

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. Human-Computer Interaction (ab PV19)

Winter 2019/20

Stand 13.07.2020

M.Sc. Human-Computer Interaction (ab PV19)	3
HCI Fundamentals	3
Concepts & Methods	3
Psychology	3
HCI Specialisation	3
Specialisation HCI	3
Specialisation Tech	4
HCI Technologies	7
Computer Vision	7
Visual Interfaces	7
Design Theory	9
Research Project 1	10
Research Project 2	23
Electives	23

M.Sc. Human-Computer Interaction (ab PV19)

Faculty Welcome for Master's Students Human-Computer Interaction

Monday, 14th October 2019, 11.00 a.m., room 014, Bauhausstraße 11

Project fair

Monday, 14th October 2019, 5.15 p.m., Audimax, Steubenstraße 6

HCI Fundamentals

Concepts & Methods

Psychology

4556227 Usability Engineering & Testing

J. Ehlers

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lecture, ab 21.10.2019

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lab class, ab 24.10.2019

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Prüfung, 13.02.2020 - 13.02.2020

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 09.03.2020 - 09.03.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Usability indicates the "absence of frustration". But what makes a product or a service really usable? The course will introduce to the basic concepts, theories and methods of usability engineering and testing. We will discuss quality attributes that constitute good usability and will identify design flaws and product defects. Special emphasis will be put on quantitative measures to determine the ease-of-use of a system in various stages of development. Students will learn how to set up and run an empirical user study, including (but not limited to) test setting (field vs. lab), random sampling, designing and hypothesising. We will also discuss procedures for quantitative data analysis and adequate forms of documentation. To deepen the knowledge, the lecture is accompanied by practical training courses that link theoretical findings to systems and applications in the field of human-computer interaction.

Leistungsnachweis

Empirical exercises (tutorial) and written exam

M.Sc HCI PV19 additionally: final presentation

HCI Specialisation

Specialisation HCI

4556227 Usability Engineering & Testing

J. Ehlers

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lecture, ab 21.10.2019

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lab class, ab 24.10.2019

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Prüfung, 13.02.2020 - 13.02.2020

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 09.03.2020 - 09.03.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Usability indicates the "absence of frustration". But what makes a product or a service really usable? The course will introduce to the basic concepts, theories and methods of usability engineering and testing. We will discuss quality attributes that constitute good usability and will identify design flaws and product defects. Special emphasis will be put on quantitative measures to determine the ease-of-use of a system in various stages of development. Students will learn how to set up and run an empirical user study, including (but not limited to) test setting (field vs. lab), random sampling, designing and hypothesising. We will also discuss procedures for quantitative data analysis and adequate forms of documentation. To deepen the knowledge, the lecture is accompanied by practical training courses that link theoretical findings to systems and applications in the field of human-computer interaction.

Leistungsnachweis

Empirical exercises (tutorial) and written exam

M.Sc HCI PV19 additionally: final presentation

Specialisation Tech
**2904001 / Raumbezogene Informationssysteme/ Spatial information systems (GIS)
4439100**

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Veranst. SWS: 3

Integrierte Vorlesung

Do, gerade Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 24.10.2019

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt vertiefte Grundlagen raumbezogener Informationssysteme, wie z.B. die Aufnahme, Organisation, Analyse und Präsentation raumbezogener Daten. Die Themen umfassen geographische Daten und frei verfügbare Ressourcen, Referenzsysteme und Kartennetzentwürfe, Geo-Datenbanken und effiziente Datenstrukturen, geometrische und topologische Datenanalyse, kartographische Generalisierung und Visualisierung sowie GIS im Planungskontext.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen mit abschließender Klausur (4,5 credits)

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1,5 credits

417230000 Virtual Reality – Final Project

B. Fröhlich, A. Kulik, N.N., E. Schott, T. Weißker

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Virtual Reality“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll zunächst ein Projektkonzept entwickelt werden, welches dann mit einer 3D-Engine zu implementieren und abschließend in einem Vortrag zu präsentieren ist. Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, mit der modernen VR-Hardware in unserem Lab (Head-Mounted Displays, Multi-User-Projektionssystemen oder Multi-Touch-Tabletops) an einer spannenden Fragestellung Ihrer Wahl zu arbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Virtual Reality – Final Project

This final project requires the participants to apply the obtained theoretical and practical skills of the course "Virtual Reality" in the design, implementation and presentation of an individual small research project. In particular, you will be asked to develop a concept, come up with an effective and efficient implementation in a 3D engine and present your results in a concise talk. This is an invaluable opportunity to work on an interesting topic of your choice with the state-of-the-art VR-hardware available in our lab such as head-mounted displays, multi-user projection systems and multi-touch tabletops. i

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung „[Virtual Reality](#)“

Successful completion of the course „[Virtual Reality](#)“

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

Final Presentation

419240046 Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS) - Final Project

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung " Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS)"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

4556228 Virtual Reality

B. Fröhlich, C. Bimberg, A. Kulik, E. Schott, T. Weißker

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 15.10.2019

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Beschreibung

Virtual Reality (VR) erfreut sich seit mehreren Jahren großer Beliebtheit in Forschung, Unterhaltung und Bildung. VR-Systeme ermöglichen die Interaktion einer oder mehrerer Benutzerinnen mit einer computersimulierten Umgebung, welche auf einem immersiven Anzeigemedium dargestellt wird. In diesem Kurs lernen Sie die theoretischen, technischen und angewandten Grundlagen moderner Virtual Reality-Systeme genauer kennen.

Der Kurs beginnt mit den Grundlagen der Computergrafik und des stereoskopischen Sehens, welche zur Realisierung von VR-Anwendungen erforderlich sind. Danach werden Sie verschiedene 3D-Eingabegeräte und 3D-Interaktionstechniken wie Selektion, Manipulation und Navigation in virtuellen Umgebungen kennenlernen. Der letzte Teil des Kurses baut auf dem bereits erworbenen Wissen auf und konzentriert sich auf kollaborative VR-Systeme für mehrere am gleichen oder an verschiedenen Orten befindliche Benutzerinnen.

Die Vorlesung wird von Laborveranstaltungen begleitet, welche neueste Virtual Reality-Technologien wie Multi-Viewer-3D-Projektionssysteme und hochauflösende Head-Mounted Displays einsetzen. Im Rahmen der Übungsaufgaben werden Sie verschiedene 3D-Interaktionstechniken mit diesen immersiven Anzeigemedien sowie räumlichen Trackingsystemen und 3D-Eingabegeräten implementieren und auswerten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In recent years, Virtual Reality (VR) has become increasingly popular in research, entertainment, and education. VR systems allow one or multiple users to interact with a computer-simulated environment presented by an immersive display medium. In this course, you will study the theoretical, technical, and applied foundations of modern Virtual Reality systems.

The course starts by teaching the essentials of computer graphics and stereoscopic viewing required to realize VR applications. After that, you will explore the fundamentals of 3D input devices and 3D interaction techniques, including selection, manipulation, and navigation in virtual environments. The final part of the course builds on the previously acquired knowledge and focuses on collaborative VR systems for multiple collocated and distributed users.

The lecture will be accompanied by lab classes, which make use of the latest Virtual Reality technology such as multi-viewer 3D projection systems and high-resolution head-mounted displays. It will be your task to implement and evaluate various 3D interaction techniques using these immersive display systems, six degrees of freedom tracking, and 3D input devices.

