

SOMMER 2023

EXPO

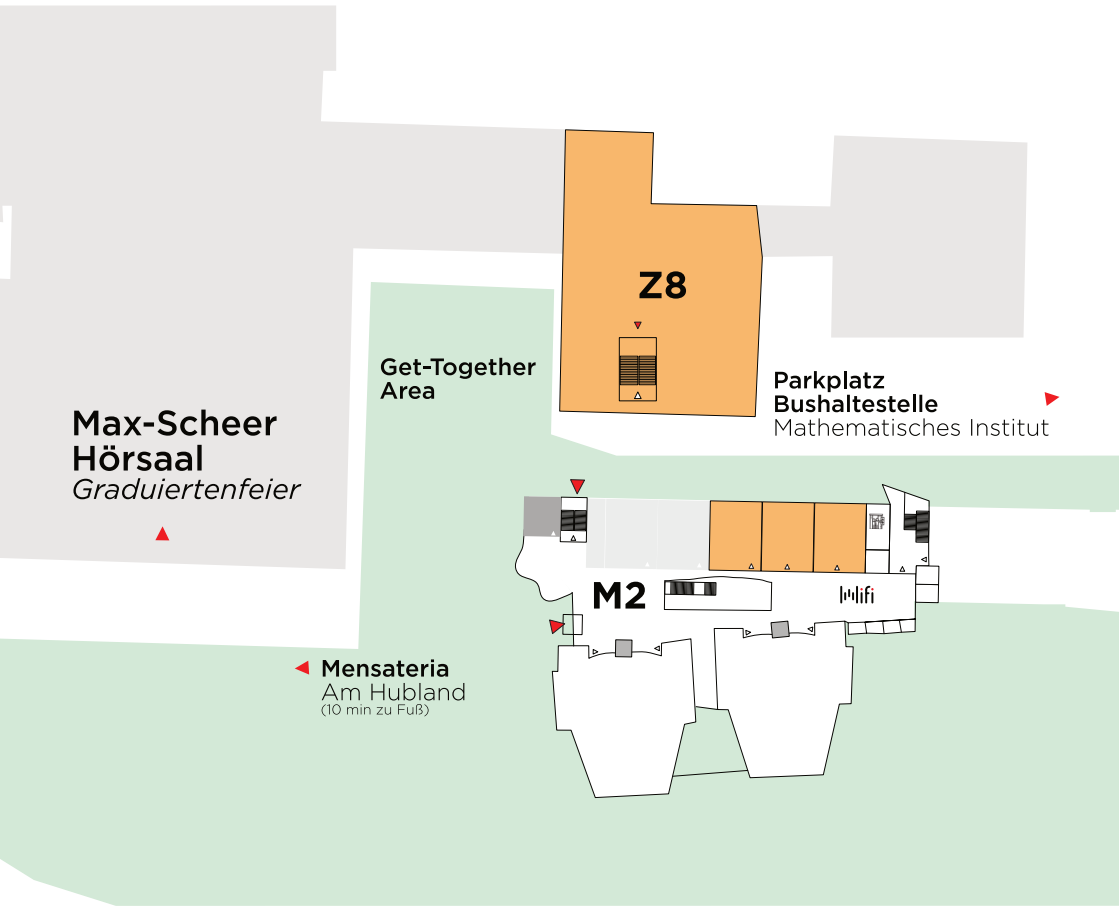
Projekte und Demos aus den Bereichen

**Human-Computer Interaction
Psychologie Intelligenter Interaktiver Systeme
Psychologische Ergonomie
Games Engineering
Media Informatics**



21. Juli 2023 | Gebäude M2 und Z8

L A G E P L A N V E N U E



**Max-Scheer
Hörsaal**
Graduiertenfeier

**Get-Together
Area**

Z8

**Parkplatz
Bushaltestelle**
Mathematisches Institut

Mensateria
Am Hubland
(10 min zu Fuß)

