IDL
INTERACTION DESIGN LAB
FACHHOCHSCHULE POTSDAM

INTERACTION DESIGN LAB
ist eine interdisziplinäre und innovationsorientierte Forschungseinrichtung an der Fachhochschule Potsdam mit dem Forschungsschwerpunkt Interaktionsdesign. Wir arbeiten an der Schnittstelle zwischen Design, Technologie und Wissenschaft.

Das INTERACTION DESIGN LAB versteht sich als Anlaufstelle für Interaktionsdesign-Experten aus Industrie und Wissenschaft sowohl aus dem nationalen als auch dem internationalen Umfeld. Es ermöglicht als Schnittstelle zwischen Ausbildung, Forschung und Entwicklung einen Transfer von Technologie, Design und Wissen und bietet Raum für multidisziplinäre Projekte. Wir sehen uns als Partner für Wirtschaft und Forschung, um die Initialisierung innovativer und zukunftsweisender Projekte voranzutreiben.

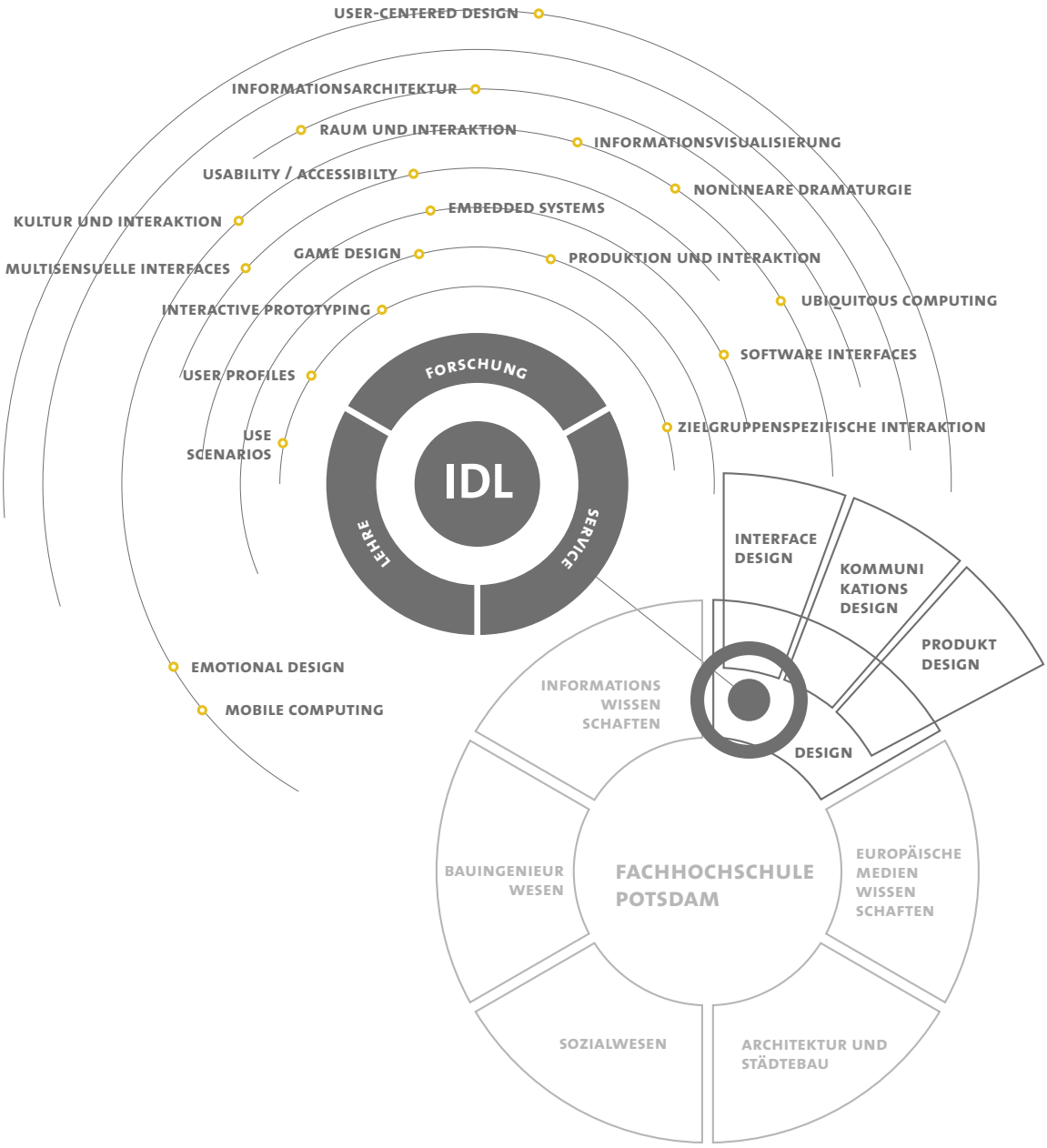
Das INTERACTION DESIGN LAB bündelt die Forschungsinteressen und Kompetenzen auf dem Gebiet interaktiver Systeme und Anwendungen aus dem Designbereich. Ab dem Wintersemester 2003 führte die Fachhochschule Potsdam als erste Hochschule in Deutschland einen eigenen Studiengang mit Bachelor- und Masterabschlüssen für Interface Design ein.