Bemerkung

Digital Engineering or MediaArchitecture students may also attend this lecture if they have already acquired the necessary programming skills through successful completion of appropriate courses and are able to demonstrate their skills at the beginning of the lab course. If you are interested in attending this course, please contact Prof. Fröhlich or one of his staff members named above.

Voraussetzungen

Basic knowledge of computer graphics is recommended. Fundamental programming skills needed.

Knowledge of Python is helpful for the lab classes.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche Prüfung.

Ein [abschließendes Projekt](#) wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

Participation in lab classes (graded) and oral exam.

An optional [final project](#) is graded separately and awarded additional 1.5 ECTS.

Angewandte Informatik/ Raumbezogene Informationssysteme

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Prüfung

Di, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2020 - 18.02.2020

HCI Technologies

Computer Vision

**2904001 / Raumbezogene Informationssysteme/ Spatial information systems (GIS)
4439100**

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Veranst. SWS: 3

Integrierte Vorlesung

Do, gerade Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 24.10.2019

Mi, wöchl., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt vertiefte Grundlagen raumbezogener Informationssysteme, wie z.B. die Aufnahme, Organisation, Analyse und Präsentation raumbezogener Daten. Die Themen umfassen geographische Daten und frei verfügbare Ressourcen, Referenzsysteme und Kartennetzentwürfe, Geo-Datenbanken und effiziente Datenstrukturen, geometrische und topologische Datenanalyse, kartographische Generalisierung und Visualisierung sowie GIS im Planungskontext.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen mit abschließender Klausur (4,5 credits)

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1,5 credits

419240046 Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS) - Final Project

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung " Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS)"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

Angewandte Informatik/ Raumbezogene Informationssysteme

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Prüfung

Di, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2020 - 18.02.2020

Visual Interfaces

417230000 Virtual Reality – Final Project**B. Fröhlich, A. Kulik, N.N., E. Schott, T. Weißker**

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Virtual Reality“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll zunächst ein Projektkonzept entwickelt werden, welches dann mit einer 3D-Engine zu implementieren und abschließend in einem Vortrag zu präsentieren ist. Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, mit der modernen VR-Hardware in unserem Lab (Head-Mounted Displays, Multi-User-Projektionssystemen oder Multi-Touch-Tabletops) an einer spannenden Fragestellung Ihrer Wahl zu arbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Virtual Reality – Final Project

This final project requires the participants to apply the obtained theoretical and practical skills of the course "Virtual Reality" in the design, implementation and presentation of an individual small research project. In particular, you will be asked to develop a concept, come up with an effective and efficient implementation in a 3D engine and present your results in a concise talk. This is an invaluable opportunity to work on an interesting topic of your choice with the state-of-the-art VR-hardware available in our lab such as head-mounted displays, multi-user projection systems and multi-touch tabletops. i

VoraussetzungenErfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung „[Virtual Reality](#)“Successful completion of the course „[Virtual Reality](#)“**Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation

Final Presentation

4556228 Virtual Reality**B. Fröhlich, C. Bimberg, A. Kulik, E. Schott, T. Weißker**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 15.10.2019

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Beschreibung

Virtual Reality (VR) erfreut sich seit mehreren Jahren großer Beliebtheit in Forschung, Unterhaltung und Bildung. VR-Systeme ermöglichen die Interaktion einer oder mehrerer Benutzerinnen mit einer computersimulierten Umgebung, welche auf einem immersiven Anzeigemedium dargestellt wird. In diesem Kurs lernen Sie die theoretischen, technischen und angewandten Grundlagen moderner Virtual Reality-Systeme genauer kennen.

Der Kurs beginnt mit den Grundlagen der Computergrafik und des stereoskopischen Sehens, welche zur Realisierung von VR-Anwendungen erforderlich sind. Danach werden Sie verschiedene 3D-Eingabegeräte und 3D-Interaktionstechniken wie Selektion, Manipulation und Navigation in virtuellen Umgebungen kennenlernen. Der letzte

Teil des Kurses baut auf dem bereits erworbenen Wissen auf und konzentriert sich auf kollaborative VR-Systeme für mehrere am gleichen oder an verschiedenen Orten befindliche Benutzerinnen.

Die Vorlesung wird von Laborveranstaltungen begleitet, welche neueste Virtual Reality-Technologien wie Multi-Viewer-3D-Projektionssysteme und hochauflösende Head-Mounted Displays einsetzen. Im Rahmen der Übungsaufgaben werden Sie verschiedene 3D-Interaktionstechniken mit diesen immersiven Anzeigemedien sowie räumlichen Trackingsystemen und 3D-Eingabegeräten implementieren und auswerten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In recent years, Virtual Reality (VR) has become increasingly popular in research, entertainment, and education. VR systems allow one or multiple users to interact with a computer-simulated environment presented by an immersive display medium. In this course, you will study the theoretical, technical, and applied foundations of modern Virtual Reality systems.

The course starts by teaching the essentials of computer graphics and stereoscopic viewing required to realize VR applications. After that, you will explore the fundamentals of 3D input devices and 3D interaction techniques, including selection, manipulation, and navigation in virtual environments. The final part of the course builds on the previously acquired knowledge and focuses on collaborative VR systems for multiple collocated and distributed users.

The lecture will be accompanied by lab classes, which make use of the latest Virtual Reality technology such as multi-viewer 3D projection systems and high-resolution head-mounted displays. It will be your task to implement and evaluate various 3D interaction techniques using these immersive display systems, six degrees of freedom tracking, and 3D input devices.

Bemerkung

Digital Engineering or MediaArchitecture students may also attend this lecture if they have already acquired the necessary programming skills through successful completion of appropriate courses and are able to demonstrate their skills at the beginning of the lab course. If you are interested in attending this course, please contact Prof. Fröhlich or one of his staff members named above.

Voraussetzungen

Basic knowledge of computer graphics is recommended. Fundamental programming skills needed.

Knowledge of Python is helpful for the lab classes.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche Prüfung.

Ein [abschließendes Projekt](#) wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

Participation in lab classes (graded) and oral exam.

An optional [final project](#) is graded separately and awarded additional 1.5 ECTS.

Design Theory

319230004 Digitale Cultures: An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:30 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, ab 21.10.2019

Mo, Einzel, 08:30 - 14:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.02.2020 - 10.02.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were still inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only foster novel forms of design and making but also raise numerous questions regarding the challenges that await the design disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Cultures" will provide students with a profound introduction to the theory and history of digital technology in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses key paradigms of the digital turn. Topics covered include computational design, digital craft, algorithmic simulation and complexity, digital authorship, programmed materials, human-machine interaction, robotics and automation, digital sustainability, smart cities, etc. As such, the lecture takes an interdisciplinary approach to understanding digital technology and is designed for a broad student audience.

Bemerkung

The kick-off of the lecture series will be on October 21st.

Leistungsnachweis

Each lecture is followed by an (oral) exercise, providing a colloquium format to allow students to further discuss specific topics and approaches. However, there is no test condition and the lecture exercises do not have the role in determining the final grade. Nevertheless, it is strongly recommended to regularly attend the exercises in order to deepen (digital) knowledge, and, ultimately, to prepare for the final written exam.

Research Project 1

419210008 8-Bit of Bauhaus II

C. Wüthrich, G. Pandolfo, W. Kissel

Veranst. SWS: 10

Projekt

Mi, Einzel, 13:30 - 15:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 30.10.2019 - 30.10.2019

Beschreibung

"8-Bit of Bauhaus II" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen rund um das Thema Bauhaus befasst.

