



# TAG DER FORSCHUNG

## Programm

zum Tag der Forschung der HdM am 16. Mai 2012

### Ablauf

- 10:00**      **Eröffnung des Tages der Forschung**  
Die Eröffnung findet in Hörsaal W012 statt.
- 10:30**      **Beginn der Vorträge und Events**  
In den Vorträgen werden Forschungsergebnisse und Forschungsthemen der Hochschule der Medien präsentiert. Die Vortragenden haben jeweils 30 Minuten. Es stehen im Anschluss 15 Minuten für Fragen und Diskussionen zur Verfügung. Nach jedem Vortrag dient eine Pause von 15 Minuten dazu, den Raum wechseln zu können.  
Insgesamt gibt es 5 Vortragstracks mit 26 Vorträgen und 8 Events. Events haben einen interaktiveren Charakter. Hier wird das Publikum einbezogen. Es werden Forschungsarbeiten demonstriert, Labore vorgestellt und Forschungsergebnisse diskutiert. Die Teilnehmerzahlen sind hier meist begrenzt.
- 17:15**      **Das Vortrags- und Eventprogramm ist beendet.**
- 17:30**      **Resümee des Tages der Forschung und Verleihung des Best Paper Awards (im Hof)**
- 18:00**      **Beginn des Sommerfestes (im Hof)**

### Catering während des Tages

Während des Tages der Forschung ist für Essen und Getränke gesorgt.

Im Hof gibt es Zelte, die zum Aufenthalt einladen und Raum für weitere Diskussionen bieten sollen. Dort werden den ganzen Tag über günstige Getränke und über Mittag auch Essen angeboten.

### Sommerfest

Während des Sommerfestes wird gegrillt und es werden Getränke zur Verfügung gestellt.



