandiosen Geschichten. Die wahren Akteurrinnen in diesen sind jedoch die einzelnen Charaktere, deren Design eine schwierigere Aufgabe ist, als zunächst angenommen wird.

Mithilfe ihrer einzigartigen Eigenschaften gelingt es ihnen immer wieder, die Handlung zu vertiefen und zu einem wahren Erlebnis zu machen. Für diese Arbeit wurden ein Gesamtspielkonzept basierend auf einer selbst erarbeiteten Geschichte entwickelt, Charaktersteckbriefe angelegt, grafische Lösungen zu über 20 Charakteren erarbeitet sowie Artworks und Level Designs angefertigt.

Diese Arbeit soll die Signifikanz des Character Designs und eines präzise ausgearbeiteten Konzepts im Bereich des Game Designs aufzeigen und mögliche Vorgehensweisen zum Erstellen von Charakteren erläutern.



**INKSPIRITS. A CONCEPT FOR A VIDEO
GAME AND CHARACTER DESIGN**

For a long time, videogames have fascinated players from all over the world with terrific stories. The most important actors in these stories are truly the characters, whose design is a complex task and a great challenge.

With their unique features, videogame characters are able to deepen the story of a game and to make it unforgettable. For this thesis, a basic game concept based on a self-written storyline was developed, character sheets were drafted, graphic solutions for over 20 characters worked out, artworks and level designs created.

In game design, the character design and a detailed concept are crucial. Therefore, possible ways of how to sketch and produce characters are shown.



JENNIFER HÖLL

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Maja Pivec



KATHARINA HOLLER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Alexander Kada

BE FRENCH

Diese Arbeit erläutert anhand der Zeitschrift French Revue de Modes die Gestaltung eines Hochglanzmagazins. Im Zuge ihres Praktikums hatte die Autorin die Chance, die Assistenz der Art Direktion zu übernehmen und aktiv an der Produktion des Magazins teilzuhaben.

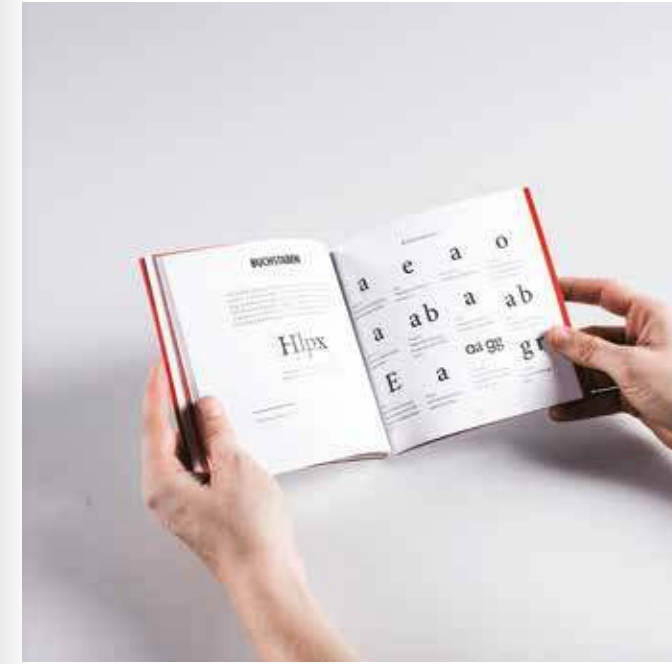
Dieser Vorgang erfordert viel Engagement und strukturierte Arbeitsabläufe. Die Arbeit soll die Hintergründe der Entwicklung in komprimierter Form aufzeigen und einen Überblick über die interessantesten Designprozesse der French Revue de Modes geben.

BE FRENCH

This thesis deals with the production and design of a glossy magazine on the basis of the magazine French Revue de Modes. During her internship the author had the opportunity to actively participate in this process being the assistant to the Art Director of the magazine. It takes a lot of effort and a structured workflow to achieve the desired outcome.

It is the aim of this thesis to show the background of the production of a glossy magazine in a compact form and give an overview of the most interesting design processes of French Revue de Modes.





TYPO ME^{MORY}

Typo memory ist ein typografisches Memory, das nicht nur Besonderheiten und Merkmale von einzelnen Schriften, sondern auch die Bedeutsamkeit der Schrift an sich hervorhebt und spielerisch vermittelt.

Die Arbeit besteht zum einen aus dem Memory selbst, welches sich in 64 Spiel- und 32 Erklärungskarten sowie einer Spielanleitung zur Hilfestellung gliedert. Weiterer Inhalt ist eine kurze Einführung in die Grundlagen der Typografie, Schriftgeschichte und Gedächtnisforschung.

Bei Typo memory handelt es sich um ein Gesamtkonzept, das die wichtigsten Vertreter zeitgenössischer Schriften vorstellt, ein Kennlernen ihrer Charakteristika ermöglicht und ein Erlernen komplexer Schriftbilder auf spielerische Art erleichtert.

TYPO ME^{MORY}

Typo memory is a typographical memory game that not only points out the features and characteristics of each font but also highlights the significance of written language itself.

First of all, the thesis comprises the memory game, consisting of 64 play cards, 32 explanatory cards – one for each featured font – and a game manual. In the second part, a brief theoretical introduction to the basics of typography, the history of written language and memory research completes this thesis.

Typo memory is a concept that presents the most important representatives of contemporary fonts, enabling the player to become familiar with their characteristics and therefore facilitates the acquisition of complex typefaces in a playful way.

BIANCA HÖLLER

Bachelor's Thesis

Information Design

Major: Communication Design

Mentoring: Tomislav Bobinec



KATHARINA HÖPPEL
 MONIKA MINICHBERGER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Thomas Radeke

TECHNOLOGIE UND DIGITALE KUNST.
 WHY GAMIFICATION?

Diese Arbeit besteht aus drei Teilen: Der erste, von den Autorinnen gemeinsam verfasste Teil, veranschaulicht die Dokumentation einer interaktiven Kunstinstallation, die als Fundraisingmittel bei Non-Profit-Organisationen verwendet werden kann.

Der zweite, von Monika Minichberger verfasste Teil „Technologie und digitale Kunst – Projection Mapping“, erläutert die Entwicklung von Projection Mapping und verweist auf alternative Marketingstrategien.

Der dritte Teil „Wieso Gamification?“, verfasst von Katharina Höppel, befasst sich schließlich mit den psychologischen und ökonomischen Prozessen hinter der Entwicklung von Gamification als neuer Business-Lösung.

TECHNOLOGY AND DIGITAL ART.
 WHY GAMIFICATION?

This thesis is divided into three parts. The first part was created by both authors and illustrates the documentation of an interactive art installation used for fundraising in non-profit organisations.

The second part, written by Monika Minichberger, outlines the history and the development of projection mapping and points out the benefits of alternative marketing strategies.

Finally, the third part, written by Katharina Höppel, explains the psychological and economic processes behind the development of gamification as a new business solution.



ZITRONENGELB BIS SCHOKOBRAUN.
 ERSCHEINUNGSBILD EINER BACKSTUBE

Wie kann eine junge Bäckerin mit ihren Produkten heute aus der Vielzahl der angebotenen Massenware herausstechen? Dazu wurden der geschichtliche Hintergrund der Bäckers- und Konditorszunft sowie aktuelle Trends und Anforderungen an den modernen Handwerker aufgezeigt. Aufbauend auf dieser Grundlage und den theoretischen Untersuchungen eines Corporate Designs entstanden das visuelle Erscheinungsbild sowie ein grundlegendes Vertriebsmodell für „Leni“.

Wie auch das Brotbacken, ist die Gestaltung eines visuellen Erscheinungsbildes ein Prozess, der hohe Präzision, die richtigen Zutaten und eine sorgfältige Verarbeitung erfordert. Ziel der Arbeit war es, der in der Gründungsphase befindlichen Backstube Leni ein junges Corporate Design zu verleihen, das jedoch auch die langjährige Tradition des Bäckerhandwerks widerspiegelt.



LEMON TO CHOCOLATE.
 VISUAL IDENTITY OF A BAKERY

How can a young baker's hand crafted pastries stand out from the huge number of mass-produced goods? In this theses, the history of the bakers' and confectioners' guild is elaborated upon as well as latest trends and requirements of this modern craftsmanship are shown. Based on this knowledge and the theoretical study of corporate designs, the visual appearance and a fundamental distribution concept for 'Leni' was formed.

Like baking bread it's essential to know the steps of creating a visual appearance: high precision, the right ingredients and a careful processing. The aim of the study was to build a youthful corporate design for the start-up bakery Leni, yet also reflecting many years of the craft's tradition.



VERENA JAUK
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Philipp Kanape



HEIMKOMMEN

NILS KALTSCHMIDT
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Christoph Marek

In dieser Arbeit wird die Produktion des Kurzfilms „Heimkommen“ dokumentiert. Sie schildert den gesamten Ablauf von der ersten Planung und den konzeptionellen Überlegungen, bis hin zu den Hürden der Durchführung. Das fertige Werkstück soll ein Versuch sein, eine deutliche Bildsprache zu entwickeln, mit der eine klare Geschichte nur in Bildern erzählt werden kann.

<https://vimeo.com/141998952>

HEIMKOMMEN

This thesis documents the production of the short film 'Heimkommen' (coming home). The author describes the whole procedure from the first conception and structural planning until the execution of the ideas. The finished work is an attempt to create a cinematic language, in which a story can be told purely through images.

DER NPO RATGEBER

Der NPO Ratgeber hilft dabei, einen sicheren Umgang bei der Umsetzung von Projekten mit Nonprofit-Organisationen zu entwickeln. Die Arbeit beschäftigt sich mit den spezifischen Eigenschaften von Organisationen, zeigt Vergleiche mit Forprofit-Organisationen und schafft einen Überblick über den österreichischen Spendenmarkt.

Schwerpunkt ist dabei die Umsetzung eines erfolgreichen Planungsprozesses von Werbemaßnahmen sowie die Erweiterung der Corporate Design Guidelines der Kofi Annan Foundation.

THE NPO GUIDELINES

This thesis is meant to be a guidebook on how to best realize projects in cooperation with non-profit organizations. In the introduction to this topic characteristics of various types of organisations are shown, a comparison between non-profit and for-profit organizations and an overview of the charitable donations market in Austria are given.

Furthermore, in this project emphasis lies on the realization of a successful planning process of advertising tactics and also on the extension of the corporate design guidelines for the Kofi Annan Foundation.



ALEXANDER KOLLER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Orhan Kipcak



BERNHARD KARISCH

Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Eva Paulitsch,
 Dietmar Mosbacher

**CORPORATE DESIGN MANUAL
 AM BEISPIEL COMFORT PARKING**

Das Corporate Design ist ein wichtiger Bestandteil der Corporate Identity. Das Unternehmen bekommt damit ein neues visuelles Erscheinungsbild. Um dieses Design zu dokumentieren und gewisse Regeln festzulegen, wird das so genannte Corporate Design Manual erstellt.

Dieses hilft, den gewünschten Einsatz des Designs in Zukunft richtig umzusetzen und das Erscheinungsbild zu bewahren. Diese Arbeit stellt eine theoretische Herangehensweise an das Thema Corporate Design Manual und in weiterer Folge die praktische Umsetzung im Manual, am Beispiel des Unternehmens Comfort Parking, vor.

**CORPORATE DESIGN MANUAL
 EXEMPLIFIED BY COMFORT PARKING**

The corporate design is a crucial element of a corporate identity since the business gets a visual appearance. In order to document the design and to define certain rules, a so-called Corporate Design Manual is created.

This manual will help to implement the desired use of the chosen design in the future and to preserve the corporate design. This paper concentrates in various chapters on a theoretical approach to the topic of 'Corporate Design Manual' and in further consequence, on the practical implementation of the manual using the example of the company Comfort Parking.



FAMILIE. BETRIEB. DESIGN.
WEINGUT KOGLER

Wein hat in Österreich einen hohen Stellenwert, was auch auf die unterschiedlichen Gegebenheiten in der Natur unseres Landes zurückzuführen ist. Jede Region ist einzigartig und bietet ein individuelles Weinerlebnis.

Als WeinbauerIn muss man neben dem Wissen um gute Weine und wie man diese keltert, natürlich auch eine Besonderheit besitzen oder entwickeln, um aus der großen Masse von Weingütern hervorzustechen.

Diese Arbeit soll einen kurzen Einblick in die Entwicklung des Weines in Österreich, aber auch in die Rolle der Etikettengestaltung geben, wobei auch kurz auf den Begriff Lovemarks eingegangen wird. Schließlich wird in diesem Kontext erläutert, wie das Corporate Design für das Weingut Kogler entstand und umgesetzt wurde. Vor allem das Weingut als Familienbetrieb und dessen Nähe zur Natur steht hier im Mittelpunkt.

FAMILY. BUSINESS. DESIGN.
WINERY KOGLER

In Austria, wine plays an important role, which is partly due to the different natural conditions of our country. Each region offers a unique and individual wine experience.

For winemakers the knowledge of good wines and how to make them is not enough. You have to develop a feature that makes you stand out from your competitors.

The present work gives a brief insight into the production of wine in Austria, but also into the development and the role of label design and a short explanation of the term Lovemarks. And finally, it is explained how the corporate design for the winery Kogler was developed and implemented. Above all, the winery as family business and its closeness to nature are put into focus.

MARTINA KOGLER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Alexander Kada



EVA-MARIA KOPPLER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Orhan Kipcak

SCHRIFT ALS OBJEKT

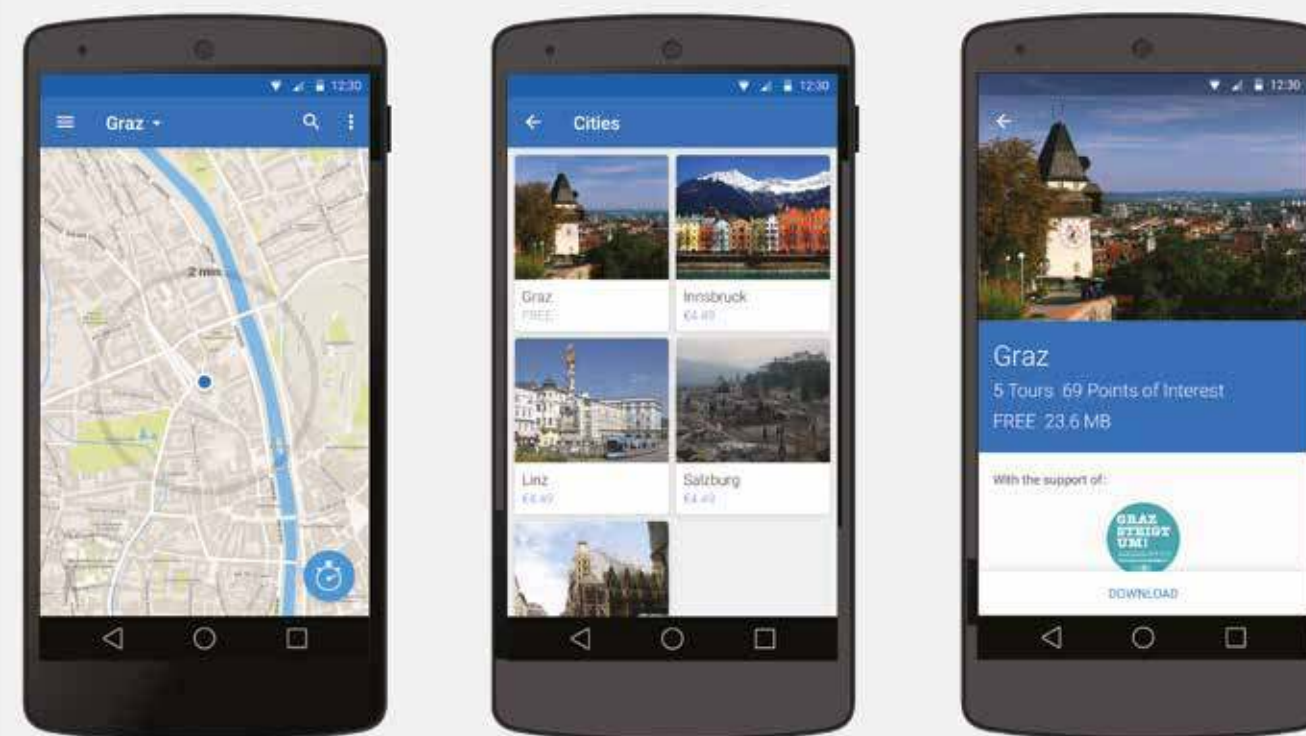
Im Fokus dieser Arbeit steht die plastische Typografie mit ihren Eigenheiten. Durch gezielte Wahl von Form und Material wird die Bedeutung eines Textes bei dieser Art der Typografie verbildlicht. Das Aussehen der Buchstaben beeinflusst die Interpretation des Inhalts, worin der zusätzliche Nutzen für die RezipientInnen liegt. Botschaften bekommen Tiefe und Gewicht, wodurch der Lesevorgang als kreativer und spannender empfunden wird.

Ziel der Arbeit ist es, Schriftzeichen in Form von dreidimensionalen Objekten im Raum zu erschaffen. Das Herzstück bildet die handwerkliche Auseinandersetzung mit Glyphen, die als Werkstücke konzipiert und umgesetzt werden.

TYPEFACES BECOMING OBJECTS

In this thesis plastic typography and its characteristics are in the focal point. With this kind of typography, a text can get a pictorial meaning by specifically choosing the shape of the letters and by properly selecting the materials. The look of the letters has an impact on the interpretation of the content and this means an additional benefit for the recipient. The messages are given emphasis and a deeper meaning, thus the beholder feels more creative and excited towards the reading process.

The aim of the thesis is to create font characters as three-dimensional objects. Crafting glyphs constitutes the core of this thesis and therefore these specially designed glyphs form the work piece.



BIKE-CITY-GUIDE. REDESIGN KONZEPT

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Umgestaltungskonzept und der Implementierung der neuen Design-Guidelines, auch Material Design genannt, für die Android taugliche Fahrrad-Navigations App Bike-CityGuide.

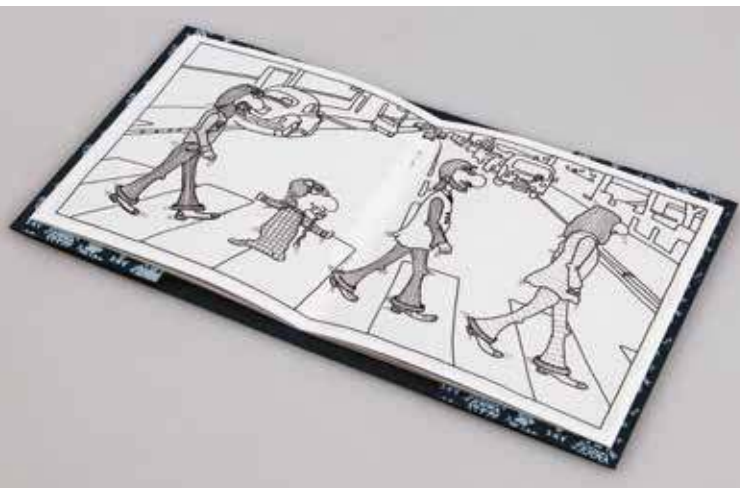
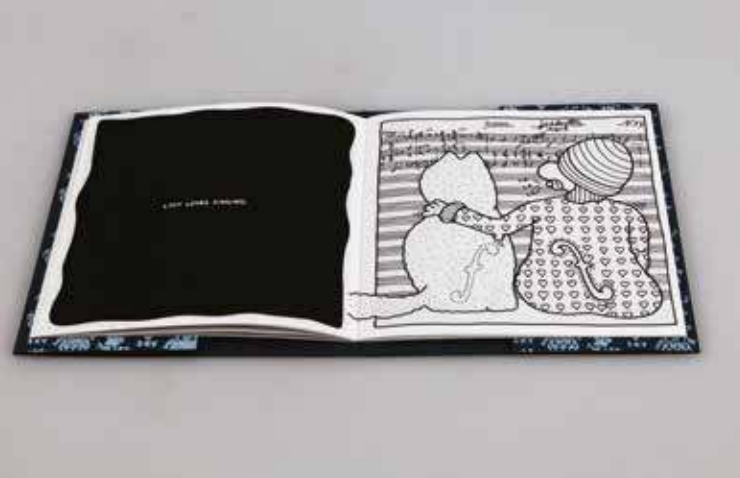
Um einen Einblick in die Weiterentwicklung der Applikation zu geben, wurden acht Hauptscreens umgestaltet.

BIKE-CITY-GUIDE. REDESIGN CONCEPT

This thesis deals with the redesign concept and the implementation of the new design guidelines for Android, called Material Design, into BikeCityGuide, an application for bicycle navigation.

Eight main screens from the existing app BikeCityGuide were redesigned to show an insight into the future design.

NEJC KUZMIC
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Konrad Baumann



GERRIT LANTZBERG

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Daniel Fabry

OFF THE SHELF

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Umgang mit Bildern zwischen Ikone und Massenware. Sie behandelt die Begriffe Kunstwerk und Medienikone sowie die rechtlichen Rahmenbedingungen der Reproduktion von Kunstwerken auf dem Weg zur Massenware.

Das Ergebnis der praktischen Umsetzung ist die Schaffung eines illustrierten Booklets, das bekannte Kunstwerke aus der Welt der Malerei und Fotografie zitiert. Mit elf Bildzitaten führt uns der Charakter „Lucy in the Sky“ mit ihrem Kompagnon „Carlo The Cat“ durch die Welt der Kunst. Dies bietet dem jungen Publikum die Möglichkeit, mit Humor an die amüsante Seite der Kunst herangeführt zu werden, für die Älteren ergibt sich der Reiz, das jeweilige Kunstwerk zu erkennen.

OFF THE SHELF

This thesis is about dealing with images between icons and commodities. The concepts of art and media icon and the legal framework of reproducing works of art on the way to mass-production are elaborated upon.

The result of the practical implementation is the creation of an illustrated booklet, which quotes famous works of painting and photography. The character 'Lucy in the Sky' and her companion 'Carlo The Cat' guide us through the world of art using eleven pictorial citations. For the offspring an amusing way to get to know the world of art, for older children it's about the recognition of particular works.

RESPONSIVE IST DAS NEUE SCHWARZ

Nach der rasanten Verbreitung von Smartphones und Tablets hat die Optimierung und Anpassung der eigenen Internetpräsenz für mobile Geräte oberste Priorität. Im Jahr 2014 übertraf die Anzahl mobiler User, die auf das Internet zugreifen, erstmals die der Desktop-User.

Mit HTML5 und CSS3 werden in dieser Arbeit zwei aktuelle Web Programmiersprachen angeschnitten und deren Rolle im modernen Web mittels Beispielen dargestellt. Weiters wird die Entwicklung einer digitalen Identity dokumentiert und sowohl Konzeption als auch Umsetzung des gesamten Projektes beschrieben.