In diesem Fachgebiet hat der Einfluss interaktiver Technologien einen zentralen Stellenwert in Forschung, Entwicklung und Lehre. Ein Schwerpunkt relevanter Forschungsbereiche wird am Fachbereich Design der Fachhochschule Potsdam im gestalterisch Bereich der Interaktionsforschung gesehen.

Aus diesem Grund hat der Fachbereich Design 2004 das INTERACTION DESIGN LAB gegründet, das als Institut an der Fachhochschule Potsdam eingerichtet wird und eine Erweiterung dieser Kernkompetenz darstellt.

FHP:-) Fachhochschule Potsdam
University of Applied Sciences

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
INTERAKTIONSDESIGN



INTERACTION DESIGN LAB - Strukturgrafik

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
INTERAKTIONSDESIGN

Das INTERACTION DESIGN LAB konzentriert sich auf die Untersuchung der speziellen Bedürfnisse des Menschen an der Mensch-Maschine-Schnittstelle sowie der Mensch-Maschine-Interaktion. Dabei steht die Bewältigung der gestalterischen Herausforderungen im Mittelpunkt: die kritische Analyse, Konzeption und Gestaltung interaktiver Objekte, Informationssysteme, Medieninhalte und Dienstleistungen. Die Fähigkeiten sowie die physischen, psychischen und emotionalen Bedürfnisse des Menschen stehen bei dieser Arbeit stets im Zentrum.

Bisher konnte man im Design mechanischer Geräte von einer sehr direkten Interaktion zwischen Benutzern und Objekten ausgehen - einem logischen Wechselspiel zwischen Benutzer-Aktion und der Objekt-Reaktion. Aber die Interaktion mit einem Gerät, welches von einem Computer gesteuert wird, ist weit komplexer. Das Gerät kann je nach Benutzer, Aktion, Zeit und Kontext unterschiedlich reagieren. Eine Vielzahl von Geräten kann zu intelligenten Systemen vernetzt werden, die wahrnehmen, herausfiltern, erinnern, lernen, kommunizieren und sich verhalten.

Eines der Hauptziele von Interaktionsdesign ist, den Menschen als Nutzer von Anfang an in der Designentwicklung zu berücksichtigen, ihn im besten Falle sogar daran zu beteiligen, um menschliche Produkte zu schaffen, die ein hohes Maß an Ästhetik in der Präsenz, Interaktion und im gesamtheitlichen Erfahrungswert aufweisen. Das heißt, sie müssen ansprechen, inspirieren, motivieren, auf den individuellen Benutzer eingehen und möglichst vielseitig verwendbar und anpassbar sein. Dasselbe gilt für die Vielfalt von Kommunikationsmöglichkeiten und Dienstleistungen, die um diese Produkte herum neu entstehen. Interaktionsdesign beschränkt sich also nicht allein auf die Gestaltung konkreter Interfaces für computerbasierte Geräte, sondern es befasst sich darüber hinaus mit dem gesamten interaktiven Spektrum auf benutzerspezifischer, wirtschaftlicher und kultureller Ebene.