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"8-Bit of Bauhaus II" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment to Bauhaus related topics.

CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Voraussetzungen

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

419210009 Arguments from Email Data

B. Stein, K. Al Khatib, J. Bevendorff, J. Kiesel
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Email is one of the most dominant media of digital communication. Each day, billions of emails incorporating various aspects of our daily lives are sent around from all over the world. In principle, emails have been widely studied over the last decade, yet the exploration of their argumentative discourses is still neglected in the literature. For this project, we collected a very large dataset of millions of emails from public mailing lists. We will extract the argumentative discourses from this dataset for analysis and exploit them for tasks like authorship classification and argumentation support.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Programming skills in Python (mandatory). Basic data mining knowledge is advantageous (not mandatory). No fear of learning and working with big data analytics tools like Elasticsearch, Spark, etc.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

419210010 Augmented Writing Assistant Phase 2

B. Stein, K. Al Khatib, R. El Baff
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"It's easy to forget that the words we choose can change how people react... and change the future". This project aims at developing a working prototype for an intelligent writing assistant tool. Blog writers, among others, can use the tool to attract various types of readers (sociable, sarcastic, etc.). Mainly, the tool will provide the writers with helpful suggestions (based on artificial intelligence-based strategies) in order to boost the content impact on the target readers. The project will concentrate on (1) developing an effective and easy to use GUI, and (2) integrating different related text mining approaches that the group already has successfully developed.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Programming: Golang, Java, or Python. At least basic knowledge in WebApp development.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

419210012 Bauprozessplanung und Training in kollaborativer VR

B. Fröhlich, A. Kulik, A. Kunert, N.N., E. Schott, T. Weißker Verant. SWS: 10
Projekt

Beschreibung

Kollaborative virtuelle Realität kann die die Planung und Fernüberwachung von Bauprozessen vereinfachen und ermöglicht zudem die Einübung der daraus resultierenden Handlungsabläufe. Einige Grundlagentechnologien dafür befinden sich noch in der Entwicklung, unter anderem im Rahmen von Forschungsprojekten der Bauhaus-Universität Weimar.

Ein aktuelles Kooperationsprojekt mit Industriepartnern widmet sich beispielsweise neuen (Fern-)Steuerungstechniken und Ausbildungsformen zur sicheren Bedienung von Saugbaggern.

In diesem Projekt möchten wir relevante Vorarbeiten unserer Arbeitsgruppe sowie die verfügbaren Projektmodule bzw. sinnvolle Platzhalter davon in einer integrierten Saugbaggersimulation kombinieren. Ziel ist die Nutzung und iterative Weiterentwicklung der entstehenden Anwendung zur Gestaltung von Schulungsszenarien in enger Zusammenarbeit mit RSP, dem Saalfelder Hersteller der Maschinen.

Lerninhalte:

- Aufbau kollaborativer VR-Anwendungen mit HMDs und Projektionsleinwänden mit Unity und Avango-Guacamole als Softwareplattformen
- Implementierung von 3D Manipulationstechniken mit Unity
- Iterative nutzerzentrierte Softwareentwicklung

Mögliche Vertiefungen:

- Integration fortschrittlicher Renderingtechniken in Unity
- Entwicklung einer Saugprozesssimulation mit physikalisch modellierten Partikelsystemen
- Implementierung gestischer 3D Modellierungswerkzeugen in Unity
- Entwicklung von Studienmethoden zur Evaluierung von Trainingserfolgen mit unterschiedlichen Medien
- Entwicklung und Evaluierung neuer Steuerungstechniken für Saugbagger
- Integration bestehender Baumaschinenhardware in die Trainingssimulation

Anforderungen:

- Erfolgreicher Abschluss der Vorlesung Programmiersprachen
- Erfolgreicher Abschluss der Vorlesung Computergrafik

Für Master: vergleichbare Vorkenntnisse

Bemerkung

N.N. - M.Sc. Pauline Bimberg

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss der Vorlesungen Programmiersprachen und Computergrafik (für Master: vergleichbare Vorkenntnisse).

Leistungsnachweis

active Mitarbeit im Projekt, aktive Beteiligung an der Softwareentwicklung, Entwicklung eines funktionsfähigen Prototypen, zwei Vorträge, Abschlusspräsentation, schriftliche Dokumentation

419210014 Cushioning the Technology – Combining technologies and textiles for the smart home

E. Hornecker, B. Schulte

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

What if your couch could talk? What if your carpet could turn into a display? What if the textiles in your house were connected, smart and able to act?

Ongoing improvements in sensors and actuators enable seamless integrations between technologies and textiles. In this project we will move away from current screen-based IoT or Smart Home devices to explore this new design space and opportunities for novel ways of interaction when technologies are embedded into the home textiles. Examples could include, but are not limited to: seating furniture, such as couches, chairs and cushions; covers, such as duvets and table cloths; curtains or carpets.

We start with a series of ideation techniques that focus on embodied interactions, such as contextual inquiry and bodystorming, before developing a series of prototypes based on their outcomes. In a second step, we will develop criteria against which to evaluate the prototypes, set up and execute a user study to learn how participants interact and experience the prototype

A focus of this project is in gaining experience with user research methods and alternative prototyping methods, as well as evaluation methods. On the technical side, we might be using Arduino, Raspberry Pie, as well as the Lilypad and other boards for textile prototyping. We might be using a wide range of sensors and actuators as well as conductive textiles. A basic understanding of textile crafts such as sewing, knitting/crochet or embroidery is useful, but not essential as they will be covered in the course depending on the concepts we come up with.

Bemerkung

Time and place: HK7, time will be negotiated

SWS / ECTS:

10 SWS / 15 ECTS für B. Sc. Medieninformatik, M.Sc. Medieninformatik, Computer Science and Media, Computer Science for Digital Media; M.Sc. Human-Computer Interaction

12 SWS / 18 ECTS für MediaArchitecture, BA + MA Produkt-Design

10 SWS / 12 ECTS für M.Sc. Human-Computer Interaction (PO19)

Participants:

4 Studenten HCI Master, B.Sc. MI, CS&M / CS4DM Master
2 Studenten Produkt-Design / MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Working with textiles and the intersection with technology is a plus, but will also be covered in the project. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

PD and MA: Please apply until 09.10.2019 by E-Mail to Britta.Schulte@uni-weimar.de (please include a description / portfolio of your prior experience in relevant areas)!

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

419210016 Green Configurator III - Optimizing energy consumption of complex systems

N. Siegmund, J. Dorn, M. Weber
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Reducing energy consumption of software and hardware systems becomes increasingly important. This project focuses on developing and implementing tools and technologies that help understanding and reducing energy consumption while guaranteeing the performance.