## Vorträge Track 1: W012

- 10:00 Eröffnung des Tags der Forschung
- 10:30 **Interaktive Infografiken – der Blick nach Fernost. Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt "Visualizations and Interactive Information Graphics – the Eastern Perspective. An Inter-cultural Research Project about Visual Storytelling"**  
Wibke Weber  
Infografiken wie Visualisierungen generell entwickeln sich seit einigen Jahren geradezu explosionsartig im Web. Laut dem Malofiej Award, dem internationalen Preis für Infografiken, dominieren dabei vor allem die USA und Spanien. Asien dagegen scheint ein weißer Fleck zu sein auf der Landkarte der Visualisierungen. Ist dem tatsächlich so? Wie sehen asiatische Infografiken aus? Welche Typen und Gestaltungsmerkmale gibt es? Der Vortrag stellt Infografiken aus dem asiatischen Raum vor, indem er zuerst allgemein die gesellschaftlichen, kunsthistorischen und kulturellen Einflussfaktoren auf das asiatische Design aufzeigt und dann die relevanten Gestaltungsmerkmale für Infografiken benennt. Im Mittelpunkt stehen Infografiken aus China, Japan, Singapur und Süd-Korea.
- 11:15 Pause
- 11:30 **Rezeptions- und Nutzungsprobleme bei interaktiven Infografiken**  
Michael Burmester  
Journalistische interaktive Infografiken sind ein weitverbreitetes Medium. Da Infografiken theoretisch und empirisch vor allem als Lern- und Lehrmedien untersucht wurden, stellt sich die Frage, ob journalistische Infografiken den Anforderungen des Rezeptions- und Nutzungsverhaltens entsprechen. Eine Studie mit insgesamt 99 Teilnehmern zu den Ursachen von Rezeptions- und Nutzungsproblemen von 23 Infografiken, die sich in Infografikkategorie, Visualisierungsformat, Anbieter, Thema, Codierung und Modalität unterscheiden, ergab 239 Probleme, die in 14 Problemcluster eingeteilt wurden. Neben der Verletzung von Prinzipien des Web-Designs und der Web-Usability werden Erwartungen der Nutzer hinsichtlich der Navigations- und Interaktionsgestaltung nicht ausreichend berücksichtigt. Schwerwiegend erwies sich die mangelnde Unterscheidbarkeit in der Darstellung von interaktiven und ausschließlich informierenden Elementen. Der Vortrag zeigt Vorgehen und Ergebnisse dieser Studie und möchte Anregungen zur besseren Gestaltung von journalistischen Infografiken geben.
- 12:15 Pause
- 12:30 **Untersuchungen zu Passagierbedürfnissen und Informationen im IC-IC Projekt**  
Kilian Jäger  
Fokusgruppen, Tagebuchstudien, Interviews und Feldtests wurden im EU Projekt IC-IC (Verbesserung von Verkehrsanbindungen bei Flugreisen) durchgeführt, um Bedürfnisse von Reisenden zu verstehen und den Informationsbedarf für ein mobiles Reiseinformationssystem zu erheben.
- 13:15 Mittagspause
- 14:30 **Fernsehinformationen erleben - eine etwas persönliche Rückschau auf die Entstehung eines IIDR-Forschungsschwerpunktes**  
Roland Mangold  
Im Forschungsschwerpunkt "Psychology of Human Mediated Message Processing" werden die kognitiven und emotionalen Prozesse bei Zuschauern von Informationssendungen (Nachrichten, Wissenssendungen) im Fernsehen untersucht. Auf diese Weise soll herausgefunden werden, wie solche Informationssendungen im Hinblick auf die angestrebten Effekte beim Publikum optimiert werden können. (Damit fügt sich der Schwerpunkt, an dem weiter Prof. Wibke Weber, Prof. Michael Burmester und Prof Ralph Tille beteiligt sind, sowohl organisatorisch als auch inhaltlich in das Institute of Information Design Research ein.) Für die Untersuchungen wird gegenwärtig das Verfahren der rezeptionsbegleitenden multikanalen Wirkungsevaluation entwickelt, für deren Einsatz die apparative und methodische Ausstattung des "User Experience Lab" hervorragende Voraussetzungen bietet. Erste Evaluationsergebnisse liegen vor und sind vielversprechend. In der Rückschau auf die Entstehung des Schwerpunktes möchte ich aus einer etwas persönlichen Sicht darstellen, wie sich das Forschungsthema auf der Grundlage meiner früheren wissenschaftlichen Interessen ergeben hat, wie aktuelle äußere Umstände die Einrichtung des Schwerpunktes begünstigt haben und wie ich die weiteren Erfolgsaussichten einschätze.
- 15:15 Pause



- 15:30 **Nutzerzentrierte Gestaltung eines semi-autonomen Haushaltsroboters**  
Marcus Mast  
Der Vortrag stellt ein Forschungsprojekt vor, in dem ein Roboter zur Unterstützung älterer Menschen zuhause entwickelt wird. Besprochen werden Studienergebnisse zur Ermittlung der Nutzerbedürfnisse und ein Konzept für die Mensch-Roboter-Interaktion.
- 16:15 **Ende**

