

Abschlusspräsentationen, Montag, 02.02.2026

STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum	
▼ 09:00							
	IA	Schobel	Johannes	Die Gründung einer Modemarken und ihre visuelle Inszenierung	Kunert	Wollny	M2.08
▼ 10:00							
	IA	Kurzmann	Paul	Erweiterung eines Songrate-Spiels um einen Echtzeit-Multiplayer-Modus: Konzeption und technische Umsetzung	Teynor	Bernkopf	M3.12
	IA	Schulz	Daniel	Between Worlds - Gestaltung eines 3D-Kurzfilms mit unterschiedlichen Style-Welten und VFX-Einbindung	Müller	Wollny	M2.08
▼ 11:00							
	IA	Pohl	Jessica	Konzeption und prototypische Implementierung einer webbasierten Anwendung zur Planung von Veranstaltungen in ehrenamtlichen Organisationen	Teynor	Seifert	M3.12
	IA	Friz	Svea	Bard Fights - Motion Capture und Environment Design für ein Kampfspiel	Müller	Wollny	M2.08
	IA	Merbecks	Laurin	Behavioral Pulse of the Mass - Installation - Wechselwirkungen zwischen audiovisuellen Medien und dem Verhalten der Masse	Bernkopf	Rose	L3.04
▼ 12:00							
	IA	Schaffer	Marco	Adaptive Schwierigkeitsanpassung in Roguelike-Spielen durch Spielerdatenanalyse in Echtzeit	Rist	Müller	M2.08
▼ 14:00							
	IA	Christmann	Tomas	Bard Fights - Character- und Sounddesign für ein Kampfspiel	Müller	Bernkopf	M2.08
	IA	Kleiner	Tobias	LLM-Based Detection of Programming Misconceptions and Adaptive Feedback for Introductory Programming Students	Kipp	List	M3.11a
▼ 15:00							
	IA	Gahler	Florian	Tod und Lebenswille: Spielerische Beschäftigung mit Depression	Bernkopf	Degen	M3.12
▼ 16:00							
	IA	Fleischmann	Anna	Onleiter - Ein kooperatives Planungstool für Leitungsgruppen von Kinder- und Jugendfreizeiten	Degen	Bernkopf	M3.12
▼ 17:00							
	IA	Mayr	Marie	Natur aus Code - Projektion fraktaler Landschaften im Raum	Bernkopf	Teynor	M3.12

