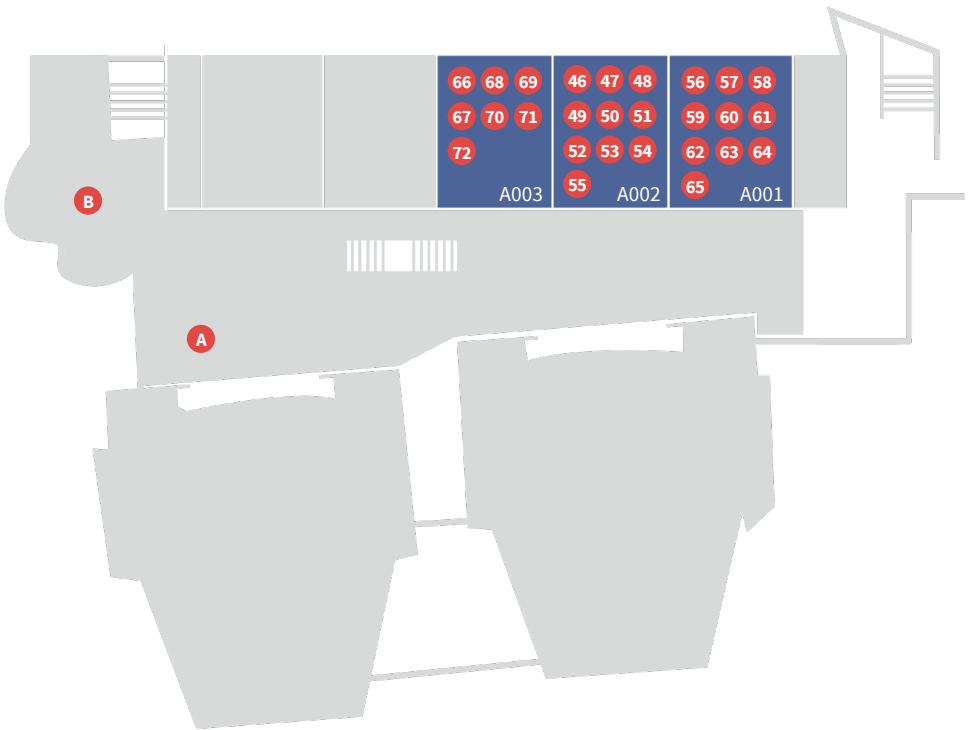


LAGEPLAN M 2



Wir bedanken uns bei den
SPONSOREN UND SPENDERN



P R O J E K T E M 2

	PROJEKT	NAME	ORT
	46 Architekton builder	Enis Zitzelsperger, Wenzel Hünting	A002
	47 CityGml Import Plugin for Unreal Engine 5	Maximilian Zang, Ricklef Vincent von Schüßler	A002
	48 Visualization of Species Range dynamics	Simon Grotheer	A002
	49 Generic Graph Data Debugger	Jan von Pichowski	A002
	50 PCG for Snake: Dungeon Generation	Roman Bornschier, Miklas Neely	A002
	51 Procedural Level Generation (for Snake)	Jonas Ludwig, Elias Goebel	A002
	52 Procedurally Generated Periodic Table	Christopher Colón Lugo	A002
	53 QuickPort	Clemens Hanebuth, Jonas Haefner	A002
	54 Swarm RTS	Yannick Bruneß	A002
	55 TopDown Level Generator Plugin	Oliver Guder, Annalena Muskulus	A002
	56 Summonings	Veronika Strümper, Anton Hertel	A001
	57 Bonk it!	Marie Schramm, Daniel Gottschalk	A001
	58 Cardest Dungeon	Yannik Stamm	A001
	59 Fear No Evil	Christian Aulbach	A001
	60 Light Night	Tobias Buhl, Franziska Bönisch	A001
	61 Magic Slayer	Wieland Höft, Virender Kumar	A001
	62 Neverrest	David Schnell	A001
	63 NitWitch	Marie Louise Eichner, Dennis Eckert	A001
	64 Planetscaper	Moritz Raupp, Norbert Mauermann	A001
	65 Pong Evolution	Erik Lüttich	A001
	66 Q-Ri	Silvio Roggentin	A003
	67 Relax Handpan	Johannes Sebastian Troll	A003
	68 Sensations	Emil Wallraff	A003

P R O J E K T E M 2

	PROJEKT	NAME	ORT
69	SNACK MAN	Philipp Bentheimer	A003
70	The Horror Game	Tobias Schmidt	A003
71	The Wandering Soul	Robert Mark, David Marcomin	A003
72	You only live once!	Jan Ruppert	A003