## Vorträge Track 2: W011

- 10:30 **Informationsintegration mit Hilfe Semantischer Technologien**  
Andreas Bildstein  
Bei der Integration verteilter Informationssysteme haben sich Semantische Technologien als geeignetes Hilfsmittel erwiesen, wenn die Integration nicht nur auf der Datenebene, sondern auch auf der inhaltlichen Ebene stattfinden soll. Der Vortrag führt in Semantische Technologien ein und gibt einen Überblick, welche Voraussetzungen geschaffen werden müssen, um Semantische Interoperabilität in verteilten Systemen zu erreichen. Des Weiteren wird darüber berichtet, welche Problemstellung aus der beruflichen Praxis die Motivation für eine Auseinandersetzung mit Semantischen Technologien befördert hat und wie der aktuelle Forschungsstand hierzu im Rahmen meines Promotionsstudiums ist.
- 11:15 **Pause**
- 11:30 **Adaptive User Interfaces**  
Gottfried Zimmermann und Benjamin Wassermann  
Der neue Forschungsschwerpunkt "Adaptive User Interfaces" befasst sich mit adaptiven und adaptierbaren Benutzerschnittstellen. Im deutschen Projekt "Adaptive Multimedia Systeme" werden neue Formen des Lernens mit elektronischen Lernplattformen erforscht, die u.a. Blickbewegungsdaten mit einbeziehen. Im europäischen Projekt Cloud4All soll eine technische Infrastruktur für Benutzerprofile und automatische Schnittstellenanpassungen im Internet erforscht und prototypisch implementiert werden. Damit wird es auch älteren Menschen und Menschen mit Behinderungen möglich sein, technische Geräte wie Computer, Fernseher und öffentliche Automaten ohne zeitaufwändige Anpassungen zu bedienen.
- 12:15 **Mittagspause**
- 13:30 **IT-Workshop**  
Wolf-Fritz Riekert und Studierende  
Vorgestellt wird das Projektseminar IT-Workshop, in dem kleine studentische Teams eigenständig Projekte mit IT-Bezug durchführen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Erprobung innovativer Technologien, so dass immer wieder aktuelle Forschungs- und Entwicklungsthemen berührt werden. Einige einschlägige Projekte werden vorgestellt.
- 14:15 **Pause**
- 14:30 **Einbettung von Decision-Support-Systeme in unternehmerische Strategiespiele**  
Peter Lehmann, Waranya Poonnawat, Thomas Connolly  
Es wird das Forschungsvorhaben mit dem Lehrstuhl für „Creative Technologies“ an der University of West Scotland vorgestellt. Ziel des Projektes ist es, eine komplexe Thematik, die bereits über unternehmerische Strategiespiele à la TOPSIM oder SAP-ERPSIM vermittelt wird, um eine computer-gestützte Methodik zur Entscheidungsunterstützung zu entwickeln. Dadurch sollen die Teilnehmer eines Strategiespiels in der Lage sein, über Simulationsmethoden ihre Entscheidungen zu evaluieren und zu validieren. Diese analytische Methodik soll dann in die unternehmerische Praxis übertragen werden.
- 15:15 **Pause**
- 15:30 **Die Vortragsreihe „Spotlight Online-Medien-Management“ als thematische Frischzellenkur für theoretische Arbeiten im Studiengang Online-Medien-Management**  
Marco Jakob, Sarah Spitzer  
Im Rahmen der Vortragsreihe Spotlight Online-Medien-Management werden jedes Semester aktuelle Themen des Online-Medien-Management aufgegriffen und im Rahmen von 4 Praxisvorträgen beleuchtet.  
Die Vortragsreihe findet in diesem Semester zum dritten Mal statt. Die Studierenden des 3. Semesters nehmen verpflichtend im Rahmen der Veranstaltung „Cross-Media-Marketing“ an der Vortragsreihe teil. Sie erhalten



auf diese Weise einen aktuellen Einblick in relevante praktische Themen und haben die Möglichkeit, eigenständig Fragestellungen für Studien- und Abschlussarbeiten aufzugreifen. In den vergangenen Semestern sind aus diesen Anregungen heraus sehr erfolgreiche Studien- und Bachelorarbeiten entstanden, die aktuell für die Working Paper Reihe und die Buchreihe „Online-Medien-Management“ aufbereitet werden.

Aufgegriffen werden häufig konzeptionelle Fragestellungen wie z.B. die Systematisierung, Analyse und Bewertung aktueller Entwicklungen. Wir stellen in einem kurzen Überblick die konzeptionellen Hintergründe der Veranstaltung dar und zeigen in einem Ausblick, welche Forschungsarbeiten aus den Themen der Vorträge entstanden sind und wie sie weitergeführt werden.