Abschlusspräsentationen, Dienstag, 03.02.2026

STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum	
▼ 09:00							
	IA	Thoma	Marie	KITAKLICK - Spielerische Partizipation für Kinder	Rothaug	Teynor	L3.03
	IA	Schneider	Lisa Katharina Sophie	Entwicklung eines Persona-Plug-Ins für KI-Agenten für das Trainieren von Kommunikationstechniken	Reuter	KP John	L3.02
▼ 10:00							
	IA	Heinrich	Finn	Interaktive KI-gestützte Musikvisualisierung: Nutzergeführte Verknüpfung von Klang und Bild mithilfe semantischer Audioanalyse	Teynor	Rothaug	L3.03
	IA	Just	Ann-Kathrin	Entwicklung eines Agile AI-Coaches zur Unterstützung agiler Projekte im Hochschulkontext	Reuter	Muxel	M3.11a
	IA	Sprung	Michael	Entwicklung eines UX/UI Konzeptes für eine Fitness App	KP John	Seifert	L3.02
▼ 11:00							
	IA	Schaller	Georg Michael	Entwicklung eines Videospiels mit Fokus auf realistischen, physischen Interaktionen zwischen Spielcharakteren	Seifert	KP John	L3.02
	IA	Macijauskaite	Iveta	Mit KI ins eigene Zuhause: Vertrauen, Transparenz und Kontrolle als Schlüssel zur Akzeptanz automatisierter Prozesse ohne menschliche Interaktion in der Baufinanzierung	Muxel	Teynor	M3.11a
▼ 12:00							
	IA	Breitenbach	Petra	Gamifiziertes Lernen – Entwicklung und Gestaltung einer App zur Förderung von Alltagskompetenzen	Muxel	Teynor	M3.11a
	IMS	Asif	Ifrah	Design and Evaluation of an AI Chatbot for Postpartum Mental Health Education and Emotional Support for Women.	Mertes	Reuter	M2.12
▼ 13:00							
	IMS	Osterlehner	Verena	Interaktion mit KI-generierten Avataren im öffentlichen Raum	Seifert	KP John	L3.02
	IA	Dieminger	Annika Marie	Somniva – Eine App zum bewussteren Erleben von Träumen	Rothaug	Kowarschick	L3.03
▼ 14:00							
	IA	Kiupel	Anika	ReThink – Eine interaktive Anwendung zur Stärkung des Umweltbewusstseins	Rothaug	Kowarschick	L3.03
▼ 15:00							
	IA	Semlinger	Julia	Augusta Memoria – Digitale Erinnerungen im Stadtraum	Rothaug	Kowarschick	L3.03
	IMS	Normukhammadow	Islombek	Design and Evaluation of an Integrated Human Resource Management System with Gamified Employee Engagement Features	Seifert	KP John	L3.02
▼ 16:01							
	IA	Rögele	Bastian	Zwischen Funktion und Gestaltung - Eine Fullstack-Anwendung mit Markenauftritt für ein Kleinunternehmen	Kowarschick	Rothaug	L3.03
	IA	Murmann	Marvin	Online DnD Platforms Analysis: Identifying Feature Gaps and Design Opportunities	Seifert	KP John	L3.02

Abschlusspräsentationen, Mittwoch, 04.02.2026

STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum	
▼ 09:00							
	IA	Binder	Lisa-Marie	Emotionale User Interfaces - Wie Farben, Animationen und Microinteraktionen das Nutzerverhalten beeinflussen	Rothaug	Hilsing	L3.03
	IMS	Funk	Anna-Marie	ARiff - Augmented-Reality-Lernbox über Korallenriffe	Seifert	KP John	L3.02
▼ 10:00							
	IA	Gaapl	Franziska	Thonk - Eine interaktive Geschichte über die Tastatur als Interface	Rothaug	Muxel	L3.03
	IA	Poppe	Sandro	Dynamische Anpassung des Schwierigkeitsniveaus durch prozedurale Levelgenerierung	Rist	Müller	M2.08
	IMS	Mayr	Laura	Astronomie-App Minoris - Augmented-Reality-Lernapp über Sternenbilder	Seifert	KP John	L3.02
▼ 11:00							
	IA	Henkel	Tom	reality, by algorithm – Eine audiovisuelle Installation über die strukturellen Wirkungen algorithmischer Systeme	Muxel	Rothaug	L1.03
	IA	Riebesel	Svenja	Design und Entwicklung eines 2D-Spiels zur Simulation von Pflanzenzucht - Umsetzung als vertical Slice	Rist	Müller	M2.08
	IMS	Pham	Nguyen Van Khanh	Into the Game: Understanding Onboarding UX in VR and Traditional Games	Seifert	KP John	L3.02
▼ 12:00							
	IA	Simon	Lara	Dance With Me – Eine interaktive Tanzinstallation	Bernkopf	Muxel	M3.11a
	IA	Stamm	Jasmin	Memories Of Ellria - Gestaltung und Entwicklung eines Prototyps für ein 3D Open World Puzzle Game	Müller	Rist	M2.08
	IA	Wonka	Sophia	Kokoro - An interactive journey into Iaido and Jodo	Rothaug	Bergmann	L3.03
▼ 13:00							
	IMS	Gebauer	Adrian	Nutzerzentrierte Gestaltung einer KI-gestützten Self-Service-Analytics Anwendung für Produktionsmitarbeiter: Bedarfsanalyse und konzeptionelle Lösungsansätze	Seifert	KP John	L3.02
▼ 14:00							
	IMS	Vollmar	Vivienne	Feedback – Ein gestaltungsorientierter Ansatz zur parallelen Interaktion von Hand und Fuß für komplexe Interfaces im HCI-Kontext	Muxel	Kipp	L3.03
	IMS	Springer	Melanie	Entwicklung dynamischer 3D-Assets für das Game Fusion Feast	Müller	Rist	M2.08
	IMS	Pallavi	Krishna	Designing Explainable AI to Foster Trust and Sustainable Decision-Making in Personalized Grocery Planning Apps	KP John	Seifert	L3.02
▼ 15:00							
	IMS	Kocks	Julius	Bitter Sweet – Interaktive Webanwendung zur quantitativen Erfassung des Zuckerkonsums und personalisierten Darstellung gesundheitlicher Auswirkungen	Muxel	Kipp	L3.03
	IMS	Geramb	Robin	Bitter Sweet – Interaktive Webanwendung zur Analyse von Konsummustern und gesundheitlichen Auswirkungen von Zucker	Kipp	Muxel	L3.03
	IMS	Kammer	Raffaela Chenlu	CLAIR - Level design for a psychological horror game with focus on the differences between traditional textual narrative and non-textual storytelling	Müller	Rist	M2.08
	IMS	Agarwal	Vranda	Design Elements that Influence Engagement Behavior on Websites	Hatfield	KP John	L3.02
▼ 16:00							
	IMS	Endhardt	Paul	ARssemble – Augmented reality assistance for furniture assembly	Muxel	Kipp	L3.03
	IMS	Nuber	Paula	AI for Pen and Paper - Assistance in Session Preparation for Game Masters	Rist	Müller	M2.08
▼ 17:00							

STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum
IMS	Pham	Diep Thao	Abstract Visual Narratives in Games on the Basis of CLAIR	Müller	Rist	M2.08

STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum	
▼ 09:00							
	IA	Mues	Henri	Solipsis – Pipeline Entwicklung und Realisierung eines 3D Kurzfilms	Müller	Unterberg	M2.08
▼ 10:00							
	IA	Trinkl	Simon	Smartphone-basierte Peer-to-Peer-Lokalisierung in GPS-eingeschränkten Umgebungen: Methodenvergleich und konzeptionelle Implementierung	Teynor	Muxel	M3.11a
	IA	Meltser	Mark	Bone Forest – Eine 3D Graphic Novel	Müller	Rose	M2.08
	IA	Wehner	Romina	Bilinguale Kindererziehung mithilfe von Gamification in einem KI-basierten, interaktiven Geschichtenerzähler	Metzner	Zarcone	M3.12
▼ 11:00							
	IA	Heidle	Lena	Entwicklung eines webbasierten Human Machine Interface zur standortunabhängigen Bedienung einer Vliesstoffanlage	Teynor	Muxel	M3.11a
	IA	Wagner	Dennis	Erstellung eines Teasers für ein Fantasy-Spiel unter Verwendung von Unreal Engine und 3D-Software	Wollny	Müller	M2.08
▼ 12:00							
	IA	Bässler	Stefan	Crafting Immersion - 3D-Animationsfilm mit Schwerpunkt VFX in Houdini	Müller	Wollny	M2.08
▼ 13:00							
	IA	Sommer	Tim	Conception, creation and cinematic staging of a character for use in a VFX production environment using state of the art techniques for cloth simulation and surface realism	Müller	Wollny	M2.08
▼ 17:00							
	IA	Frey	Christian	my reflection – werde dir selbst bewusst	Muxel	Ludwig	M3.11b
	IA	Winatschek	Marcel	Dark Japan: Ein Kurzfilm über die Fantasien einer untergehenden Zivilisation	Rohm	Rose	K1.06