

Abschlusspräsentationen, Montag, 02.02.2026

| | STG | Name | Vorname | Thema | Erstprüfer | Zweitprüfer | Raum |
|---------|-----|-------------|----------|--|------------|-------------|--------|
| ▼ 09:00 | | | | | | | |
| | IA | Schobel | Johannes | Die Gründung einer Modemarke 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 | Normukhammadov | 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 | Gaigl | 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 Sternbilder | 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 laido 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 | Feetback – 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 | Raffaella 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 | ARsemble – 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 |
| | | | | | | | |

Abschlusspräsentationen, Donnerstag, 05.02.2026

| 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 |
| | | | | | | | |