- 16:15 Pause
- 16:30 Die Vortragsreihe „Spotlight Online-Medien-Management“: Trends und aktuelle Entwicklungen im Social Commerce  
Andreas Haderlein  
Beschreibung siehe vorheriger Vortrag
- 17:15 Ende

### Vorträge Track 3: W316

- 10:30 Selbstlernzentren in Bibliotheken – Forschungsansätze zur Optimierung am Beispiel des „LearnerLab“ an der HdM  
Christiane Rilling, Julia Seguine, Richard Stang  
Die Frage, wie Selbstlernzentren in Bibliotheken gestaltet werden können, ist derzeit extrem virulent. Doch bislang gibt es kaum Forschung, die Erkenntnisse für die Optimierung von Angeboten liefert. Mit der Forschung in Bezug auf das „LearnerLab“ wird hier ein neuer Weg beschritten. Im Vortrag werden Konzepte und erste Forschungsergebnisse präsentiert.
- 11:15 Pause
- 11:30 Projektergebnisse bei der Nutzung und dem Einsatz von Vitero  
Constanze Sigler  
Forschungsschwerpunkt: e-learning. Zielsetzung war die Analyse der Nutzung von Vitero als virtuelles e-learning Tool im Rahmen der WP Veranstaltung "Personalmanagement" im WS 2011/12. Im Rahmen des Vortrags werden vitero, dessen Einsatzmöglichkeiten und empirische Forschungsergebnisse vorgestellt.
- 12:15 Pause
- 12:30 iPads in der Schule. Aktueller Stand der Erfahrungen und Evaluation in Grundschule und Gymnasium  
Frank Thissen  
Seit einem Jahr werden iPads in einer Grundschule in Karlsruhe und einem Gymnasium in Gengenbach im Unterricht eingesetzt. Der Vortrag zeigt die Szenarien auf und stellt erste Ergebnisse einer Evaluation vor.  
<http://www.multimedia-didaktik.de/ipad>
- 13:15 Mittagspause
- 14:30 Platzierung eines 'Research papers' auf einer internationalen Forschungskonferenz (trotz 'Zeit- und Ressourcenmangel'): Challenges & Approaches  
Jürgen Scheible  
Dieser Vortrag erörtert anhand von praktischen Beispielen ('interactive mobile media projects') wie eine gezielte Erarbeitung von 'Outcomes' angewandter Forschung (auch von 'kleineren' Projekten) zur Platzierung der Projektergebnisse auf internationalen Forschungskonferenzen gelingen kann. Kurz aufgezeigt wird eine mögliche Vorgehensweise (z.B. rapid prototyping & user testing), Ergebnisausarbeitung und eine solide Strukturierung eines 'Research papers' für renommierte Konferenzen wie ACM Multimedia, ACM Siggraph oder ACM CHI conference on Computer Human Interaction.
- 15:15 Pause



- 15:30      **Master of Media Research**  
Michael Burmester  
An der Hochschule der Medien soll ein neues Masterprogramm eingerichtet werden. Mit diesem Master sollen Forschungsprofis ausgebildet werden. Ziel ist es, Forschungsmethodik und wissenschaftliche Tiefe im Rahmen von Medienforschungsprojekten der HdM zu vermitteln. Dieser Vortrag vermittelt die Idee, das Konzept und die Struktur dieses neuen Masterprogramms.
- 16:15      **Pause**
- 16:30      **Buntschattenspiele – kollaboratives Forschungs- und Entwicklungsprojekt von Lernspielen für die therapeutische Frühintervention in der Autismus-Therapie**  
Susanne Mayer  
In Zusammenarbeit mit der Abteilung Research & Development der Filmakademie Ludwigsburg und Neurowissenschaftlern, Autismus-Therapiezentren und Klienten mit ASS der Uniklinik Freiburg sollen ästhetisch und didaktisch wirksame Serious Games für die Emotionserkennung und das Kommunikations-Training entwickelt werden.
- 17:15      **Ende**