M2

lulifi



PROGRAMM

9:00 - 09:15

Eröffnung der EXPO

Hauptbühne - M2

09:15 - 12:30

Demos der Lehrstühle inkl. Guided Tours

Z8

09:15 - 16:00

Projektpräsentationen der Studierenden

M2, Z8

16:30 - 17:30

Firmenpräsentationen und Preisverleihung

Hauptbühne - M2

17:30 - 22:00

Feierliche Soirée mit Erfrischungen

Außenbereich

**Ab 16:00
Live-Musik**



Wir bedanken uns bei den
PROJEKTBETEILIGTEN



Wir bedanken uns bei den
SPONSOR:INNEN UND
SPENDER:INNEN

Hero und Champion



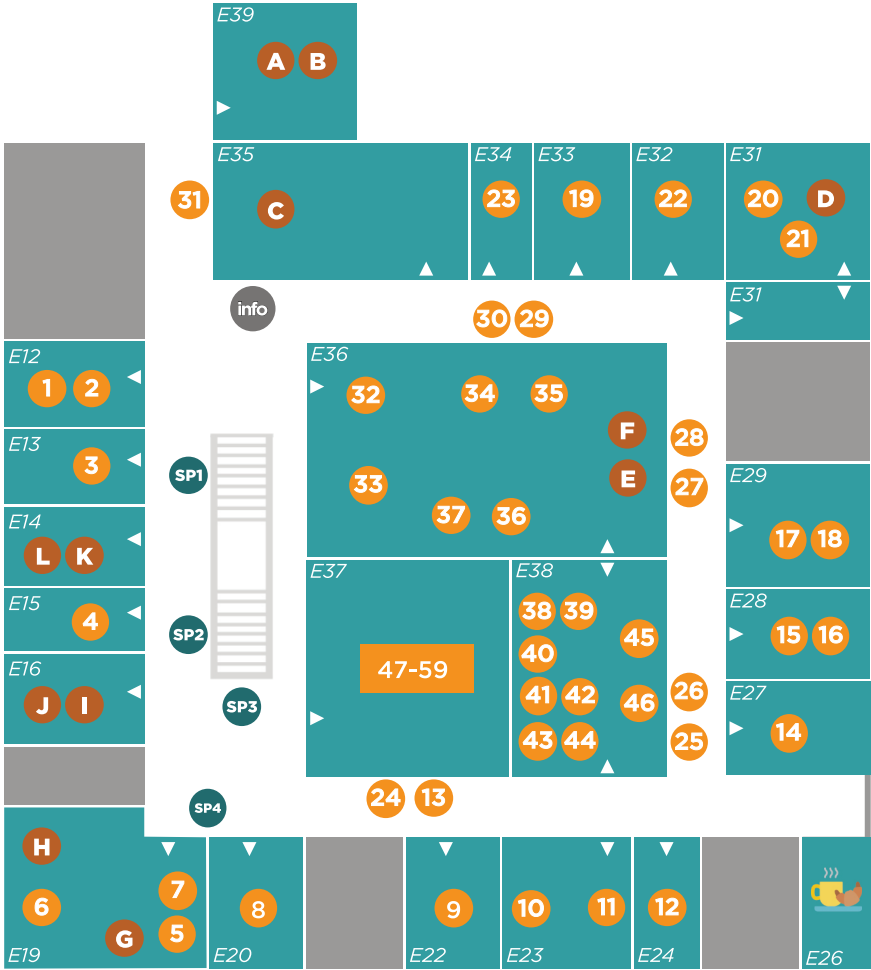
Partner:innen



www.malighting.de



L A G E P L A N Z 8



BEST PROJECT AWARDS
 Wählen Sie bitte pro Kategorie, das Ihrer Meinung nach beste Projekt und kreuzen Sie es auf der Wahlkarte an.
 Bitte beachten Sie, dass Sie pro Kategorie maximal eine Stimme haben. Am Ende der Veranstaltung erfolgt die Preisverleihung.

DEMOS

| | PROJEKT | NAME | ORT |
|----------|-------------------|---|-----|
| A | Reality Stack | Reality Stack I/O A Versatile and Modular Framework for XR Research and Applications | E39 |
| B | HiAvA | Multi-User Markerless Avatar System Rapid Embodiment of Virtual Avatars | E39 |
| C | Embodiment Lab | Avatar Scanner Fast Photorealistic Avatar Generation | E35 |
| D | ViTraS | Resize Me! Embodying Realistically Modulatable Avatars in VR | E31 |
| E | AIL@Work | Talking to ChatGPT Working Together with Embodied AI | E36 |
| F | PriMa | Virtually Me Emphasizing Identity Management in Social VR | E36 |
| G | Cassandra | Cassandra: Hiring an AI for anaesthesiology teams Wall Walk Data and Visions | E19 |
| H | CoTeach (AP6) | Blessing Machines A selection of interactive artifacts from the exhibition „Segen? Auch du kannst ein Segen sein“ | E19 |
| I | Media Informatics | Anti-Mobbing Robot Interactivity and Embodiment in Storytelling in Kindergarten | E16 |
| J | Media Informatics | Racial Bias Reduction in VR An Intervention with two Virtual Agents | E16 |
| K | femtoPro | femtoPro Interactive Femtosecond Laser Laboratory Simulator | E14 |
| L | VA-VR | Drug-use prevention in VR VR-based Awareness Program against Drug Use | E14 |

