

Abgeschlossene Arbeiten

Filtern nach Stichwort

- 3D
- AR
- AUI
- Android
- App
- Assistentssysteme für die Programmierausbildung
- Digital Humanities
- E-Learning
- Evaluation
- Eye-Tracking
- HCI
- Machine Learning
- NLP
- Play2Change
- Psychologie
- Sentiment Analysis
- Social Media
- Software Engineering
- Text Mining
- UX
- Unity
- Usability
- Usability Engineering
- User Experience
- User Interface
- VR
- Virtual Reality
- Visualisierung
- Web
- usability

Legende: **BA**: Bachelorarbeit - **MA**: Masterarbeit - **FP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 40 (Forschungsmodul) - **EP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 26 (Projektmodul).

Bachelorarbeiten

Thema	Art	BearbeiterIn	BetreuerIn	Antrittsvortrag	Abschlussvortrag	Abgabe	Stichworte
Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA	Andreas Pritschet	Martin Dechant	2015-01-26			Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung
Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA	Jana Rolny	Thorsten Köhler	2014-03-10			Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI
Enterprise E-Mail Communication Network	BA	Bastian Hinterleitner	Markus Heckner	2013-06-24			
Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA	Dorina Fischbach	Christian Wolff	2013-05-27			game based learning, E-Learning

"StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker	BA	Jenny Noack	Manuel Burghardt				App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse
Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA	Anna Mühlfenzl	Christian Wolff	2014-05-05			HMI, Design, Usability Engineering, Usability Testing, Visualisierung, Evaluation
Vergleichende Untersuchung der UX der Designparadigmen Skeuomorphismus und Flat Design anhand iOS 6 und iOS 7	BA	Alexander Uitz	Tim Schneidermeier	2013-12-16			UX, Usability, Mobile, iOS
Informationsaufnahme in virtuellen Umgebungen	BA	Benjamin Fritzsche	Florian Echtler	2013-11-25			
Ambient Light in Cars	BA	David Ludwig	Florian Echtler	2013-12-02			
Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen	BA	Sarah Nieszczyry	Tim Schneidermeier	2013-06-24			embedded systems, usability, bedienelemente
Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI	BA	Julia Tinter	Christian Wolff	2013-05-06			
Automatisierte Web-UI Tests	BA	Michael Adlfinger	Florian Echtler	2013-06-10			
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA	Lukas Lamm	Manuel Burghardt	2013-07-15			Usability Testing, Web-Browser, Mobile
Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers	BA	Markus Michel	Felix Raab				social music, softwareentwicklung
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungs-umgebungen	BA	Hartmut Glücker	Felix Raab	2013-09-17			eye tracking, programmierung, entwicklungs-umgebung
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA	Franziska Hertlein	Tim Schneidermeier	2013-05-13			Usability
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA	Daniel Granvogl	Manuel Burghardt	2014-05-26			Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA	Luisa Wurm	Florian Echtler	2013-05-06			augmented reality, electronic publishing, e-Learning
Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen?	BA	Martin Dechant	Martin Brockelmann	2013-05-13	2013-11-11		Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA	Thomas Schneider	Christian Wolff	2014-07-07			Interaktionsdesign, Menü
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA	Constantin Lehenmeier	Florian Echtler	2013-05-13			tracking, Kinect, board games, tangibles
Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia	BA	Philipp Jean-Jacques	Christian Wolff				Quiz, Game Design, Wikipedia, Text Mining
Web Browser Usability (Desktop-Bereich)	BA	Raymon Seidl	Manuel Burghardt	2013-11-25			Usability Testing, Web-Browser, Desktop
Twista - Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA	Sebastian Spanner	Manuel Burghardt	2014-01-20			Tweets, opinion mining, Visualisierung
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA	David Lechler	Victoria Böhm	2013-09-17			User Experience, Produktdesign
Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA	Andreas Frank	Felix Raab	2013-05-13			brain-computer, interface, entwicklungs-umgebung
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA	Benjamin Menrad	Christian Wolff	2013-11-25			Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA	Regina Kögler	Manuel Burghardt	2013-05-27	2013-09-17		Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use
Entwicklung und Evaluation eines nutzerfreundlichen CMS-Prototyps für eine Mental Health App der PFH Göttingen	BA	Titus Tissot	Vitus Maierhöfer	2024-01-15			Mental Health App, CMS, PFH Göttingen, User-centered Design, Anforderungsanalyse
Entwicklung und Evaluation einer Methode zur dynamischen Integration von psychologischen Assessments in die Benutzeroberfläche einer Mental-Health-App der PFH Göttingen	BA	Maria Beißinger	Vitus Maierhöfer	2024-02-05			dynamische Benutzeroberfläche, mobile Fragebögen, Mental-Health-App, PFH Göttingen
Prototypische Implementierung und Evaluation einer mobilen Anwendung zur transdiagnostischen Psychoedukation	BA	Clara Eckhardt	Vitus Maierhöfer	2024-01-22			Prototyp, App, Psychoedukation, Göttingen, Transdiagnostik
"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials	BA	David Ring	David Halbhuber	2023-09-26			Video Games, Tutorials, UX Design, mobile gaming, digital learning
Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories	BA	Tobias Lanzl	Michael Achmann	2023-09-11			Social Media, Instagram, Instagram-Stories, Data donation, Ephemeral Content
Wie oft muss ich das noch wiederholen? Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Task-Wiederholungen und Nutzer-Performance	BA	Maximilian Lipinski	Raphael Wimmer	2023-07-31			Studie, Experten, Novizen, Usability
Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)	BA	Franka Heinlein	Michael Achmann	2023-09-11			politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse, auditive analyse
Untersuchung von Remote-Kollaboration über Videokonferenz und vernetzte Tischoberflächen	BA	Juliana Zgryzek	Vitus Maierhöfer	2023-07-31			