## Vorträge Track 4: W314

- 10:30      **Die geographische Facette - eine neuartige Recherche-Option für Suchmaschinenkataloge**  
Heidrun Wiesenmüller  
Facettiertes Browsing wird mittlerweile in vielen auf Suchmaschinentechnologie basierenden Bibliothekskatalogen angeboten, doch sind die Möglichkeiten dabei noch längst nicht ausgereizt. Denn bisher wird nur ein Teil der bei der bibliothekarischen Erschließung erfassten Daten genützt. 2011 wurde im Heidelberger HEIDI-Katalog und im Primo-Katalog der UB Mannheim prototypisch eine geographische Facette implementiert, die auf der Auswertung der in den Schlagwortsätzen erfassten Ländercodes beruht. Das Konzept dafür wurde an der HdM entwickelt. Im Vergleich zu einer direkten verbalen Recherche mit dem Geographikum erhöht die Geofacette den Recall beträchtlich, ohne die Precision zu verschlechtern. Zugleich verbessert sie das Kosten-Nutzen-Verhältnis der bibliothekarischen Erschließungsleistung, indem bislang brachliegende Informationen aus den Normdatensätzen für die Benutzerrecherche aktiviert werden.
- 11:15      **Pause**
- 11:30      **Trendbarometer Kreativwirtschaft – Vorgehen und Ergebnisse der Studie 2012**  
Martin Engstler  
Das Trendbarometer „Kreativwirtschaft Baden-Württemberg“ erhebt auf Basis einer jährlichen Panelbefragung die Einschätzungen der Unternehmen der Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg. Die Ergebnisse liefern wichtige Impulse für die Arbeiten im landesweiten Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg. Vorge stellt werden die Methodik der Untersuchung und die Ergebnisse der ersten Erhebung mit den thematischen Schwerpunkten Kundenintegration und Kooperation.
- 12:15      **Mittagspause**
- 13:30      **Pervasive Advertising - Research Challenges & Approaches**  
Jürgen Scheible  
Der Einsatz mobiler und ubiquitärer Technologien (Smartphones, Tablet PC's, ...) im Bereich E-commerce und Werbung bietet derzeit hohes Innovationspotential. Zugleich beinhaltet dies aber auch große Herausforderungen solche Technologien in nutzerfreundliche, anwendergerechte Applikationen und Konzepte umzusetzen. Nach einer kurzen Einführung in die Thematik des 'Pervasive Advertising' zeigt dieser Vortrag auf wie mögliche Lösungen auf Probleme in diesem Bereich durch Forschungsansätze mit Prototyping und User-Testing erarbeitet werden können.
- 14:15      **Pause**



- 14:30 **Erfahrungen aus BWelabs - virtuelle Welten für die Nanotechnologie**  
Walter Kriha  
Der Vortrag beschreibt das Projektziel, die Zusammenarbeit mit den beteiligten Universitäten Freiburg und Stuttgart sowie dem FIZ Karlsruhe und geht auch auf die Besonderheiten der 3-D Welten ein. Projektprobleme sowie Unterschiede zu den Universitäten und einige kleine Fallstricke für Forschung an FHs runden den Talk ab.
- 15:15 **Pause**
- 15:30 **Computational Photography: Echtzeitvisualisierung strukturierter Oberflächen**  
Bernd Eberhardt  
Bei polynomialen Texturen handelt es sich um interaktive Bilddateien. Die Technologie des „polynomial texture mappings“ ermöglicht es dem interessierten Laien wie auch dem versierten Fachpublikum diffus reflektierende Oberflächen unter variierenden Bedingungen betrachten zu können. Mit den Möglichkeiten, die sich aus dem PTMs erschließen, lassen sich Oberflächen interaktiv beleuchten.
- 16:15 **Pause**
- 16:30 **Innovative Anwendungen der Drucktechnologien**  
Michael Wendler, Andreas Willfahrt  
Der Vortrag gibt einen Überblick über aktuelle und abgeschlossene Projekte der Forschungsgruppe „Innovative Anwendungen der Drucktechnologien (IAD)“:
- Allgemeine Vorstellung des IAD: Infrastruktur, Einbettung der Arbeitsfelder, Industriekooperationen und Lehre
  - Vorstellung der Forschungsprojekte inkl. kurzem Anriss der eigenen wissenschaftlichen Veröffentlichungen
  - Vorstellung der studentischen Projekte in diesem Arbeitsfeld
  - Ausblick und Diskussion
- 17:15 **Ende**