RESPONSIVE IS THE NEW BLACK

Following the rapid distribution of smartphones and tablets, the optimization and adjustment of one's Internet presence with regard to mobile devices is of important priority. In 2014, the number of users who access the Internet from their mobile devices surpassed the quantity of desktop users for the first time.

Two current web languages – HTML5 and CSS3 – are presented, and their role in the modern web environment is demonstrated through various examples. In the second section, the development of a digital identity is documented, and both, the conception and implementation of the project in its entirety will be described.

SEBASTIAN MÜLLER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Doris Ulrich



WAS KOMMUNIZIERT YOGA?

Diese Arbeit entstand aus der Motivation, ein Symbol abzuleiten, das den derzeitigen westlichen Yoga Trend widerspiegeln kann. Um die Eigenschaften von Yoga besser zu verstehen, thematisiert die Arbeit den Ursprung der Yoga Tradition und beschreibt außerdem die Motivation der Yoga Community sowie der Yoga Lehrenden.

Durch Recherche und Telefoninterviews wurden einige der gängigsten Assoziationen über Yoga zusammengefasst. Ziel der Arbeit ist es, den Trend und vor allem die Zielgruppe hinter Yoga besser zu verstehen.

WHAT DOES YOGA COMMUNICATE?

This thesis was motivated by the idea of developing a symbol reflecting the current yoga trend in Western culture. In order to understand yoga and its characteristics, the thesis deals with the origin of the yoga traditions and also describes the motivations of the yoga community as well as of yoga teachers.

Based on literature research and telephone interviews some of the most common associations with yoga were summarized. The aim of this thesis is to understand the current yoga trend and the target group.

ANNA MÜLLNERITSCH
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Philipp Kanape



ERKLÄRVIDEOS: DIE FREUNDLICHEN VERKÄUFER DES INTERNETS

Ob große Konzerne oder kleine Startup Unternehmen, immer mehr Firmen vertrauen auf die Wirkung von Erklärvideos. Dabei handelt es sich um kurze, bis zu 2-minütige Clips, die packend und unterhaltsam erklären, was eine Firma macht oder ein Produkt kann. Ein Trend der sich, in Zeiten des Informationsüberflusses im Web, auf das Wesentliche konzentriert und auf die Vorteile fokussiert.

<https://vimeo.com/142862225>

EXPLANATORY VIDEOS: THE FRIENDLY SELLERS ON THE INTERNET

Whether large companies or small start-ups, more and more companies rely on the effect of explanatory videos. The clips of two minutes ought to explain a company's vision or the features of a product in an entertaining and memorable way. In times of information overload on the web, explanatory videos focus on the essentials and benefits the products offer.

ROMAN PENDL
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Albert Bieder



LUKAS PESSL
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Doris Ulrich

TECHNISCHE UMSETZUNG WEBBASIERTER APPS FÜR MOBILE DEVICES

Apps gibt es für viele Anwendungsgebiete, von Spielen über Online Services bis hin zur reinen Informationsaufbereitung.

Diese Arbeit dient als umfassende Dokumentation der Entwicklung webbasierter Apps unter Verwendung des auf Symfonie2 basierenden PHP Microframeworks SILEX und der Template Engine TWIG. Ziel des Projekts ist es, den Zugang zur modernen App-Entwicklung zu erleichtern und die Vor- und Nachteile gängiger Methoden zu erläutern.

TECHNICAL IMPLEMENTATION OF WEB BASED APPS FOR MOBILE DEVICES

There are apps for many different applications, from games, to online-services, right up to pure information gathering platforms.

This bachelor's thesis serves as a comprehensive documentation of the development of web based apps using the Symfonie2 based PHP micro framework SILEX as well as the template engine TWIG. The goal of this project is to simplify access to modern app development and reveal the positive and negative sides of common methods.



GETEILTE FREUDE. UNBOXING-VIDEOS IM INTERNET

Das Öffnen von Verpackungen und Präsentieren des brandneuen technischen Produkts wird im Internet seit Jahren regelrecht zelebriert. Unboxing Videos erreichen ein Millionen Publikum, obwohl Sinn und Begeisterungsgrund oft hinterfragt werden. Was ist so spannend am Entpacken und wieso hält sich dieser Trend so hartnäckig?

In dieser Arbeit werden mögliche Motive des Phänomens angeführt und die daraus entstehenden Möglichkeiten für VerpackungsdesignerInnen, das Auspacken zu einem emotionalen Erlebnis zu machen, erörtert.

SHARED JOY. UNBOXING VIDEOS ON THE INTERNET

Opening packages and presenting a brand new technical product has been celebrated on the Internet for years. Unboxing videos reach millions of people, although the reason for this enthusiasm and the sense of this trend are often questioned. What makes unwrapping so exciting and why is this trend comparatively persistent?

This thesis offers possible motives for this phenomenon and presents possibilities for package designers to make unboxing an emotional experience.



INES PINTER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Susanne Lippitsch



ISABELLA PLANKER
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Christoph Marek

IMPERFECTION IS BEAUTIFUL

Diese Arbeit widmet sich der rapide beschleunigten Welt des frühen 21. Jahrhunderts. Sie behandelt vier Bereiche: Erstens die Generation Y, also die zwischen 1979 und 1992 Geborenen, mit ihrem Wunsch nach Selbstverwirklichung und einem Leben frei von Zeitstress, Leistungsdruck und Konkurrenzkampf.

Zweitens die Auslöser des Dilemmas, vom Wunsch nach leistungsorientiertem Denken und Handeln bei Kindern. Der dritte Teil zeigt die möglichen Folgen des Perfektionsdrangs und der vierte und letzte Teil sechs Werkstücke, die mit der analogen Drucktechnik „Rubber Stamping“ entstanden sind. Die Werke sind für die Autorin ein Lösungsweg, sich dem Effizienzdogma zu entziehen und schöpferisch tätig zu sein.

IMPERFECTION IS BEAUTIFUL

This thesis is devoted to the rapidly accelerated world of the early 21st century. It is divided into four sections: The first part is about the predicament the Generation Y, the people born between 1979-1992, has to deal with. By now, almost everything is possible, but it seems that we are not getting anywhere. The desire for self-realization and a free life preclude performance pressure and competition.

The second chapter is about the triggers that are already set in our minds on this performance-oriented thinking in our childhood and school days. In the third part the potential consequences of the drive for perfection and self-exploitation are presented. The last part consists of five work pieces that have been made using the analogue printing technique 'Rubber Stamping'. These works are the author's approach to evade the dogma of efficiency and to work in a jauntily creative way.





**HOW TO MAKE THIS BOOK.
ANLEITUNG FÜR SELBERMACHER**

Buchbinden mag eine traditionelle Kunst sein, keineswegs aber eine veraltete. Entsprechend dem aktuellen Do-It-Yourself-Trend bietet auch das Heften von Büchern eine ideale Möglichkeit, um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen und gleichzeitig etwas Neues zu generieren. Im Zuge ihrer Bachelorarbeit suchte und fand die Autorin daher die einfachste und kostengünstigste Methode, ein Buch selbst zu produzieren und mit simpelsten Mitteln zu binden.

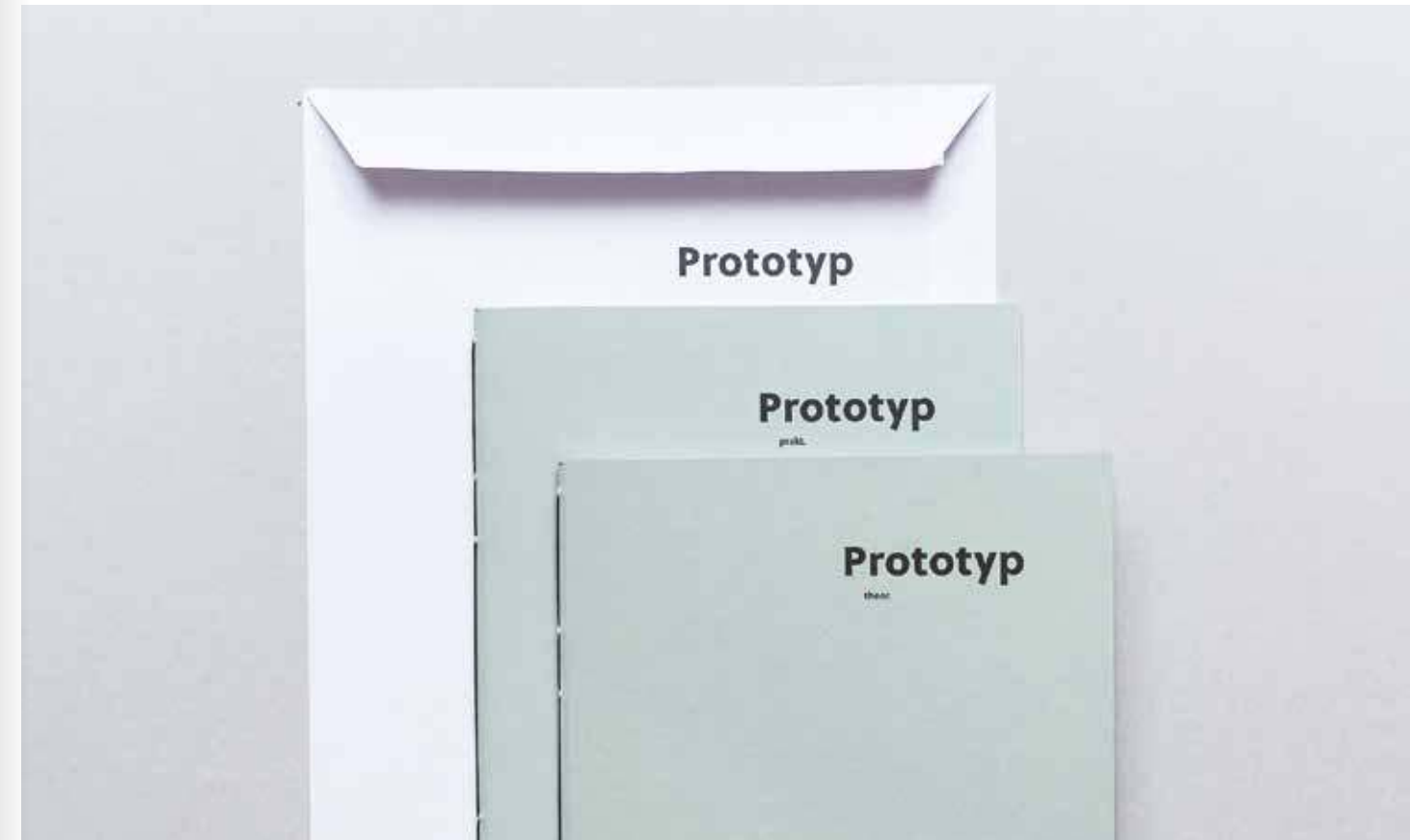
Die Autorin bringt die LeserInnen auf eine Reise mit verschiedenen Stationen: von der Geschichte des Buchbindens, Aufzählungen bewährter Bindemethoden, der richtigen Material- und Werkzeugwahl und entsprechender Buchgestaltung, bis hin zu detailreichen Darstellungen ausgewählter Bindemethoden im DIY-Bereich. Das Ziel dabei ist, während des Überfliegens der Zeilen die LeserInnen dazu zu animieren, selbst Bücher gestalten zu wollen und ihr Herz im Buchbinden aufgehen zu lassen.

**HOW TO MAKE THIS BOOK.
A DO-IT-YOURSELF GUIDANCE**

Bookbinding may be a traditional art, yet definitely not out-dated. Corresponding to the present do-it-yourself trends, the creation of books offers numerous ways of setting your creativity free and hence generate something new. Thus, in the course of this bachelor's thesis the aim is to detect the simplest and most economic method of producing one's own book by using basic materials.

The readers will get to know more about the history of bookbinding, approved binding methods, the perfect choice of materials and tools as well as even more detailed information on selected possibilities for DIY projects. However, the target is to draw the readers' attention to the topic of bookbinding and to motivate them to create their own books and to truly enjoy this craft.

SABRINA PIRKER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Catherine Rollier



**PROTOTYP. DAS GESICHT IM KRÄFTEFELD
DES FOTOGRAFISCHEN PORTRÄTS**

Welche Rolle nimmt das Gesicht als Informationsträger innerhalb des fotografischen Porträts ein? Das moderne Gesicht ist ein Image, das sorgfältig aufgebaut, erneuert, verwandelt und gepflegt wird – doch zugleich ist es auch flüchtig, sensibel und leicht korrumpierbar. Dieses Image ist streng genommen kein Porträt mehr, sondern eine Projektion. Es ist kein Abbild, sondern ein Trugbild.

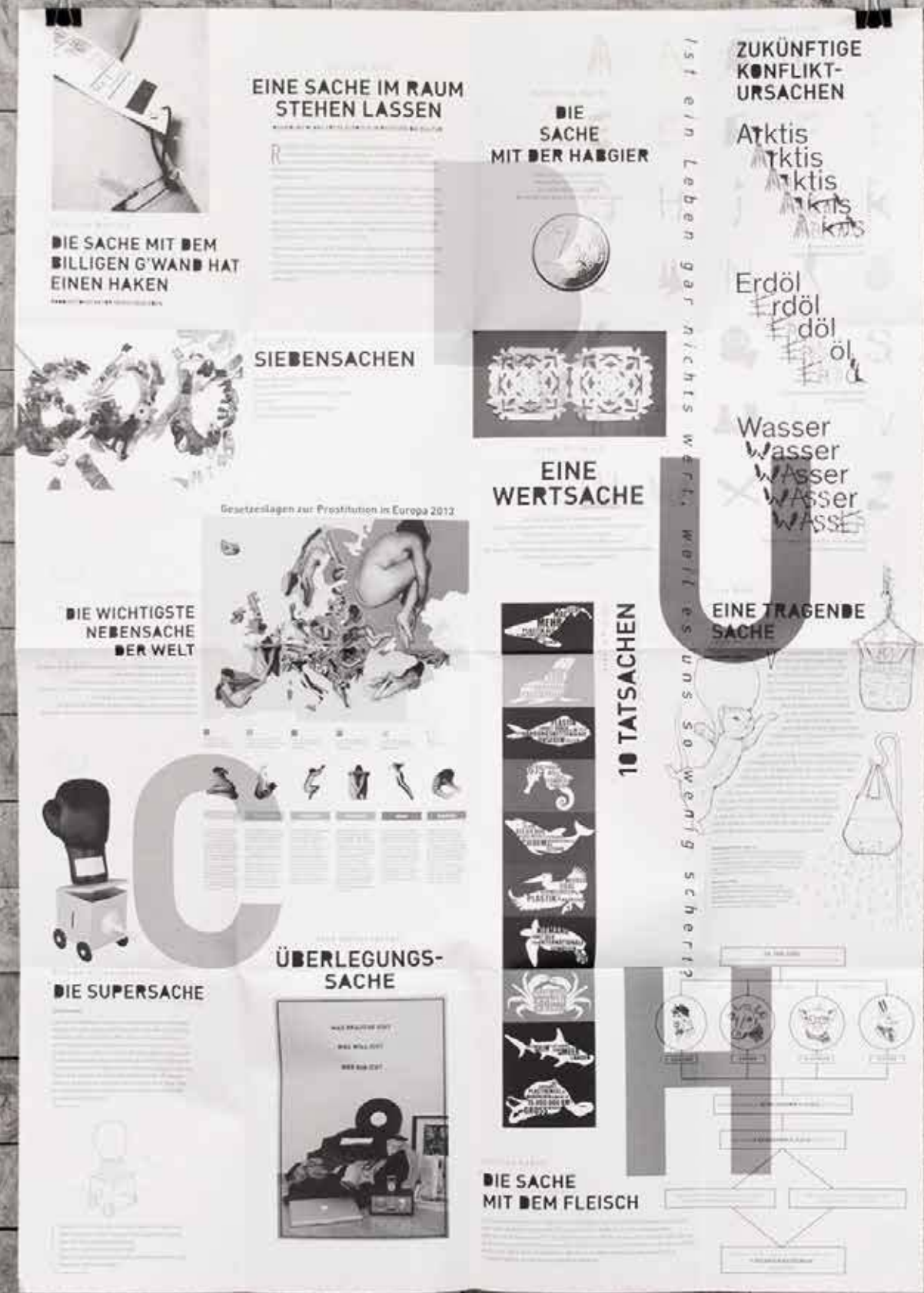
Gesichter werden instrumentalisiert und dienen fortan auch als Projektionsfläche für kollektive Phantasien, dessen Höhepunkt die sogenannten Cyberfaces, also körperlose Masken, bilden. Ein Exkurs zum Thema Kunstproduktion zeigt, wie der zeitgenössische Maler Arnulf Rainer sich zu massenhaft produzierten Gesichtern äußert.

**PROTOTYPE. THE FACE WITHIN THE
FORCE FIELD OF PHOTO PORTRAITS**

Which focus is set on the face as a medium for information in photographic portraits? The face in the modern sense is seen as an image which is carefully designed, rebuilt, transformed and cultivated – yet at the same time it is ephemeral, sensitive and easy to corrupt. Strictly speaking, this image is more of a projection than a portrait, rather a chimera than a depiction.

Faces have been objectified and from now on serve as objects for the projection of collective phantasies which find their climax in the so-called cyberfaces – masks without bodies. Some considerations on the production of art sum up the contemporary artist Arnulf Rainer's opinion on mass-produced faces.

ERWIN POLANC
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Karl Stocker



DIE SACHE MIT DEM SACHBUCH. EINE SACHDIENLICHE DOKUMENTATION

Diese Arbeit stellt eine umfassende Übersicht über die Entstehungsphase des Sachbuchs dar. Die Publikation wurde von den IND11 Studierenden des Majors Communication Design im Rahmen der Projektarbeit Graphic Design kreiert und oblag der Vorgabe des Themas Sachbuch. Entstanden ist ein originelles Werk aus drei bibliophil gestalteten Plakaten, die sich intensiv mit der „Sache“ in all ihren Facetten auseinandersetzen.

Die Bachelorarbeit verdeutlicht die Herangehensweise, wie das Sachbuch Schritt für Schritt zu seiner Form gefunden hat. Ein Erfahrungsbericht über eine besondere Idee, den damit einhergegangenen konzeptuellen wie kreativen Herausforderungen und den Mut, diese dennoch mit viel Liebe und Hingabe zu realisieren.

FACTS CONCERNING FACTBOOKS. A FACTUAL DOCUMENTATION

This thesis provides a comprehensive overview of the creation of the book of facts. The publication was created by Information Design students of the class 2011 majoring in Communication Design as part of their project work in Graphic Design. The given topic was fact book. The result comprises three posters designed in a bibliophile way which intensively deal with the topic of 'thing' in all its facets.

The thesis reflects upon the single steps in the process of the creation of the book of facts and illustrates this process as the book has gradually found its form. To sum it up, the thesis is an experience report on this particular idea, the conceptual and creative challenges involved and the courage to realise it with great care and dedication.

LISA RATH
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Catherine Rollier



BIRGIT REISCHL
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Media and Interaction Design
 Mentoring: Doris Ulrich

CHECKAUDIO

Das Ziel dieser Arbeit war die begleitende Dokumentation zur Erstellung des Online-Musikportals Checkaudio, das für alle Musikschaffenden im Hintergrund konzipiert wurde. Es werden grundsätzliche Überlegungen zu Design und Konzeption angestellt und diese im praktischen Teil mit MySQL und PHP umgesetzt.

Ein Step-by-Step Guide soll den UserInnen Aufbau und Funktionsweise der Website näherbringen.

CHECKAUDIO

This thesis is the documentation of the creation of the online music portal Checkaudio; designed for people involved in the music industry apart from the artists themselves. Basic considerations concerning the design and the concepts were made and also implemented in the practical part via MySQL and PHP.

A step-by-step guide enables the user or reader to understand the structure and functionality of the website.



INTERAKTIVES STORYTELLING IM ONLINE-JOURNALISMUS

Im Jahr 2012 publizierte die New York Times einen Online Leitartikel mit dem Titel „Snow Fall“, der von den Ereignissen um eine Lawine in Tunnel Creek berichtete. Der medienreiche Artikel – ein Experiment des interaktiven Erzählens – erhielt den Pulitzer Preis für Fachjournalismus und wurde schnell als Wendepunkt im Online Verlagswesen betitelt. Es gibt inzwischen kaum große VerlegerInnen, die nicht ihre eigenen interaktiven Narrative entwickeln und publizieren. Der unmittelbare Erfolg brachte jedoch auch Kritik mit sich. Schnell wurden Probleme von Performance bis Benutzbarkeit aufgedeckt.

Diese Arbeit untersucht die Rolle von Interaktionsdesign im Online Verlagswesen und betrachtet anhand aktueller Beispiele sowohl Vorteile als auch Nachteile in der Nutzung von Rich Media und modernen Web Technologien im journalistischen Kontext. Zudem werden aktuelle Trends aktualisiert und ein Ausblick auf die Zukunft von interaktivem Multimedia Journalismus gegeben.

INTERACTIVE STORYTELLING IN ONLINE JOURNALISM

In 2012, The New York Times launched an online-first feature article called 'Snow Fall', detailing the events around a devastating avalanche in Tunnel Creek. An experiment in interactive storytelling, the media-rich experience received the Pulitzer Prize for Feature Writing and was titled a game-changer of online publishing. Following its success, there are hardly any big-name publishers left that don't produce and publish their own interactive narratives. Yet, with its initial success also came a healthy dose of criticism, exposing problems from performance to usability.

This thesis explores the role of interaction design in the online editorial context. And, by reference to current examples, gives insights into both, advantages and drawbacks of employing rich media and modern web technologies to enhance narrative experiences. It will also analyse current trends and provide an outlook over the future of interactive multimedia journalism.

JORIS RIGERL

Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Doris Ulrich



RAHI SANDHU

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Orhan Kipcak



FROM A SPHERE TO A PHOTO

Mit den technischen Fortschritten im Bereich der 3D Grafik Software ist es einfacher geworden, photorealistische Bilder zu kreieren. In der Architektur- oder Produktvisualisierungs Branche ist Photorealismus mittlerweile konventionell geworden.

Photorealistische Bilder von Menschen mit 3D Software zu erschaffen ist bis jetzt nur wenigen KünstlerInnen oder Studios gelungen. Das Ziel war es, anhand von 3D Software ein photorealistisches Bild eines Menschen zu erstellen. Die Arbeit illustriert den Prozess von einer simplen Kugel zum finalen Bild.

FROM A SPHERE TO A PHOTO

With the advancements in 3D computer graphics software, photorealistic imagery has become easier to create and is seen more commonly in architecture or product visualisation nowadays.