Das INTERACTION DESIGN LAB entwickelt interaktive Systeme für komplexe Situationen. Wir arbeiten multidisziplinär mit einem Schwerpunkt auf Gestaltung. Es ist eine gestalterische Aufgabe, die Funktionen interaktiver Produkte und Systeme zu gliedern, zu strukturieren und zu visualisieren. Für diesen Prozess sind sowohl die klassischen Designdisziplinen des Produkt- und Kommunikationsdesigns von Bedeutung, als auch Themen der Ergonomie sowie Methoden der Usability Forschung und der Informationsarchitektur.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
FORSCHUNGSKOMPETENZEN

Wir befassen uns mit zukunftsorientierten Themen, bei denen Interaktionsdesign als recherchierende, analysierende und synthetisierende Disziplin einen wesentlichen Einfluss ausübt. Darunter befinden sich folgende Forschungskompetenzen:

USABILITY & ACCESSIBILITY / ZIELGRUPPENSPEZIFISCHE INTERAKTION

Die Gestaltung linearer und nichtlinearer Medien stellt sich immer deutlicher als Problem des individuellen Menschen im Umgang mit interaktiven Systemen dar. Die derzeitige Herausforderung besteht darin, dass heute zumeist unter dem Leitmotiv »Design for All« versucht wird, Gestaltungskriterien und somit User-Interfaces zu generieren, die auf die individuellen, gesellschaftlichen und subkulturellen Erfahrungen nicht eingehen und letztendlich in der Umsetzung mehr Hürden für die einzelnen Nutzergruppen aufbauen als bestehende zu reduzieren. Die Forschungskompetenz „Zielgruppenspezifische Interaktion“ untersucht die Variabilität des physiologischen und psychologischen Leistungsspektrums, der soziokulturellen Erfahrungswerte und emotional-funktionalen Erwartungshaltungen unterschiedlicher Zielgruppen. Die Forschungsergebnisse verfolgen das Ziel der Erstellung von Nutzermodellen und daraus abgeleiteter zielgruppenspezifischer Designansätze für interaktive Produkte und Dienstleistungen.

PRODUKTION & INTERAKTION

Für den Erfolg eines innovativen Produktes ist nicht nur die Funktionalität selbst, sondern vor allem auch das Interface des Produktes verantwortlich. Dies macht deutlich, dass Design nicht nur im Konsumbereich eine Rolle spielt und schon gar nicht nur als ein formaler Ausdruck eines aktuellen Trends zu sehen ist. Design – und gerade Interface Design – hat auch immer das Ziel, die Bedienbarkeit von Maschinen und Geräten sinnvoll zu strukturieren und den Benutzern den Umgang mit den Geräten zu erleichtern. Dies spielt eine große Rolle in all jenen Arbeitsbereichen, in denen Arbeitnehmer mit hochkomplexen Maschinen und Geräten konfrontiert sind. Diese Geräte effizient und möglichst fehlerfrei zu bedienen, ist nicht nur für das Selbstverständnis der Arbeitnehmer von Bedeutung, sondern hat auch große wirtschaftliche Bedeutung. Wenn durch gute und sinnvolle Gestaltung Arbeitsabläufe optimiert und Fehler vermieden werden können, trägt dies erheblich zur Wirtschaftlichkeit des Gerätes bei.
Design ist in diesem Sinne nicht nur ein Wirtschaftsfaktor bei der Vermarktung von Produkten an die Endverbraucher. Vielmehr kann insbesondere Interface Design eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung von effizienten und zuverlässigen Maschinen und Geräten spielen.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
FORSCHUNGSKOMPETENZEN

INFORMATION & INTERAKTION

Die Möglichkeiten der Darstellung komplexer Informationszusammenhänge, Echtzeit-Datenstrukturen und Metainformationen, die durch immer leistungsfähigere Computertechnologien neu eröffnet werden, stellen eine der größten Chancen für und Herausforderungen an Innovation und Gestaltung interaktiver Produkte und Systeme dar. Im Mittelpunkt der Forschungskompetenz „Information und Interaktion“ stehen dabei die Grundlagen der Informationswissenschaften und des Informationsdesigns in Zusammenhang mit den neuen technischen Möglichkeiten der Datengenerierung und Informationsdarstellung. Forschungsziel ist die Konzeption und Entwicklung von Informations-Interfaces, die Information und Wissen benutzerfreundlich und bedarfsgerecht vermitteln. Die Forschung umfasst dabei sowohl die Untersuchung objektiver Kriterien zur Strukturierung, Beschreibung und Repräsentation von Information und Wissen als auch subjektive Kriterien wie Ästhetik und Zufriedenheit des Nutzers im Umgang mit Hard- und Sofware-Informationssystemen.