## Vorträge Track 5: W315

- 10:30 **Akzeptanz von E-Books in Lehre und Studium - Ausgewählte Ergebnisse der landesweiten Repräsentativstudie 2011**  
Sebastian Mundt und Marie Quattlender  
Print oder digital - welches Medium wird warum und für welchen Zweck in Lehre und Studium bevorzugt? Welchen Stellenwert haben Tablet-PC's und Reader aktuell an Hochschulen? Diese und andere Fragen wurden seit 2011 in einer landesweiten Repräsentativstudie zur Akzeptanz von E-Books unter Lehrenden und Studierenden untersucht. Angehörige des Projektteams am HdM-Forschungsschwerpunkt "Fachinformation und digitaler Medienwandel" präsentieren ausgewählte Ergebnisse und laden zur Diskussion darüber ein.
- 11:15 **Pause**
- 11:30 **BIM-Master-Session: Managementinstrumente in Bibliotheken**  
Kathrin Grünenwald, Cornelius Bauknecht, Christiane Rilling, Sandra Müller  
BIM-Masterstudierende präsentieren in Kurzvorträgen ihre Arbeits- und Projektergebnisse zum Einsatz von Managementinstrumenten:
- Nice to have - oder doch mehr? Untersuchung zum Nutzen von Qualitätsmanagement in Bibliotheken (Kathrin Grünenwald)
  - Prozessmanagement in Bibliotheken: Methoden und Werkzeuge (Cornelius Bauknecht)
  - EBLIP: Evidence Based Library and Information Practice - Entwicklung eines Toolkits (Christiane Rilling; Sandra Müller)
- 12:15 **Pause**



12:30 Informationsverhalten bei der Berufswahl: Mismatch zwischen Schülern und Entscheidern?

Stefanie Fächner

Wie informieren sich Jugendliche, wenn es um ihre berufliche Zukunft geht? Und deckt sich dieses Mediennutzungsverhalten mit Maßnahmen zur Gewinnung von Auszubildenden? Im Rahmen einer quantitativen Online-Befragung wurden Schüler zu ihrem Informationsverhalten und Experten zu ihren Marketingmaßnahmen befragt. Im Mittelpunkt der Untersuchung steht die Frage, ob sich der Medieneinsatz beider Gruppen deckt oder ob sie verschiedene Kanäle nutzen und damit aneinander vorbeireden. Schwerpunkte der Studie liegen auf der Nutzung von sozialen Netzwerken und einem crossmedialen Markentransfer.

13:15 Ende

## Events

	10:30	11:30	12:30	13:30	14.30	15:30	16:30
<p><b>Bewegung und Wandel – Kultur und Medien der 1960er und 1970er Jahre</b></p> <p>Richard Stang und Studierende des Wahlmoduls „Bewegung und Wandel“</p> <p>Studierende erforschen unter der Perspektive der Cultural Studies eine Epoche, die die Gesellschaft nachhaltig geprägt hat. Kultur und Medien waren dabei von zentraler Bedeutung. Unter den thematischen Schwerpunkten „Zeitgeschichte und Alltag“, „Film und Fernsehen“, „Musik und Events“, „Literatur und Kunst“ sowie „Mode und Technik“ werden die Ergebnisse in einer Ausstellung und mit einzelnen Präsentationen vorgestellt.</p>							
<p><b>Experiencing tv information</b></p> <p>Roland Mangold und Studierende</p> <p>Im User Experience Lab des Studiengangs Informationsdesign wird untersucht, wie Zuschauer Nachrichten- und Wissenssendungen im Fernsehen erleben. Mit einer Beispielsitzung wird demonstriert, wie die kognitiven und emotionalen Prozesse rezeptionsbegleitend erfasst und dokumentiert werden und wie bei der Auswertung nach Möglichkeiten zur Optimierung audiovisueller Informationssendungen geforscht wird.</p>	User Experience Lab (W014)	User Experience Lab (W014)					
<p><b>everlab – Innovationslabor für digitale Verlagsprodukte und Mediendienstleistungen Region Stuttgart</b></p> <p>Martin Engstler (HdM) zusammen mit Wirtschaftsförderung Region Stuttgart (WRS)</p> <p>Das everlab ist ein regionales Kompetenz- und Innovationszentrum, konzipiert von der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS) und der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM). Grundidee ist das gemeinsame Lernen von Wissenschaft und Wirtschaft im Sinne eines Living Labs, aus dem Innovationsimpulse für die Wirtschaftsregion generiert werden. Vorgestellt wird das Projektkonzept sowie aktuelle Themenstellungen, die in verschiedenen Kooperationsmodellen von HdM und Vertretern der Wirtschaft künftig erforscht werden sollen.</p>							Bibliothek, 2. OG.