Students will use a fine grained energy measurement system that is able to provide accurate measurements for each hardware component of the Computer. Furthermore, they will measure and analyze energy and performance properties of realistic software and hardware setups. Finally, they will design and implement the 'Green Configurator', a tool that visualizes energy and performance models to the end user.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Required competences:

- Soft skills (presenting, discussing, team work)
- Knowledge in software engineering
- Basic Python skills
- Self-reliant working

Leistungsnachweis

Final presentation and documentation

419210017 Head – Eye – Pupil: An integrated concept for multimodal interaction

J. Ehlers
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

In order to improve human-computer interaction, modern concepts involve various input options, including (but not limited to) bodily gestures, eye-movements or even physiological signals. Head and eye-movements are of particular interest since they are closely related to each other when we explore our visual environment or maintain stable gaze upon an object. It is therefore not surprising that an increasing number of research projects is taking steps to incorporate head and eye-movements into fully integrated and usable interaction concepts. The current project is supposed to join these efforts by designing a head-tracking technology and connecting it to our existing eye-tracking framework. Project participants will have the opportunity to choose between various techniques and may draw upon several open source libraries to establish a solid system. You will investigate which tracking approach (IR, marker, IMU or such) is most suitable to work with the given eye-tracker and can be realized with the eye-trackers SDK for our project. Overall objective is to put up a first small application for target selection and to test it during a pilot study. The project is carried out in close cooperation with the HCI department and promises insights into the methods of eye-tracking, pupillometry and a selected technique for detecting head gestures. In addition, basics of empirical designs are provided.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Programming skills in python are a prerequisite for participation. Beyond that, we assume you are interested in designing and implementing a fully integrated head-eye-tracking solution for target selection and carrying out a small pilot study.

Leistungsnachweis

Active participation during preparation, implementation and final documentation of the framework.

419210018 Hot Topics in Computer Vision WS19/20

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, M. Kaisheva
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The participants are introduced to a current research or industry-related topic. It is not intended to explore a specific area completely. Instead, the participants are confronted with the full complexity of a limited topic and to challenge their own initiative. It allows an insight into research and development of the field.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

419210020 Developing a Decentralised Smart Home Network

F. Echtler, S. Shalawadi
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this project, we focus on building IoT devices using ESP 8266 modules and connect these devices as peers in a peer 2 peer decentralised network. We expect the network to support context awareness for the peers to either operate mutually dependent or individually. Further to this, we will design the network to be dynamic to add or remove IoT devices from the network without interfering the existing operations on the network.

Bemerkung

Time and place will be announced at the project fair.

419210021 Modelling verbal aggression in social discourse

B. Stein, K. Al Khatib, R. El Baff, M. Wolska
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"Hate speech" is, roughly speaking, a type of prejudiced and/or discriminatory verbal communication which expresses aggressiveness toward a group or class of people. The broader phenomenon of verbal aggression includes other forms of violent verbal (and non-verbal) communication such as, for instance, swearing, verbal abuse, contempt, ridicule, or threats. In this project, we will investigate acts of verbal aggression based on a corpus of posts to Gab, a controversial social media site which promotes "free speech, individual liberty and the free flow of information online" while tolerating aggressive verbal behavior. We will categorize acts of verbal aggression drawing on existing typologies and, if time allows, build classifiers to identify (and classify) verbal aggression in social discourse. Ultimately, we are interested in questions such as: What is "hate speech" exactly? What is "hate speech" already and what isn't yet? What do people "hate" and how do they express it?

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

419210023 Play in my Dome V

C. Wüthrich, G. Pandolfo, F. Andreussi, W. Kissel
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Im GFXLab der Fakultät Medien möchten wir den Raum nutzen, um interactive Spiele in Form einer Domeprojektion zu erschaffen.

Nachdem wir vor zwei Semestern einen Dome (inkl. 3D sound) gebaut haben, werden wir an einer Gaming/ Projektionsumgebung arbeiten. Wir werden Gaming Devices für den Dome integrieren, Ambisonics Sound in Spiele einbetten und werden Spielkonzepte passend zum Dome entwickeln.

Für die Bewerbung wären Erfahrungen entweder in Sound/3D/Video/Game Engines vom Vorteil. Ein grundlegendes Interesse für die Materie wäre wünschenswert.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Medieninformatik und der Medien-Kunst und Gestaltung.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Medieninformatik und der Medien-Kunst und Gestaltung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

At the GFXLab of the Faculty of Media we want to use the space above us for dome projections in interactive games. After having built the dome (including 3D sound) in two semester ago, we will start to work at implementing a gaming/projection environment for the dome. Integrating gaming devices in a dome, integrating Ambisonics sound into games, working at concepts for dome games are some – but not all – tasks of this project.

Project applicants should ideally but not necessarily have experience in sound/3D graphics/Video/3D games software, as well as the willingness to adapt things until they work and make things happen. Project beginners are very welcome.

This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

419210024 Real-Time Occlusion Culling

B. Fröhlich, S. Beck, A. Kreskowski, C. Matthes, N.N.
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Unter dem Begriff "Occlusion-Culling" werden Techniken im Rendering-Bereich zusammengefasst, die es ermöglichen verdeckte Teile einer virtuellen Szene zu erkennen um diese nicht darstellen zu müssen und damit die limitierte Bandbreite und Rechenzeit von Grafikkarten lediglich für sichtbare Geometrie zu verwenden. Dies ist besonders dann entscheidend, wenn Szenen hohe Tiefenkomplexität aufweisen, also viele Objekte in der Szene aus verschiedenen Perspektiven von anderen verdeckt werden. Ein typisches Beispiel für Szenen mit hoher Tiefenkomplexität sind Stadtmodelle. In diesen verdeckt aus nahezu jeder Perspektive ein Haus viele andere Häuser, die dementsprechend nicht gerendert werden müssten. Die Herausforderung ist nun, festzustellen, welche Häuser verdeckt sind, um auf diese Information vor dem eigentlichen Rendering der Szene zugreifen zu können und die Grafikkarte nicht unnötig mit dem Rendering von verdeckter Geometrie zu belasten. In Kombination mit

Techniken aus dem Bereich des Level-of-Detail-Renderings ermöglicht Occlusion-Culling ausgabesensitive Visualisierung virtueller Szenen in Echtzeit, d.h. es werden nur Objekte dargestellt, die potenziell sichtbar sind und diese auch nur mit so viel Detail, wie durch eine gegebene Bildschirmauflösung wiedergegeben werden kann. Das Feld der grundlegenden Occlusion-Culling-Techniken ist groß und reicht von Ansätzen, die potenzielle Sichtbarkeit offline bestimmen, bis hin zu Algorithmen, die während der Laufzeit eines Rendering-Programmes versuchen Information von zuvor gerenderten Perspektiven wiederzuverwenden. Obwohl die Ansätze grundlegend verschieden sind, ist das gemeinsame Ziel einen Kompromiss zwischen benötigtem Rechenaufwand und Genauigkeit der Sichtbarkeitsbestimmung zu finden.

In diesem Projekt werden die Studierenden gemeinsam den Stand der Technik im Bereich Occlusion-Culling aufarbeiten, um anschließend in einer ersten Prototypisierungsphase die Vor- und Nachteile verschiedener Ansätze am Beispiel einer Deferred-Rendering-Pipeline zu evaluieren. Nach einer ersten Auswertung werden die Projektteilnehmer die vielversprechendsten Occlusion-Culling-Varianten in ein existierendes Rendering-Framework integrieren und so anpassen, dass das System verschiedenste Geometrietypen (Dreiecksnetze, Punktwolken, etc.) mit geringem Aufwand zur Laufzeit auf Sichtbarkeit überprüfen und anschließend effizient darstellen kann.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The term Occlusion Culling refers to real-time rendering techniques which allow for the detection of occluded parts of a virtual scene to avoid costly visualization of those. If Occlusion Culling techniques are applied successfully, the limited bandwidth and computation time available on graphics cards can be used almost entirely for the visualization of potentially visible geometry. This is especially important when scenes are subject to high depth complexity and, as a result, a large part of the scene objects are hidden from most virtual perspectives. A typical example of scenes exhibiting high depth complexity are city models. In those, from almost every perspective a few houses close to a virtual viewer occlude many houses farther away. These occluded houses should not be rendered in the first place, because they do not contribute to the perception of the scene based on the current virtual perspective. The challenge posed by highly depth complex scenes is therefore to identify which houses are occluded such that this information can be used before rendering the scene to alleviate the workload for the graphics card by removing invisible objects. In combination with level-of-detail rendering techniques, Occlusion Culling allows for output-sensitive visualization of virtual scenes in real time, i.e. only objects that are potentially visible are displayed, and only with as much detail as can be perceived for a given screen resolution.