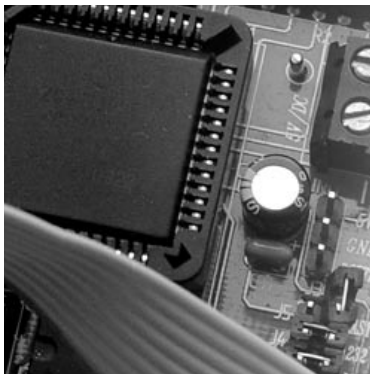
GAME & INTERAKTION

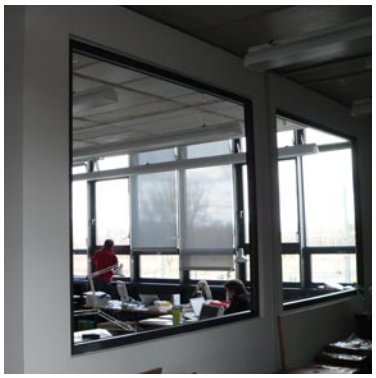
Die Spieleindustrie hat sich international als eine der finanziell gewinnträchtigsten Branchen etabliert. Gleichzeitig ist die Diskrepanz zwischen Wirtschaftsvolumen und Forschungsaufkommen drastisch und mit kaum einem anderen Industriezweig vergleichbar. Was macht Spiele so erfolgreich? Welche Methoden werden im Game Design verwendet? Wie entwickelt man gut gestaltete Spiele? Und wie lassen sich die Erfolgsfaktoren auf andere Bereiche wie zum Beispiel die Gestaltung von interaktiven Informations- und Lernsystemen übertragen? Im Themenbereich Game und Interaktion sollen grundlegende Erkenntnisse zur spielerischen Natur des Menschen, Game Design Theorien und spielerischen Interaktionsformen auf physischer und virtueller Ebene gewonnen und in konkrete gestalterische Lösungsansätze umformuliert werden.

DRAMATURGIE & INTERAKTION

Dramaturgie, wie sie in den Theater- und Filmwissenschaften untersucht und angewandt wird, strukturiert und vernetzt dargestellte Inhalte und Aktionen, um die Aufmerksamkeit und Emotionen der Zuschauer zu lenken. Hier ergeben sich tiefgreifende Zusammenhänge und Anhaltspunkte für qualitativ hochwertiges Interaction Design: Die Inszenierung von multimedialen Informationsdarstellungen, nichtlinearen Erzählstrukturen, Handlungen als Aktionen und Reaktionen, dramaturgischen Spannungsbögen, dem Spiel mit Assoziationen und Emotionen, Freiräumen für Interpretation und Improvisation, usw. Mit der Einbindung von Computertechnologien in die Objekte und Umgebungen unseres Alltags werden neue Formen der inszenierten Informationsdarstellung, Kommunikation und Interaktion möglich. Objekte und Benutzer werden zu Akteuren, Betrachtern und Voyeuren auf den physischen und virtuellen Bühnen unseres technisierten Alltags.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
LEISTUNGSANGEBOT





ANGEWANDTE INTERAKTIONSFORSCHUNG

Eine methodisch betriebene, angewandte Interaktionsforschung sowie die Entwicklung und Gestaltung neuartiger innovativer Produktkonzepte sind Gegenstand angestrebter Industriekooperationen und -partnerschaften als auch Bestandteil von Themenstellungen studentischer Masterarbeiten innerhalb des INTERACTION DESIGN LAB. Vielfältige Kooperationsfomen im Bereich Forschung und Entwicklung sind denkbar.

AUFTRAGSGEBUNDENE FORSCHUNGS- UND ENTWICKLUNGSVORHABEN

In FuE-Projekten ist es möglich, konkrete Aufgaben zu bearbeiten, die ggf. in ein komplexeres Themengebiet oder Forschungsvorhaben des INTERACTION DESIGN LAB eingebunden sind. Dabei werden die gebündelten interdisziplinären Kompetenzen und die spezifische technische Ausstattung des Labors zum Einsatz gebracht.
Die Bearbeitung erfolgt durch Professoren/innen, wissenschaftlichen Mitarbeiter/innen und Studenten/innen des Hauptstudiums und ist nicht an die Semesterplanung gebunden.
Als Ergebnis liegen in der Regel detailliert ausgearbeitet Gestaltungskonzepte oder Designentwürfe vor, die mit den Auftraggebern auf deren Ressourcen abgestimmt werden.
FuE-Vorhaben können mit der Ausarbeitung der Designstrategie oder Designkonzepten beginnen und bis zu den Phasen der Fertigung bzw. Umsetzung und der Markteinführung reichen.