Creating photorealistic imagery of humans, however, is still an achievement only a few artists or studios have reached. The objective of this thesis was to create a photorealistic image of a human being using 3d creation software. This thesis illustrates the process from a simple sphere to the final image.



HANDBUCH DER SKANDINAVISCHEN FABELWESEN

Die skandinavischen Volkssagen von Alben, Trollen und anderen übernatürlichen Wesen sind Jahrhunderte alt, doch dadurch wurde das Interesse an ihnen nicht geschwächt. Sie dienen als Inspirationsquelle für moderne Unterhaltungsmedien und erfreuen sich großer Beliebtheit in Romanen, Filmen und Videospielen. Die Artenvielfalt der Wesen ist überwältigend und nur schwer zu erfassen. Zudem wurden ihre Eigenarten allmählich durch verschiedene kulturelle und religiöse Einflüsse verfremdet.

Dieses Buch schafft Klarheit über ihre ursprüngliche Wesensart und hilft Missverständnisse aufzuklären. Es sammelt die wichtigsten skandinavischen Fabelwesen, erklärt ihre Charakteristik und veranschaulicht sie mit modernen Illustrationen. Somit dient es als praktisches Nachschlagewerk und als Inspirationsquelle für moderne Neuinterpretationen der Kreaturen.

HANDBOOK OF SCANDINAVIAN MYTHICAL CREATURES

Although the Scandinavian folk tales of trolls, elves and other supernatural creatures are hundreds of years old, the attention towards them has never faded. They serve as inspiration for modern entertainment media and enjoy great popularity in novels, movies and video games. The diversity of the mythological creatures is overwhelming and difficult to outline. Furthermore, over time, their characteristics have been significantly distorted by the influence of foreign cultures and religions.

This thesis explains their original essence and helps to clarify misunderstandings. It shows a collection of the most important Scandinavian mythical creatures, explains their origins and special traits and visualizes them with the help of modern illustration techniques. It serves the purpose of a reference book and source of inspiration for modern reinterpretations of the creatures.

LISA SCHANTL

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Melitta Moschik





SUSANNE SCHMID
 Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Alexander Kada

RENAISSANCE DER FEINKOST

Diese Arbeit gibt einen Überblick über die Trends der Feinkostbranche und ihre geschichtliche Entwicklung. Im Gespräch mit den Inhabern von zwei Spezialitätengeschäften wird das Thema Feinkost aus der Sicht der Experten praxisnahe beleuchtet. Der Hauptdarsteller ist das Spezialitätengeschäft Samhaber und seine Feinkostprodukte, die in einer traditionellen, genussvollen und emotionalen Optik präsentiert und neu interpretiert werden. Der Schwerpunkt liegt dabei in der Logoentwicklung und der Umsetzung des Corporate Designs auf die verschiedenen Verpackungselemente.

THE RENAISSANCE OF GOURMET FOOD

This thesis gives an overview of the trends in the delicatessen industry and its historical development. An interview with the owners of two specialty shops examines the subject from the experts' point of view. The protagonist is the specialty shop Samhaber and their products, which are presented and reinterpreted in a traditional, enjoyable and emotional look. The focus lies on the development of a logo and on the implementation of corporate design in the various packaging elements.



PHILIPP SCHWARZBAUER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Maja Pivec

ANTHROPOMORPHISMUS & EMOTIONEN GEGENÜBER STAUBSAUGERROBOTERN

Vorangetrieben durch Implikationen aus der Science Fiction werden Roboter immer präsenter im Alltag. Insbesondere Staubsaugerroboter, die den zentralen Kern dieser Arbeit ausmachen, dringen in immer mehr private Haushalte vor. Viele Menschen sprechen diesen unbelebten Objekten Persönlichkeit zu und laden sie mit Emotionen auf.

Diese Arbeit analysiert die Interaktion zwischen Mensch und Roboter und gibt Verbesserungsvorschläge. Dieser theoretische Teil liefert den Grundstein für die praktische Arbeit, in der ein Webshopkonzept visualisiert wird, mit Hilfe dessen es möglich sein soll, Staubsaugerroboter-Kostüme zu gestalten. Dies soll die Haushaltsroboter besser in den Haushalt integrieren und die anthropomorphen Reaktionen verstärken.

ANTHROPOMORPHISM AND SENTIMENTS TOWARDS VACUUM CLEANING ROBOTS

Driven largely by ideas from science fiction, robotic creatures are becoming increasingly present in everyday life. Especially robots for vacuum cleaning – a task which stands at the centre of house work – are found in more and more households. Many people attribute personalities to these lifeless objects and show emotions towards them.

This thesis analyses the interaction between human beings and robots and offers suggestions to benefit from their potential. The theory serves as foundation for a practical approach which consists of a web-shop for designing costumes for vacuum cleaning robots. These costumes may emotionally integrate robots even further into common households and fortify anthropomorphic reactions to them.

GUIDO — DEIN MOBILER FREIZEITBUDDY

Emotionen spielen eine Schlüsselrolle in der zwischenmenschlichen Kommunikation. Im Gegensatz zu dieser Behauptung werden ebendiese Signale in der Interaktion zwischen Mensch und Maschine oft kaum genutzt. Dieser Fehlstellung wird mit Guido in spielerischer und experimenteller Art ein neuer Ansatz des Zugangs zu Informationen entgegengestellt.

Auf Grund der Äußerung der aktuellen Gefühlslage der UserInnen, findet Guido relevante Örtlichkeiten die sie interessieren oder ihnen helfen können. Um die erwähnten Aspekte in einer praktischen Anwendung anzubieten, wurde Guido als Web App für Smartphones umgesetzt.

GUIDO — YOUR MOBILE BUDDY

Emotions are a key factor in interpersonal communication. When it comes to human-computer-interaction, feelings are rarely used as input. Guido is a new and experimental approach to playfully capture a user's intention by retrieving proper information around the user's location.

Based on the user's current feeling, Guido retrieves and presents a broad range of helpful locations. To demonstrate this technique of providing information based on a simple feeling, Guido has been implemented as a smartphone web app.

KATJA STIFTER
Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Communication Design
Mentoring: Catherine Rollier,
Doris Ulrich



WOHNZIMMA | DAS KAFF.EE

MIRIAM WEISS

Bachelor's Thesis
Information Design

Major: Media and Interaction Design

Mentoring: Orhan Kipcak,
Sandra Kollhoff

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit der Erstellung eines Corporate Designs für ein kleines Café im Salzburger Land.

Vom Namen bis hin zum gesamten Erscheinungsbild dokumentiert diese Arbeit die Entstehung der neuen Marke. Um den Bekanntheitsgrad in der Öffentlichkeit zu steigern, wurde auf kostengünstige und dennoch effektive Werbemaßnahmen durch Guerilla Marketing gesetzt.

WOHNZIMMA | DAS KAFF.EE

This bachelor's thesis deals with the creation of a corporate design concept for a small café in the country of Salzburg.

From first drafts to the final realisation, this work highlights the origin of the new brand. To increase the level of brand awareness among the public, some cost-efficient and yet effective advertising campaigns were realised through Guerrilla Marketing.



MOTION CAPTURE

Motion Capturing ist eine Methode, die dazu dient, Bewegungsabläufe von realen Menschen und Tieren aufzuzeichnen, um diese anschließend digitalisiert auf 3D Figuren zu übertragen. Dieses Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung von animierten 3D Charakteren in TV Produktionen, Filmen oder Computerspielen.

Die Arbeit bietet einen allgemeinen Überblick über das Thema Motion Capture und führt über die Geschichte und Vorläufer dieses Verfahrens an das Thema heran.

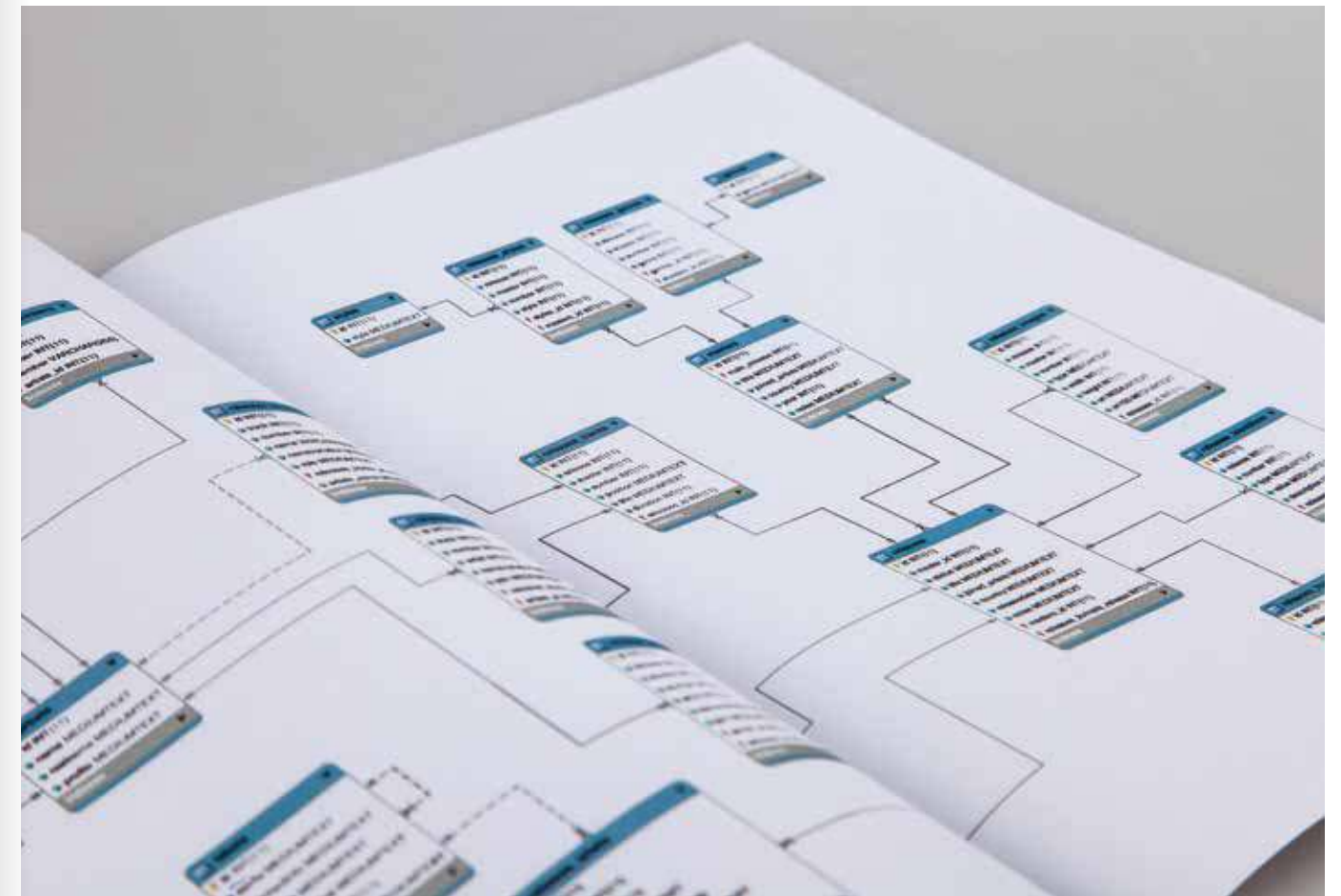
MOTION CAPTURE

Motion Capturing is a technique to record motion sequences of humans and animals to then digitally transfer them onto 3D characters. With this method it is possible to achieve realistic representations of animated characters especially for TV productions, films and video games.

This bachelor's thesis provides a general overview of Motion Capture, its history and the forerunners of the current method.

BASTIAN WEISS

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Thomas Radeke



AUDIONODE

Musik wird heutzutage hauptsächlich online über „on-demand streaming music services“ konsumiert. Dabei spielen das jeweilige Navigationskonzept der Plattform, die Verfügbarkeit, Relevanz und Ordnung der vorzufindenden bzw. nicht berücksichtigten Informationen eine zentrale Rolle.

„Music in Context“, so das Motto dieser praktischen Arbeit, legt die Priorität auf das Zusammenspiel von Label, Artist und Release. „From scratch“ befasst sich dieses Projekt mit der Aufbereitung von Datensätzen mittels serverseitigen und clientseitigen Scriptsprachen – von der blanken Information bis hin zur Interaktion.

AUDIONODE

Today, music is consumed primarily via internet using on-demand music streaming services. The particular navigation concept of the platform, the availability, relevance and order of information influence how the user discovers and consumes the content.

The aim of this practical work is to embed the platform 'Music in Context', by focusing on the interaction between label, artist and release. This project was created from scratch focusing on the data preparation using server-side and client-side scripting languages – from offering static information to the possibilities of interaction.

STEFAN WENGER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Christoph Marek,
Doris Ulrich



MARTINA WINKLER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Orhan Kipcak

PROKRASTINATION. EIN KOMPENDIUM DES UNWILLENS

Bei der Prokrastination handelt es sich um einen bewusst gewählten Akt des Aufschiebens von Tätigkeiten. Anstatt die anstehenden Aufgaben zu erledigen, werden weniger wichtige und manchmal auch unsinnige Ersatzhandlungen ausgeführt. Man ist sich des Verhaltens und der Folgen bewusst, verfällt jedoch immer wieder in dasselbe Verhaltensmuster. Erstaunlich viele Menschen, vor allem SchülerInnen und Studierende geben an, von diesem Phänomen betroffen zu sein.

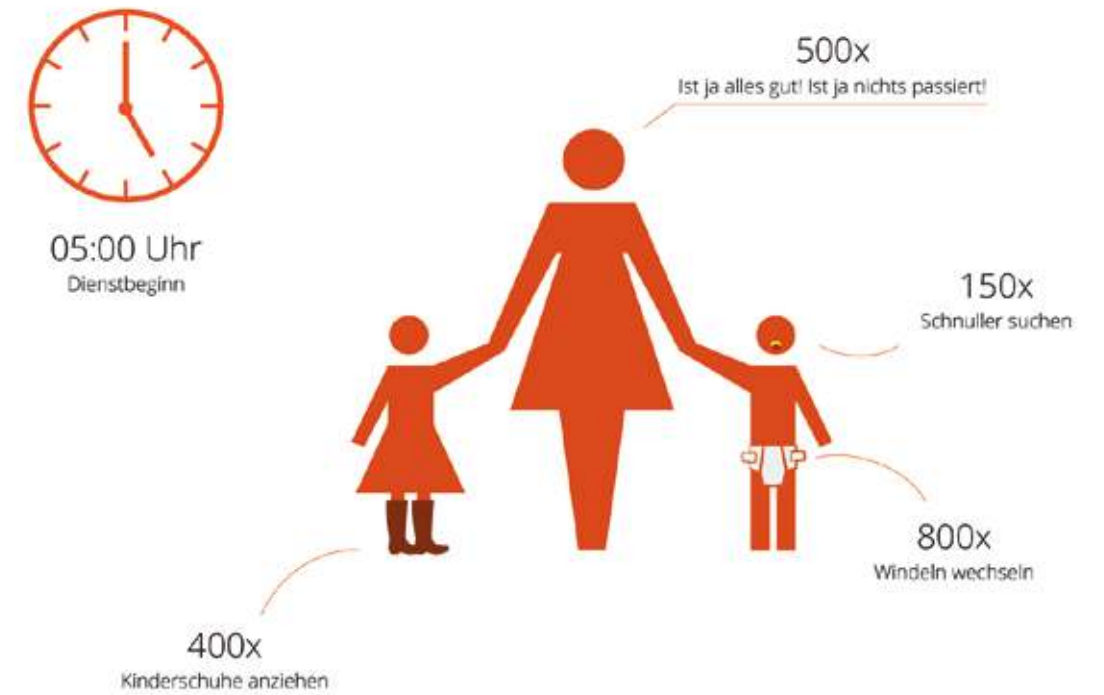
Die Arbeit beschäftigt sich neben der Begriffsherkunft und der Eingrenzung von Ursachen mit Fragen nach der kulturellen Herkunft oder damit, ob die Prokrastination ein Phänomen unserer digitalisierten Zeit ist. Weitere Themen sind das Aufschiebeverhalten in der Kreativbranche, Kognitive Dissonanz als verantwortliche Theorie des Problems und die Folgen der Prokrastination die sowohl negativ als auch positiv ausfallen können. Im letzten Teil der Arbeit befinden sich Tipps, um dem Prokrastinieren vorzubeugen beziehungsweise ein Ende zu setzen.

PROCRASTINATION. A COMPENDIUM OF RELUCTANCE

Procrastination is a matter of consciously putting things off to some future date. Instead of handling upcoming tasks, less important and sometimes absurd surrogate activities are carried out. The person concerned is aware of his/her behaviour and its consequences, but again and again falls into this behaviour pattern. A surprisingly high number of people, all above students, pretend to be affected by this phenomenon.

This work deals with the etymology and the narrowing down of possible causes and also with questions of cultural origin or whether procrastination is a phenomenon of our digital age. Further topics include procrastination in the creative industry, the cognitive dissonance theory seen as the reason for the problem and the consequences of procrastination, both negative and positive. The last part of the thesis consists of suggested solutions and tips to avoid procrastination.

Das Jahr einer Familienhelferin



DATENVISUALISIERUNG AUF AKTIVEN UND PASSIVEN RÄUMEN

Im Umfang dieser Arbeit wurden 3 Präsentationen für das „Haus der Begegnung“ der Caritas erstellt. Neben der Gestaltung stammt auch die gesamte Programmierung vom Autor.

Im Rahmen der Präsentationen findet sich auch eine interaktive Kartendarstellung, welche mittels Google Maps API und eigenem Backend entwickelt wurde. Die Präsentationen sollen für BesucherInnen aus allen Bildungsschichten ansprechend sein, wobei bei der interaktiven Karte besonders Rücksicht auf die Bedienbarkeit genommen wurde. Neben der Gestaltung werden die einzelnen Schritte der Erstellung sowie Designentscheidungen und Programmierhürden dokumentiert.

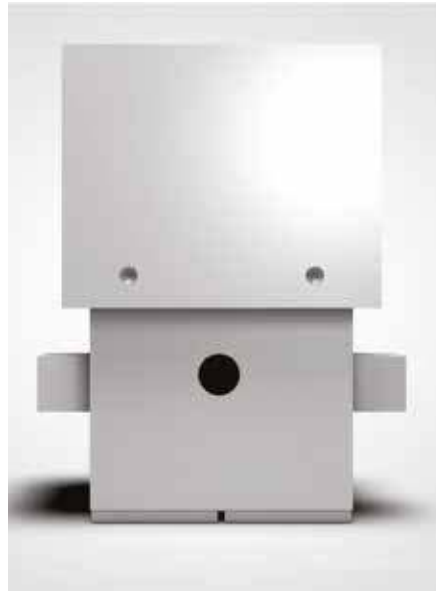
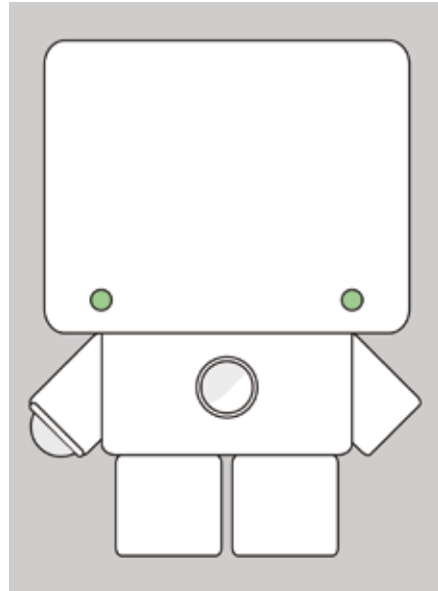
DATA VISUALISATION IN ACTIVE AND PASSIVE SPACES

For the thesis at hand three interactive presentations for the 'Haus der Begegnung' were created. The whole graphical representation as well as the development was produced by the author himself.

One of the presentations is an interactive map which was constructed in the Google Maps API by having developed an own back-end. As these installations should be accessible by users from all social classes, main emphasis was put on usability. The purpose of the interface is to locate all kinds of institutions and points of interest that Caritas Steiermark provides to the public. Besides the graphical creation the design decisions as well as obstacles having come up in the process of programming are documented in this thesis.

DANIEL JOSEF WINTER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Doris Ulrich



SOCIALBOT. PROTOTYP #1

Technische Geräte werden kleiner, smarter und wachsen immer näher an uns heran. Die daraus resultierende Veränderung der Beziehung von Mensch und Technik soll von einer kleinen, um die Welt reisenden, Holzfigur veranschaulicht werden. Mit GPS, UMTS und diversen Sensoren ausgerüstet soll sie unter ReisebegleiterInnen immer wieder weitergegeben werden, um eigenständige Geschichten zu erleben. Die eingebaute Technik erlaubt es der Figur, sich selbst zu orten, festzustellen, was sie gerade unternimmt und auf Social Media Kanälen zu kommunizieren. In dieser Arbeit werden die Entwicklung eines ersten Prototyps präsentiert, mögliche Weiterentwicklungsmöglichkeiten aufgezeigt und ähnliche Projekte vorgestellt.

SOCIALBOT. PROTOTYPE #1

As electronic devices are becoming smaller and smarter, we start to associate emotions with them. The changes in the relationship between humans and technology are illustrated with the help of a small robot. Equipped with GPS and UMTS, the robot travels across the world and experiences his own, unique story. The built-in technology empowers the robot to locate his position, analyse his current activity and communicate via social media. The thesis presents the development of the first prototype, highlights possible improvements and introduces similar projects.

SEBASTIAN WÖHRER

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Thomas Radeke



3D CHARACTER ANIMATION.

Diese Arbeit erklärt die grundlegenden Arbeitsschritte, die notwendig sind, um einen 3D Character zum Leben zu erwecken. Sie enthält eine allgemeine Beschreibung aller Vorgänge, angefangen bei der Herstellung des Modells, über die versteckten Abläufe im Inneren der Figur, die vom Publikum meist nicht wahrgenommen werden, bis hin zu den finalen Bewegungen. Die erwähnten Vorgehensweisen sind so auch im professionellen Bereich von Film und Videospielen, vorzufinden. Um das Ganze noch verständlicher zu machen wird die Arbeit durch das praktische Beispiel eines 3D Characters unterstützt, der genau nach den geschilderten Techniken entstanden ist.

3D CHARACTER ANIMATION.

The thesis explains the necessary steps to make a 3D Character come to life. It contains a general description of all the processes, from the setup of the model, to hidden processes running within the character, which are mostly overlooked by the audience, to the final movements. The procedures mentioned can also be found in the professional field of film or video games. To make the topic easier to understand, it is supported by the creation of a 3D Character that was built and edited as described.

