

Vertiefungskurs Crossmedia & integrierte Kommunikation

## **Banking & Finance User Experience - Die Zukunft der Finanzwirtschaft**



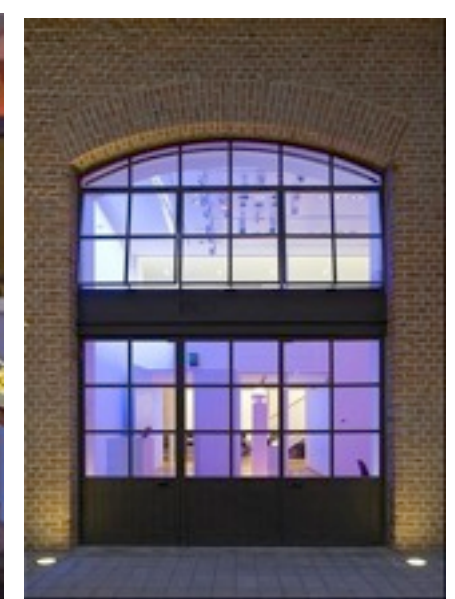
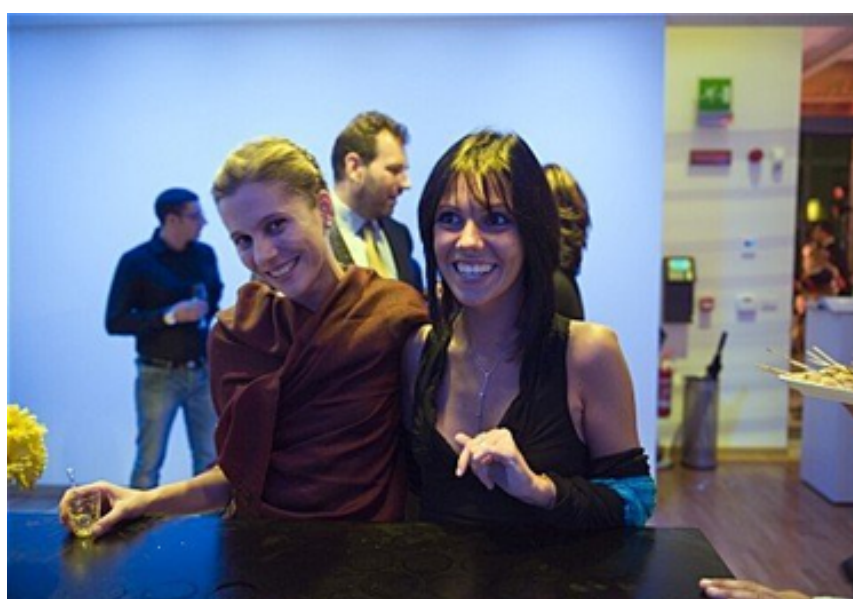
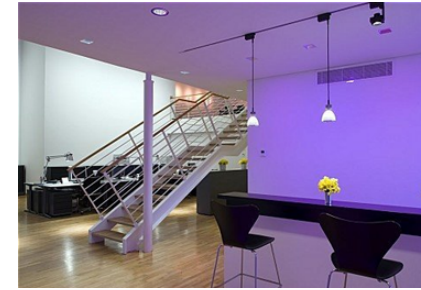