MASTERTHESE UND MASTERARBEITEN

Im Rahmen einer thesis- bzw. research-orientierten Studienstruktur ermöglicht das dreisemestrige MA-Studium in den Fachbereichen Design, Informationswissenschaften und Europäische Medienwissenschaften herausragenden Absolventen/innen, komplexe Problemstellungen unter Betreuung von zwei Professor/innen zu erforschen und innovative Lösungen zu entwickeln. Masterthese und Masterarbeit entstehen in der Regel in Kooperation mit einem Wirtschaftspartner.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
LEISTUNGSANGEBOT

Zukunftsorientierte Forschungsdienstleistung

Ein hohes Maß an methodischer und intuitiver Kreativität ist unser größtes Potential. Es schafft neue Sichtweisen und spannende Ideen bei der Lösung von komplexen Technologie- und Gestaltungsproblemen in den Bereichen:

→ Durchführung von Usability Testing und Studien, Anwendungstests und Gutachten
→ Entwicklung von User Profiles, Nutzungs- und Anwendungsszenarien
→ Interaktionsdesign und Interface Design für jegliche Softwareanwendungen, Inter- und Intranet, applikationsspezifische Anwendungen und Embedded Systems, interaktive Architektur, Ausstellungen und interaktiver Messebau
→ Entwicklung von Anforderungsanalysen, Design Guides und Interaktion Guides
→ Online-Marktforschung
→ Interactive Prototyping
→ Schulung, Ausarbeitung und Durchführung untersnehmensbezogener Qualifizierungsprogramme

ENTWURFSPROJEKTE IN LEHRVERANSTALTUNGEN

In Entwurfsprojekten werden Aufgaben unter Betreuung der Professoren/innen oder wissenschaftlicher Mitarbeiter/innen im Rahmen des Semesters bearbeitet. (Sommersemster: März bis Juli, Wintersemester: Oktober bis Februar)
Als Ergebnis entstehen neue, visionäre Gestaltungskonzepte und Ideen. Die Ergebnisse sind offen, d.h. eine direkte Umsetzbarkeit kann nicht unbedingt gewährleistet werden. Das kreative Potential sorgt in der Regel für interessante und überraschende Lösungen, die gegebenenfalls im Rahmen anschließender, auftragsgebundener Forschungs- und Entwicklungsvorhaben umgesetzt werden können.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
INFRASTRUKTUR

Zu finden ist das INTERACTION DESIGN LAB in dem neuen und hochmodern ausgestatteten Werkstatt- und Laborkomplex der Fachhochschule Potsdam auf dem Campus im Potsdamer Bornstädter Feld an der Pappelallee. Es befindet sich in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Laboren und Werkstätten des FB Design, insbesondere des Studiengangs Interface Design.

Das Team des INTERACTION DESIGN LAB setzt sich aus Professoren/innen und wissenschaftlichen Mitarbeitern/innen der Fachbereiche Design, Informationswissenschaften und Europäische Medienwissenschaften, sowie assoziierten Wissenschaftlern aus Kooperationsprojekten zusammen.

Neben Büroarbeitsplätzen für wissenschaftliches Personal steht ein gerätetechnisches Labor zur Verfügung, welches den aktuellen Forschungsprojekten entsprechend jeweils mit aktueller Technik ausgestattet wird. Dieses zentrale Gerätelabor ist allen INTERACTION DESIGN LAB-Forschern gleichermaßen zugänglich.

Das INTERACTION DESIGN LAB ist ausgestattet mit Eye-Tracking und Head-Tracking-Systemen mit Analyse- und Auswertungskomponenten für die Durchführung von Nutzerstudien, zur Berücksichtigung nutzerspezifischer Aktions- und Reaktionsweisen im Umgang mit interaktiven Oberflächen und zur Integration räumlicher Bewegung in den Interaktionsprozess.

