

Abschlusspräsentationen, Montag, 20.07.2026

	STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum
▼ 09:00							
	IMS	Münch	Anna-Lena	Between AI & UI: Förderung differenzierter Hinterfragung in konversationellen Interfaces	Andreas Muxel	Michael Kipp	M 3.11a
▼ 10:00							
	IMS	Fahner	Tabea	Between AI & UI: Förderung kritischer Auseinandersetzung in konversationellen Interfaces	Michael Kipp	Andreas Muxel	M 3.11a
	IMS	Ammer	Magdalena	Abstraktion durch Rasterisierung - vom gezählten Kreuzstich zur Pixel-Art	Jens Müller	Jonas Wurm	M 2.08
▼ 11:00							
	IMS	Cosceeva	Ecaterina	Konzept und Prototyping für ein narratives Spiel	Jens Müller	Jonas Wurm	M 2.08
	IMS	Stich	Niklas	AR and Movement	Michael Kipp	Andreas Muxel	M 3.11a
▼ 12:00							
	IMS	Goncharenko	Anastasiia	Concept and Prototyping of Gacha Game. In-Game Collectables as a path to immersion and engagement in video games.	Jens Müller	Jonas Wurm	M 2.08
	IA	Hackl	Laetitia	Datenschutzrisiken in Large Language Models: Eine Analyse für deutschsprachige Trainingsdaten	Alessandra Zarcone	Andreas Muxel	M 3.11a
	IA	Kaufmann	Klaus	Körperkontakt – Prototyp eines weichen Eingabegeräts zur Exploration physischer Interaktion durch Materialverformung	Elias Naphausen	Jan Bernkopf	M 3.03
▼ 14:00							
	IMS	Malluche	Ronja	Lebensraum als Designfaktor: Concept Art zweier Kulturen für eine interaktive Geschichte unter Berücksichtigung kulturökologischer Prinzipien	Jens Müller	Jonas Wurm	M 2.08
	IA	Römmelt	Alina	Interaktive Simulation von Schwarmverhalten im Raum	Jan Bernkopf	Andreas Muxel	M 3.11a
▼ 15:00							
	IMS	Wawatschek	Saskia	Von Conception to Convention – Präsentation des Prototyps des kooperativen Aufbauspiels „They Sent Us Both“ auf Messen	Jens Müller	Jan Bernkopf	M 2.08
▼ 16:00							
	IMS	Mannert	Marita	Gameplay-orientiertes Environmental Design für den Prototyp „They Sent Us Both“	Jens Müller	Jan Bernkopf	M 2.08
▼ 17:00							
	IMS	Giljohann	Fiona	UN/SILENCED	Andreas Muxel	Claudia Rohmoser	City Club

Abschlusspräsentationen, Dienstag, 21.07.2026

	STG	Name	Vorname	Thema	Erstprüfer	Zweitprüfer	Raum
▼ 09:00							
	IMS	Barzegar	Behdad	How can interaction and interface design help users trust AI-driven features	KP Ludwig John	Silvan Mertes	L 3.02
▼ 10:00							
	IMS	Pakdaman Ghadimi	Fatemeh	Framing User Research in Multi-Product Organizations	KP Ludwig John	Erich Seifert	L 3.02
	IMS	Frank	Vincent	Entwicklung eines Gameplay-Ability-Systems für das Multiplayer-Spiel MuchRoom	Thomas Rist	Jens Müller	M 2.08
▼ 11:00							
	IMS	Massoud	Nourhan	Evaluating AI as a Cognitive Trainer for Human Communication	Erich Seifert	KP Ludwig John	L 3.02
	IMS	Pribyl	Frederik	Datengetriebenes Game Design und Balancing am Beispiel einer Roguelite-Card-Game-Adaption	Thomas Rist	Jens Müller	M 2.08
▼ 12:00							
	IA	Haslauer	Sarah-Marie	Moralische Trials und die Illusion von Entscheidungsfreiheit: Ein emotional-	Thomas Rist	Jens Müller	M 2.08
▼ 13:00							
	IMS	Rokade	Deeksha	Operational optimization and enhancement of the IGEL Ready application workflow	Erich Seifert	KP Ludwig John	L 3.02
▼ 14:00							
	IMS	Paul	Lisa	Generative AI as Cognitive Augmentation: An Empirical Study of its Impact on Problem-Solving Processes in Professional UX Design Practice	Erich Seifert	KP Ludwig John	L 3.02
	IMS	Fischer	Maximilian	Entwicklung eines Gameplay-Ability-Systems für das Multiplayer-Spiel MuchRoom	Jens Müller	Michael Zauner	M 2.08
▼ 15:00							
	IA	Ocker de Cardenas	Laura	Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Systems zur Organisation des Eignungsprüfungsverfahrens in einem Bachelor-Studiengang	Erich Seifert	KP Ludwig John	L 3.02
▼ 16:00							
	IA	Cakir	Sahin	Gestaltung fluider Interaktionen im Kontext digitaler Musikplattformen	KP Ludwig John	Erich Seifert	L 3.02
	IA	Stiller	Jonah	First Hit – Visuelles Storytelling im Actionkurzfilm: Raum und Rhythmus als narrative Gestaltungsmittel	Rosa Rohm	Jens Müller	L 3.04

Abschlusspräsentationen, Mittwoch, 22.07.2026

[illegible]