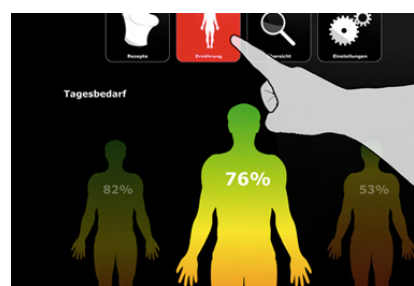
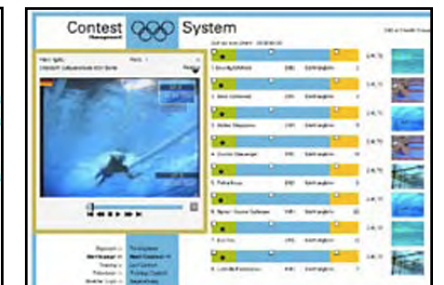
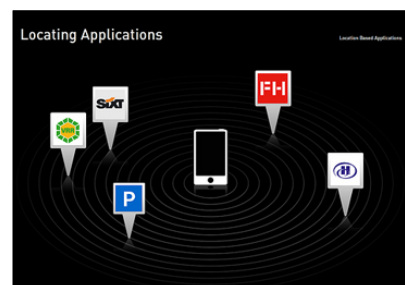
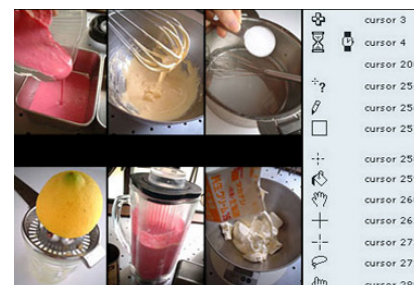
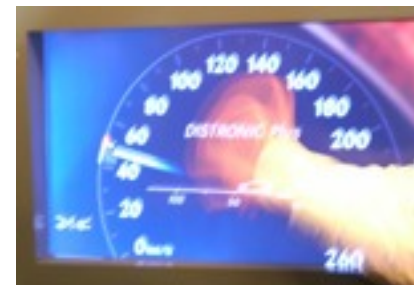
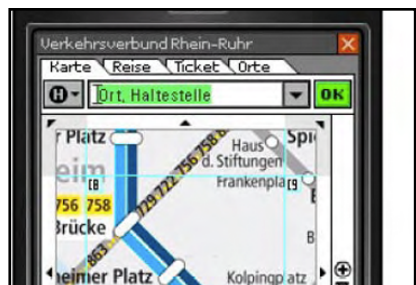
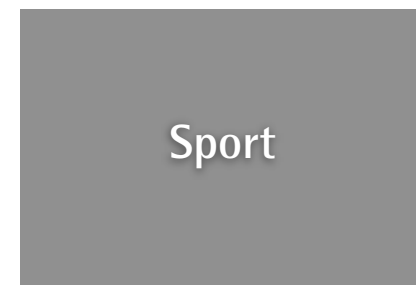
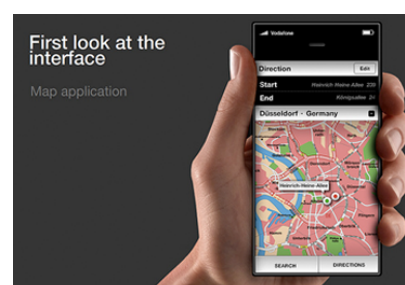
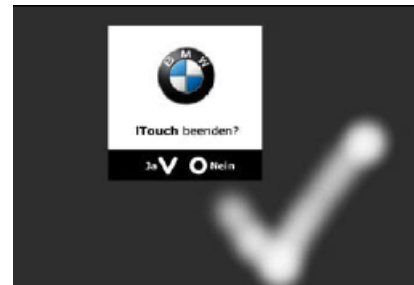
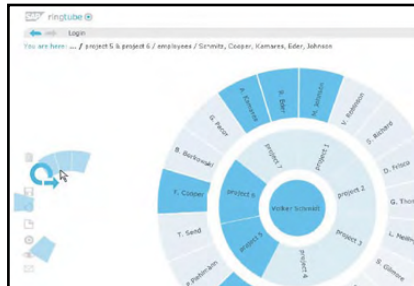
# ERCO Digitaless Marketing