BETTINA WRETSCHKO

Bachelor's Thesis
Information Design
Major: Media and Interaction Design
Mentoring: Thomas Radeke



CHRISTINA ZETTL

Bachelor's Thesis
 Information Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Catherine Rollier



DAS IST KEIN TESTAMENT

Publikationen sind für Architekturbüros ein wichtiges Instrument, um das Büro und seine Projekte einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Sie bieten die Möglichkeit, Gedachtes und Gebautes nicht nur zwei-dimensional abzubilden, sondern auch die Prozesse und Ideen dahinter sichtbar zu machen.

Im Rahmen dieser Arbeit wurde die Schriftenreihe über das Büro „.tmp architekten, tischler mechs projekte“ aus Graz erarbeitet und dokumentiert. Die Schriftenreihe spiegelt die Herangehensweise von Uli Tischler und Martin Mechs wider, welche zu jedem neuen Projekt einen adäquaten und spezifischen Zugang suchen.

THIS IS NOT A TESTAMENT

Publications are an important instrument for architectural offices to present their office and projects to a wide general audience. They offer the possibility to introduce their ideas and buildings not just in a two-dimensional way, but also make the processes and underlying concepts visible.

For this thesis a publication series about the Graz based architectural office ‘.tmp architekten, tischler mechs projekte’ was developed and documented. The publication series reflects Uli Tischler’ and Martin Mechs’ approach: they strive to implement a unique and adequate concept in each of their projects.



KATHARINA AUFERBAUER
 Master's Thesis
 Communication, Media and Interaction Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Karin Novozamsky

STADTTEIL OF DESIGN

Im Grazer Bezirk Lend hat ein Wandel vom Arbeiterbezirk zum Kreativviertel stattgefunden. An diesem Aufwertungsprozess sind planerische Vorgaben der kulturellen und wirtschaftlichen Stadtentwicklung und die zugezogenen jungen Kreativen beteiligt.

Die Arbeit untersucht die Vernetzungen im Kreativbezirk Lend und wie diese sich auf Themen wie Standortwahl, Kooperationen, Projekte und Initiativen der Kreativszene auswirken. Es wurden VertreterInnen von Institutionen, Gemeinschaftsbüros und Unternehmen zu ihren Wahrnehmungen befragt. Die Auswertung zeigt, wie wichtig in der Lebens- und Arbeitsumwelt des Lendviertels die nach innen und außen wirkenden Netzwerke sind.

DISTRICT OF DESIGN

In the Lend district of Graz a transition has taken place that transformed the former workers' district into a cultural quarter. This upgrading process was backed mainly by the cultural and economic urban development strategy as well as the young creative minds moving to the district.

This thesis focuses on the networks within the creative quarter of Lend, and on how they influence such issues as the choice of location, cooperation possibilities, projects and initiatives of creative minds. Representatives of institutions, shared offices and enterprises located in the respective quarter had been interviewed concerning their perceptions. The evaluation highlights the importance of both, the internal and external networks in the living and work environment of the Lend quarter.



OKTARIN

Gegenstand dieser Masterarbeit ist die Erstellung eines Konzepts für ein Rollenspiel mit Hilfe der Verbindung von mobilen Minispielen zur Usermobilisierung.

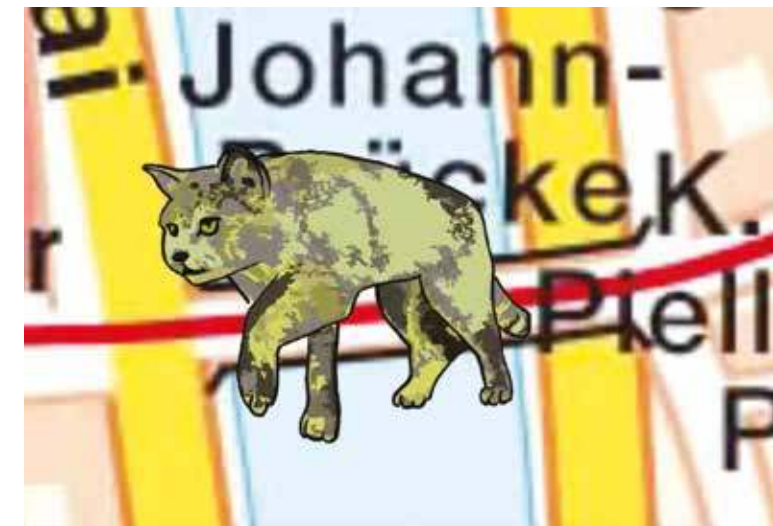
Dafür wird auf die Entwicklung von Charakteren und Gegnern sowie die Berechnung deren Parameterwerte eingegangen. Die Geschichte lehnt sich an das Buch „The Colour of Magic“ an. Um die Abläufe innerhalb des Spiels zu veranschaulichen, ist ein Walkthrough des Spiels in die Arbeit eingebettet. Darüber hinaus wurden Minispiele entwickelt, die in das Rollenspiel integriert wurden. Den Abschluss der Arbeit bildet die Umsetzung von drei dieser Minispiele als Prototypen auf mobilen Endgeräten.

<https://vimeo.com/142921589>

OKTARIN

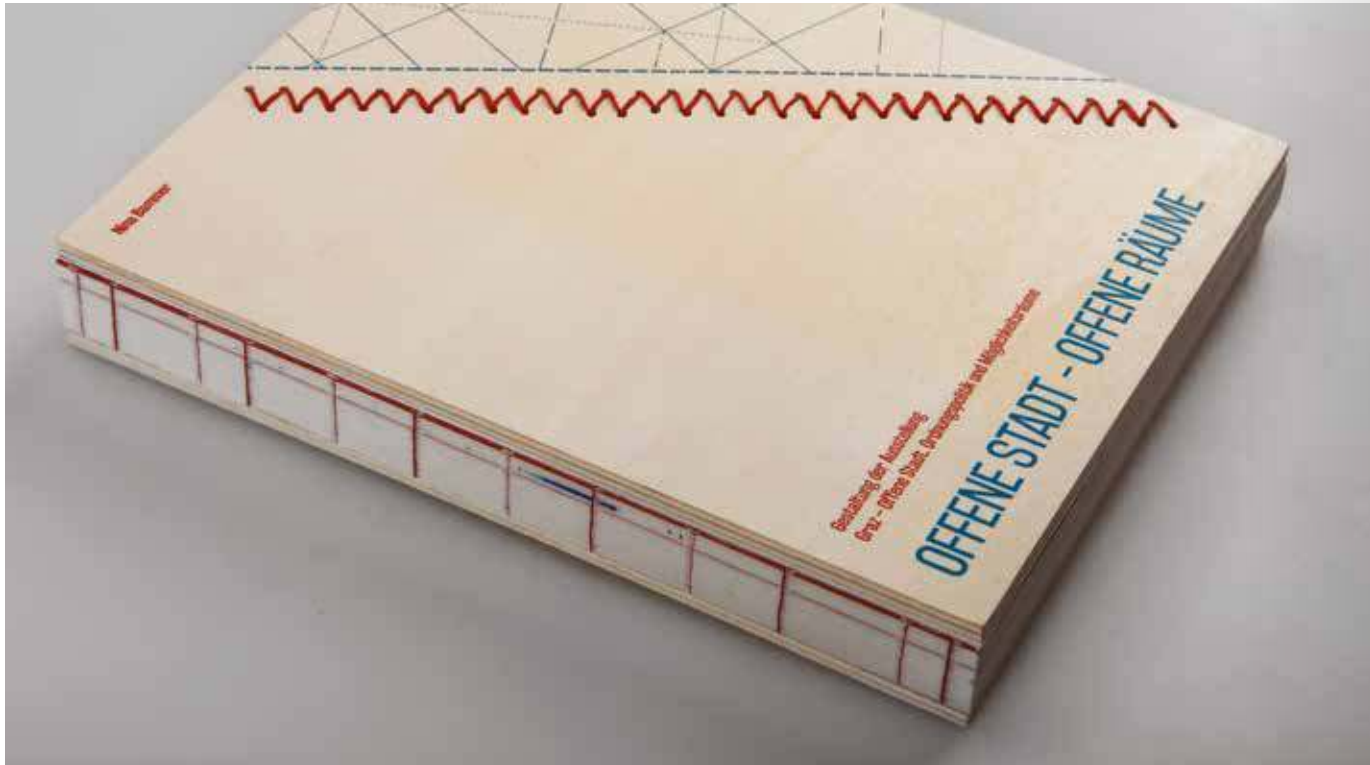
The topic of this thesis is the conceptual design of a role-playing game using location-based mini-games for mobile devices.

It is shown how characters and enemies are created as well as how their parameter values are calculated. The storyline is based on the novel 'The Colour of Magic'. To illustrate the processes within the game a walkthrough is included in the thesis. In addition, mini-games were developed that have been integrated into the role-playing game. The implementation of three of the mini-games serving as prototypes for mobile devices completes the work.



JENNY BIELING

Master's Thesis
 Communication, Media and Interaction Design
 Major: Interaction Design
 Mentoring: Daniel Fabry



NINA BAMMER
 Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Erika Thümmel

OFFENE STADT - OFFENE RÄUME

Graz ist eine sichere und saubere Stadt. Das klingt anstrengenswert, jedoch brauchen unterschiedliche soziale Gruppen offene Möglichkeitsräume und Nischen, um sich im Stadtraum zu begegnen und die Stadt für sich als Lebensraum nützen zu können.

Die Ausstellung wirft einen kritischen Blick auf voranschreitende Schließungstendenzen und Verbotspolitiken in öffentlichen Räumen und lädt gleichzeitig zu alternativen Raumnutzungen ein. Somit leistet sie einen relevanten Beitrag zum allgemeinen Verständnis von öffentlichen Stadträumen und fordert zu mehr Offenheit auf.

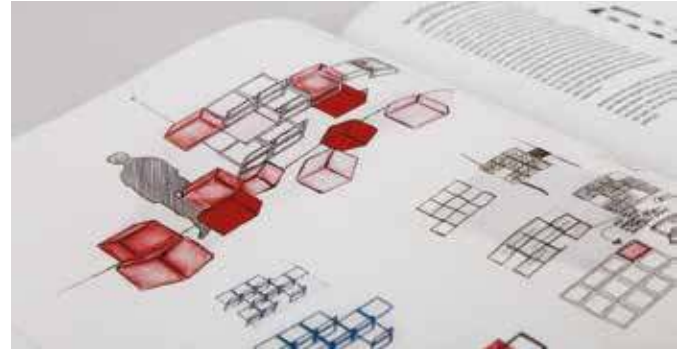
Inhaltlich wurde die Ausstellung von der Akademie Graz, dem GrazMuseum und der KFU Graz aufgearbeitet und gestalterisch von der Autorin umgesetzt. Das Ausstellungsdesign erschafft einen Ort, an dem Qualitäten offener Nischen sowie Problematiken ausschließender Ecken verständlich und greifbar werden.

OPEN CITY - OPEN SPACES

Graz is a safe and clean city. That sounds worth striving for, but different social groups need more open spaces and niches to meet in the city and be able to use the city itself as a habitat.

The exhibition takes a critical look at progressive tendencies of closure and prohibition policies in public spaces, and at the same time invites to an alternative use of the space. Thus, it makes a significant contribution to the general understanding of public urban spaces and calls for more openness.

The content of the exhibition was elaborated by Akademie Graz, GrazMuseum and KFU Graz and the design was developed by the author of the thesis. The exhibition design creates a place where the qualities of open niches, but also the problems of discriminatory corners are made understandable and tangible.





BETTINA BIGLER
 Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Erika Thümmel

HOLZ IM AUSSTELLUNGSBAU

In musealen Institutionen steht man stets vor dem gleichen Zwiespalt: Einerseits sollen Exponate möglichst vielen Menschen präsentiert, andererseits aber unter den bestmöglichen Bedingungen für die Nachwelt aufbewahrt werden. Ein Museum lebt von seinem Publikum, durch dessen Anwesenheit jedoch das Raumklima starken Schwankungen ausgesetzt ist, Schadstoffpartikel in den Raum getragen werden und auch physischer Schaden am Exponat entstehen kann.

Um sicher zu stellen, dass Exponate nicht gerade durch Schutzmaßnahmen geschädigt werden, ist es notwendig, die in Frage kommenden Materialien für den Ausstellungsbau hinsichtlich ihres Schädigungspotentials genauer zu betrachten. Der Werkstoff Holz ist in diesem Zusammenhang sehr umstritten, da von Holz und besonders von Holzwerkstoffen Schadstoffe emittiert werden, die im schlimmsten Fall zu irreversiblen Schäden am Exponat führen können. Ziel dieser Arbeit ist es, die Risiken aber auch die Möglichkeiten beim Ausstellungsbau mit Holz zu aufzuzeigen.

WOOD IN EXHIBITION CONSTRUCTION

In museum institutions one is always faced with the same antagonism: on the one hand the exhibits are meant to be presented to as many visitors as possible, on the other hand, however, they should be preserved for posterity under the best conditions possible. A museum lives from its visitors, but due to the people the room climate is subject to strong fluctuations. Particles of harmful substances are carried into the room and physical damage to the exhibits is possible.

In order to ensure that the exhibits are not damaged by protective measures it is necessary to closely examine all the materials available for exhibition construction with regard to their potential harmfulness. In this context, wood is a highly controversial construction material as wood and, especially, derived timber products emit harmful substances that can, in the worst case, lead to irreversible damage to the exhibit. The aim of the present thesis is to show the risks, but also the potentials of wood in exhibition construction.



BEWUSST AUSSTELLEN!

Ausstellungen und Messen zeichnen sich tendenziell durch Kurzlebigkeit aus, daher sind in diesem Designbereich ökologische Aspekte besonders wichtig. Das erstellte Handbuch zeigt Möglichkeiten auf, wie umweltfreundlicher und nachhaltiger im Ausstellungswesen gestaltet und gehandelt werden kann.

Das Handbuch soll einen praktischen Nutzen für alle DesignerInnen darstellen, indem es neben theoretischen Inputs Realisierungsbeispiele zeigt. Es ist somit ein handliches Nachschlagewerk, das einen Überblick über nachhaltige Möglichkeiten in der Ausstellungsgestaltung bietet.

EXHIBITING CONSCIOUSLY!

Due to the fact that exhibitions and fairs are ephemeral by nature, ecological aspects have gained even more importance in this area of design. The guide details possibilities of how to act and work more ecologically and more sustainably in the context of an exhibition.

This guide should constitute a practical benefit for all designers by providing not only theoretical inputs, but also examples on how to implement those inputs. Therefore it has become a handy reference book, which offers an overview of sustainable ways to design exhibitions.

MIA BODENSTEIN
 Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Erika Thümmel



SARA BUCHBAUER
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Christine Braunersreuther

VUXVX

Die Darstellung von Vulva/Vagina in der Kunstgeschichte in ein spannendes Ausstellungsnarrativ zu übersetzen, bildet den Kern dieser Masterarbeit. Der Einsatz einprägsamer erlebnisorientierter Räume entscheidet häufig über Erfolg oder Misserfolg im Ausstellungswesen und findet im Metier der Kunstschauen bislang nur vereinzelt Anwendung.

Die Studie reflektiert und analysiert digitale Museen und deren Relevanz als mögliche neue Ausstellungsorte für Kunst. Die erarbeiteten theoretischen Thesen werden anhand von Gestaltungsbeispielen mit dem Überthema Sticken visualisiert.

VUXVX

The transformation of an art-historical topic, namely the representation of the vulva/vagina in the history of art, into a fascinating and exciting exhibition forms the core of this master's thesis. The use of memorable, experience-oriented spaces often determines the success or failure of expositions, however, this technique is still fairly uncommon and thus rarely applied in the métier of art displays today.

The study reflects and analyses digital museums and their relevance as potential new venues for the visual arts. Finally, the theoretical theses are visualized by the use of specific design examples taken from the topic of embroidery.



VOM RICHTIGEN UMGANG MIT ERINNERUNGEN IM MUSEUM

Es gibt kaum ein Ereignis des 20. Jahrhunderts, welches in den Medien so oft thematisiert wird wie die Vernichtung der europäischen Juden. Neben üblichen Medien wie Fernsehen, Kinofilmen, Romanen, Websites sowie Präsentationsmodi von Objekten und Originaldokumenten in Gedenkstätten sind es vor allem Museen, die eine unablässige Aufarbeitung und damit auch Medialisierung des Holocaust leisten. Um kollektiv erinnert zu werden, bedarf es der anhaltenden kulturellen Vermittlung.

Anhand des Jüdischen Museums Berlin, wird das Museum als Erinnerungsort dargestellt und mit Hilfe von Beispielen aufgezeigt, wie Erinnerung mittels Objekten und Design präsentiert werden kann.

ON THE RIGHT WAY OF DEALING WITH MEMORIES IN MUSEUMS

There is barely any event of the 20th century that has been addressed as often as the annihilation of European Jews. Along with the usual types of media such as television, motion pictures, novels, websites as well as modes of representations of objects and historical documents at memorial sites, it is particularly the museums which have been making relentless efforts to appraise and thus mediate the Holocaust. In order for something to become part of the collective memory, it needs to be part of on-going cultural transmission.

Through the example of the Jewish Museum Berlin, this thesis presents museums as realms of memory. Using various examples, it aims to demonstrate how memories can be represented by using certain objects and designs.

VERENA FRAUWALLNER
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Karl Stocker



SIGRID BÜRSTMAYR
ANNABELL SPÖTL

Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Kurt Glänzer,
Alice Stori Liechtenstein,
Karl Stocker

PLAN B - DER UPCYCLING STORE

Wie muss ein nachhaltiger, flexibler Upcycling Store gestaltet werden, dessen Produktsortiment breit und häufig wechselnd ist? Um diese Frage zu beantworten brauchte es eine gewissenhafte Auseinandersetzung mit dem Thema in theoretischer und praktischer Form. Ziel war es, durch die erlangten Erkenntnisse die optimale Shopgestaltung inklusive Markenbildung für einen Upcycling-Store zu entwickeln.

PLAN B - DER UPCYCLING STORE

How does a sustainable, flexible upcycling store, whose product range is wide and frequently changing have to be created? In order to be able to answer this question a conscientious examination of the topic must take place in theory and practice. The goal was to use the theoretical findings to develop the optimal shop design including the branding for an upcycling store.



**ZEITGESCHICHTEAUSSTELLUNG
1938—1945**

Niemals zuvor arbeiteten mehr Menschen aus dem Ausland in Oberösterreich als während der NS-Zeit. Zwangsverpflichtete zivile AusländerInnen und Ausländer, KZ-Häftlinge und Kriegsgefangene. 1943 kam jede/r dritte Beschäftigte im Gau Oberdonau, wie Oberösterreich damals hieß, aus dem Ausland – doppelt so viele wie im Rest des Deutschen Reiches.

Diesen Menschen ist diese Dauerausstellung gewidmet. Die Zwangsarbeiterinnen und Zwangsarbeiter haben damals gegen ihren Willen und unter unmenschlichen Bedingungen das Fundament für einen heute weltweit agierenden Konzern geschaffen. „Einen Schritt voraus“ zu sein ist Leitspruch und Philosophie der voestalpine. Mit dieser Dauerausstellung wirft der Konzern einen Blick zurück – in die eigene Geschichte.

**AN EXHIBITION ON CONTEMPORARY
HISTORY 1938—1945**

Never before had so many foreigners worked in Upper Austria as during the Nazi era. The use of foreign civilians, concentration camp prisoners and prisoners of war as forced labourers occurred in the midst of civil society and was fully known to the public. In 1943, one out of three workers in the Gau Upper Danube, as Upper Austria was called between 1938 and 1945, came from another country.

The exhibition is dedicated to these people. The forced labourers worked under inhuman conditions, and it was in these adverse circumstances that the foundation was laid for an internationally successful group of companies, one of those being voestalpine. Being one step ahead is the mission and philosophy of voestalpine. However, this exhibition takes a look at the company's history.

ALEXANDRE COLLON
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Karl Stocker



CLIFFORD RAY DEUTSCHMANN
 Master's Thesis
 Communication, Media and Interaction Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Ralf Herms

EVERYTHING

GestalterInnen formen unsere Werkzeuge und im Anschluss formen diese uns. Mit dieser Verantwortung müssen wir uns die Frage stellen, für wen wir gestalten. In einer zunehmend vernetzten Welt kann die Antwort nur sein: Für unsere Gesellschaft.

Everything ist ein Buch über all das, was sich in unserer digitalen Welt tut und lädt dazu ein, sich ein neues Bild zu machen.

EVERYTHING

Designers shape our tools and thereafter these tools shape us. With this responsibility comes the question for whom we are designing. In an increasingly connected world there can be no other answer than for everybody.

Everything is a book about everything that's changing in our digitalized world and invites readers to form his/her own opinion and see things from a different perspective.





DESIGN-BEWUSST-SEIN.
VERANTWORTUNG IM GRAFIK DESIGN

Diese Arbeit gibt einen Einblick in verschiedene Wandlungen von Werten. Durch drei verschiedene Zugänge wurde eine Veränderung hin zu mehr Umweltbewusstsein, Nachhaltigkeit und sozialer Gleichberechtigung festgestellt.

Die Analyse soll Veränderungen hinsichtlich Konsumbewusstsein und Designbewusstsein festmachen und zudem einen Einblick in den wirtschaftlichen Wandel gewährleisten. Durch die Arbeit soll aufgezeigt werden, dass ein generelles Umdenken in der Gesellschaft und der Wirtschaft stattfindet, das letztendlich auch das Design beeinflusst. Die zentrale Fragestellung ist, ob Design dieser Verantwortung Gestalt gibt, oder ob sie lediglich Gestaltung verantwortet bzw. ob Design nur eine reine Oberflächenkosmetik darstellt.

DESIGN AWARENESS.
RESPONSIBILITY IN GRAPHIC DESIGN

This thesis shows changes in certain values towards more sustainability, environmental awareness and equality. These three factors in which value shifts have become visible are analysed in detail.

The goal of this thesis is to show the shift towards more consumption awareness, design awareness and also the value shift in business strategies. This makes a general rethinking in our society visible. The central question hereby is if designers are just responsible for their design, or if they show responsibility through their design.