Zur Forschungskompetenz „Game & Interaction“ sind Analyse- und Produktionsmittel zur Erforschung bestehender und Entwicklung neuer Spiele und Spielkonzepte vorhanden. Darin inbegriffen sind Komponenten zur Spielanalyse, verschiedene Interaktionseinheiten und Entwicklungsumgebungen sowie eine entsprechende Software- und Hardwareausstattung.

Einzigartig ist die enge Vernetzung mit dem Forschungsprojekt „Rapid Prototyping“ des Studiengangs Produktdesign, welches das Erstellen interaktiver Prototypen auf hohem Level ermöglicht.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
FORSCHUNGSPROJEKTE

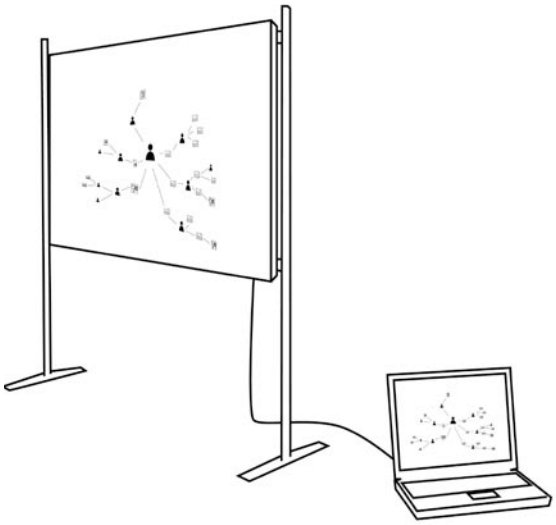
OLED - OFIES

Optimizing Form and Interaction for Embedded Systems - Einsatz und Weiterentwicklung von Leuchtdioden auf Basis organischer und polymerer Materialien für applikationsspezifische Anwendungen. Der Begriff OLED meint organische Leuchtdioden und steht für eine noch relativ junge Technologie die sich anschickt den Weltmarkt zu erobern. Einige Anwendungen sind schon mit Displays in Handys, MP3-Playern, PDAs und ähnlichen Produkten realisiert. Das OLED-OFIES-Projekt hat sich zum Ziel gesetzt, andersartige Applikationen zu entwickeln, die die außergewöhnlichen Eigenschaften wie den selbstleuchtenden Charakter, die Transluzenz, die enorm dünne Bauweise und die Energieeffizienz von OLEDs besser ausnutzen und hervorheben. Mittelpunkt soll dabei der Anwender und seine Bedürfnisse sein.

Prof. Jörg Hundertpfund, Leonore Kolbe, Boris Niggemann

Fraunhofer Institut für Angewandte Polymerforschung (IAP), Golm; Hochschule für Künste (HfK), Bremen

INTERAKTIVE TAFELN



ermöglichen es, vorgefertigte Präsentationen im Unterricht zu annotieren. Durch Literaturstudien, Beobachtung und Interviews mit Lehrern haben wir Möglichkeiten und Grenzen dieses Ansatzes evaluiert. Es wurden Anforderungen an Software spezifiziert, die den Einsatz von interaktiven Tafeln im Unterricht flexibel unterstützen. Für das Beispiel eines Programmierkurses wurde ein Interface implementiert, das die Demonstration, Modifikation und Ausführung von Code ermöglicht. Ziel ist es, unter Verzicht auf Kontextwechsel und unterschiedliche Eingabemedien die Schreiboberfläche der Tafel zu einem integrierten Interaktionsraum für den Unterricht zu entwickeln. Dr. Henning Breuer

Prof. Nelson Baloian, Prof. Dr. Jaime Sanchez, Prof. Dr. Jose Pino, Department for Computer Science, Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Publikation:Breuer, H. & Baloian, N. (2005). Augmenting Whiteboard Interaction in the Classroom.