# INTERMEDIALES DESIGN

Prof. Dipl. Des. Tom Hirt  
Fachbereich Gestaltung  
FH Trier





# INTERMEDIALES DESIGN

Prof. Dipl. Des. Tom Hirt  
Fachbereich Gestaltung  
FH Trier

| Bereich   | Modulnr.      | Semester                                                            | Grundlagen  |           | Vertiefung |           |           | Schwerpunkt |
|-----------|---------------|---------------------------------------------------------------------|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-------------|
|           |               |                                                                     | 1           | 2         | 3          | 4         | 5         | 6           |
| <b>B1</b> | <b>45 CP</b>  | <b>ENTWERFEN</b>                                                    |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_1.0.1    | Einführung in intermediale Konzept & transdisziplinäre Projekte I-V | 5x 3_2_V ** |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_1.1.1    | AV-Medien: Audio, Video, Composite Images & 2D-Animation            |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_1.1.2    | Interaktive & hypermediale Systeme                                  |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_1.1.3    | Medien im Raum, Raum in den Medien - mediale Szenografien           |             |           | 6_4_V      | 6_4_V     | 6_4_V     | 9_4_V       |
|           | BIMD_1.1.4    | Character-, Concept-, 3D-, Animation- & GameDesign                  |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_1.1.5    | Crossmedia und integrierte Kommunikation                            |             |           |            |           |           |             |
|           | PO-Anl. 8     | Geeignete Polymodule FBG                                            | 3_2_V *     |           |            |           |           |             |
|           |               | <i>Empfohlenes Semesterpensum</i>                                   | 9_6         | 9_6       | 6_4        | 6_4       | 6_4       | 9_4         |
| <b>B2</b> | <b>81 CP</b>  | <b>GESTALTEN &amp; DARSTELLEN</b>                                   |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_2.0.1    | Einführung in intermediale Qualifikationsfelder I-V                 | 5x 3_2_V ** |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_2.1.1    | AV-Medien: Audio, Video, Composite Images & 2D-Animation            |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_2.1.2    | Interaktive & hypermediale Systeme                                  |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_2.1.3    | Medien im Raum, Raum in den Medien - mediale Szenografien           |             |           | 6_4_V      | 6_4_V     | 6_4_V     |             |
|           | BIMD_2.1.4    | Character-, Concept-, 3D-, Animation- & GameDesign                  |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_2.1.5    | Crossmedia und integrierte Kommunikation                            |             |           |            |           |           |             |
|           | PO-Anl. 8     | Geeignete Polymodule FBG                                            | 3_2_V *     |           |            |           |           |             |
|           |               | <i>Empfohlenes Semesterpensum</i>                                   | 9_6         | 9_6       | 6_4        | 6_4       | 6_4       |             |
|           | BIMD_2.2.0    | Grundlagen intermedialer Gestaltung (GIG) I-V                       | 6_4_V       | 6_4_V     | 9_4_V      | 9_4_V     | 9_4_V     |             |
|           | PO-Anl. 8     | Geeignete Polymodule FBG                                            | 3_2_V       | 3_2_V     |            |           |           |             |
|           |               | <i>Empfohlenes Semesterpensum</i>                                   | 9_6         | 9_6       | 9_4        | 9_4       | 9_4       |             |
| <b>B4</b> | <b>36 CP</b>  | <b>KONTEXT</b>                                                      |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_4.1.1    | ImD in Theorie u. Praxis – Einführung I+II                          | 3_2_V       | 3_2_V     |            |           |           |             |
|           | BIMD_4.2.4    | Mediengeschichte, -ästhetik & operative Medienpraxis                |             |           | 3_2_V      | 3_2_V     | 3_2_V     | 3_2_V       |
|           | BIMD_4.3.3    | Jahresthema I: Konzeption und Projektentwicklung                    |             |           | 6_4_V      |           |           |             |
|           | BIMD_4.3.4    | Jahresthema II: Projektentwicklung und Realisation                  |             |           |            | 6_4_V     |           |             |
|           | BIMD_4.3.5    | Jahresthema III: Realisation und Präsentation                       |             |           |            |           | 6_4_V     |             |
| <b>B6</b> | <b>18 CP</b>  | <b>BACHELOR-Arbeit/ -SEMINAR</b>                                    |             |           |            |           |           |             |
|           | BIMD_6.1.6    | Bachelor-Seminar                                                    |             |           |            |           |           | 6_2_Pp/HR   |
|           | BIMD_6.2.6    | Bachelor-Arbeit (Thesis + Kolloquium)                               |             |           |            |           |           | 12_0_Pp+Ko  |
|           |               |                                                                     |             |           |            |           |           |             |
|           | <b>180 CP</b> | <b>CP Summe</b>                                                     | <b>30</b>   | <b>30</b> | <b>30</b>  | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>30</b>   |