Occlusion Culling techniques are very diverse, ranging from approaches that determine potential visibility offline to algorithms that attempt to reuse information from previously rendered perspectives during run time of the rendering application. Although the approaches are fundamentally different, the common goal is to find a compromise between the computational effort required to detect potential visibility and the accuracy of the visibility determination.

In this project, students will establish a common understanding of the state-of-the-art in the field of Occlusion Culling and, in the following, evaluate the advantages and disadvantages of different approaches in a first prototype in the context of a deferred rendering pipeline. After

an initial evaluation, the project participants will integrate the most promising Occlusion Culling solutions into an existing rendering framework. Finally, the Occlusion Culling techniques will be extended, such that the rendering system can check fundamentally different geometry types (triangle meshes, point clouds, etc.) for their visibility at runtime with little effort and visualize them as efficiently as possible.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Solide C++-Kenntnisse, Erfahrung im Bereich Computergrafik hilfreich

Leistungsnachweis

Design, Implementierung und Evaluierung von Occlusion-Culling-Techniken; aktive Projektteilnahme während und zwischen den wöchentlichen Projekttreffen; Vorträge zum Stand der Technik; Zwischen- und Endpräsentation; Dokumentation

419210026 Softwaretechnologien

N. Siegmund

Veranst. SWS: 10

Projekt

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In this project, students will learn and apply concepts and techniques from the area of software engineering. Possible topics include software architectures, frontend development, performance measurements in virtualized environments as well as the analysis of platforms.

Process:

- Topic selection
- Getting familiar with the topic via a literature study
- Design of a concept for problem solving
- Implementation of the concept
- Evaluation of the concept and implementation
- Written summary of the project

All students will work in all phases of the project, but there will be one responsible for each phase who will present the results of a phase.

Acquired competences:

- Soft skills (presenting, discussing, team work, scientific writing)
- Advanced knowledge in software engineering
- Self-reliant working

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

419210027 Tangible Interaction.Exploring the design space of tangible interfaces

E. Hornecker, H. Waldschütz
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Tangible interaction (TI) is one of the core research areas of the Chair of Human-Computer Interaction.

But what does it mean? What actually IS TI and how does it differ from other types of systems? What are the benefits of TI versus GUI-based interfaces? Where are the constraints? Why isn't a touchscreen sufficiently tangible? What are possible configurations and use cases?

We will dig into some research papers and projects to understand the concept of tangible interaction and to find out about the current state of this area of work. We will in particular study the 'token and constraint' paradigm for understanding and specifying tangible interfaces.

Then we will investigate into the design space of TI (i.e. the typology of such interfaces and their properties) and create a series of objects and interfaces to explore TI, where each object/interface is an example for a different type or style of tangible interaction.

In this project, we will work in small groups (ideally pairs) to develop our design/functional prototypes. We will be using a range of technologies (as appropriate) for implementing our ideas, including Arduino or Raspberry Pie, ReactiVision, and others.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Participants:

4 students from: HCI

2 students from: B.Sc. MI, M.Sc. CSM/CS4DM

Voraussetzungen

Interest in working with literature, understanding concepts and in designing interactive systems and creative thinking. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

419210031 Word Embeddings with pyTorch

B. Stein, T. Gollub, M. Völske
Projekt

Veranst. SWS: 10

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In the project, we implement neural networks for the training of word embeddings with pyTorch as well as an evaluation program for measuring the performance of word embeddings in various NLP applications. In particular, we study to which extent biases in text corpora can be assessed with the help of word embeddings.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Ausarbeitung

419210032 Time-Series Data on Large Touch-Displays

B. Fröhlich, J. Reibert, P. Riehm
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Zeitreihendaten sind eine der häufigsten Datenformen in der Visualisierung. Sie entstehen, wenn Werte über die Zeit gemessen oder simuliert werden. Diese Art von Daten wird in einer Vielzahl von Bereichen wie Finanzen, Wirtschaft und Wissenschaft verwendet. Gängige Visualisierungstechniken wie Liniendiagramme funktionieren gut für wenige Zeitreihen, aber werden für eine größere Anzahl schnell unübersichtlich. Daher werden üblicherweise small multiples von Linien- oder Flächendiagrammen verwendet, die ausreichend Platz und Auflösung erfordern.

In diesem Projekt werden wir Visualisierungen für Zeitreihen entwickeln, mit denen auf hochauflösenden Touch-Displays auch große Datensätze schnell erfasst werden können. Während die Menge an Pixeln hilft, mehr Informationen auf einmal anzuzeigen, bedarf es Interaktionstechniken, um wirklich neue Einblicke in die Daten zu erlangen. Touch ist dafür die intuitivste und direkteste Eingabemethode. Aber mit zunehmender Displaygröße können nicht einfach von Mobilgeräten bekannte Interaktionstechniken übertragen werden. Stattdessen müssen wir intuitive und effektive Touch-Interaktionsmethoden entwickeln, die sowohl die Reichweite der Benutzenden erweitern als auch Präzision erhalten.

Während des Projekts werden Sie lernen, wie man große Zeitreihen lädt, transformiert und verwaltet sowie leistungsstarke Visualisierungen und Interaktionstechniken entwirft, implementiert und evaluiert. Darüber hinaus arbeiten Sie mit Touch-Input und speziell daran, die damit verbundenen Einschränkungen auf großen Displays zu überwinden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Time-series data is one of the most common forms of data for visualization tasks. It arises when samples are measured or computed over time. This kind of data is used in a wide range of domains such as finance, business and science. Common visualization techniques like line charts work well for few time-series plots but quickly clutter for a larger number. A common technique to overcome this limitation is to display small multiples of line or area charts which require sufficient display space and resolution.

In this project we will develop time-series visualizations that utilize high-resolution, touch-enabled displays to make even large datasets quickly graspable. While the pixel count helps to display more information at a time, interaction is required to really explore the data. Touch is the most intuitive and direct input method. But with increasing display size, one cannot simply apply common interaction techniques known from mobile devices. Instead we have to develop intuitive and effective touch interaction methods that extend the users' range while retaining precision. During the project you will learn how to load, transform and handle large time-series as well as design, implement and evaluate high-performance visualizations and interaction techniques. Furthermore, you will work with touch input and tackle its limitations on large displays.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Kurses "Visualization" und grundlegende Kenntnisse in OpenGL, C++ und Python sind wünschenswert.

Leistungsnachweis

aktive Mitarbeit im Projekt, 2-3 Vorträge, Abschlusspräsentation

419210036 Neural Bauhaus Style Transfer

C. Benz
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Whereas typical deep learning models only have discriminative capabilities -- basically classifying or regressing images or pixels -- generative adversarial networks (GANs) [1] are capable of generating, i.e. producing or synthesizing new images. A whole movement has emerged around the CycleGAN [2,3] approach, which tries to apply the style of one image set (say the paintings of Van Gogh) onto another (say landscape photographs). The applicability of this approach for the transfer of Bauhaus style onto objects or buildings in images or whole images should be explored. At the end of the project a minor exploration on a seemingly different, but well-related problem takes place: In how far is the obtained GAN capable of augmenting a dataset of structural defect data.