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
FORSCHUNGSPROJEKTE

INCOM

Die incom Plattform unterstützt die Lehre und die Projektarbeit am Fachbereich Design, indem sie die Informationen, die in den einzelnen Veranstaltungen bzw. Projekten erstellt werden, dem gesamten Fachbereich zugänglich macht. Das Projekt hat somit zum Ziel, ein kollaboratives Wissenssystem zu entwickeln. Eine zentrale Rolle spielt dabei die Frage, wie die Informationen in unterschiedlichen Kontexten dargestellt werden können. In diesem Zusammenhang sollen eine Reihe von experimentellen Software-Interfaces erstellt werden, die unterschiedliche Ansichten des Wissenssystems darstellen.

http://interface.fh-potsdam.de/incom

Prof. Boris Müller, Tina Deiml-Seibt

BOTANIK CHANNEL

ein PUSH-Projekt (Public Understanding of Science and Humanities) zur Konzeption und Entwicklung einer interaktiven Multimedia-Installation im Ausstellungsbereich „Psychoaktive Pflanzen“ für das Botanische Museum Berlin-Dahlem, Freie Universität Berlin.

Prof. Klaus Dufke

http://www.design.fh-potsdam.de/~dufke/

Ausgezeichnet mit einem Red Dot Design Award 2004

reddot

LEBEN IM ALTER

Altersgerechte Produktentwicklung - Die Gruppe der Senioren wächst in Deutschland beständig. Die Anforderungen älterer Menschen an ihre Umgebung, an Produkte und Kommunikationsmedien werden dagegen kaum berücksichtigt. Voraussetzung einer seniorenspezifischen Produktentwicklung ist die Definition entsprechender ergonomischer Faktoren. Eine Aufgabe des Projektes ist daher die Untersuchung der sensorischen, motorischen und kognitiven Defizite der Generation 50+.

Prof. Dr. Rainer Funke, Prof. Walter Hardt, Christian Prechtl

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
STUDIENGANG INTERFACE DESIGN

VOLKSTREPPEN

Die Volkstreppen sind interaktive Installationen, die im Oktober 2004 im Palast der Republik in Berlin-Mitte ausgestellt waren. Ziel war es, die alten Rolltreppen im Palast der Republik in interaktive Skulpturen zu werwandeln. Die statische Grundstruktur der Treppenkörper wird durch Projektionen zu einer dynamischen Form. Mit Hilfe von Motion-Tracking können Besucher durch ihre Bewegungen direkt mit den Installationen interagieren.

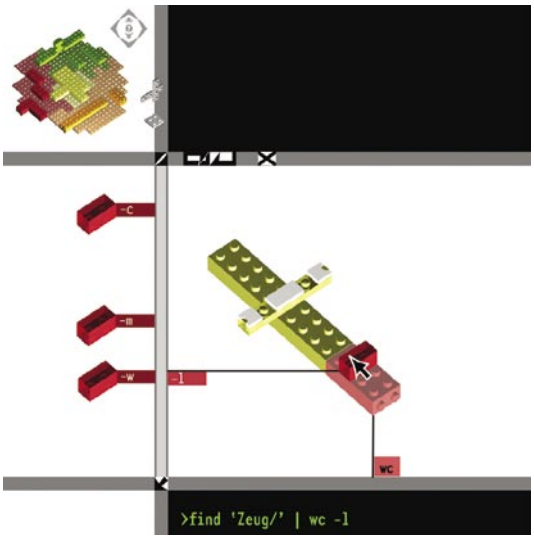
Lehrende: Prof. Boris Müller, Mattias Ljungström

GRAPHICAL LEGO INTERFACE

Das wichtigste Interface für Unix-Systeme bildet immer noch die Command Line, also eine rein textbasierte Schnittstelle. In diesem Projekt wurde versucht, das Command Line Interface als einen Lego-Baukasten abzubilden. Der Benutzer kann sich also mit Hilfe von virtuellen Lego-Steinen seine eigenen Befehle und Programme zusammenbauen.

Falk Gärtner

Lehrender: Prof. Boris Müller



PANDA PARK - MEANINGFUL PLAY

Die Kernidee des Spiels ist, dass die Spieler Regeln und Ziele des Spiels zu ihren eigenen Gunsten verändern können – und zwar während das Spiel läuft. Die Protagonisten von Panda Park sind ein kleines Mädchen und ihr Kuscheltier Panda, den sie in ihrer Phantasie zum Leben erweckt.