A	Hauptbühne	XR-Hub@EXPO	Hallway M2
B	We4Bee	Anna Krause, Andreas Hotho	Hallway M2
C	Avatar Scanner	Philipp Schaupp, Yusuf Shehada, Andrea Bartl	E35
D	femtoPro	Tobias Brixner, Stefan Müller, Andreas Müller	E32
E	ViTraS	David Mal	E31, Vitras Lab
F	Cassandra	Anna Hohm, Stephan Huber, Tobias Grundgeiger	E19
G	AI Psychology	Carolin Wienrich	Hallway Z8
H	Mitmachstand: Deine Perfekte Künstliche Intelligenz	Samantha Straka, Thomas Proksch	Hallway Z8
I	MotionCaptureLab	Larissa Brübach, Marie-Pauline Blättner, Bianka Weisz, Franziska Westermeier	E40

S1	VTPlus		Hallway Z8
S2	SnappAddy		Hallway Z8
S3	iWelt		Hallway Z8
S4	infosim		Hallway Z8
S5	XR Hub		Hallway Z8

SOMMER 2022

EXPO

Projekte aus den Studiengängen

Human-Computer Interaction

Mensch-Computer-Systeme

Games Engineering

Medienkommunikation

29. Juli 2022 | 9:00 – 17:30 Uhr | Gebäude M2 und Z8

PROGRAMM

9:00 – 10:30

Eröffnung und Beginn der Exhibition

M2

10:30 – 11:30

Guided Tour durch die Exhibition

M2, Z8

09:30 - 16:00

Projekt-Präsentationen der Studierenden

M2, Z8

16:00 – 16:30

Abbau der Stände

M2, Z8

16:45 – 17:30

Firmenpräsentationen, Preisverleihung

M2

Ab 17:30

Open-End Networking

**Gratis
Snacks &
Drinks**

Ab 16:00
Live-Musik von
„Verhakter BH“

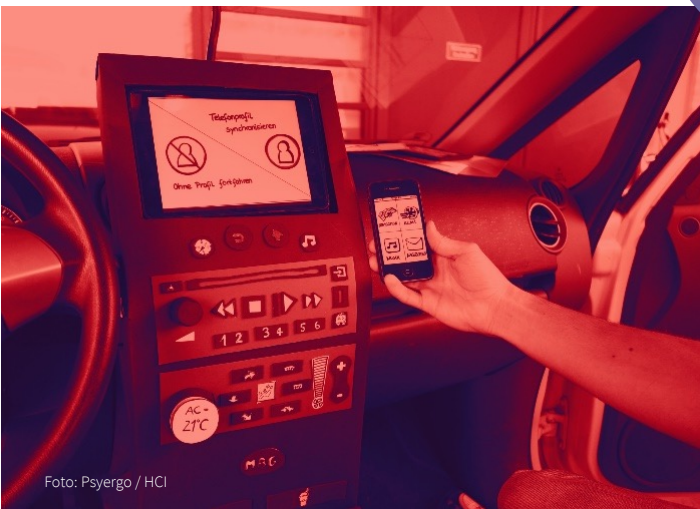


Foto: Psyergo / HCI

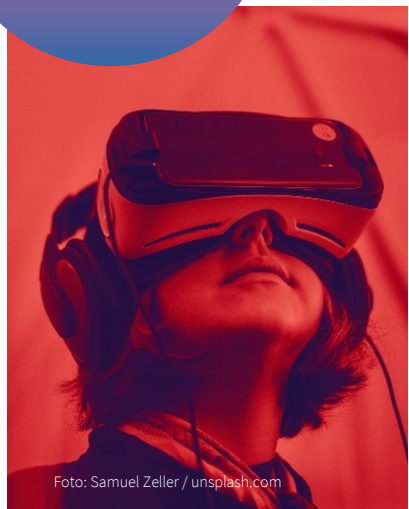


Foto: Samuel Zeller / unsplash.com

L A G E P L A N Z 8



BEST PROJECT AWARDS

Wählen Sie bitte pro Kategorie, (Games: blau, MCS: gelb, HCI: rot), das Ihrer Meinung nach beste Projekt und kreuzen Sie es an. Bitte beachten Sie, dass Sie **pro Kategorie maximal drei Stimme** haben und, dass **pro Projekt maximal eine Stimme** vergeben werden darf. Am Ende der Veranstaltung erfolgt die Preisverleihung.

