

Human Centered Multimedia
Augsburg University
10th Anniversary

Demos

von 11:00 bis 14:15

Foyer (Display)			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 11:30	Friend Finder: Bringing the Social Network on Public Display	Der Friend Finder stellt soziale Netzwerke von Nutzern auf eine Campus-Karte auf dem großem Display dar. Mit Hilfe der Sensorik, sorgt das System dafür dass die Privatsphäre von Nutzern richtig geschützt ist, und dass mehrere Nutzer gleichzeitig interagieren können.	Katja Kurdyukova
11:30 - 12:00	Public Display (slideshow)		Katja Kurdyukova
12:00 - 13:00	Public Display (slideshow)		Katja Kurdyukova
13:00 - 13:30	KinectWriting	Interaktion mit dem Computer ohne ein Gerät in der Hand zu halten oder irgend etwas zu berühren.	Felix Kistler
13:30 - 14:00	Kinect Gestures in Interactive Storytelling	In einem Interactive Storytelling Szeanario muss der Benutzer zur zusätzlichen Abwechslung Ganzkörpergesten ausführen die mit Hilfe der Microsoft Kinect erkannt werden.	Felix Kistler
14:15 ->	Vortäge		
Foyer (Tisch)			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 11:30	Color Augmented Reality	Malbücher zum leben erwecken mit Hilfe von Augmented Reality	Mohammad Obaid
11:30 - 12:00	Color Augmented Reality	Malbücher zum leben erwecken mit Hilfe von Augmented Reality	Mohammad Obaid
12:00 - 13:00			
13:00 - 13:30	The Use of Stereoscopy to Design 3D User Interfaces for In-Vehicle Information Systems		Nora Broy
13:30 - 14:00			
14:15 ->	Vortäge		
Raum 2017			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 11:30	Advanced Agent Animation	Simulationen von menschlichen Interaktionen mit Hilfe von intelligenten virtuellen Agenten in einem virtuellen Biergarten	Ionut Damian
11:30 - 12:00	Anwendungsbeispiele zum Virtuellen Biergarten	Simulation kulturspezifischer Verhaltensweisen: Deutschland vs. Japan und Dialog-basierte Interaktion in einer Storytelling Umgebung	Birgit Endrass
12:00 - 13:00			
13:00 - 13:30	Visual Adaption	Non-verbale Kommunikation von interaktiver Dramaturgie und Stimmung durch grafisch justierbare Szenenobjekte	René Bühling

13:30 - 14:00	Level of Detail Artificial Intelligence for Virtual Characters	Um den Berechnungsaufwand einer Simulation mit mehreren hundert virtuellen Charakteren (z.B. Fußgängersimulation) zu reduzieren, bietet es sich an, das Verhalten "unwichtiger" Charaktere auf das wesentliche zu reduzieren. Wichtig hierbei ist einerseits, dass einem menschlichen Nutzer oder Spieler diese Reduzierung nicht auffällt und andererseits, dass trotzdem die Konsistenz der Simulation an sich gewahrt bleibt.	Michael Wißner
14:15 ->	Vortäge		
Raum 2023			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 11:30	Grounding with Gaze and Pointing Gestures in collaborative Human-Robot-Interaction	Erfahren Sie zusammen mit unserem humanoiden Roboter Nori, wie gemeinsames Arbeiten mit Robotern aussehen kann.	Markus Häring
11:30 - 12:00	Multitouch Spiel mit Ferngesteuerten Autos		Chi-Tai Dang
12:00 - 13:00			
13:00 - 13:30	Grounding with Gaze and Pointing Gestures in collaborative Human-Robot-Interaction	Erfahren Sie zusammen mit unserem humanoiden Roboter Nori, wie gemeinsames Arbeiten mit Robotern aussehen kann.	Markus Häring
13:30 - 14:00	Multitouch Spiel mit Ferngesteuerten Autos		Chi-Tai Dang
14:15 ->	Vortäge		
Raum 2041			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 14:00	Augsburg City Desktop Guide	Recommender System zum Erstellen von Stadttouren am heimischen PC oder innerhalb eines sozialen Netzwerks	Stephan Hammer
14:15 ->	Vortäge		
Raum 2044			
Slot	Titel	Beschreibung	Autor
11:00 - 14:00	Alfred Affective Listener		Johannes Wagner
14:15 ->	Vortäge		
Vorträge			
von 14:15 bis 17:00			
Slot	Titel	Autor	Raum
14:15 - 15:00	Medium Mensch: Gesten, Gebärden und gutes Schuhwerk	Prof. Dr. Michael Kipp (HS Augsburg)	Raum 1058
15:00 - 15:45	Coping with Emergencies	Prof. Dr. Bernhard Nebel (Universität Freiburg)	Raum 1058
15:45 - 16:15	Kaffepause		
16:15 - 17:00	Kommunizierende Autos als multimodale Interaktionspartner	Prof. Dr. Dr. h.c. mult. Wolfgang Wahlster (Universität des Saarlandes, CEO DFKI GmbH)	2045 N Hörsaal
17:00 ->	Buffet		