## Events

	10:30	11:30	12:30	13:30	14.30	15:30	16:30
<p><b>Graffiti aus der Handy-Spraydose' - Demonstration des 'Mobi-Spray' tools</b></p> <p>Jürgen Scheible</p> <p>Das aus einem Forschungsprojekt von Dr. Jürgen Scheible (zuvor Aalto University in Helsinki, Finnland) hervorgegangene 'MobiSpray' tool erlaubt es mit Handy (motion sensor), Computer und Beamer an beliebige Objekte (Häuser, Felsen, ...) in Echtzeit riesige Licht-graffiti zu 'sprühen'. Die wissenschaftliche Publikation hierzu im 'Leonardo' Journal (MIT Press) wird ausliegen.</p>						W118	W118
<p><b>Ich sehe was Du fühlst</b></p> <p>Simon Eisele</p> <p>Experimente zur computergestützten Emotionserkennung mit Noldus Face Reader 3. Wie kann uns das Tool zur Analyse von Gesichtsausdrücken in der Forschung und Evaluation von Medienprodukten unterstützen?</p>		Design Center, U06		Design Center, U06		Design Center, U06	
<p><b>Ich denke also spiele ich – Versuche mit einem Brain-Computer Interface</b></p> <p>Simon Eisele, Katharina Schippert</p> <p>Computer beginnen Gedanken zu lesen? Ist das möglich? Ja. In diesem Event kann ein neuartiges Eingabegerät auf Basis von EEG-Technologie (Elektroenzephalogramm) ausprobiert werden: ein so genanntes Brain-Computer-Interface (BCI). Versuchen Sie einen schwebenden Kubus im Raum mittels Gedankenkraft zu bewegen oder steuern Sie eine Spielfigur durch pure Konzentration durch eine 3D Welt.</p>		Design Center, U06		Design Center, U06		Design Center, U06	
<p><b>Clever seat - Interaktiver Prototyp eines sensorgesteuerten Sitzes unter Verwendung von Microsoft Kinect und Arduino</b></p> <p>Ralph Tille, Martin Ecker</p> <p>Im Rahmen seiner Abschlussarbeit bei Prof. Tille demonstriert Martin Ecker, wie sich ein Sitz über freie Gesten steuern lässt.</p>		Design Center, U06	Design Center, U06				

## Events

	10:30	11:30	12:30	13:30	14.30	15:30	16:30
<p><b>SketchCoLab – Ein interaktiver Prototyp zum kollaborativen und kooperativen Überarbeiten und Bewerten von Zeichnungen auf mobilen Endgeräten</b></p> <p>Ralph Tille, Thomas Soyter</p> <p>Die Abschlussarbeit von Thomas Soyter bei Prof. Tille zeigt die Möglichkeiten der kollaborativen Zusammenarbeit auf mobilen Endgeräten für die Bewertung und Überarbeitung von Designentwürfen.</p>		Design Center, U06	Design Center, U06				