

End-Project Presentations

Endpräsentationen

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
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
4. **Self-evaluation** of group

2 Groups

2.1 Linguistic Tools

Vista

- 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

Quizduell

- 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 18.10.2017

Session I: 14:00-16:00, B 148 Spl.		
14:00	Jörg Cassens <i>BYOI</i>	<i>Welcome</i>
14:15	Johannes Schiffmann, Johannes Ude, Moritz Flöter <i>Behavioural Interfaces</i>	Rezepte
15:00	Armin Shahabi, Azdren Krasniqi, Philipp Woschny, Sebastian Rieger	Smart Mirror

Session II: 16:00-18:00, B 148 Spl.		
<i>Pervasive Games</i>		
16:00	Kamila Serwa, Kristina Hoff, Oxana Lupashko, Vasily Lupashko	New at Uni
16:45	Carlo Morgenstern, Christian Spruck, Malek Boukhari, Marvin Forstreuter, Philipp Dreier	Quizduell
17:30	Jörg Cassens	<i>Wrap Up</i>