References:

[1] Goodfellow, Ian, et al. "Generative adversarial nets." *Advances in neural information processing systems*. 2014.

[2] Zhu, Jun-Yan, et al. "Unpaired image-to-image translation using cycle-consistent adversarial networks." *Proceedings of the IEEE international conference on computer vision*. 2017.

[3] <https://junyanz.github.io/CycleGAN/>

Bemerkung

Time and place will be announced on the project fair/ Zeit und Ort werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Research Project 2**419210018 Hot Topics in Computer Vision WS19/20**

V. Rodehorst, C. Benz, P. Debus, M. Kaisheva
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

Die Teilnehmer werden an ein aktuelles forschungs- oder industrierelevantes Thema herangeführt. Es ist nicht beabsichtigt einen festgelegten Bereich in voller Breite zu explorieren. Stattdessen werden die Teilnehmer mit der vollen Komplexität eines begrenzten Themas konfrontiert und die Eigeninitiative gefördert. Es ermöglicht einen Einblick in die Forschungs- und Entwicklungsprojekte des Fachgebiets.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The participants are introduced to a current research or industry-related topic. It is not intended to explore a specific area completely. Instead, the participants are confronted with the full complexity of a limited topic and to challenge their own initiative. It allows an insight into research and development of the field.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Voraussetzungen

Gute Programmierkenntnisse (z.B. C/C++, MATLAB, OpenCL)

Leistungsnachweis

Aktive Mitarbeit, Einführungsvortrag, Abschlusspräsentation, Dokumentation

Electives**2904001 / Raumbezogene Informationssysteme/ Spatial information systems (GIS)
4439100**

T. Gebhardt, V. Rodehorst
Integrierte Vorlesung

Veranst. SWS: 3

Do, gerade Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, ab 24.10.2019
Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

Die Vorlesung vermittelt vertiefte Grundlagen raumbezogener Informationssysteme, wie z.B. die Aufnahme, Organisation, Analyse und Präsentation raumbezogener Daten. Die Themen umfassen geographische Daten und frei verfügbare Ressourcen, Referenzsysteme und Kartennetzentwürfe, Geo-Datenbanken und effiziente

Datenstrukturen, geometrische und topologische Datenanalyse, kartographische Generalisierung und Visualisierung sowie GIS im Planungskontext.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen mit abschließender Klausur (4,5 credits)

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1,5 credits

319230004 Digitale Cultures: An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:30 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, ab 21.10.2019

Mo, Einzel, 08:30 - 14:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 10.02.2020 - 10.02.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were still inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only foster novel forms of design and making but also raise numerous questions regarding the challenges that await the design disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Cultures" will provide students with a profound introduction to the theory and history of digital technology in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses key paradigms of the digital turn. Topics covered include computational design, digital craft, algorithmic simulation and complexity, digital authorship, programmed materials, human-machine interaction, robotics and automation, digital sustainability, smart cities, etc. As such, the lecture takes an interdisciplinary approach to understanding digital technology and is designed for a broad student audience.

Bemerkung

The kick-off of the lecture series will be on October 21st.

Leistungsnachweis

Each lecture is followed by an (oral) exercise, providing a colloquium format to allow students to further discuss specific topics and approaches. However, there is no testat condition and the lecture exercises do not have the role in determining the final grade. Nevertheless, it is strongly recommended to regularly attend the exercises in order to deepen (digital) knowledge, and, ultimately, to prepare for the final written exam.

417130003 Discrete Optimization

A. Jakoby

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, lecture, ab 15.10.2019

Mo, unger. Wo, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, lab class, ab 21.10.2019

Mi, Einzel, 08:00 - 20:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, exam, 12.02.2020 - 12.02.2020

Mi, Einzel, 08:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, exam, 18.03.2020 - 18.03.2020

Mi, Einzel, 08:00 - 20:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, exam, 25.03.2020 - 25.03.2020

Beschreibung

Diskrete Optimierung

Die diskrete / kombinatorische Optimierung ist ein Gebiet an der Schnittstelle von Mathematik und Informatik. Anwendungen für derartige Optimierungsprobleme sind in den vielfältigsten Bereichen zu finden.

Betrachtet werden sowohl diskrete Optimierungsprobleme, die effizient lösbar sind (kürzeste Wege, Flußprobleme), als auch NP-schwierige Probleme. Für letztere werden sowohl exakte Verfahren (Greedy-Algorithmen über

Matroiden, Branch-and-Bound-Verfahren), als auch Heuristiken und Metaheuristiken zur näherungsweise Lösung behandelt.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Discrete Optimization

Discrete / combinatorial optimization is an area at the borderline of mathematics and computer science. Applications for such optimization problems can be found in the most varied areas.

Consideration is given to discrete optimization problems, which are efficiently solvable (e.g. shortest paths, flow problems), as well as NP-hard problems. For the latter, both exact methods (greedy algorithms on matroids, branch-and-bound methods), as well as heuristics and metaheuristics, are introduced.

Voraussetzungen

Bsc in a relevant study field

Leistungsnachweis

oral examination

417230000 Virtual Reality – Final Project

B. Fröhlich, A. Kulik, N.N., E. Schott, T. Weißker

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Virtual Reality“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll zunächst ein Projektkonzept entwickelt werden, welches dann mit einer 3D-Engine zu implementieren und abschließend in einem Vortrag zu präsentieren ist. Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, mit der modernen VR-Hardware in unserem Lab (Head-Mounted Displays, Multi-User-Projektionssystemen oder Multi-Touch-Tabletops) an einer spannenden Fragestellung Ihrer Wahl zu arbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Virtual Reality – Final Project

This final project requires the participants to apply the obtained theoretical and practical skills of the course "Virtual Reality" in the design, implementation and presentation of an individual small research project. In particular, you will be asked to develop a concept, come up with an effective and efficient implementation in a 3D engine and present your results in a concise talk. This is an invaluable opportunity to work on an interesting topic of your choice with the state-of-the-art VR-hardware available in our lab such as head-mounted displays, multi-user projection systems and multi-touch tabletops. i

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung „[Virtual Reality](#)“

Successful completion of the course „[Virtual Reality](#)“

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

Final Presentation

419210014 Cushioning the Technology – Combining technologies and textiles for the smart home

E. Hornecker, B. Schulte
Projekt

Veranst. SWS: 10

Beschreibung

What if your couch could talk? What if your carpet could turn into a display? What if the textiles in your house were connected, smart and able to act?

Ongoing improvements in sensors and actuators enable seamless integrations between technologies and textiles. In this project we will move away from current screen-based IoT or Smart Home devices to explore this new design space and opportunities for novel ways of interaction when technologies are embedded into the home textiles. Examples could include, but are not limited to: seating furniture, such as couches, chairs and cushions; covers, such as duvets and table cloths; curtains or carpets.

We start with a series of ideation techniques that focus on embodied interactions, such as contextual inquiry and bodystorming, before developing a series of prototypes based on their outcomes. In a second step, we will develop criteria against which to evaluate the prototypes, set up and execute a user study to learn how participants interact and experience the prototype

A focus of this project is in gaining experience with user research methods and alternative prototyping methods, as well as evaluation methods. On the technical side, we might be using Arduino, Raspberry Pie, as well as the Lilypad and other boards for textile prototyping. We might be using a wide range of sensors and actuators as well as conductive textiles. A basic understanding of textile crafts such as sewing, knitting/crochet or embroidery is useful, but not essential as they will be covered in the course depending on the concepts we come up with.