MARTINA EDELHOFER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Karin Novozamsky





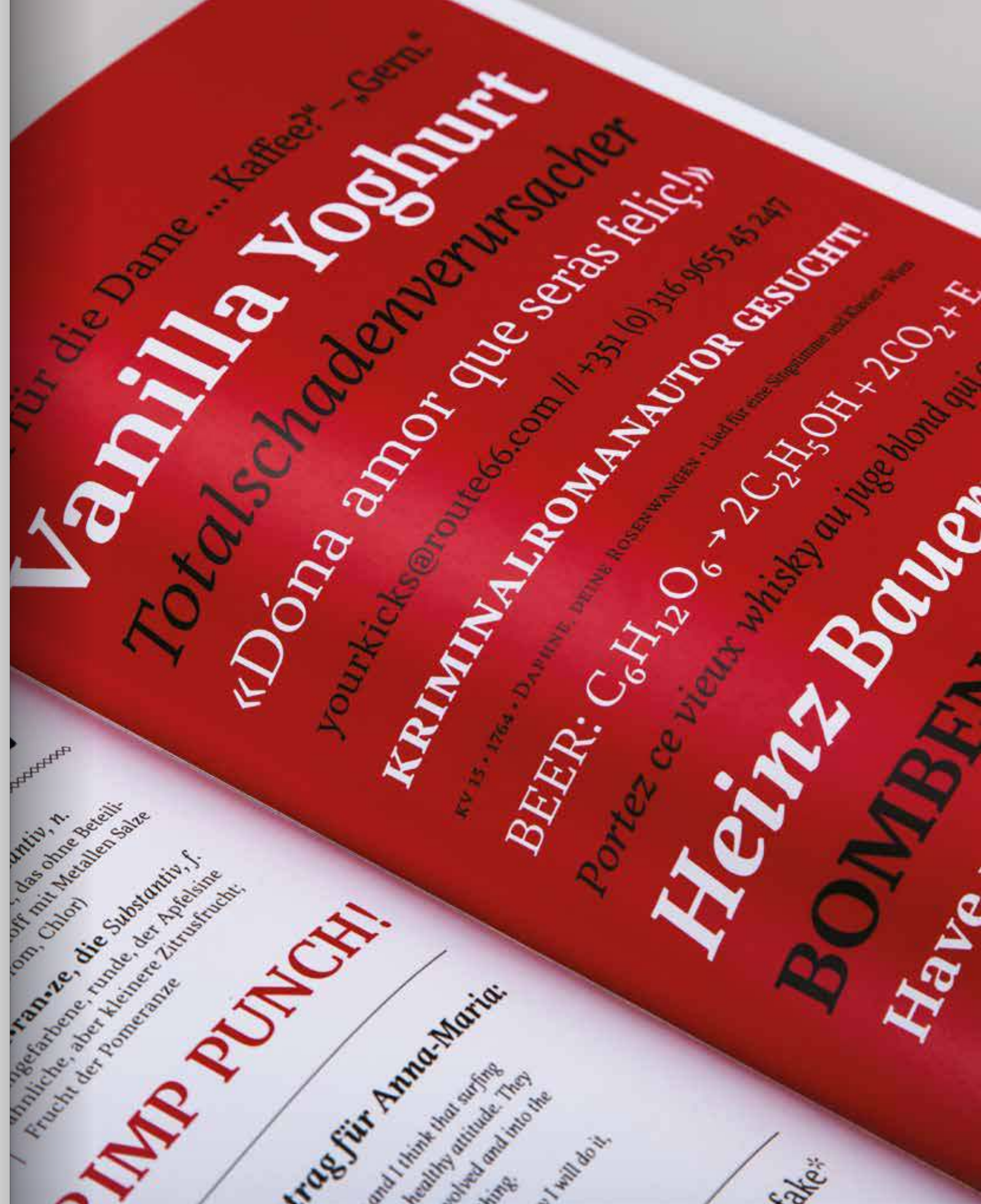
MATTHIAS GASSER
 Master's Thesis
 Communication, Media and Interaction Design
 Major: Communication Design
 Mentoring: Catherine Rollier

CAROLE
 —
 Schriftgestaltung hört nicht nach dem Zeichnen von A bis Z und zehn Ziffern auf. Es erfordert mehr technisches Wissen, Recherche, Arbeit und Entscheidungen, als man auf Anhieb erkennen kann. Diese Masterarbeit demonstriert den Prozess der Entstehung einer Serifenschrift, die die technischen und ästhetischen Ansprüche einer professionellen Schrift erfüllen soll.

Carole, eine Serifenschrift mit einem elegant unbeholfenem Charakter, ist seit 2011 in Arbeit und hat sich in dieser Zeit zu einer ansehnlichen Schrift für kleine Textgrößen entwickelt. Sie beinhaltet vier Schnitte und eine umfangreiche Menge an Zeichen für den Einsatz in verschiedensten Sprachen.

CAROLE
 —
 Type design does not stop at drawing the letters A to Z and a set of numbers. It requires technical knowledge and research, and there is more decision making, thinking and work involved in creating a typeface than meets the eye. This thesis shows the whole process of creating a serif typeface which matches the technical and aesthetic standards of a professional typeface.

Carole, a serif typeface with a clumsy – yet elegant – feel, has been steadily developed since late 2011, and it has evolved into a presentable typeface suited for smaller text sizes with four cuts and a vast set of characters for use in different languages.





KATHLEEN GRÜNER
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Erika Thümmel

GESTALTUNG VON ÖFFENTLICHEN BEREICHEN IN NPOS

Diese Arbeit widmet sich der Frage, wie freie Wandflächen genutzt werden können, um die Ziele des Unternehmens zu kommunizieren. Am konkreten Beispiel der Caritas der Diözese Graz-Seckau werden Parameter für die Nutzung von freien Wandflächen in öffentlich zugänglichen Räumen nicht-profit-orientierter Einrichtungen ermittelt.

Aus den Arbeitsabläufen der Caritas leiten sich Anforderungen für die Gestaltung ab. Best Practice Beispiele aus der Wirtschaft geben weitere Anregungen, wie die Identitätsstärkung nach innen und die Präsentation der Unternehmenskultur nach außen unterstützt werden können. Das gesammelte Wissen fließt in einen Konzeptansatz für das Marianum in Graz ein. Zu den Konzeptideen gehören die Gestaltung der Wandflächen mit großformatigen Kampagnenplakaten, eine Teamwand und Anregungen für die temporäre Bespielung des Standortes.

DESIGNING PUBLIC SPACES IN NON-PROFIT ORGANISATIONS

The intention of this thesis is an approach of how unused wall surfaces can be designed to communicate a company's objectives. The research focuses on the surfaces in public space to be used by non-profit organisations such as the 'Caritas', a non-profit organisation affiliated with the diocese Graz-Seckau in Austria.

The workflow in this organisation is described in detail. It constitutes the basis for the design. Best practice examples of other similar institutions also contribute to forming an identity as well as to adequately present the company to the public. The results of the research are then used in a suitable concept approach for the Marianum in Graz. The use of large-format campaign-posters is an essential part of the concept, but also wall design with photos of the employees and ideas for temporary exhibitions are included.



ROSA'S PLACE. MUSEUM FÜR FEMINISTISCHE ALLTAGSKULTUR

Das Museum für feministische Alltagskultur, Rosa's Place, setzt sich mit der dokumentarischen Repräsentation von frauenbewegter Geschichte und Gegenwart in Tirol auseinander. Das Ziel ist es, entlang der Entstehungsprozesse feministischer Institutionen Geschichten aus unterschiedlichen Perspektiven zu erzählen: So sind neben der Sichtbarmachung von Institutionen auch Aktionen, wahrgenommene oder unbeachtete, genauso bedeutend wie die einzelnen Frauen, die mitgewirkt haben.

Diese Museums-idee soll in Form einer temporären Ausstellung erprobt werden, die unterschiedliche Orte in Innsbruck bespielt, wie beispielsweise ein Lebensmittelgeschäft. Diese einzelnen Stationen werden zur Finissage an einem Ort zusammengeführt.

ROSA'S PLACE. MUSEUM FOR FEMINIST EVERYDAY CULTURE

The thesis on the museum for feminist everyday culture, Rosa's Place, gives a documentary representation of feminist past and present in Tyrol. The aim is to tell stories from different perspectives: institutions and also actions, well-known or unnoticed, are being listed as well as the single women involved.

The idea for a museum as such shall be tested in a temporary exhibition shown in various places in Innsbruck, e.g. in supermarkets, culminating in a finissage held in one place as some sort of summary of the different locations of the exhibition.

KATERINA HALLER
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Erika Thümmel



WANDELBAR

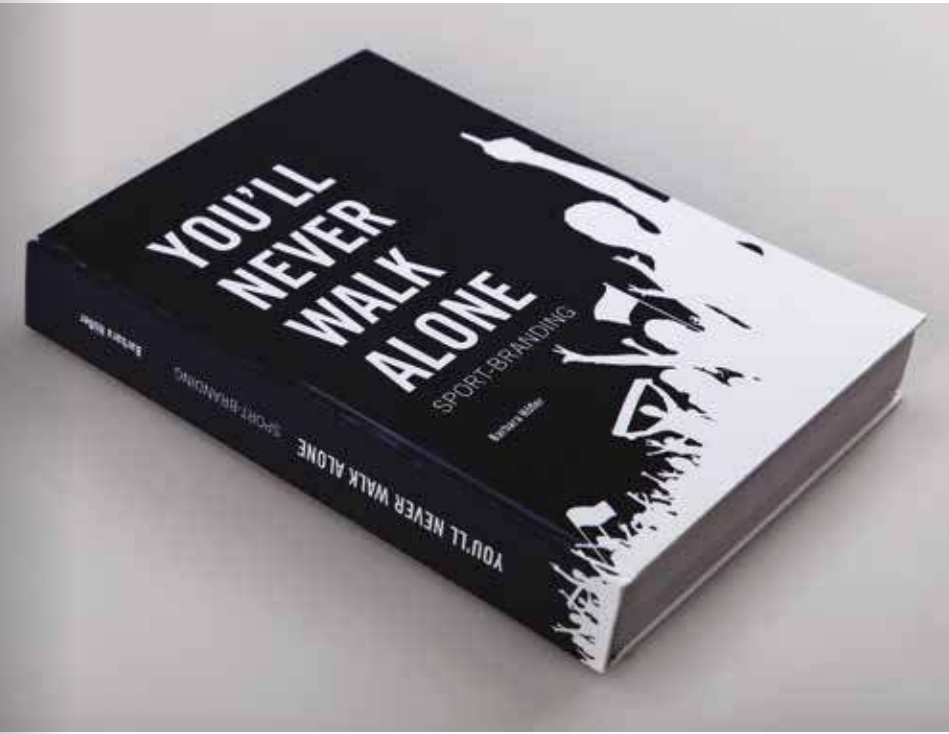
Welchen Anforderungen muss ein Möbel-design gerecht werden, um sowohl offene als auch abgeschirmte Arbeitsplätze in Großraumbüros zu ermöglichen?

Das Ziel dieser Arbeit war, einen Funktionsprototyp eines Möbelstücks zu entwickeln, der an den mangelnden Möglichkeiten des Rückzugs in Großraumbüros ansetzt und versucht, Raum für Privatsphäre und Abschirmung zu schaffen. Das Ergebnis ist eine modulare Trennwand, die für eine individuelle Abschirmung von ungewollten Unterbrechungen steht und durch Drehen einzelner Module einen temporären Schutz bei gleichzeitiger Wahrung von Offenheit zum Ziel hat.

PARTITIONING

Which requirements does a furniture design have to fulfil to enable open as well as private workplaces in open offices?

The aim of this thesis was to develop a functional prototype of furniture to create more room for privacy in the open-office culture. The result is a modular partition, which stands for an individual shielding of unwanted interruptions. Its aim is a temporary protection while maintaining openness by being able to open and close individual modules.



YOU'LL NEVER WALK ALONE. SPORT BRANDING

Im Sport ist man niemals alleine. Egal ob aktiv als SportlerIn, passiv als ZuseherIn oder Sponsor-PartnerIn, man ist Teil einer Gemeinschaft. Sportfans identifizieren sich mit ihren Idolen, tragen ihre Logos und Farben. Doch wie sehen neue Sportarten aus, die grundsätzlich erklärt werden müssen? Wie präsentieren sich Sportart und SportlerIn um SponsorInnen und Fans zu erreichen?

Ice Cross Downhill ist die neue Sportart des Jahrhunderts, Marco Dallago der amtierende Weltmeister. Zusammen mit seinem Bruder Luca benötigt er einen professionellen Auftritt als Profisportler, um seine Leidenschaft leben zu können. Im Rahmen der Arbeit wird das Design der sieben beliebtesten Sportarten der Welt in Form ihrer Events, Ligen, Vereine sowie Persönlichkeiten präsentiert. Diese Recherche ermöglicht einen Vergleich zur neuen Sportart sowie die Gestaltung eines Sport-Brandings der Dallago Brüder.

YOU'LL NEVER WALK ALONE. SPORT BRANDING

One is never alone when doing sports. Everybody is part of a community, be it as sportsman, spectator or sponsor. Fans identify with their idols, wearing their logos and colours. Therefore it is necessary to raise the question: what would be essential to create a new sports discipline? How do disciplines and sportsmen present themselves to reach out for sponsors and fans?

Ice Cross Downhill is the new discipline in this century and Marco Dallago is the current world champion. To live their passion, Marco and his brother Luca need a professional branding as sportsmen. Furthermore, the design of the seven most popular sports disciplines will be presented, based on events, leagues, teams and celebrities. In addition, this research will offer the comparison between those seven above mentioned disciplines and the new sports discipline of ice cross downhill. Also, a branding for the Dallago Brothers was created.



BARBARA HÖFLER

Master's Thesis
Communication, Media and Interaction Design
Major: Communication Design
Mentoring: Kurt Glänzer



ORT DER ANDACHT – ORT DER KUNST?

Der Sakralraum als Ausstellungsfläche hat eine lange Tradition. Diese Arbeit geht der Frage nach, inwieweit sich die Kirche als Ausstellungsraum eignen kann. Der weitgehend bekannten These der Kirche als Museum wird ebenso nachgegangen, wie der Frage nach dem Verhältnis von Kunst und Kirche im Laufe der Geschichte. Zudem wird ein umfangreicher Blick auf die Ausstellung „Leiblichkeit und Sexualität“, die 2014 in der Votivkirche in Wien zu sehen war, gelegt, um ein konkretes Beispiel zur Verdeutlichung des vorangegangenen Theorieteils zu nennen.

PLACE OF DEVOTION – PLACE OF ART?

Using sacred spaces as exhibition spaces has a long tradition. This master's thesis considers the question whether a church may be suitable as an exhibition space. The well-known proposition of the church as a museum is investigated as is the question of the relationship between art and church throughout history. In addition, a comprehensive look at the contemporary exhibition 'Leiblichkeit und Sexualität' which was held in 2014 in the Votive Church in Vienna is taken.

ANNA HOISL

Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Christine Braunersreuther



MARK

Dies ist die Geschichte von Mark – dem Texteditor, der das Schreiben einfacher machen soll. Die Arbeit umfasst sowohl ein Werkstück in Form einer Software, als auch eine Dokumentation zum Entstehungsprozess des Editors, von Konzeption über Design und Anwender-Tests bis hin zur Programmierung und Namensgebung. Gezeigt werden dabei auch die zahlreichen Probleme und Fehler, die bei einer Software-Entwicklung entstehen können. Ziel ist es, den Weg von der Idee bis hin zum fertigen Produkt möglichst praxisnah darzustellen und damit auch einen Anhaltspunkt für zukünftige Projekte zu schaffen.

MARK

This is the story of Mark – the text editor set out to make writing easier. The thesis incorporates both, a finished software product and an appendant development documentation of the editor, from conception to design and usability testing to programming and naming. The thesis does not only cover the various aspects of software development, but also displays the numerous problems and errors that can arise in the process. The aim of the study is to depict the road from the initial idea to the finished product in a rather practical way in order to provide a common ground for future projects.

MARTIN HOLLER

Master's Thesis
Communication, Media and Interaction Design
Major: Interaction Design
Mentoring: Daniel Fabry



LEA SANS

Diese Masterarbeit diente dem Entwurf einer Schrift und der Erforschung der Grenzen zwischen Ästhetik und Funktionalität. In Form einer Dokumentation des Entwurfsprozesses werden die Iterationsphasen beschrieben, die notwendig sind, um zum gewünschten Ergebnis zu gelangen.

Lea Sans ist eine neue serifenlose Schrift, deren Wurzeln in humanistischen Formen liegen. Spezielle Charakteristiken wurden bewusst gestaltet, um ein modernes Schriftbild zu ermöglichen und dennoch einen bestmöglichen Grad an Lesbarkeit zu bieten. Lea wurde als Fließtextschrift für große Mengen an Text in relativ kleinen Schriftgraden entwickelt. Sie wirkt freundlich, offen und hat eine warme und angenehme Ausstrahlung.

LEA SANS

This thesis is dedicated to exploring the boundaries between visual appeal and usefulness when designing a new typeface. It is a documentation of the creation process. By means of this very process the various steps and iterations necessary to achieve the desired outcome are elucidated.

Lea Sans is a new sans serif typeface. While Lea's roots lie in a humanist approach to type design, specific characteristics like contrast are kept subtle rather than ostensible to maintain a modern look and feel while still being highly legible. Lea is designed for large amounts of texts in rather small sizes. The font is friendly, open and has a warm and pleasant appearance.

MATHIAS KAISER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Catherine Rollier

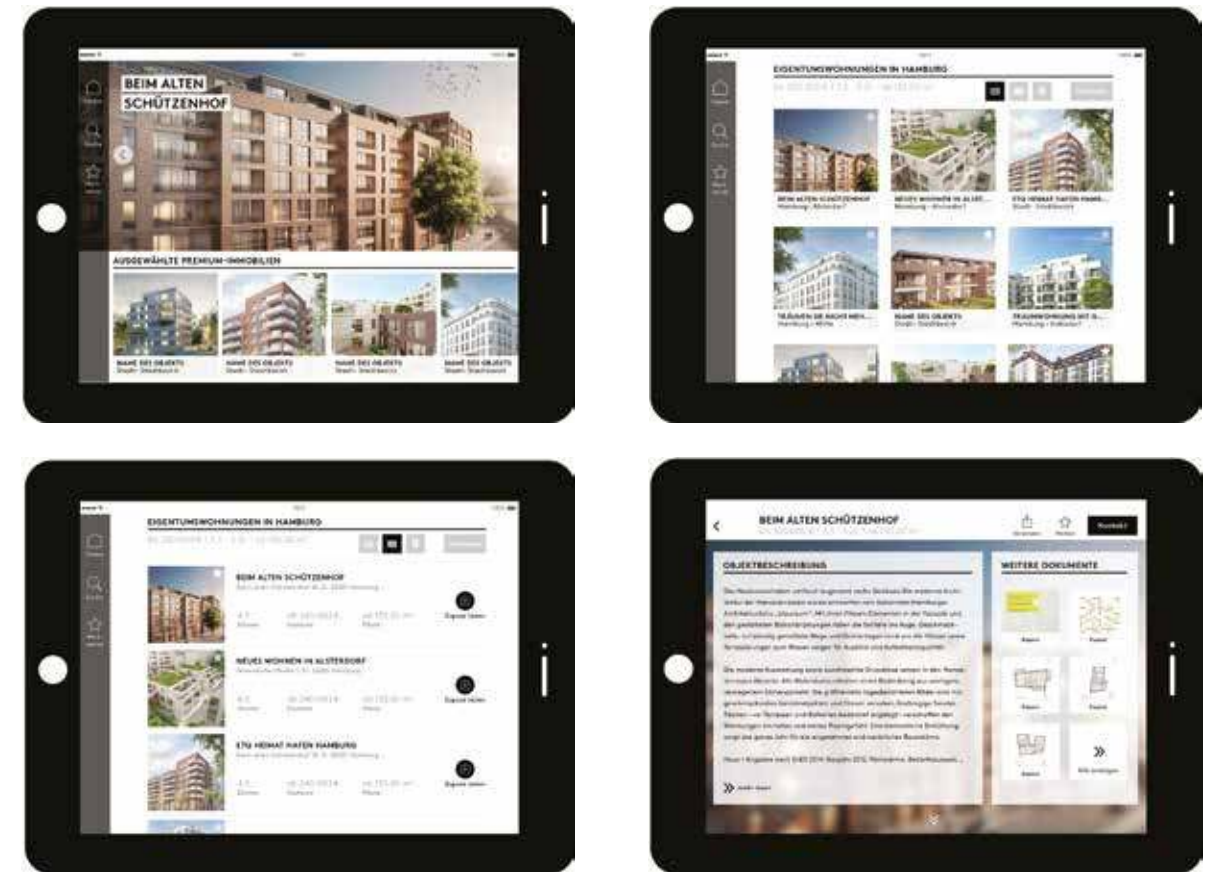


DIE EINKAUFLISTE DES 21. JAHRHUNDERTS

Diese Masterarbeit behandelt das Konzept einer Open Data Anwendung für das Betriebssystem iOS und dem dazugehörigen Design. Neben den Grundlagen der Open Data Bewegung, Gestaltungsgrundsätzen und Richtlinien für das Betriebssystem iOS wird auch der Prozess einer nutzerorientierten Gestaltung beschrieben. Darauf folgt eine umfangreiche Nutzerrecherche, die unter anderem mittels einer Umfrage durchgeführt wurde. Auf den Ergebnissen aufbauend wurde das Konzept der Einkaufslisten-App entwickelt. Sie erlaubt es Menschen, nicht nur ihre Einkaufsliste am Smartphone zu erfassen, sondern auch den günstigsten Preis ihres Einkaufs bei Lebensmittelgeschäften in der Nähe berechnen zu lassen.

THE SHOPPING LIST OF THE 21ST CENTURY

This master's thesis deals with the concept and the design of an Open Data application for the operating system iOS. The theoretical part of the thesis provides basics on the Open Data movement as well as design principles and guidelines for the operating system iOS plus a description of the process of user-centered design. This is followed by an extensive user research, which consists among other things of a survey. Then, based on those results the concept of the shopping list app was developed. It not only allows people to type their shopping list on the smartphone, the app will also calculate the cheapest price for the goods mentioned on the respective shopping list at shops nearby.



CONTENT, USABILITY & ÄSTHETIK

Kaum ein Segment des Technologiemarktes unterliegt einer so großen Dynamik wie das der mobilen Endgeräte. Ziel dieser Arbeit ist es, die aktuelle Entwicklung durch die Ausarbeitung einer Empfehlungsstrategie im Hinblick auf die Bedürfnisqualitäten Content, Usability und Ästhetik der Tablet-Anwendung zu unterstützen. Im Rahmen einer Benutzerstudie sollte zunächst die Bedienbarkeit einer neuartigen Applikation evaluiert sowie mit bereits verfügbaren Tablet-Anwendungen anderer Anbieter von Immobilien-Marktplätzen verglichen werden. Weiters wurden vor- und nachbereitende Interviews mit den ProbandInnen durchgeführt sowie der aktuelle Funktionsumfang der Applikation auf Vollständigkeit überprüft und neue Anforderungen analysiert.