Vertiefungskurs Crossmedia & integrierte Kommunikation

**Gesamtaufwand 18 Stunden pro Woche für 12 Credits**

4/6/60/120/180/9h\_prowoche)/BIMD\_1.1.5/  
2/6/30/150/180/9h\_prowoche)/BIMD\_2.1.5/

Vertiefungskurs Crossmedia & integrierte Kommunikation

## **Was erwartet euch bei der Veranstaltung?**

Entwurfsweg: Analyse -> Konzeption -> Entwurf -> Produktion?

Vorträge während der Veranstaltung von Tom

Vortrag von Markus Lüdemann von frogdesign bei der IMD Lecture

Zwischenpräsentation

Finale Präsentation

Laufende Dokumentation im Kursblog





## BANKING 2.0

Lehrveranstaltung FH Trier Intermediales Design  
von Tom Hirt

KURSINFO

PROZESS

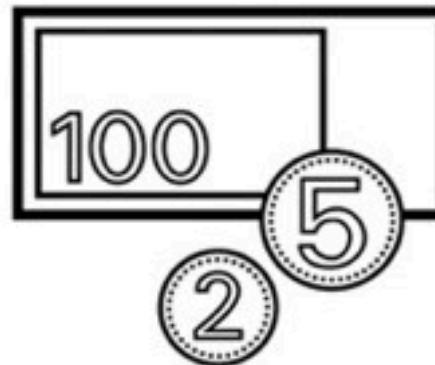
DOKUMENTATION

ERGEBNISSE

Search the archives...

### Kursinformation

**WINCOR  
NIXDORF**



**Titel des Seminars:** Banking & Finance User Experience – Die Zukunft der Finanzwirtschaft

**Veranstalter:** FH Trier, Intermediales Design

**Projektlink:** [Seminardokumentation im Web](#)

**Lehrveranstaltung:** Hauptstudium Crossmedia und integrierte Kommunikation

**Lehrgebiet:** Medienkommunikation

#### Beschreibung:

Entwicklungs- und Gestaltungsprojekt im Dialog mit dem Industriepartner  
Wincor Nixdorf International GmbH

### Kursinfo

In enger Zusammenarbeit mit der Software  
Produktentwicklung und Marketingabteilung der Wincor  
Nixdorf International GmbH sollen innovative Konzepte  
und Entwürfe für die strategische Kommunikation und  
Softwareprodukte entwickelt werden. [mehr erfahren](#)

### Autoren

- [admin](#) (1)
- [tom hirt](#) (1)

### Meta

- [Login](#)



## Vertiefungskurs Crossmedia & integrierte Kommunikation

### **Gemeinsame Zeit**

- 1 > 7./ 8. Okt. wird 14. Okt. da Exkursion Wincor Start Analysephase
- 2 > 21./ 22. Okt. Start Konzeptphase
- 3 > 18./19. Nov. Start Entwurfsphase
- 4 > 2./ 3. Dez. Zwischenpräsentation
- 5 > 16./ 17. Dez. Entwurfsbesprechungen
- 6 > 13./ 14. Jan. Entwurfsbesprechungen + Präsentationsvorbereitung
- 7 > 27./ 28. Jan. Finale Präsentation noch offen
- Jan./Feb. Eventuell auf Wincor World Vorstellung Ergebnisse