Bemerkung

Time and place: HK7, time will be negotiated

SWS / ECTS:

10 SWS / 15 ECTS für B. Sc. Medieninformatik, M.Sc. Medieninformatik, Computer Science and Media, Computer Science for Digital Media; M.Sc. Human-Computer Interaction

12 SWS / 18 ECTS für MediaArchitecture, BA + MA Produkt-Design

10 SWS / 12 ECTS für M.Sc. Human-Computer Interaction (PO19)

Participants:

4 Studenten HCI Master, B.Sc. MI, CS&M / CS4DM Master

2 Studenten Produkt-Design / MediaArchitecture

Voraussetzungen

Participants should have basic knowledge or experience of user-centered methods (user studies, interviewing etc.) and ideally some experience in prototyping techniques. Working with textiles and the intersection with technology is a plus, but will also be covered in the project. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team, want to be creative and be able to converse in English.

PD and MA: Please apply until 09.10.2019 by E-Mail to Britta.Schulte@uni-weimar.de (please include a description / portfolio of your prior experience in relevant areas)!

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

419210027 Tangible Interaction.Exploring the design space of tangible interfaces

E. Hornecker, H. Waldschütz

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

Tangible interaction (TI) is one of the core research areas of the Chair of Human-Computer Interaction.

But what does it mean? What actually IS TI and how does it differ from other types of systems? What are the benefits of TI versus GUI-based interfaces? Where are the constraints? Why isn't a touchscreen sufficiently tangible? What are possible configurations and use cases?

We will dig into some research papers and projects to understand the concept of tangible interaction and to find out about the current state of this area of work. We will in particular study the 'token and constraint' paradigm for understanding and specifying tangible interfaces.

Then we will investigate into the design space of TI (i.e. the typology of such interfaces and their properties) and create a series of objects and interfaces to explore TI, where each object/interface is an example for a different type or style of tangible interaction.

In this project, we will work in small groups (ideally pairs) to develop our design/functional prototypes. We will be using a range of technologies (as appropriate) for implementing our ideas, including Arduino or Raspberry Pie, Reactivision, and others.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Time and place will be announced at the project fair.

Participants:

4 students from: HCI

2 students from: B.Sc. MI, M.Sc. CSM/CS4DM

Voraussetzungen

Interest in working with literature, understanding concepts and in designing interactive systems and creative thinking. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

419240043 Real-time Rendering**R. Carmona Suju, S. Beck, A. Kreskowski**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 16.10.2019

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Group 1, ab 28.10.2019

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Group 2, ab 29.10.2019

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Examination / Prüfung, 20.02.2020 - 20.02.2020

Beschreibung

Dozent: Prof. Rhadamés Carmona, PhD

Ziel dieser Vorlesung ist es, den Studierenden die theoretischen und angewandten Grundlagen für das Design und die Analyse effizienter Algorithmen für Probleme mit geometrischem Input und Output zu vermitteln. Der Kurs konzentriert sich auf Echtzeitprobleme in 2D- und 3D-Computergraphik- und Visualisierungsanwendungen.

Durch diese Vorlesung erlernen Studierende grundlegende und fortgeschrittene Algorithmen und Datenstrukturen zur Lösung konkreter Probleme auszuwählen, anzupassen und zu implementieren. Darüber hinaus sollen sie in der Lage sein, die Komplexität der Algorithmen und Datenstrukturen zu analysieren.

Die begleitenden Übungen vermitteln den Studierenden die notwendigen Fähigkeiten, um ausgewählte Algorithmen zu implementieren und zu testen.

Voraussetzungen

Decent programming skills needed.

Knowledge of C++ is helpful for the lab classes, but other programming languages might be used as well. Completion of course Algorithms and Datastructures or similar courses is an ideal prerequisite for successful participation.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung. Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

419240044 Real-time Rendering - Final Project**R. Carmona Suju, S. Beck, A. Kreskowski**

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Dozent: Prof. Rhadamés Carmona, PhD

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Real-time Rendering“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll ein Problem ausgewählt, eine Lösung zu entwickelt, eine effiziente Implementierung realisiert und Ihre Ergebnisse abschließend in einem Vortrag präsentiert werden.

Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, an einem interessanten Thema Ihrer Wahl im Bereich der geometrischen Algorithmen zu arbeiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung "Real-time Rendering"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

419240045 Photogrammetric Computer Vision - Final Project**V. Rodehorst, M. Kaisheva**

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung " Photogrammetric Computer Vision"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

419240046 Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS) - Final Project**T. Gebhardt, V. Rodehorst**

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung " Raumbezogene Informationssysteme / Spatial Information Systems (GIS)"

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

4256303 Photogrammetric Computer Vision**V. Rodehorst, M. Kaisheva**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, first lecture , 14.10.2019 - 14.10.2019

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 21.10.2019

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lab class, ab 21.10.2019

Mo, Einzel, 15:30 - 17:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Prüfung/ Examination, 17.02.2020 - 17.02.2020

Beschreibung

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Sensor-Orientierung und 3D-Rekonstruktion. Das Ziel ist ein Verständnis der Prinzipien, Methoden und Anwendungen der bildbasierten Vermessung. Behandelt werden unter anderem die algebraische projektive Geometrie, Abbildungsgeometrie, Kalibrierung, Orientierungsverfahren, Stereo-Bildzuordnung und weitere Verfahren zur Oberflächenrekonstruktion.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The lecture gives an introduction to the basic concepts of sensor orientation and 3D reconstruction. The goal is an understanding of the principles, methods and applications of image-based measurement. It covers topics such as the

algebraic projective geometry, imaging geometry, calibration, orientation methods, stereo image matching and other surface reconstruction methods.

Voraussetzungen

Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur

Ein [abschließendes Projekt](#) wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

An optional [final project](#) is graded separately and awarded additional 1.5 ECTS argi

4439110 Introduction to Machine Learning

B. Stein, W. Chen, M. Völske

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, ab 24.10.2019

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, ab 24.10.2019

Mi, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Zusatztermin Übung, 12.02.2020 - 12.02.2020

Fr, Einzel, 10:00 - 12:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, Prüfung, 14.02.2020 - 14.02.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to Machine Learning

Students will learn to understand machine learning as a guided search in a space of possible hypotheses. The mathematical means to formulate a particular hypothesis class determines the learning paradigm, the discriminative power of a hypothesis, and the complexity of the learning process. Aside from foundations of supervised learning also an introduction to unsupervised learning is given. The lecture introduces concepts, algorithms, and theoretical backgrounds. The accompanying lab treats both theoretical and applied tasks to deepen the understanding of the field. Team work (2-3 students) is appreciated.

Bemerkung

Der Starttermin wird zum Anfang des Semesters auf der Webseite der Professur bekannt gegeben.

The date of the first lecture will be announced on the websites of the professorship, at the beginning of the semester.

Leistungsnachweis

Klausur / written exam

4447557 Introduction to functional programming with Haskell

D. Legatiuk

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 210, lecture, ab 14.10.2019
 Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Coudraystraße 13 D - Pool Fak. B 009, Lab class, ab 14.10.2019

Beschreibung

Einführung in die funktionale Programmierung mit Haskell

Theoretischer Teil:

Der erste Teil des Kurses wird sich mit Grundlagen der Theorie der funktionalen Programmierung befassen.