CONTENT, USABILITY & AESTHETICS

The mobile device segment is a highly dynamic part on the technology market. The aim of this work is to support the development of a tablet application by formulating a strategic recommendation based on three factors; content, usability and aesthetics. As part of a user study, the usability of the new application was evaluated and compared to tablet applications released by other real estate providers. Furthermore, pre- and post-preparatory interviews with probands were used to check the current range of functions of the application for completeness and if necessary identify additional requirements.

LISA KEHRER
Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design
Major: Communication Design
Mentoring: Dietmar Mosbacher

TALK TO PEOPLE

ANNA KLEINDINST

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Karin Novozamsky

KUNDENAKQUISE. EIN SELBSTTEST

Kundengewinnung ist ein nötiger Prozess, um erfolgreich selbständig arbeiten zu können. In dieser Arbeit wurde die klassische Kundenakquise auf den Beruf von DesignerInnen angewendet und somit erforscht, inwiefern diese Form der Akquise passend ist und ob damit Erfolg erzielt werden kann. Zusätzlich wurde der Faktor Design mit einbezogen, indem durch Versuche und Interviews festgestellt wurde, welchen Einfluss Design auf die Kundenakquise hat und ob DesignerInnen klassische Kundenakquise nutzen. Die Inhalte der Arbeit sollen das Verständnis für den Prozess der Kundengewinnung fördern.

CLIENT ACQUISITION. A SELF-TEST

Customer acquisition is a necessary process to be able to work as a successful freelancer. In this thesis the classical customer acquisition was tested for designers. In addition, the factor 'design' was incorporated by carrying out experiments and interviews to make clear how design influences the acquisition work and if designers use classical customer acquisition. This thesis was intended to create a better understanding of the process of customer acquisition.



SUBJECT

Interaktives Geschichtenerzählen hat noch nicht sein volles Potenzial ausgeschöpft, wodurch viele große Videospiele auf lineares Geschichtenerzählen zurückgreifen. Um aber persönlichere Erfahrungen für UserInnen zu kreieren, müssen neue Herangehensweisen für das Erzählen von Geschichten und die Identität von den Spielenden gefunden werden. Der Schlüssel hierfür könnte die Interaktion mit Charakteren und der Geschichte selbst sein.

Für diese Masterarbeit wurde ein Videospiele namens „Subject“ designt, entwickelt und dokumentiert. Sein Zweck ist es, als Werkzeug zu dienen um die erzählerische Bedeutung von Spielerfahrung zu erweitern.

SUBJECT

Storytelling in interactive media has not yet reached its full potential, thereby many mainstream videogames fall back to the linear form of storytelling. In order to create more personal experiences for players, new approaches to story narration and player identity need to be found. The key to better storytelling can be the interaction with characters and with the narration itself.

For this master's thesis a videogame named 'Subject' was designed, developed and documented. Its purpose is to serve as a tool to expand the narrative meaning of the players' experience.

JULIAN KOGLER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Interaction Design

Mentoring: Daniel Fabry,
Georg Gschwend



KATRIN ERIKA KOHL

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Karin Novozamsky

PAPER. WHEN THE MEDIUM BECOMES THE MESSAGE

Schon sehr lange wird der Rohstoff Papier verwendet, um kreative Ideen sowie Informationen zu transportieren, doch im Laufe der Jahre haben sich die Aufgaben von Papier, ebenso wie der Beruf der DesignerInnen, verändert und weiterentwickelt. Auch die digitale Revolution konnte das Papier nicht verdrängen – ganz im Gegenteil – es erlebt heute im digitalen Zeitalter eine Präsenz wie nie zuvor. Papier dient nicht mehr lediglich als Trägermaterial von Bild und Text, sondern wird immer öfter zum Hauptdarsteller.

Diese Arbeit zeigt, wie vielfältig Papier ist und welche zahlreichen Möglichkeiten es bietet, um Informationen dreidimensional zu gestalten und zu vermitteln. Außerdem wird untersucht, wie Arbeiten mit Papier auf die BetrachterInnen wirken und warum DesignerInnen wieder vermehrt analog arbeiten wollen.

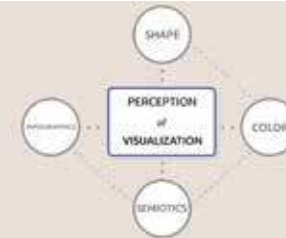
PAPER. WHEN THE MEDIUM BECOMES THE MESSAGE

For a long time already paper has served as a medium to transport information and creative ideas, but throughout the years it has changed and has been refined such as the profession of a designer. Even the digital revolution couldn't replace paper – quite the contrary had happened, as it is nowadays undergoing a change and having more presence in this digital age than ever. Paper is no longer merely a carrier material for texts and images, but has become the main actor in various contemporary designs.

This master's thesis shows the variety of the special material of paper and the endless possibilities that it offers to design and to communicate information, especially when used three-dimensionally. Furthermore, it is analysed why people appreciate handmade paper graphics and why more and more designers prefer to work in an analogue way again.

PERCEPTION of

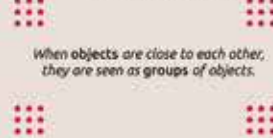
of VISUALIZATION



The physical **shape** of an object is determined by its **boundaries**.

GESTALT THEORY

law of PROXIMITY



When objects are close to each other, they are seen as groups of objects.

"ACCORDING TO THE BASIC LAW OF **VISUAL PERCEPTION**, ANY STIMULUS PATTERN TENDS TO BE SEEN IN SUCH A WAY THAT THE **RESULTING STRUCTURE** IS AS **SIMPLE** AS THE GIVEN CONDITIONS PERMIT."

-Rudolf Arnheim

GEONS



ÜBER DIE WAHRNEHMUNG VON VISUALISIERUNGEN UND INFOGRAFIKEN

Ziel dieser Arbeit war es, eine Werkzeugkiste für DesignerInnen zu erstellen. Die Autorin wollte damit zeigen, dass DesignerInnen beim Gestalten von Infografiken ihr Publikum und insbesondere die visuelle Wahrnehmung seitens der LeserInnen im Auge behalten müssen.

Die Arbeit beinhaltet grundlegende Theorie über die Rezeption von Form und Farbe sowie eine animierte Infografik, die die Inhalte auf unterhaltsame Art und Weise wiedergibt.

<https://vimeo.com/143131507>

ON THE PERCEPTION OF VISUALIZATION AND INFORMATION GRAPHICS

The intention of the thesis is to provide a toolbox relevant for every designer. The author's aim was to show that while creating information graphics, every designer needs to take into account his/her audience, especially the phenomenon of visual perception that will occur on the reader's side.

The thesis includes basic knowledge on shape and colour recognition and is accompanied by an infographics animation that explains most of the content in an entertaining way.

JUSTYNA KRUG

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Media Design

Mentoring: Konrad Baumann



A ONE MAN MOVIE

FLORIAN LEITL

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Media Design

Mentoring: Orhan Kipcak

Kein Massenmedium beeinflusst unser Denken, unser Handeln und unsere Kultur so sehr, wie das Medium Film.

Diese Arbeit bietet Einblick in das breite Spektrum der Kunstform Film und versucht, die Entwicklung, beginnend bei einer Idee bis hin zur technischen Realisierung darzustellen. In diesem Prozess steckt ein großes Potential, um die eigene Kreativität kennen zu lernen. Anhand der praktischen Arbeit „alles was bleibt“, einem selbstproduzierten Kurzfilm, wird das Film Sub-Genre One-Man-Movie erläutert. Erklärt werden dabei unter anderem cineastische Techniken, die versuchen, in die Psyche des Publikums vorzudringen. Dabei ist ein Leitfaden entstanden, der alle LeserInnen mit fundierten Fakten und praktischen Beispielen versorgt und darüber hinaus zum Denken anregen soll.

<https://vimeo.com/143133569>

A ONE MAN MOVIE

No mass media have influenced our thoughts, our actions and our culture as much as the medium film.

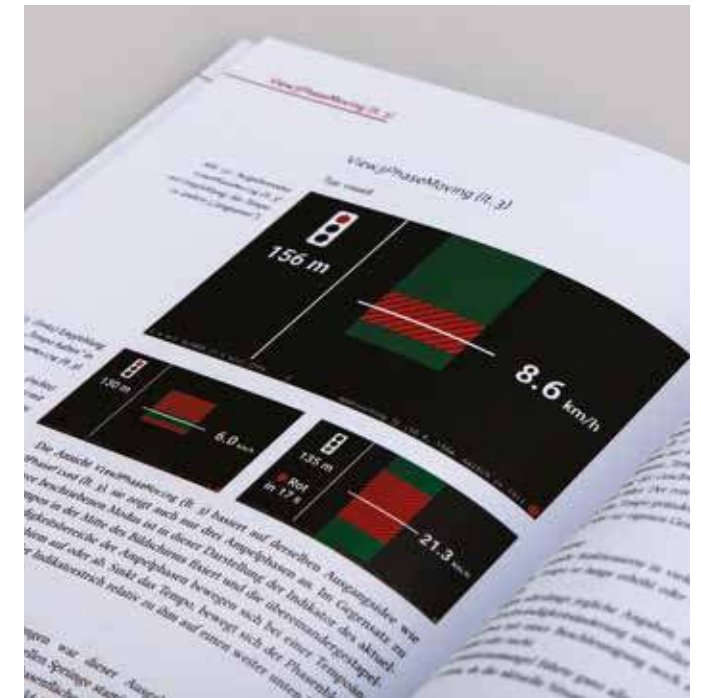
This work provides an insight into the development of this art form and explains techniques that are used by filmmakers to psychologically influence the viewer. At the same time, movies are a great chance for filmmakers to form their creative skills. From the development of an idea, or the creation of a credible character to the right cinematic storytelling - all steps of a film production are covered in this thesis. Based on the practical work 'all that remains', a short film produced by the author of this thesis, the film sub-genre One-Man-Movie is explained. This movie serves as the basis to discuss all relevant steps of small film productions and set them in contrast to major studio productions. The result is a guide to assist everyone interested with facts as well as practical examples.



IMMERGRÜN

Diese Arbeit behandelt das Fahrerassistenzsystem GLOSA (Green Light Optimal Speed Advisory), das mithilfe individueller Geschwindigkeitsempfehlungen Wartezeiten an Lichtsignalanlagen verringern soll. Der Fokus liegt auf der Zielgruppe nichtmotorisierter VerkehrsteilnehmerInnen und der Benutzerschnittstelle des Systems. Zentrale Fragestellung ist, wie Geschwindigkeitsempfehlungen an die NutzerInnen kommuniziert werden können.

Die Bearbeitung besteht aus einer theoretischen Betrachtung des Themas und der Erstellung eines Werkstücks. Als praktischer Teil wurde ein GLOSA-Prototyp für das Fahrrad gebaut. In einem iterativen Designprozess wurden verschiedene Ausgabearten dafür entwickelt und evaluiert.



EVERGREEN

This thesis deals with the driver assistance system GLOSA (Green Light Optimal Speed Advisory) which can reduce waiting times at traffic lights by giving individual speed recommendations. The focus lies on the target audience of non-motorized road users and the user interface of the system. The central question is how speed recommendations can be communicated to the users.

The work consists of a theoretical examination of the topic and the creation of a work piece. As practical part a GLOSA prototype for bicycles was built. Thus, various output modes were developed and evaluated in an iterative design process.

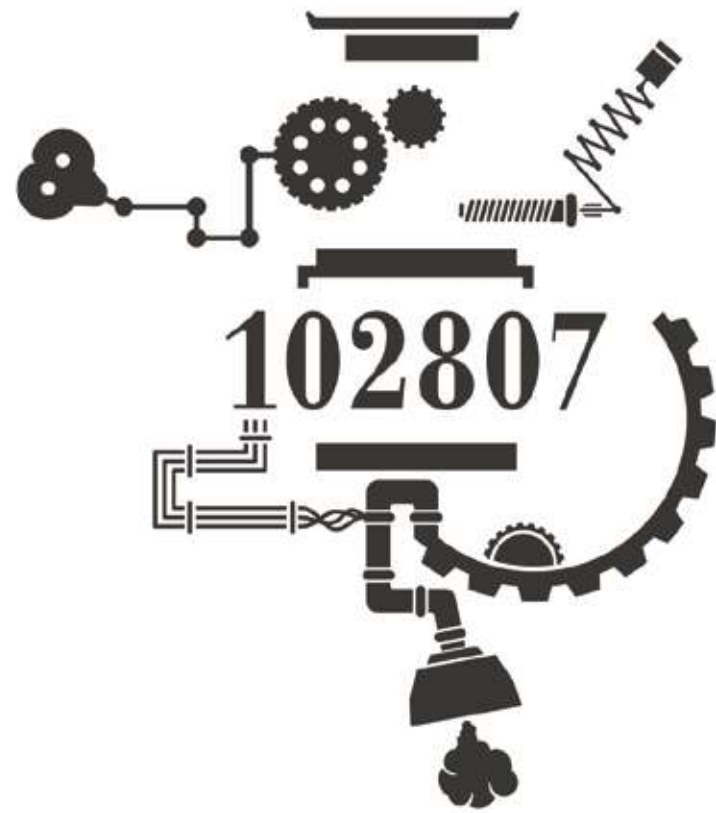
CHRISTOPH MAUERHOFER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Interaction Design

Mentoring: Daniel Fabry



102807

ALEXANDER MATTERSBERGER
STEFAN PAUSCH

Master's Thesis
Communication, Media and Interaction Design
Major: Media Design
Mentoring: Thomas Radeke

Wie verläuft der optimale Produktionsablauf unter Verwendung von real gedrehten Aufnahmen und computergenerierten Inhalten? Diese Arbeit beinhaltet die Konzeption, Umsetzung und Dokumentation eines Kurzfilms mit dem Titel „102807“. Es handelt sich um ein etwa vierminütiges Werk, in dem das Thema „Zeit“ auf künstlerische und surreale Weise behandelt wird. In Kooperation der Autoren Alexander Mattersberger und Stefan Pausch werden durch den Einsatz unterschiedlicher Vorgehensweisen die gewünschten Ergebnisse erzielt. Primär werden zwei Produktionstechniken kombiniert: Der Dreh real gefilmter Einstellungen und die Ergänzung eben dieser mit digital erstelltem Inhalt.

<https://vimeo.com/143137744>

102807

Which steps do you have to carry out to generate an optimal production process when combining real footage and computer generated content? This master's thesis comprises the conceptual design, realisation and documentation of a short movie called '102807'. The filmlet lasts about four minutes and deals with the topic of 'time' in an artistic and surrealistic manner. In collaboration between the two designers Alexander Mattersberger and Stefan Pausch the expected results were retrieved through the sophisticated use of different practices. Primarily, they combined two production techniques: shooting a movie in real time and complementing it with digitally created content.





DIGITALER MÜLL?

Digitaler Müll ist in unserer Gesellschaft noch kein manifestierter Begriff, obwohl er gegenwärtig präsenter ist denn je. Auf Grund der Komplexität dieser Thematik wurde für die theoretische Abhandlung ein Bogen von der kulturellen, persönlichen, bis hin zur ökonomischen Sichtweise gespannt, um mehr Verständnis zu schaffen. Der praktische Teil setzt sich mit der Erstellung einer technisch amutenden, serifenlosen Majuskelschrift namens „Kyberbot“ auseinander. Somit startet diese Arbeit den Versuch, dieses schwer greifbare Thema sowohl graphisch, als auch theoretisch aufzuarbeiten.

DIGITAL RUBBISH?

Digital Rubbish has not yet become a manifested idea in society, although this concept has already become increasingly present. Due to the complexity of this subject, the topics range from cultural and personal approaches, right up to an economic perception in order to create more understanding. The practical part of this thesis deals with the creation of a technically appealing, sanserif majuscule script named 'Kyberbot'. Thus, the author indulges in the experiment to grasp this hardly to be captured topic in a theoretical but also graphical way.

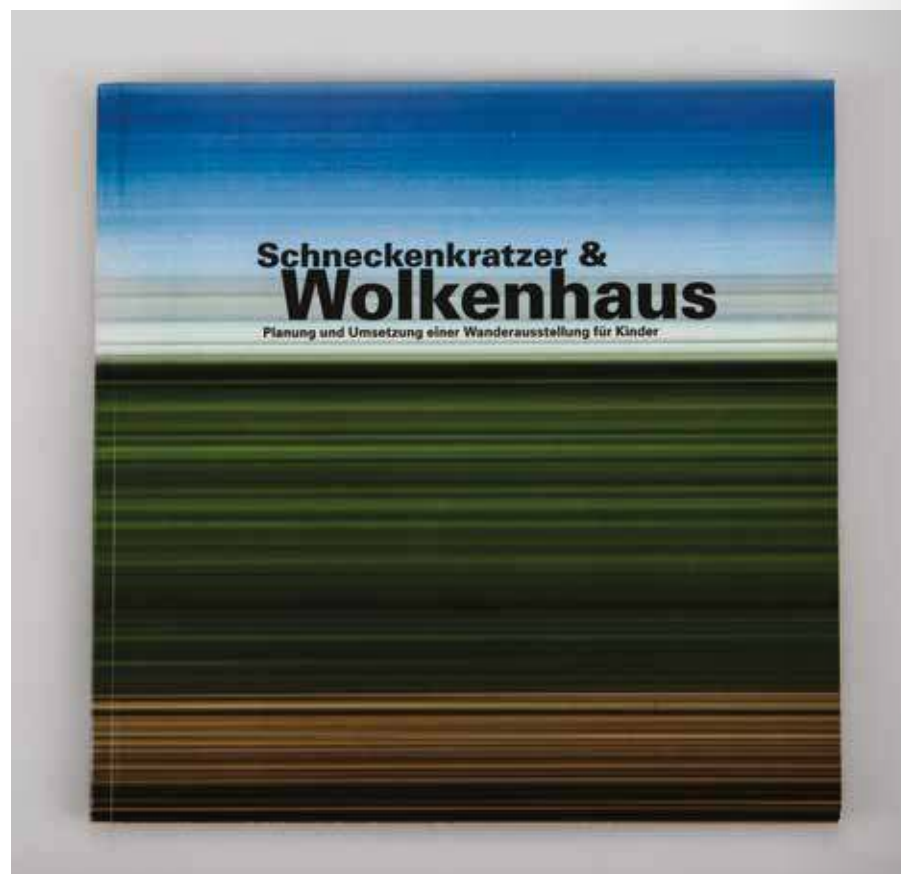
KATHRIN MAYER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Kurt Glänzer



SCHNECKENKRATZER & WOLKENHAUS

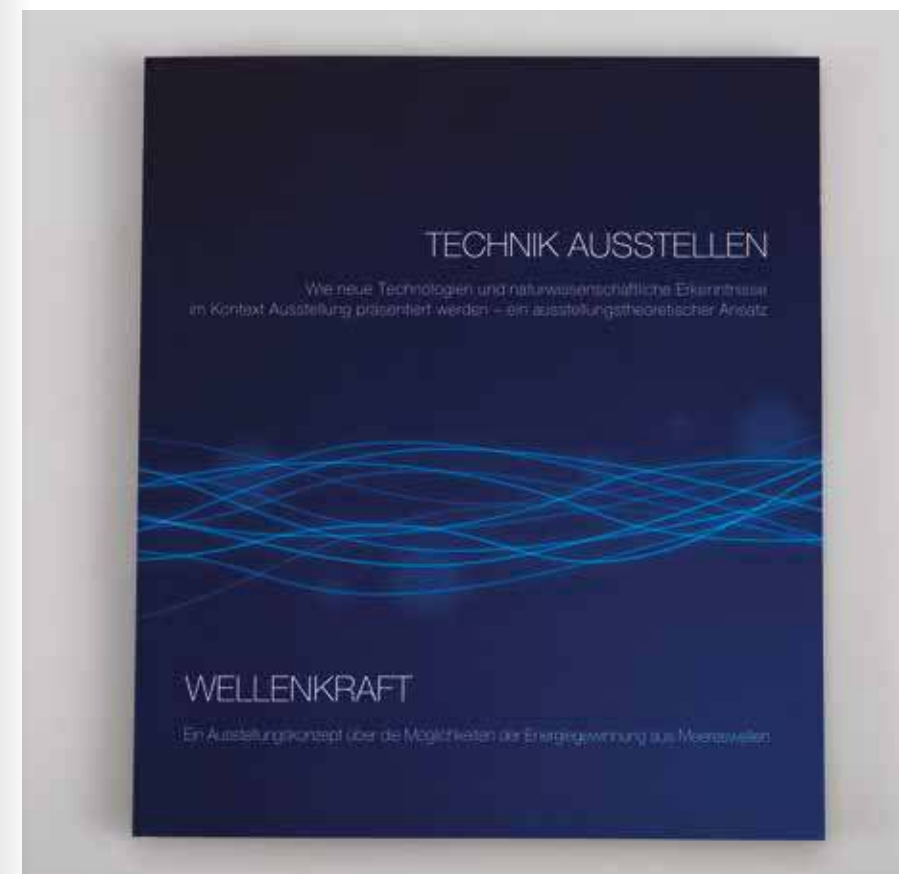
Diese Masterarbeit zeigt die Planung und Umsetzung der Kinderausstellung „Schneckenkratzer & Wolkenhaus“.

Die Ausstellung wurde von der Autorin im Rahmen ihrer Arbeit als Ausstellungsgestalterin im Kindermuseum FRida & freD gestaltet und war dort von März 2013 bis Februar 2014 zu sehen.

SCHNECKENKRATZER & WOLKENHAUS

In this master's thesis the design and implementation of the children's exhibition 'Schneckenkratzer & Wolkenhaus' are presented, for which the author actually worked as exhibition designer at Frida & freD Children's Museum. The exhibition was showcased at Frida & freD from March 2013 until February 2014.

