

Projektgruppen

Jörg Cassens

Medieninformatik Praktikum
SoSe 2017



Outline

Linguistic Tools

Pervasive
Games

BYOI

Behavioural
Interfaces

- 1** Linguistic Tools
- 2 Pervasive Games
- 3 BYOI
- 4 Behavioural Interfaces

- **Build *the* collaborative online annotator**
- Existing systems are restricted in the models that can be used and in usability
- In particular, there is a need for a web-based tool that allows for group collaboration
- The envisioned tool should also make it easy to annotate large corpora of texts
- Combination with machine learning tools is possible
- Cooperation with an external partner possible

Gruppe

Ada Mikyias, Asli Bilgi, Paul Blechschmidt, Sebastian Pape

Outline

Linguistic Tools

Pervasive
Games

BYOI

Behavioural
Interfaces

- 1 Linguistic Tools
- 2 Pervasive Games**
- 3 BYOI
- 4 Behavioural Interfaces

“Pingo Feud”

Linguistic Tools

Pervasive
Games

BYOI

Behavioural
Interfaces

- Learning game – word feud with Pingo questions
- Mögliche Features:
 - One-to-one battle
 - Gruppenspiele
 - Zeitbeschränkte Spiele

Gruppe

Carlo Morgenstern, Christian Spruck, Malek Boukhari, Marvin Forstreuter

- **Develop your own game (framework)**
- “Like Ingress”
 - Virtual worlds and real places
 - location- and context-based gaming
- **Possible use in learning and teaching (serious games)**
- Collaborative aspects important
- **Genaueres Thema wird noch spezifiziert**

Gruppe

Kamila Serwa, Kristina Hoff

Outline

Linguistic Tools

Pervasive
Games

BYOI

Behavioural
Interfaces

- 1 Linguistic Tools
- 2 Pervasive Games
- 3 BYOI**
- 4 Behavioural Interfaces

Rezepte

- Rezepte haben eine breite Zielgruppe, da jeder Mensch Berührungspunkte mit Kochen und Essen hat
- Die Darstellung in klassischen Rezeptbüchern ist jedoch einheitlich, obwohl das Buch von einem breiten Zielpublikum verwendet wird
- Im digitalen Zeitalter werden Rezepte häufig über diverse Websites konsumiert, die dabei jedoch stets nur eine Darstellungsform bieten
- Durch Verwendung von Techniken aus dem Bereich des NLP soll in diesem Projekt eine Lösung geschaffen werden, die gegebene Zubereitungstexte entsprechend verschiedener Eingabeparameter individuell an eine Zielgruppe anpassen kann

Gruppe

Johannes Schiffmann, Johannes Ude, Moritz Flöter

Outline

Linguistic Tools

Pervasive
Games

BYOI

Behavioural
Interfaces

1 Linguistic Tools

2 Pervasive Games

3 BYOI

4 Behavioural Interfaces

- Smart Mirror kombiniert mit Behavioural Interfaces
- Funktionen noch festzulegen
 - Gestenerkennung
 - Gesichtserkennung
 - Emotionserkennung

Gruppe

Armin Shahabi, Azdren Krasniqi, Philipp Woschny, Sebastian Rieger

Projektgruppen

Jörg Cassens

Medieninformatik Praktikum
SoSe 2017



medieninformatik

IMAI – Institut für
Mathematik und
Angewandte Informatik