P R O J E K T E Z 8

	PROJEKT	NAME	ORT
1	TooCloseVR – Feasibility einer virtuellen Intervention zu Prävention von Cybermobbing	Jana Kraus	E12
2	Catcalling: Change by XR	Tim Forster	E12
3	Der hybride Briefkasten hubbel: Anpassung und Evaluation eines Bürgerpartizipationstools für die Nutzung im öffentlichen Raum	Luise Sessler	E13
4	Tourism without travelling – bringing tourism to people's homes	Eric Dienhart	E14
5	Augmented Reality Campusnavigator	Linda Haas	E14
6	Erstellung von In-situ-Anweisungen leicht gemacht: Entwicklung und Evaluation eines prototypischen AR-Werkzeugs	Valentin Roß	E16
7	Bauteilvermessung in Mixed Reality	Dominik Fischer	E16
8	Implementing an Infrared-Based Rigid Body Pose Estimation System on HoloLens 2 for Neurosurgical Contexts	Thore Keeser	E 19
9	Evaluation eines Tele-Intensivmedizin-Visitenwagen als Technology Probe	Lea Weppert	E19
10	Evaluation eines Tele-Intensivmedizin-Visitenwagen als Technology Probe	Valentina Wohlfart	E19
11	Choosing NASAs first Astronauts: A Data Physicalization inspired by 100% City	Tamara Friedenberger	E19
12	ImproSuit – Auswirkung visueller und taktiler Reize auf die Kommunikation und Praxis bei der Acroyoga Improvisation	Alisa Popp	E20
13	Kaffee & Kuchen, belegte Brötchen und Wasser		E21
14	Social Bay		E21
15	The GameLab Timemachine	FachIn Games Engineering	E23
16	Vergleich dreier Eingabegeräte zur Beantwortung skalenbasierter Fragebögen für Blinde	Maria Koch	E25
17	Der Ästhetik-Usability-Effekt und expressive Ästhetik – Hat der Effekt Bestand?	Melina Heinisch	E25
18	Reduktion von kulturellem Bias mit Intelligenten Virtuellen Agenten	Ohenewa Bediako Akuffo; Leonie Lücke; Miriam Semineth; Sarah Tomiczek; Hanna-Finja Weichert	E27
19	Pepper meets Hotel	Annika Sartorius, Anika Christen	E28
20	Reproduce, Optimize, Expand: Revisiting a multi-session behavioral biometric dataset for user identification in VR	Henrik Steinmetz	E29
21	Seems Phishy, What Do I Do? Phishing Victims' Characteristics and Behaviors	Michael Weber	E29

P R O J E K T E Z 8

	PROJEKT	NAME	ORT
	22 Formative Design and Development of a Graphical User Interface for Learning Classifier Systems	Tim Schneider	E29
	23 A performance comparison of CNNs trained on synthetically generated or recorded data for gaze estimation	Frederik Stoiber	E29
	24 Wer bist du? – Der Einfluss eines Spiegels auf Körperaufmerksamkeit und Embodiment in Virtual Reality	Matthias Beck	E31
	25 Entwicklung einer modularen Versuchsumgebung zur Wirkungsforschung im Bereich eXtended AI	Marius Gorny	BlackLab
	26 Are my hands enough? Using inverse Kinematics to improve User Identification	Jan Schmieder	BlackLab
	27 Nar Robot	Lenny Siol	BlackLab
	28 Little Light Engine	Lenny Siol	BlackLab
	28 Self-Organised Construction of Particle-Based 3D Artifacts	Lenny Siol	BlackLab
	29 Using Gestalt Cues to Facilitate Ongoing Task Resumption after Interruptions on Head-Mounted Displays	Lora Shishkova	BlackLab
	30 iLAST: Immersive Knee Rehabilitation – A New Prototype	Matthias Wolf	BlackLab
	31 Context-Aware Whiteboard	Nico Bischoff, Kai Schiesser	E37
	32 Vehicle Engine	Cem Özdemir	E37
	33 Integrated Test Framework for Virtual Reality Applications	Cem Özdemir	E37
	34 Fingerprint Asset Factory	Tim Grün	E37
	34 BioMoB: A biodiversity modelbank	Joel Kühle	E37
	35 Asterboid	Daniel Eckmann	E37
	36 Black Sails at Dawn / Pegleg-Engine	Linus Wamser	E37
	37 Fractal Engine	Pirmin Pfeifer	E37
	38 CarEngine	Tobias Cutik	E37
	39 A Journey through Space	Jonas Schindler	E37
	40 GAN for adaptive Terrain Generation	Tobias Böhler, Jan Hoffmann	E37
	41 SwarmTD	Till Wübbers, Philipp Bentheimer	E38
	42 EnglOne	Hannes Aulbach	E38
	42 VR Gamification to increase User Engagement in Gait Rehabilitation	Hannes Aulbach	E38

PROJEKTE Z 8

	PROJEKT	NAME	ORT
43	VIA-VR: Drug Prevention Demonstration	Anne Vetter	E38
43	Riffgine	Anne Vetter	E38
44	VR Stereo Photograph Viewer	Alina Deuerling, David Bergmann	E38
45	Virtual Tutor	Leonard Stark, John Almeroth	E38