TINKA MOKKENTHIN
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Christine Braunersreuther,
Erika Thümmel



TECHNIK AUSSTELLEN & WELLENKRAFT

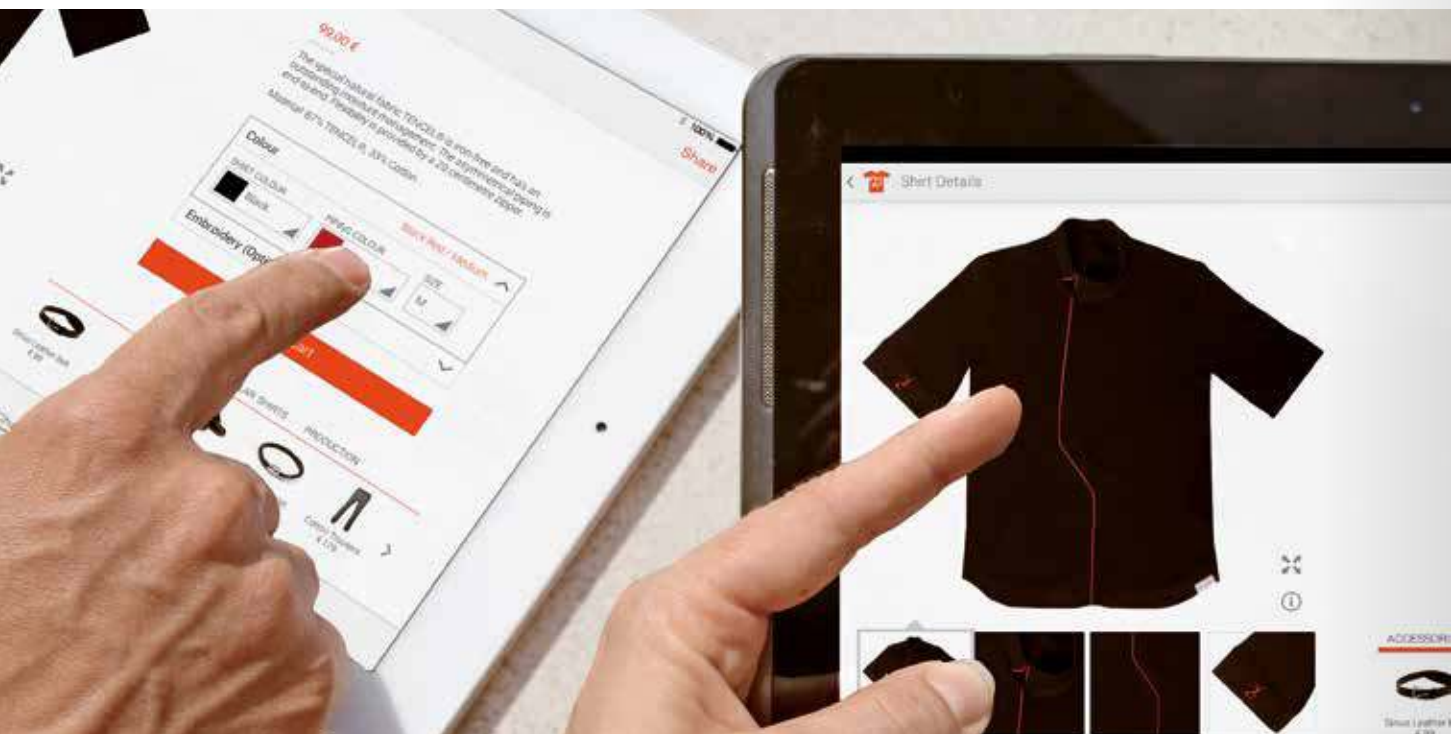
Diese Arbeit behandelt die Besonderheiten von Technikausstellungen und beschäftigt sich damit, wie neue Technologien und naturwissenschaftliche Erkenntnisse im Kontext Ausstellung präsentiert werden können. Ein Ausstellungskonzept zum Thema Wellenkraft stellt verschiedene Systeme zur Energiegewinnung aus Meereswellen vor und versucht so, die physikalischen Prinzipien durch interaktive Elemente nachvollziehbar zu machen.

DISPLAYING TECHNOLOGY & WAVE POWER

This paper delves into the specific features of science exhibitions from a theoretical point of view. A design concept for an exhibition about wave power should document the fundamentals of different wave energy converters. Also, interactive elements that document the underlying physical principles were created.



NINA MUTSCHLECHNER
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Christine Braunersreuther



MOBILE FACTORY

MARLIES NARAT

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Interaction Design

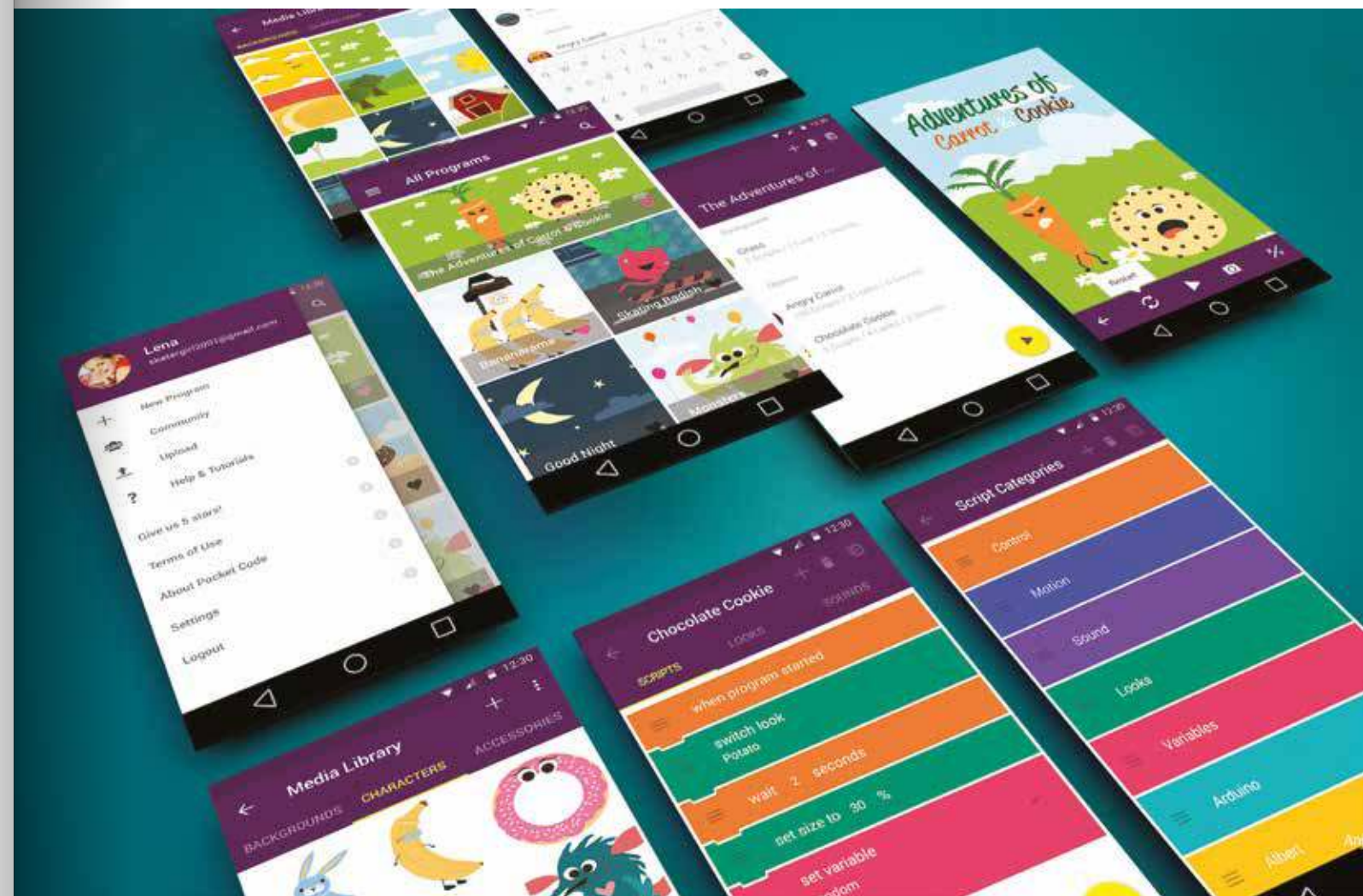
Mentoring: Konrad Baumann,

Conny Weber

Der Ausgangspunkt dieser Arbeit war der immer größer werdende wirtschaftliche Druck auf Klein- und Mittelbetriebe und die vermehrte Nutzung mobiler Endgeräte. Der Fokus liegt auf der konzeptuellen Entwicklung von mobilen Applikationen für Android Tablets. Basierend auf ausführlicher Recherche und aktuellen Designrichtlinien wurden die Applikationen in fünf Phasen konzeptuell umgesetzt. In der ersten Phase wurden das Geschäftsfeld, die Zielgruppe und relevante Technologien analysiert. Darauf aufbauend konnten in der zweiten Phase Personas und Anwendungsszenarien definiert und in der dritten Phase Anforderungen an die Applikationen abgeleitet werden. Die vierte Phase umfasste die Gestaltung der Benutzeroberfläche und der Interaktionskonzepte. In der fünften Phase wurden Prototypen entwickelt und mit der Zielgruppe getestet.

MOBILE FACTORY

Due to the increasing economic pressure on traditional manufacturing industries and the rising use of mobile technologies this master's thesis deals with the conceptual design and the development of two mobile applications for Android tablets. Based on elaborated research and current design guidelines the design process involved five phases. The first phase consisted of the analyses of the business, the users and the technology to be used. The second phase aimed at modelling the personas and scenarios. The focus of the third phase was put on defining use cases and on the structure of the application in order to deduct relevant requirements. In the fourth phase the interface and interaction concepts were designed. Finally, the fifth phase involved implementing and testing the developed prototypes.



MITMACH-DESIGN

Gegenstand dieser Masterarbeit war die Konzeption und Neugestaltung der Lernapplikation Pocket Code unter Anwendung partizipativer Designmethoden innerhalb des nutzerzentrierten Gestaltungsprozesses. Ziel war es, eine Mädchenversion zu gestalten, die auf die Zielgruppe, Mädchen zwischen 13 und 17 Jahren zugeschnitten ist. Dazu wurden Personas mit Hilfe von Nutzerinterviews erstellt und die Mädchen in den Gestaltungsprozess integriert. Der Fokus dieser Arbeit lag in der Auswahl geeigneter partizipativer Designmethoden für die Zusammenarbeit mit der Zielgruppe.

MITMACH-DESIGN

The subject of this master's thesis is the conception and the redesign of the learning application Pocket Code using participatory design methods within a user-centred design process. The aim was to design a girls' version tailored to girls aged between 13 and 17. Thus, personas were created with the help of user interviews and the girls were integrated into the design process. This work focuses on selecting appropriate participatory design methods to be used when working with the target group.

ANJA PETRI

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Interaction Design

Mentoring: Daniel Fabry

MARIA NEGRAO
ISABEL REICHEL
Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Erika Thümmel

SAINT-ETIENNE DESIGN MEETS GRAZ

Eine Ausstellung lebt nicht nur von der ästhetischen Anordnung von Objekten, vielmehr bedeutet Ausstellungsdesign, Kommunikationsräume zu gestalten. Es ist ein Prozess, der sich zwischen der konzeptuellen Inhaltsebene und der visuellen Mediation auf einer kreativen Ebene findet, nämlich dort, wo sich die Überlegungen während des Planens rund um den Menschen, mit all seinen spirituellen, mentalen und physischen Wahrnehmungsfähigkeiten, abspielt.

Die französische Stadt Saint-Etienne und Graz sind beide UNESCO Cities of Design. Im Jahr 2014 wurde Saint-Etienne eingeladen, die Designarbeit der Stadt beim Designmonat Graz zu präsentieren.

Das Projekt war eine Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Designinstitutionen: Cité du Design Saint-Etienne als Kurator, die Creative Industries Styria als Gastgeber sowie die FH JOANNEUM als Bildungseinrichtung mit Erika Thümmel als Projektkoordinatorin und Maria Negrão und Isabel Reichel als Szenografinnen.

SAINT-ETIENNE DESIGN MEETS GRAZ

An exhibition does not only subsist on an aesthetic spatial arrangement of objects/exhibits, but exhibition design rather includes designing whole communication spaces. It is a process situated between the verbal-conceptual level of content and the visual mediation on a creative level. Thus, planning considerations are centred around the human being, taking all his/her spiritual, mental and physical abilities of perception into account.

Both, Saint-Etienne and Graz are UNESCO cities of design. In 2014, Saint-Etienne was invited to present its design works at the Designmonat Graz.

The project was a collaboration between different design institutions: Cité du Design Saint-Etienne as the curators, Creative Industries Styria as the host, FH JOANNEUM as the educational institution, with Erika Thümmel as project coordinator and Maria Negrão and Isabel Reichel as scenographers.







KATHARINA SOPHIA PETSCHKE

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Media Design

Mentoring: Albert Bieder

MOLEKULARE ANIMATION

3D Animationen ermöglichen es, komplexe molekulare Prozesse einfach und ansprechend zu gestalten. Sie stellen daher ein ideales Kommunikationsmittel für naturwissenschaftliche und medizinische Inhalte dar und haben hier großes Potenzial für verschiedene Anwendungsgebiete u.a. im Bildungsbereich.

Diese Arbeit dokumentiert die Produktion einer molekularen 3D Animation für Studierende und zeigt die Biogenese und Funktion von MicroRNAs in der Zelle auf. Nach genauer Recherche der molekularen Abläufe soll durch vereinfachte Darstellung ein kurzer Film entstehen, der beim Publikum Interesse weckt. Da MicroRNAs ein noch sehr neuer Forschungsgegenstand sind und hier noch einige Wissenslücken bestehen, ergeben sich bei der Visualisierung viele Herausforderungen. Die Arbeit analysiert, wie es möglich ist, komplexe Inhalte vereinfacht und ästhetisch ansprechend darzustellen, ohne zu sehr von den wissenschaftlichen Grundlagen abzuweichen.

MOLECULAR ANIMATION

3D animations can be used as a communication tool to illustrate complicated, molecular processes in an easy and visually appealing way. Thus, animation films help to communicate scientific and medical content for numerous purposes, such as for education.

This thesis documents the production of a molecular 3D animation explaining the biogenesis and function of microRNAs to university students. After having conducted a detailed research on the processes within the cell, a film was produced in order to arouse interest among the audience. This visualization process was quite challenging due to the fact that MicroRNAs are a new field of research and some parts of the topic are still poorly understood. Therefore, main emphasis lies on the examination of the possibilities of presenting the topic in an appealing and simplified manner while still including all the scientific data.



STOFF DER VERÄNDERUNG

Diese Arbeit soll zeigen was Menschen davon abhält ihren Kleiderkonsum achtsam, selbstbestimmt und nachhaltig zu gestalten. Gleichzeitig möchte die Autorin unterstützende Gedanken zum Unterbrechen des gewohnten Konsumverhaltens bieten und Antworten auf die Frage nach Alternativen geben. Dabei unterteilt sie ihre Erhebungen in Hindernisse und Lösungen – sowohl in theoretischer als auch in praktischer Form. Durch das Aufzeigen der Konsequenzen unreflektierten Konsums sollen die Lesenden dazu veranlasst werden, ihr eigenes Konsumverhalten zu hinterfragen. Die Lösungsansätze sollen in weiterer Folge eine Hilfestellung bieten, um von der Erkenntnis weiterzugehen und ins Handeln zu kommen. Der Ausgangspunkt der Gedanken der Autorin in dieser Arbeit sind eigene Erfahrungen aus dem Selbstexperiment des Konsumverzichts und damit einhergehende Erkenntnisse.



SUBSTANCE OF CHANGE

In this master's thesis the author tries to work out why people are discouraged to change their consumption behaviour to a mindful, self determined and sustainable consumerism. Besides that, supportive thoughts to interrupt the usual consumerist behaviour are offered and answers to the question of how to handle clothes in alternative ways are given. The findings are divided into obstacles and solutions – both in theoretical and practical terms. By highlighting the consequences of unreflected consumption, the readers should question their own consumption behaviour. Based on that knowledge, the solutions offer support to start acting. The basis for the author's thoughts in this work are her own experiences and associated findings within her self experiment of abstention from clothes consumption.

SOPHIA PIEBER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Communication Design

Mentoring: Catherine Rollier



RIGGING CARTOONY CHARACTERS AM BEISPIEL DES KURZFILMS „THE RAINBOWMAKER“

Characters sind die Bestandteile eines Filmes, die nicht nur die Story definieren, sondern auch durch ihre Glaubwürdigkeit die Qualität der Handlung stark beeinflussen. Vor allem in animierten Filmen werden von der heutigen Kinogeneration enorme Anforderungen an die Qualität der Bewegungen und die detailgenaue Umsetzung der Emotionen eines Characters gestellt.

Die Arbeit beschäftigt sich mit allen Workflows und Techniken, mit denen ein komplexes Cartoon Character Rig erstellt werden kann. Anhand von praktischen Beispielen aus der Produktion des Filmes „The Rainbowmaker“ wird erklärt, wie diese einzelnen Methoden aufeinander aufbauen und wie sie miteinander kombiniert werden können. Das Ergebnis ist ein Leitfaden, der sowohl von AnfängerInnen als auch von fortgeschrittenen Rigging Artists benutzt werden kann.

<https://vimeo.com/143148326>

LEONHARD PRIMIG

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Media Design

Mentoring: Thomas Radeke



RIGGING CARTOONY CHARACTERS BASED ON THE EXAMPLE OF THE SHORT FILM 'THE RAINBOWMAKER'

Characters are those parts of a film which do not only define the story but also heavily influence the quality of the plot through their credibility. Today's generation of cinema goers expects an enormous quality of motion and a detailed illustration of the characters' emotions.

The thesis deals with all workflows and techniques a complex cartoon character rig is built with. On the basis of practical examples during the production of the film 'The Rainbowmaker' it is explained how those methods build on each other and how they can be combined. The result is a guide which can be used by beginners as well as advanced rigging artists.

3D ANIMATIONSFILM COMPOSITING AM BEISPIEL DES KURZFILMS „THE RAINBOWMAKER“

Mit einer großen Anzahl an 3D Animations-, Effekt- und Bildbearbeitungs-Softwarelösungen, existiert eine ständig wachsende Bandbreite an möglichen Elementen, die in einem Film-Shot zum Einsatz kommen können. Der Prozess, all diese Elemente zu kombinieren, nennt sich Compositing.

Compositing Artists brauchen dabei nicht nur viel Kreativität, sondern auch ein profundes Wissen über die Daten, die sie verarbeiten sowie über die Softwarepakete, die sie dafür benutzen.

Diese Arbeit beleuchtet die technischen Hintergründe sowie die Möglichkeiten des digitalen Compositings. Als begleitendes Werkstück entstand – in Kooperation mit Leonhard Primig – der Trailer für den Kurzfilm The Rainbowmaker. Das Compositing zu diesem Film dient als Beispiel, um die beschriebenen technischen Vorgänge zu illustrieren und gibt einen Einblick in den Entstehungs- und Compositingprozess eines 3D Animationsfilms.

<https://vimeo.com/143148326>



3D ANIMATION FILM COMPOSITING BASED ON THE EXAMPLE OF THE SHORT FILM 'THE RAINBOWMAKER'

The huge variety of 3D animation-, effects- and image processing solutions makes a large selection of possible elements to make up a movie shot. The process of bringing these elements together is called compositing.

Compositing artists thereby not only need to possess creative skills, but also a profound technical knowledge about the data they are handling as well as of the software they are using.

This thesis discusses the technical background, as well as the possibilities digital compositing in 3D animation movies offers. As an attendant work piece, the author – in cooperation with Leonhard Primig – produced the trailer for the short movie "The Rainbowmaker". The compositing of this movie is used to illustrate the topics discussed, as well as to provide a first-hand look on the process of making and compositing a 3D animation movie.

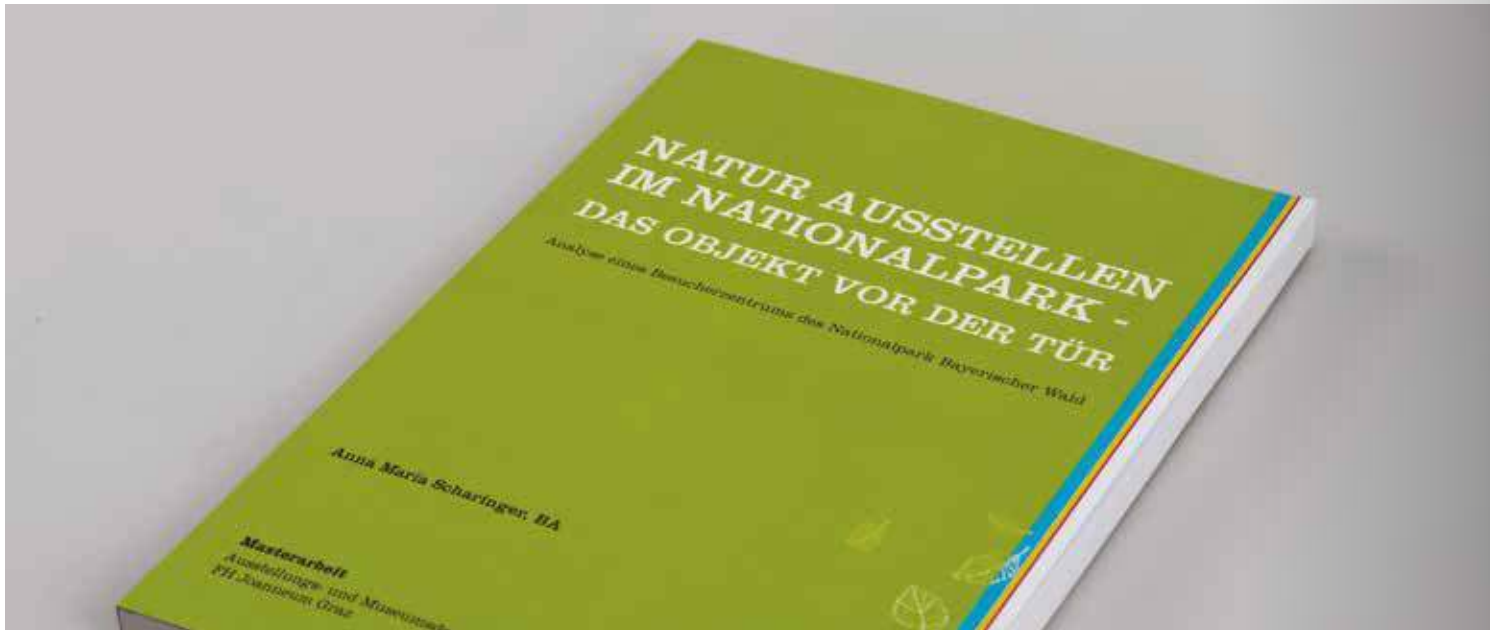
LISA SCHMÖLZER

Master's Thesis

Communication, Media and Interaction Design

Major: Media Design

Mentoring: Patrick Sturm



ANNA MARIA SCHARINGER

Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Karl Stocker

NATUR AUSSTELLEN IM NATIONALPARK. DAS OBJEKT VOR DER TÜR

Nationalparks und deren Einrichtungen erleben in den letzten Jahren einen erneuten Aufschwung. Immer mehr Menschen suchen auch dort nach Entspannung und einer Kraftquelle für das urbane Leben. Doch der Widerspruch von unberührter und doch berührter, da abgegrenzter Natur begegnet uns gerade dort am sichtbarsten.