SPONSOREN

| | SPONSOR |
|------------|---------------------------------------|
| SP1 | ZDI – Zentrum für digitale Innovation |
| SP2 | EMPIC GmbH |
| SP3 | SVA-System Vertrieb Alexander GmbH |
| SP4 | snapADDY GmbH |

PROJEKTE Z 8

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|-------|--|--------------------------------------|--------------------------------------|------|
| 1 | Emoji Sonifizierung - Untersuchung der Wirksamkeit von Sonifizierung bei der emotionalen Kontextvermittlung von Emojis für blinde und sehbehinderte Menschen | MCS | Katrin Stötter | E12 |
| 2 | Einfluss von Dark Patterns in Tracking Apps | MCS | Valentin Vasile | E12 |
| 3 | Das VAKOG-Modell und dessen Einfluss auf das Design eines Kommunikationsinterfaces für Fluglotsen | MCS | Linda Pöhland | E13 |
| 4 | Augmented Reality Pipetting Assistance for Life Science Laboratories | HCI | Sascha Lange | E15 |
| 5 | Cassandra hört zu und dokumentiert: Entwicklung von Konzepten für KI-gestützte Anästhesie-Dokumentation | MCS | Caroline Pütz | E19 |
| 6 | Invent your team member: Utilizing human resource methods to shape virtual agents for safety-critical domains | HCI | Nathalie Papenfuß | E19 |
| 7 | Auditive Image-Schemata | MCS | Jacob Heim | E19 |
| 8 | Let's talk about death: An interactive AR Prototype | HCI | Anna Neu | E20 |
| 9 | Avatar Movements: The Effect of Latency on Body Awareness | MCS | Lisa Rieder | E22 |
| 10 | Deal or No Deal: A Virtual Reality Training Platform for Negotiation Skills With a Remote Controlled Virtual Agent | HCI | Tana Glemser | E23 |
| 11 | How Do Virtual Environments Impact Inter- and Transcultural Encounters? A Virtual Reality-Study | HCI | Sophia Feldmann | E23 |
| 12 | Making Algorithms Tangible | HCI | Erik Göbel | E24 |
| 13 | Transcranial Direct Current Stimulation of the Motor Cortex to Enhance Learning in a Videogame Task | Indiana University-Purdue University | Davin Greenwell | Flur |
| 14 | Evaluating a Situated Learning Approach to Immersive Virtual First Aid Training | HCI | Benedikt Steinmüller | E27 |
| 15 | Virtual Creating Room | GE | Benedikt See, Leonhard Kraft | E28 |
| 16 | Immersive Gallery Creator for VR | GE | Alexandra Hanisch, Philine von Barga | E28 |
| 17 18 | Be Driven, Work Together: The Emergence of Autonomous Vehicles as Collaborative XR Workspaces | HCI | Fabienne Uehlin, Fabian Machalett | E29 |
| 19 | Virtual Quiz Planet | GE | Anton Hertel | E33 |

