

# Mid-Project Presentations

## Zwischenpräsentationen

Jörg Cassens

Lab Course Media Informatics

SoSe 2017



## 1 Opening

### Course Requirements

1. Implementation of an **artifact** in media informatics
  - Generally a software artifact
  - Other types of artifact can be developed, in particular a film
2. **Two presentations**
  - *Mid-project presentation*
    - 30 minutes of presentation plus 15 minutes of discussion
    - Requirements analysis and concept done
  - *End-project presentation*
    - 30 minutes of presentation plus 15 minutes of discussion
    - Description of artifact and process
    - Includes demonstration of the artifact
3. **Written documentation**
  - At least  $15 + n * 5$  pages, where  $n$  is the number of group members
  - The media informatics template has to be used
    - [mi.kriwi.de/templates](http://mi.kriwi.de/templates)
4. **Self-evaluation** of group

## 2 Groups

### 2.1 Linguistic Tools

#### Visual Annotator

- 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 Mikyas, Asli Bilgi, Paul Blehschmidt, Sebastian Pape

## 2.2 Pervasive Games

### “Pingo Feud”

- 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, Philipp Dreier

### New at Uni

- Ein Spiel für neue Studierende
- Serious game: lerne etwas über die Uni
- Ortsbasiert
- Gruppenspiele

**Gruppe**

Kamila Serwa, Kristina Hoff, Oxana Lupashko, Vasily Lupashko

## 2.3 Behavioural Interfaces

### Smart Mirror

- Smart Mirror kombiniert mit Behavioural Interfaces
- Mögliche Features
  - Gestenerkennung
  - Gesichtserkennung
  - Emotionserkennung
  - Nachrichten

**Gruppe**

Armin Shahabi, Azdren Krasniqi, Philipp Woschny, Sebastian Rieger

## 2.4 BYOI

### 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

### 3 Program

Vorträge 21.03.2017

---

<b>Mid-Project Presentations</b>		
12:00	Jörg Cassens <i>Linguistic Tools</i>	<i>Welcome</i>
12:15	Ada Mikyas, Asli Bilgi, Paul Blechschmidt, Sebastian Pape <i>Pervasive Games</i>	Visual Annotator
13:00	Kamila Serwa, Kristina Hoff, Oxana Lupashko, Vasily Lupashko	New at Uni
12:45	Jörg Cassens	<i>Wrap Up</i>

---