Natur ausstellen, Natur in der Hülle der Kultur zeigen und somit zugänglich machen – geht das überhaupt? Was passiert, wenn Ausstellungen versuchen, eine Wildnis zu zeigen, die man eigentlich nur fernab jeglicher Zivilisation, jedes Wanderpfades und jedes Infocenters erleben kann? Welche Möglichkeiten kann das Medium Ausstellung hier ausschöpfen, um ein realistisches Bild der Nationalpark-Natur abzubilden und zu vermitteln?

Diese Masterarbeit versucht, Antworten auf diese Fragen zu geben und damit am Beispiel der analysierten Einrichtung ein ganzheitlicheres Bild der Chancen und Grenzen von Nationalpark-Besucherzentren und deren Ausstellungen zu zeichnen.

EXHIBITING NATURE IN A NATIONAL PARK. THE OBJECT AT YOUR OWN DOORSTEP

In the past few years, national parks and their facilities boomed as more and more people seek relaxation and places to get inner strength to cope with their urban lives. Yet, it is exactly in those designated places where the contradiction between the natural environment and regulated parks becomes most visible.

Exhibiting nature in the guise of culture and thereby making it accessible – is that even possible? What happens when exhibitions attempt to depict a wilderness that can, originally, only be experienced far away from civilisation, hiking paths and information centres? What can be exploited through the medium 'exhibition' so as to depict the nature of a national park realistically?

This master's thesis aims to provide answers to these questions and thereby attempts to draw a more holistic picture of the opportunities and limitations of national park visitor-centres and their exhibitions based on an analysis of one facility.

KONZEPTWANDERAUSSTELLUNG

Der Terminus Wanderausstellung umfasst verschiedene Ausprägungsformen und findet neben Dauerausstellungen und temporären Präsentationen sowohl in Zusammenhang mit musealen Ausstellungen, Kunstausstellungen, als auch bei Themenausstellungen außerhalb des musealen Rahmens Einsatz. Unter diese Bezeichnung fallen sowohl kleine als auch große Formate, die wiederum einer klareren Differenzierung bedürfen.

Anleitungen zu Planungsprozessen von Wanderausstellungen beziehen sich größtenteils auf großformatige Ausstellungen, den konservatorischen Umgang mit Exponaten sowie auf logistisches Management. Vor allem für die Planung kleinerer Wanderausstellungen, außerhalb des musealen Kontextes gibt es unzureichend Literatur. Aus diesem Grund beschäftigt sich diese Arbeit mit diesen Anforderungen.

TRAVELLING EXHIBITION CONCEPT

The term travelling exhibition includes different manifestations and is widely used in the context of museum exhibitions, art exhibitions as well as in the context of theme exhibitions without museum backgrounds besides permanent and temporary exhibitions. Travelling exhibitions include smaller and bigger forms of exhibitions, which need to be further distinguished.

Most of the instructions how to plan travelling exhibitions refer to large-sized exhibitions or deal with the optimal environments for exhibits and their handling as well as with logistic management. There is not sufficient literature, however, concerning the handling of small travelling exhibitions without a museum background. That's why this thesis has taken up this topic.

LISA SCHERR

Master's Thesis
Exhibition Design
Mentoring: Erika Thümmel



ANDREA SCHWARZ

Master's Thesis
 Communication, Media and Interaction Design
 Major: Media Design
 Mentoring: Orhan Kipcak,
 Cathrin Schiestl

EMOTIONEN LERNEN. LERNSPIEL FÜR KINDER MIT AUTISMUS

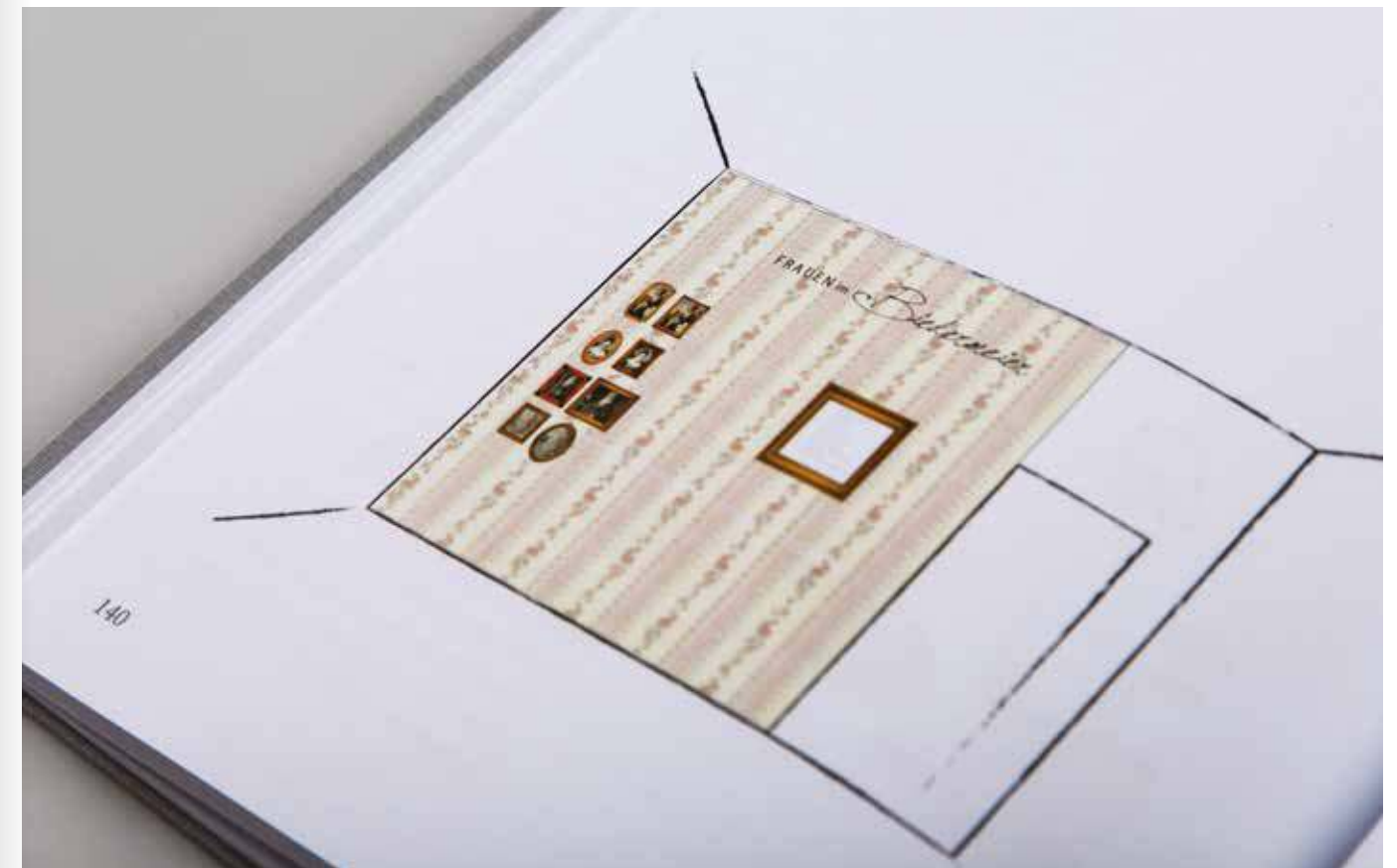
Das Gesicht gilt als der kommunikativste Teil des menschlichen Körpers und dient daher als beste Quelle, um Emotionen abzulesen. Gesichtsanimation ist eine der größten Herausforderungen in der Computeranimation. Nicht alle Menschen lernen „automatisch“ Emotionen am Gegenüber zu erkennen bzw. zu interpretieren.

Autistische Kinder besitzen oft nicht die Fähigkeit, sich dieses Wissen selbst anzueignen. Sie sind auf ihre Eltern und Therapeuten angewiesen, die ihnen in kleinen Schritten helfen, eine Verbindung zwischen Emotion und Mimik herzustellen. Daher wollte die Autorin ein Spiel entwickeln, das 3D Animation einsetzt, um damit autistischen Kindern das Lernen von Emotionen zu erleichtern.

LEARNING EMOTIONS. LEARNING GAME FOR CHILDREN WITH AUTISM

The face is considered the most communicative part of the human body and therefore serves as the best source to read emotions. Facial animation is one of the biggest challenges in computer animation. Not everybody 'automatically' learns to recognize and evaluate their counterpart's emotions.

Autistic children often do not possess the ability to acquire this knowledge on their own. They are dependent on their parents and therapists, who help them to comprehend the connection between emotion and facial expression step by step. Therefore, the author developed a game which uses 3D animation to facilitate autistic children's learning process of understanding and interpreting emotions.



AUFRADELN

Es handelt sich hierbei um ein von der Autorin entworfenes und ausgearbeitetes Konzept für eine Ausstellung im öffentlichen Raum. Als Schauplatz dafür gelten der Piestingtaler Biedermeierweg und die drei in der NNÖMS (Neue Niederösterreichische Mittelschule) Markt Piesting integrierten Herrenräume, die zum Kupelwiesersaal führen.

Das Thema beider zusammenhängender Ausstellungen ist das Biedermeier, da sie im Piestingtal, auch Biedermeiertal genannt, stattfinden sollen. Sollte diese Ausstellung von der Gemeinde bewilligt und die finanziellen Mittel für Aufbau und Wartung bereitgestellt werden, wird dieses Konzept ehemöglichst realisiert werden.

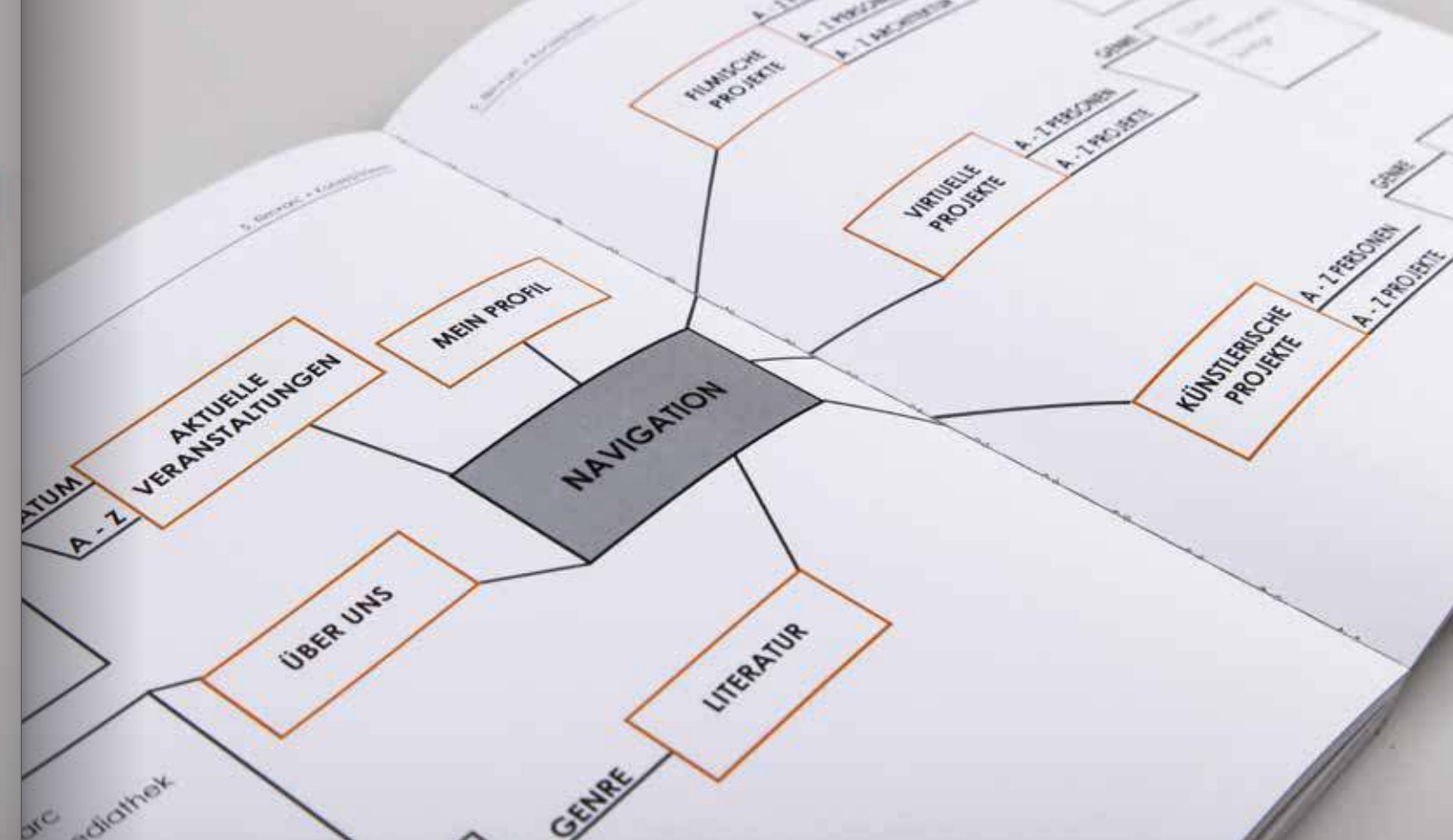
CYCLING

The author of this thesis designed a concept for an exhibition in a public space. The setting for this exhibition is the bike path through the Piesting Valley as well as three rooms in Markt Piesting's Middle School that lead to Kupelwiesersaal.

The two exhibitions are connected and both cover the topic of Biedermeier, since the Piesting Valley (Piestingtal) is also known as the Biedermeier Valley. If the mayor and his team agree to approve and to provide funding for this exhibition as well as its setup and maintenance, it will be realized as soon as possible.

NINA STREIT

Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Alice Stori Liechtenstein



EVA ZANGERLE
 Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Erika Thümmel

MEIN SCHALLMOOS

Der Salzburger Stadtteil Schallmoos besitzt, trotz einiger Probleme, hervorgerufen durch die Lage am Stadtrand, sowie durch ungeplantes und schnelles Wachstum im 19. und 20. Jahrhundert, eine ungemeine Vielfalt und Schönheit. Das Projekt nimmt einen neuerlichen Entwicklungsschritt des Viertels – die Neueröffnung des Salzburger Hauptbahnhofes mit durchgehender Fußgängerpassage und großzügigem Zugang im Stadtteil Schallmoos – zum Anlass für eine Ausstellung im öffentlichen Raum, die zum Neuentdecken der gewohnten Umgebung anregen und unbeachtete lebenswerte Plätze wieder bekannt machen soll.

MY SCHALLMOOS

The Salzburg district of Schallmoos is – despite facing some minor problems – marked by incomparable diversity and beauty due to unplanned and fast growth in the 19th century as well as its location at the outskirts of the city of Salzburg. The project is based on the recent development of the district, namely the opening of the main station in Salzburg including a new pedestrian passageway and spacious access in Schallmoos. The exhibition in public space shall inspire the visitors to newly discover the well-known surroundings and to get to know so far unnoticed livable spots.

THE SENSE OF ARCHITECTURE

„film+arc“ bereicherte über 10 Jahre lang die Kunstszene mit ihrer Präsentation medialer und künstlerischer Arbeiten, die sich mit den Themen Architektur, Film und deren Symbiose auseinandersetzen. Das Präsentationsformat Festival bot dabei die Gelegenheit, ein breites Spektrum an Denkansätzen der Öffentlichkeit zu präsentieren, einzelne Aspekte zu fokussieren und eine Diskussionsplattform zu schaffen.

Die Sammlung der Medien- und Architektur Biennale „film+arc“ verlangt nun nach einer Fortsetzung im Sinne einer Aufbereitung und Erweiterung des Bestandes, aber noch viel mehr nach Möglichkeiten, sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Hierfür werden neue Konzeptideen für unterschiedliche Präsentationsformate vorgestellt, die sich dem thematischen Grundgedanken von „film+arc“ annehmen und auf den Bestand der Sammlung zurückgreifen.

THE SENSE OF ARCHITECTURE

‘film+arc’ has enriched the art scene with presentations of media and artistic works that deal with the issues of architecture, film and their symbiosis for over 10 years. The presentation format of a festival offered a broad spectrum of approaches to the public, being able to focus on specific aspects and to create a platform for discussions.

The collection of Media- and Architecture Biennial ‘film+arc’ now demands a continuation in the sense of further processing and expanding the collection, but even more does it seek options to make the collection available to the public. Thus, new concept ideas for different presentation formats that are in line with the basic thoughts behind ‘film+arc’ are presented, yet resorting to the existing collection.

ASTRID ZAWODNIK
 Master's Thesis
 Exhibition Design
 Mentoring: Karl Stocker

Absolventen und Absolventinnen – BetreuerInnen

Graduates – Mentors

INFORMATIONSDSIGN / INFORMATION DESIGN

— Ole Lukas Beekmann – Albert Bieder
— Valentina Boscolo – Stefanie Schöffmann, Claudia Brandstätter
— Thomas Buchinger – Gerhard Baumgartner
— Kristina Csar – Claudia Brandstätter
— Miriam Derler – Doris Ulrich
— Valentin Eisele – Catherine Rollier
— Isabel Erlebach – Catherine Rollier
— Anna Frohmann – Alexander Kada, Ursula Lagger
— Doris Gaal – Matthias Stich
— Tanja Gahr – Herms Fritz
— Lisa Gaugl – Alexander Kada
— Zozek Germiany – Konrad Baumann
— Stefan Göllner – Doris Ulrich
— Valentina Grabner – Devika Heugle, Elisabeth Kopf
— Martin Gressl – Christoph Marek
— Daniela Gruber – Catherine Rollier
— Michael Gügerl – Albert Bieder
— Georg Habermann – Tomislav Bobinec
— Lena Sophie Hafner – Claudia Brandstätter
— Barbara Haupt – Orhan Kipcak
— Jennifer Höll – Maja Pivec
— Joachim Holler – Daniel Fabry
— Katharina Holler – Alexander Kada
— Bianca Höller – Tomislav Bobinec
— Katharina Höppel – Thomas Radeke
— Andrea Hutter – Stefanie Schöffmann, Claudia Brandstätter
— Verena Jauk – Philipp Kanape
— Nils Kaltschmidt – Christoph Marek
— Bernhard Karisch – Dietmar Mosbacher, Eva Paulitsch
— Martina Kogler – Alexander Kada
— Alexander Koller – Orhan Kipcak
— Eva-Maria Koppler – Orhan Kipcak
— Nejc Kuzmic – Konrad Baumann

— Gerrit Lantzberg – Daniel Fabry
— Raphael Loder – Konrad Baumann
— Monika Minichberger – Thomas Radeke
— Johannes Mitterberger – Tomislav Bobinec
— Sebastian Müller – Doris Ulrich
— Anna Müllneritsch – Philipp Kanape
— Roman Pendl – Albert Bieder
— Lukas Pessl – Doris Ulrich
— Ines Pinter – Susanne Lippitsch
— Sabrina Pirker – Catherine Rollier
— Isabella Planker – Christoph Marek
— Erwin Polanc – Karl Stocker
— Lisa Rath – Catherine Rollier
— Birgit Reischl – Doris Ulrich
— Joris Rigerl – Doris Ulrich
— Rahi Sandhu – Orhan Kipcak
— Lisa Schantl – Melitta Moschik
— Susanne Schmid – Alexander Kada
— Philipp Schwarzbauer – Maja Pivec
— Katja Stifter – Catherine Rollier, Doris Ulrich
— Thanhäuser Josef – Tomislav Bobinec
— Miriam Weiß – Sandra Kollhoff, Orhan Kipcak
— Bastian Weiß – Thomas Radeke
— Stefan Wenger – Christoph Marek, Doris Ulrich
— Martina Winkler – Orhan Kipcak
— Daniel Josef Winter – Doris Ulrich
— Sebastian Wöhrer – Thomas Radeke
— Bettina Wretschko – Thomas Radeke
— Christina Zettl – Catherine Rollier

AUSSTELLUNGSDESIGN / EXHIBITION DESIGN

— Nina Bammer – Erika Thümmel
— Bettina Bigler – Erika Thümmel
— Mia Bodenstein – Erika Thümmel
— Sara Buchbauer – Christine Braunersreuther
— Sigrid Bürstmayr – Alice Stori Liechtenstein, Kurt Glänzer, Karl Stocker
— Alexandre Collon – Karl Stocker
— Elisabeth Eichberger – Ulrike Koller, Daniel Scheidgen
— Verena Frauwallner – Karl Stocker
— Petra Gradischnig – Josef Gründler
— Katerina Haller – Erika Thümmel
— Anna Hoisl – Christine Braunersreuther
— Anna Holzer – Daniel Fabry
— Tinka Molkenthin – Erika Thümmel, Christine Braunersreuther
— Nina Mutschlechner – Christine Braunersreuther
— Maria Negrao Redondo Silvia – Erika Thümmel
— Isabel Reichel – Erika Thümmel
— Anna Maria Scharinger – Karl Stocker
— Lisa Scherr – Erika Thümmel
— Annabell Spötl – Alice Stori Liechtenstein, Kurt Glänzer, Karl Stocker
— Nina Streit – Alice Stori Liechtenstein
— Eva Zangerle – Erika Thümmel
— Astrid Zawodnik – Karl Stocker

COMMUNICATION, MEDIA AND INTERACTION DESIGN

— Katharina Auferbauer – Karin Novozamsky
— Jenny Bieling – Daniel Fabry
— Christina Carli May Yan – Hartmut Esslinger, Josef Gründler
— Clifford Ray Deutschmann – Ralf Herms
— Martina Edelhofer – Karin Novozamsky
— Christian Fuchs – Konrad Baumann
— Matthias Gasser – Catherine Rollier
— Kathleen Grüner – Erika Thümmel
— Daniela Hauswirth – Daniel Fabry
— Carmen Helga Häusl – Dietmar Mosbacher
— Martin Holler – Daniel Fabry
— Barbara Höfler – Kurt Glänzer
— Mathias Kaiser – Catherine Rollier
— Matthias Kampitsch – Dietmar Mosbacher
— Julian Kogler – Georg Gschwend, Daniel Fabry
— Katrin Erika Kohl – Karin Novozamsky
— Lisa Kehrer – Dietmar Mosbacher
— Anna Kleindinst – Karin Novozamsky
— Justyna Krug – Konrad Baumann
— Florian Leitl – Orhan Kipcak
— Alexander Mattersberger – Thomas Radeke
— Christoph Mauerhofer – Daniel Fabry
— Kathrin Mayer – Kurt Glänzer
— Muhjedin Musinbegovic – Karin Novozamsky
— Marlies Narat – Konrad Baumann, Conny Weber
— Stefan Pausch – Thomas Radeke
— Anja Petri – Daniel Fabry
— Katharina Sophia Petsche – Albert Bieder
— Sophia Pieber – Catherine Rollier
— Leonhard Primig – Thomas Radeke
— Lisa Schmölzer – Patrick Sturm
— Andrea Schwarz – Cathrin Schiestl, Orhan Kipcak
— Isabel Zalami – Orhan Kipcak, Josef Gründler