Folgende Themen werden behandelt:

- was ist die funktionale Programmierung und was ist der Unterschied zu anderen Paradigmen;
- mathematische Grundlagen: Lambda-Kalkül, Typentheorie, Logik;
- Rekursion.

Praktischer Teil:

Der zweite Teil des Kurses wird sich mit der praktischen Realisierung der funktionalen Programmierung mit Haskell befassen. Folgende Themen werden behandelt:

- Einführung in Haskell;
- Listen und ihre Anwendungen;
- Typen und Typklassen;
- Funktion höherer Ordnung;
- Module.

Im letzten Teil des Kurses haben die Teilnehmer ein kleines Projekt zu bearbeiten, um eine bestimmte Aufgabe in Haskell zu programmieren.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to functional programming with Haskell

The first part of the course will be concerned with basics of theory of functional programming. The following topics will be covered:

what is functional programming and its difference to other paradigms; mathematical foundations: lambda-calculus, type theory, logic; recursion.

The second part of the course will deal with practical realisation of functional programming with Haskell: introduction to Haskell; lists and their applications; types and typeclasses; higher order functions; modules; development of small programs with Haskell.

In the last part of the course students have to make a small project to program a given task in Haskell.

Leistungsnachweis

Projekt und Prüfung

4526501 Academic English Part One

G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 06.11.2019

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Examination, 12.02.2020 - 12.02.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Academic English Part One

This is the first part of a two-part course which aims to improve your ability to express yourself clearly in written English and to develop a suitably coherent academic writing style. Part One concentrates mainly on structure in writing academic articles, essays and reports. We begin by examining the structure of individual paragraphs and move on to extended texts of various types (e.g. process essays, cause/effect, comparison/contrast, etc.). Particular attention is paid to connectives, i.e. transitional phrases and constructions which help you link ideas and paragraphs in a logical, systematic way.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present the B2 English Level Certificate before the beginning of the course.

Howard Atkinson therefore offers the following consultation hours:

30. October 2019, 13:00-17:00 p.m., room 001, Bauhausstraße 11

Leistungsnachweis

written examination

4526502 Academic English Part Two

G. Atkinson

Veranst. SWS: 2

Kurs

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, ab 07.11.2019

Do, Einzel, 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Examination, 13.02.2020 - 13.02.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Academic English Part Two

Part Two of the Academic English course concentrates on improving and refining aspects of academic style. It includes sections on clause and sentence structure, punctuation rules and how to incorporate quotations, statistics and footnotes into academic texts. Students will be encouraged to bring along examples of their own written work, which the class can then correct and improve together in a constructive, mutually supportive atmosphere.

Bemerkung

You are advised to take Part One first, although it is possible to take both parts concurrently (i.e. in the same semester) or in reverse order.

If you wish to take Part Two first, it is necessary to take a placement test.

Voraussetzungen

Registration (compulsory)

All students must register. First time participants are required to present the B2 English Level Certificate before the beginning of the course.

Howard Atkinson therefore offers the following consultation hours:

30. October 2019, 13:00-17:00 p.m., room 001, Bauhausstraße 11

Leistungsnachweis

written examination

4556227 Usability Engineering & Testing**J. Ehlers**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lecture, ab 21.10.2019

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Lab class, ab 24.10.2019

Do, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Prüfung, 13.02.2020 - 13.02.2020

Mo, Einzel, 15:00 - 17:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 09.03.2020 - 09.03.2020

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Usability indicates the "absence of frustration". But what makes a product or a service really usable? The course will introduce to the basic concepts, theories and methods of usability engineering and testing. We will discuss quality attributes that constitute good usability and will identify design flaws and product defects. Special emphasis will be put on quantitative measures to determine the ease-of-use of a system in various stages of development. Students will learn how to set up and run an empirical user study, including (but not limited to) test setting (field vs. lab), random sampling, designing and hypothesising. We will also discuss procedures for quantitative data analysis and adequate forms of documentation. To deepen the knowledge, the lecture is accompanied by practical training courses that link theoretical findings to systems and applications in the field of human-computer interaction.

Leistungsnachweis

Empirical exercises (tutorial) and written exam

M.Sc HCI PV19 additionally: final presentation

4556228 Virtual Reality**B. Fröhlich, C. Bimberg, A. Kulik, E. Schott, T. Weißker**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 15.10.2019

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Beschreibung

Virtual Reality (VR) erfreut sich seit mehreren Jahren großer Beliebtheit in Forschung, Unterhaltung und Bildung. VR-Systeme ermöglichen die Interaktion einer oder mehrerer Benutzerinnen mit einer computersimulierten Umgebung, welche auf einem immersiven Anzeigemedium dargestellt wird. In diesem Kurs lernen Sie die theoretischen, technischen und angewandten Grundlagen moderner Virtual Reality-Systeme genauer kennen.

Der Kurs beginnt mit den Grundlagen der Computergrafik und des stereoskopischen Sehens, welche zur Realisierung von VR-Anwendungen erforderlich sind. Danach werden Sie verschiedene 3D-Eingabegeräte und 3D-Interaktionstechniken wie Selektion, Manipulation und Navigation in virtuellen Umgebungen kennenlernen. Der letzte Teil des Kurses baut auf dem bereits erworbenen Wissen auf und konzentriert sich auf kollaborative VR-Systeme für mehrere am gleichen oder an verschiedenen Orten befindliche Benutzerinnen.

Die Vorlesung wird von Laborveranstaltungen begleitet, welche neueste Virtual Reality-Technologien wie Multi-Viewer-3D-Projektionssysteme und hochauflösende Head-Mounted Displays einsetzen. Im Rahmen der Übungsaufgaben werden Sie verschiedene 3D-Interaktionstechniken mit diesen immersiven Anzeigemedien sowie räumlichen Trackingsystemen und 3D-Eingabegeräten implementieren und auswerten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

In recent years, Virtual Reality (VR) has become increasingly popular in research, entertainment, and education. VR systems allow one or multiple users to interact with a computer-simulated environment presented by an immersive display medium. In this course, you will study the theoretical, technical, and applied foundations of modern Virtual Reality systems.

The course starts by teaching the essentials of computer graphics and stereoscopic viewing required to realize VR applications. After that, you will explore the fundamentals of 3D input devices and 3D interaction techniques, including selection, manipulation, and navigation in virtual environments. The final part of the course builds on the previously acquired knowledge and focuses on collaborative VR systems for multiple collocated and distributed users.

The lecture will be accompanied by lab classes, which make use of the latest Virtual Reality technology such as multi-viewer 3D projection systems and high-resolution head-mounted displays. It will be your task to implement and evaluate various 3D interaction techniques using these immersive display systems, six degrees of freedom tracking, and 3D input devices.

Bemerkung

Digital Engineering or MediaArchitecture students may also attend this lecture if they have already acquired the necessary programming skills through successful completion of appropriate courses and are able to demonstrate their skills at the beginning of the lab course. If you are interested in attending this course, please contact Prof. Fröhlich or one of his staff members named above.

Voraussetzungen

Basic knowledge of computer graphics is recommended. Fundamental programming skills needed.

Knowledge of Python is helpful for the lab classes.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen, mündliche Prüfung.

Ein [abschließendes Projekt](#) wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

Participation in lab classes (graded) and oral exam.

An optional [final project](#) is graded separately and awarded additional 1.5 ECTS.

Angewandte Informatik/ Raumbezogene Informationssysteme

T. Gebhardt, V. Rodehorst

Prüfung

Di, Einzel, 13:00 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2020 - 18.02.2020