PROJEKTE Z 8

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|----|--|--------------------------|---------------------------|------|
| 20 | Taming the Virtual Mane: Enhancing Photorealistic VR Avatars with Interactive, Strand Based Hair Models | MCS | David Egelhofer | E31 |
| 21 | Virtual Couture: Improving Appearance of Photogrammetric VR Avatars through Interactive Clothing Assets | MCS | Lina Seyfried | E31 |
| 22 | The Impact of a Sparse Peripheral Display on Plausibility in Virtual Reality | MCS | Marius Röhm | E32 |
| 23 | Improving Usability of Handheld Social XR: Implementing Teleportation and System Notifications | MCS | Niclas Wagner | E34 |
| 24 | Einfluss der Hintergrundmusik in Videospielen auf die Emotionsbildung | GE | Theresa Weiglein | Flur |
| 25 | Die Klangwelt der Image Schemata und ihrer Metaphern: Wahrnehmung mit den Ohren | MCS | Martin Böhm | Flur |
| 26 | SustainTourism – Experiencing Tourism From Home | HCI | Myriam Bott | Flur |
| 27 | Kann ein datengetriebener Prototyp die User Experience erhöhen? | MCS | Isabell Seemann | Flur |
| 28 | Usability Evaluation of the VIA-VR 3D Environment Editor | MCS | Marie Thienemann | Flur |
| 29 | Entwicklung und Evaluation einer interaktiven Datenphysikalisierung | HCI | Erik Hauke | Flur |
| 30 | Der Einfluss von Human-Centered Design auf die Wirksamkeit einer iOS-App für Progressive Muskelentspannung: Eine empirische Untersuchung | MCS | Duc Duy Tran | Flur |
| 31 | Vergleich von visuellen und physischen image schema Repräsentationen hinsichtlich intuitiver Erkennbarkeit und Verständnis | MCS | Fredrik Stamm | Flur |
| 32 | Portal for Science: Which notification types are less distractive? | MCS | Anastasia Scherbach | E36 |
| 33 | Effects of Nonverbal Communication of Virtual Agents on Trust Building in VR | HCI | Pascal Martinez Panktosch | E36 |
| 34 | Einfluss von VR und emotionaler Similarität auf empfundene emotionale Intensität und Lernprozesse | MCS | Bao Han Dam | E36 |
| 35 | Who looks like Alyx? - Exploring Eye-Movement Biometrics with Machine Learning | HCI | Matthias Ebert | E36 |
| 36 | Development and Evaluation of a Personality-Enhanced Virtual Audience | HCI | Jessica Topel | E36 |
| 37 | Proteus effect interactions with multiple avatars | HCI | Matthias Barzen-Schmid | E36 |

PROJEKTE Z 8

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|----|--|--------------------------|--|-----|
| 38 | VR Spline Navigation | GE | Demian Landbeck, Jan-Erik Theiss | E38 |
| 39 | Framework for Simulative Performance Evaluation of HTTP Adaptive Video Streaming | GE | Demian Landbeck | E38 |
| 40 | The Sorcerer VR | GE | Konstantin Passig | E38 |
| 41 | Mitigation of Fear-Inducing Elements in Immersive Images for Virtual Reality | GE | Amelie Hetterich | E38 |
| 42 | Boom & Bounce | GE | Amelie Hetterich | E38 |
| 43 | Talking XR! | GE | Daniel Gottschalk, Marie Schramm | E38 |
| 44 | It won't happen again | GE, THWS | Maximilian Rall, Marie Schramm, Daniel Gottschalk, Evgenia Vildenberg, Lucija Durinovic, Natalie Kalla | E38 |
| 45 | Infradead | GE | Julian Weiler | E38 |
| 46 | A Framework for Building Virtual Learning Environments for Construction Site Safety Training | GE | Florian Gresser | E38 |
| 47 | Boss'n Run - a movement flow analysis | GE | Tobias Brandner, Simon Keller, Marc Mussmann | E37 |
| 48 | Descent | GE | Miklas Neely, Andreas Braun, Tobias Brandner, Felix Heimbeck, Johanna-Maria Zipper, Marianne Pouysegur | E37 |
| 49 | Electrified | GE | Jakob Seitz, Tobias Lengfeld, Philipp Bentheimer, Cyrill Bader | E37 |
| 50 | Hive Mind - Innumerable Engine | GE | Fabian Maier | E37 |
| 51 | SUPER-GREAT-ENGINE & SHOTGUN-BOX | GE | Andreas Braun | E37 |
| 52 | TURBO FAUST | GE | Andreas Braun | E37 |
| 53 | Virtual Platelet Project | GE | Dennis Eckert, Tobias Schmidt | E37 |

PROJEKTE Z 8

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|----|-------------------------|--------------------------|-----------------------------------|-----|
| 54 | Audio Game Engine | GE | Cyrill Bader | E37 |
| 55 | Pixelblast Engine | GE | Leonard Stark | E37 |
| 56 | Insignia | GE | Philipp Bentheimer | E37 |
| 57 | Steal the Viking Cheese | GE | Maximilian Sander | E37 |
| 58 | Lab Trial | GE | Marco Döring | E37 |
| 59 | Bonk! | GE | Marc Weingärtner, Cedric Perez | E37 |