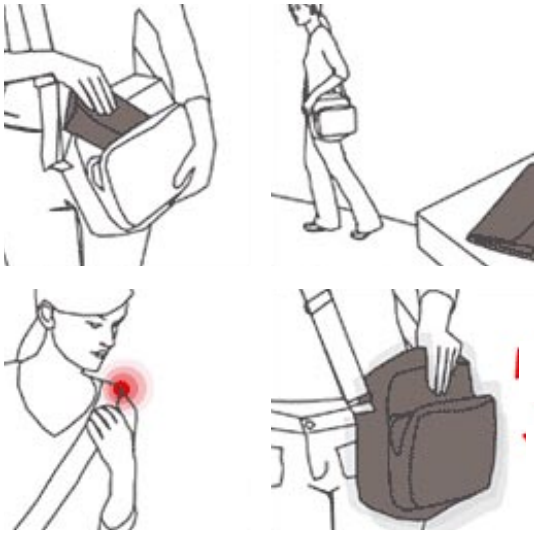
Andreas Zecher, Martin Eichhorn, Elisabeth Moch

Lehrender: Mattias Ljungström

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
STUDIENGANG INTERFACE DESIGN

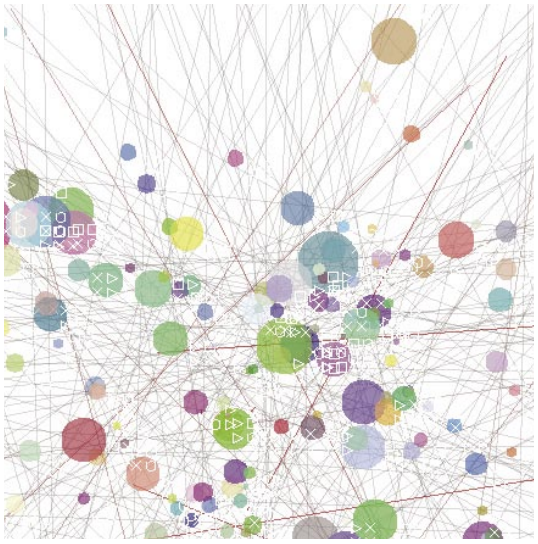
DIE UNVERGESSLICHE HANDTASCHE

Die Tasche registriert, ob sich bestimmte Objekte in ihr beziehungsweise in einem näheren Umkreis befinden. Entfernt sich eins der Objekte aus diesem Bereich warnt einen die Tasche durch leichte Vibrationen an der Schulter und man kann dementsprechend agieren. Ist jedoch alles in Ordnung, hat man das Handy z.B. an einen Freund weitergegeben um ihn telefonieren zu lassen, kann man dies der Tasche „sagen“, indem man sie einfach leicht schüttelt. Sie warnt einen dann nicht weiter.
Stefanie Koch
Lehrender: Prof. Reto Wettach



MO´LOVE, MO´PROBLEMS

Let it grow - Biologisch inspiriert programmieren.
Erste Schritte in Richtung Artificial Life und evolvierende Strukturen sollten in gestalterischen Ansätzen mittels Scripting erprobt werden. In diesem Programm können eine Vielzahl von „Lebewesen“ erzeugt werden, die eine Art genetischen Code in sich tragen. Treffen sich zwei Lebewesen, erzeugen sie Nachwuchs, deren genetischer Code sich aus dem der Eltern zusammensetzt.
Timm Kekeritz
Lehrende: Tina Deiml-Seibt



SMART BABYTOYS

Ausgehend von neusten entwicklungspsychologischen Erkenntnissen wurden in diesem Projekt interaktive Lernspielzeuge für Säuglinge und Kleinkinder entwickelt. Die Arbeiten entstanden in Zusammenarbeit mit dem Psychologischen Institut der Universität Heidelberg.
Sonja Kislinger, Mey Kronemann
Lehrender: Prof. Reto Wettach

IDL
INTERACTION DESIGN LAB
KONTAKT

LEITUNG

Prof. Reto Wettach

Prof. Boris Müller

Prof. Dr. Frank Heidmann

ANSPRECHPARTNERIN

Dipl. Des. Steffi Hußlein
Wissenschaftliche Mitarbeit

DEKAN FACHBEREICH DESIGN

Prof. Walter Hardt

ADRESSE

Fachhochschule Potsdam
University of Applied Sciences Potsdam
Fachbereich Design
Pappelallee 8-9
14469 Potsdam

INTERNET

http://www.idl-potsdam.de

TELEFON

Tel. +49 (0) 331/580 2480
Tel. +49 (0) 331/580 2481

FAX

Fax +49 (0) 331/580 1499

EMAIL

idl@fh-potsdam.de