**WINCOR**  
**NIXDORF**



## Marke Wincor Nixdorf?

Die Banken- und Finanzbranche ist gefordert, sich dem gesellschaftlichen Wandel (nachhaltige Produkte, Vertrauensverlust durch Bankenkrise, eigene Altersvorsorge) und den technologischen Innovationen (Online Banking, Mobile Banking, neue Devices, Social Media) zu stellen, um bessere Kommunikations- und Produktlösungen für die Kunde-Bank-Beziehung zu entwickeln.



Die Banken- und Finanzbranche ist gefordert, sich dem gesellschaftlichen Wandel (nachhaltige Produkte, Vertrauensverlust durch Bankenkrise, eigene Altersvorsorge) und den technologischen Innovationen (Online Banking, Mobile Banking, neue Devices, Social Media) zu stellen, um bessere Kommunikations- und Produktlösungen für die Kunde-Bank-Beziehung zu entwickeln.

Der Begriff Corporate Design (CD) bzw. Unternehmenserscheinung bezeichnet einen Teilbereich der Unternehmensidentität (corporate identity) und beinhaltet das gesamte Erscheinungsbild eines Unternehmens oder einer Organisation. Dazu gehören sowohl die Gestaltung der Kommunikationsmittel (Firmenzeichen, Geschäftspapiere, Werbemittel, Verpackungen, Internetauftritt und andere) als auch das Produktdesign. Auch die gemeinsame Architektur wird bei einem durchdachten Corporate Design mit einbezogen.



Der Begriff Corporate Design (CD) bzw. Unternehmenserscheinung bezeichnet einen Teilbereich der Unternehmensidentität (corporate identity) und beinhaltet das gesamte Erscheinungsbild eines Unternehmens oder einer Organisation. Dazu gehören sowohl die Gestaltung der Kommunikationsmittel (Firmenzeichen, Geschäftspapiere, Werbemittel, Verpackungen, Internetauftritt und andere) als auch das Produktdesign. Auch die gemeinsame Architektur wird bei einem durchdachten Corporate Design mit einbezogen.

## Exkursion nach Paderborn

1. das Unternehmen Wincor Nixdorf kennenlernen
2. Einblick in die Entwicklung der Produkte (Software, Services und Hardware) sowie in das strategische Marketing und Kommunikationsmedien bekommen

13.10.2010 Anreise (Auto und Übernachtung)

14.10.2010 Tag bei Wincor (Rundgang, Vorträge, Briefing, etc.)

14.10.2010 Rückreise

6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **1. Internetauftritt Banking Software & Services**

Wie kommuniziert Wincor Nixdorf seine Banking Software & Services im Internet (Webseite, Community, Ideas, Web 2.0 Dienste, etc.)?



6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **2. Web 2.0 for Banking**

Wie kann das Web 2.0 für Softwareprodukte im Banking eingesetzt werden?

6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **3. Next Generation of User Interfaces for ATMs**

Wie sieht die nächste Generation von User Interfaces für Geldautomaten aus?

6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **4. Direct Marketing for Sales**

Wie können Bankberater ihre Kunden besser informieren und mit ihnen kommunizieren?



6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **5. Decision Support**

Wie kann die Kundenberatung durch Simulationen und didaktische Software-Anwendungen verbessert werden?

6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

## **6. Business Intelligence**

Wie kann der Bankberater eine bessere Informationsübersicht über seine Geschäftstätigkeit und Kunden bekommen?

## 6 Schwerpunktthemen zur Auswahl

1. Internetauftritt Banking Software & Services
2. Web 2.0 for Banking
3. Next Generation of User Interfaces for ATMs
4. Direct Marketing for Sales
5. Decision Support
6. Business Intelligence
  
7. Freies eigenes Thema?