PROJEKTE M 2

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|----|--|--------------------------|---|------|
| 60 | Gravitopia | GE | Tim Öhring, Jannis Lenz | A001 |
| 61 | The Time Machine: Navigating Historic and Future Data Spaces | GE | Robert Mark, Franziska Bönisch | A001 |
| 62 | The Time Machine: Navigating Historic and Future Data Space - AI Focus | GE | Tobias Buhl, David Marcomin | A001 |
| 63 | Warmth | GE | Kai Miller, Melisa Seip | A001 |
| 64 | Mobile VR Camera | GE | Christian Aulbach, Felix Scheuerpflug | A001 |
| 65 | Free Man | GE | Lukas Wuttke | A001 |
| 66 | Water Temple | GE | Marian Kirschning, Robert Barth | A001 |
| 67 | CuttingCuboid | GE | Franz Blohm | A001 |
| 68 | Scrapventure | GE | Dominik Prantl, Xaver Bernard, Justin Schmidt, Leonie Geyer, Varinia-Rebecca König | A001 |
| 69 | Velocity | GE | Alexander Roos | A001 |
| 70 | Get Breakfast | GE | Carl Beker | A001 |
| 71 | SecondTry | GE | Carlos Redlich | A001 |
| 72 | Gamify Neuropsych | GE | Bengisu Cetinkaya | A002 |
| 73 | Plant Generator | GE | Emil Wallraff, Jan Ruppert | A002 |

L A G E P L A N M 2



XR Hub

Hauptbühne – Main Stage



Institut für Informatik

Posterpräsentationen der
Informatikstudierenden

PROJEKTE M 2

| | PROJEKT | Studiengang Kategorie | NAME | ORT |
|----|--|--------------------------|---|------|
| 74 | Verlorene Wege | GE | Emil Wallraff, Jan Ruppert, Anton Hertel, Alessa Müller, Lynn Kaupp | A002 |
| 75 | Marker-Based Geodata Visualisation | GE | Norbert Mauermann, Moritz Raupp | A002 |
| 76 | Code Explorinator | GE | Yannik Stamm, Veronika Strümper | A002 |
| 77 | Feed Cats! Catch Rats! | GE | Hongda Lyu | A002 |
| 78 | VR Photo Processing - Stitching of two Fisheye Images into VR360 | GE | Hongda Lyu | A002 |
| 79 | infiniWave | GE | Daniel Eckmann, Theresa Treimer | A002 |
| 80 | ElectroBuilder | GE | Joshua O'Donnell, Tilman Hascher | A002 |
| 81 | Procedural Generator | GE | Silvio Roggentin, Virender Kumar | A002 |
| 82 | Flourish | GE | Silvio Roggentin | A002 |
| 83 | ManaChunk | GE | Jonas Höllisch | A002 |
| 84 | Visualization of Raytracing (RayVis) | GE | Pirmin Pfeifer | A003 |
| 85 | Using agent simulation to model the urbanisation of ancient egyptian cities in relation to environmental changes | GE | Quirin Maier | A003 |
| 86 | Nocturnal | GE | Vivien Klose | A003 |
| 87 | The Pain of Knowing | GE | Vivien Klose, Tatiana Pustovetova, Lisa Jahreiss, Pascal Löwel | A003 |
| 88 | Exposée: Generation and adaption of quest-based virtual environments | GE | Sebastian Scheibler | A003 |
| 89 | LogistX | GE | Yannick Bruneß | A003 |
| 90 | Flagship | GE | Henrik Tietjens | A003 |
| 91 | Sculpting with Swarm Grammars: Engineering a Professional Creative Tool for Blender | GE | Linus Wamser | A003 |
| 92 | World Extender | GE | Nico Manke | A003 |
| 93 | Procedural Quest Generation Using a Large Language Model | GE | Nico Manke | A003 |
| 94 | DestructoBlock Engine - Strive to Survive Game | GE | Julian Gröh | A003 |
| 95 | VR Coronary Artery Training | GE | Julian Gröh | A003 |



PSY
ERGO



Thank you for visiting EXPO 2023
Don't forget to vote!

Weitere Informationen finden Sie hier



games.uni-wuerzburg.de/expo/2023/