Understanding the Effect of Visual Object Weight on Pointing Movements in Virtual Reality	BA	Lee-Ann Seegets	Alexander Kalus	2023-07-31			Virtual Reality, Weight Perception
Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables	BA	Maximilian Hogger	Andreas Schmid	2023-07-24		2023-10-16	vigitia, object detection, interactive tables, computer vision, machine learning
Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam	BA	Thuy-Linh Nguyen	Michael Achmann	2023-07-17			Social Media, TikTok, Content Analysis
Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis	BA	Philip PirkI	Michael Achmann	2023-06-26			Face recognition, Instagram, Social Media, FIQA, automated visual content analysis
Der Einfluss von manipulierter Musik- und Spielflussgeschwindigkeit auf die Performance und Game Experience	BA	Natalie Röhrle	Johanna Bogon / David Halbhüner	2023-07-03			Video Games, Audio Speed, Game Speed
Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023	BA	Jonas Ernst	Michael Achmann	2023-10-23			politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse, webentwicklung, dashboard
Touching the Future: Enhancing Keyboard Interaction with Touch-Sensitive Surfaces	BA	Niklas Keller	David Halbhüner	2023-12-18			
Touching Beyond Clicks: Advancing the Functionality of Computer Mice with Touch Interfaces	BA	Michael Pickl	David Halbhüner	2024-03-06			
Tiny Touches, Big Impacts: Designing Micro-Touch Gestures for Power Tool Interaction	BA	Lianna Aleksanyan	David Halbhüner	2023-07-03			
Getting in Touch with Gaming: How Haptic Feedback of Game Controllers alter Experience and Performance	BA	Dominik Moggert	David Halbhüner	2023-09-11		2023-09-30	
Entwicklung und Evaluation von Visualisierungsstrategien für große Abhängigkeitsgraphen von Lerninhalten	BA	Leonie Schrod	Raphael Wimmer	2023-06-05			graphit, graph, visualization
Entwicklung und Evaluation von Selektionstechniken für Visualisierungen von Graphen	BA	Alexander Weichart	Raphael Wimmer	2023-06-05			graphit, graph, ui
Mouse vs. Gamepad: Comparing Game Controllers regarding Target Selection and Player Performance in Shooter Games	BA	Elisabeth Philipp	David Halbhüner	2023-09-11			
Classification of Multimodal Social Media Crisis Data - Evaluation and Comparison of two Multimodal Machine Learning Models	BA	Markus Weinberger	Michael Achmann	2023-05-22			CNN, crisis informatics, multimodality, machine learning, social media analysis, crisis computing, testing, multimodal data, data mining
Durchführung einer Beobachtungsstudie zur Interaktion mit einem interaktiven Tisch im Café	BA	Quirin Wittmann	Vitus Maierhöfer	2023-05-15			
Comparing Navigation Models for Optimized HMIs in Production Industry: A Usability Study	BA	Sofiana Kristo	Philip Bengler (Krones) / David Halbhüner	2023-05-08			HMI, user interface design, navigation, usability engineering, production industry
User Experience Enhancement in Strength Training Apps: Design Guidelines for Augmenting Continuance Intention	BA	Alwina Bitter	David Halbhüner	2023-05-08			
AR for Art: Augmented Reality als Hilfe zur Laien-Werkerschließung zeitgenössischer Malerei	BA	Tim Pfeil	Michael Achmann	2023-03-06		2023-03-31	
Design, implementation and evaluation of a shortcut tutor widget that facilitates a seamless transition into expert performance	BA	Christian Hittich	Raphael Wimmer	2023-02-06			
Smartphones as Virtual Gamepads for Big Screens	BA	Christoph Wüthl	Andreas Schmid	2023-01-30			cross-device communication, mobile, gaming, controller
Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons	BA	Philipp Hohenthanner	Johanna Bogon	2023-02-06			User Experience, Smartphone, App-Icon Design, Visual Search, Skeuomorphismus, Flat Design, Material Design
Untersuchung KI-generierter Bilder zur Evaluation von Faktoren für die Verbesserung von Text-to-Image-Generation	BA	Julia Niedermaier	Michael Achmann	2023-01-23		2023-06-20	Text-to-Image-Generation, Generative Modelle, HCI, Bildwahrnehmung
Erweiterung und Optimierung eines Tools zum interaktiven Finden geeigneter Orte	BA	Matthias Dobiosz	Raphael Wimmer	2023-01-16			Visualization, web, computergraphics, map, search
Zukunftspotential von Metas Metaverse - Scheitert Meta mit Horizon Worlds?	BA	Jan Keup	David Halbhüner	2023-05-08			
Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes	BA	Tatjana Laumeyer	Michael Achmann	2023-01-23			memes, conspiracy, social media
Annotation and Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse	BA	Leonie Münster	Jakob Fehle	2023-01-16			Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Bodypositivity vs. Bodyneutrality auf Instagram: Eine vergleichende Contentanalyse mittels automatischer Bildklassifikation	BA	Hannah Ernstberger	Michael Achmann	2023-02-13		2023-05-05	
Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen	BA	Lena Germiller	Vitus Maierhöfer, Julia Ohse	2023-01-30			Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, Datenvisualisierung, Usability, Göttingen
Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App	BA	Leonie Handschmann	Vitus Maierhöfer	2023-02-06			Android App, Aktivitäts-Tracking, Psychologische Diagnostik, Depression, PFH Göttingen
Investigating the latency slowdown effect in HCI	BA	Selina Siegl	Johanna Bogon / David Halbhüner	2023-01-16			Latency, ideomotorische Theorie, Action-Effect Intervalle, Gaming
Indicating Stamina Loss in Video Games using Weight-Changing Controllers	BA	Thilo Hohl	Alexander Kalus	2023-07-03			Virtual Reality, Game Design, Haptic Controllers, Weight Perception

Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels	BA	Kristina Neumüller	Martin Brockelmann	2022-11-21			Augmented Reality, Blender, Unity, räumliches Denken
Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen	BA	Maximilian Kilger	Vitus Maierhöfer	2023-04-17			Projektion, Interaktive Tische, PAR, Projected Augmented Reality, Augmented Reality, Projection Mapping
Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager	BA	Alexander Kugler	Andreas Schmid	2022-08-03		2022-12-01	window manager, cross-device interaction, barcode
Entwicklung und Evaluation eines Arbeitsablaufs für die Weiterverarbeitung von multiplanaren digitalen Röntgenbildern aus DICOM-RAW-Dateien.	BA	Anton Rockenstein	Martin Brockelmann	2022-07-25			
Evaluation von verschiedenen VR-Interaktionsmöglichkeiten innerhalb eines virtuellen Fahrzeugs	BA	Peter Trenkle	Martin Brockelmann	2022-12-19			VR, Auto, Interaktion, Bedienung
Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess	BA	Angelika Namer	Christian Wolff	2022-07-25			Frameworks, Browserbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, Basisdokument, Zivilprozess, web-based application, JavaScript
Reducing perceived waiting time through interactive loading screens - a method-comparative experimental evaluation	BA	Simon Baierl	Johanna Bogon	2022-07-11			HCI, time, psychology
Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern	BA	Jan Ulrich Hellwig	Christian Wolff	2022-07-04		2022-11-18	Digitalfotos, Beweismittel, LegalTech, Blockchain, Signatur, Kryptographie, Digitalisierung, digitale Forensik, forensische Informatik
Kamerabasiertes Hand Tracking und Gestenerkennung auf und über interaktiven Oberflächen	BA	Leonard Hübner	Vitus Maierhöfer	2022-06-27			
Implementierung und Evaluation verschiedener Machine Learning-Ansätze für die Sentiment-Analyse im Deutschen	BA	Niklas Donhauser	Jakob Fehle	2022-06-27			Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport	BA	Sabrina Hoessl	Martin Brockelmann	2022-06-27		2022-10-24	choking under pressure, hci in sports, vr sport training system, flow, stress
Knowledge sharing among university students - a qualitative study of practices, attitudes and barriers	BA	Jana Sumin	Maria Menendez Blanco / Michael Achmann	2022-05-30		2022-09-24	Knowledge sharing, learning communities, post-pandemic, focus groups
Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality	BA	Valentin Wild	Martin Brockelmann	2022-06-13		2022-09-06	AR, Selektion, Hervorhebung, 3D, Augmented Reality
The effects of time-based event expectancy on game experience	BA	Marc Flöter	Johanna Bogon / David Halbhuber	2022-09-05			Videospiel, Feature, Psychologie, spezifische zeitliche Erwartung, User Experience, Reaktionszeit, Performance, Fehlerrate
Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments	BA	Alexander Gebhard	Victoria Böhm	2022-05-23			technology acceptance, civil law, digitalization
Time-based event expectancy in the wild	BA	Lukas Goclik	Johanna Bogon / David Halbhuber	2023-01-30			psychology, gaming, specific time expectation
Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?	BA	Fabian Ziegler	Raphael Wimmer	2022-07-25		2022-11-01	Studie, Experten, Novizen, Usability
Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency	BA	Jannik Wiese	Niels Henze	2022-07-04			mouse, desktop, prediction, latency
Twitter Metriken	BA	Sandra Eder	Christian Wolff	2022-04-25			
Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions	BA	Markus Schmidbauer	Martin Brockelmann	2022-06-13		2022-11-28	AVL, Auto, autonomes Fahren, VA, AR, Wetter, Nacht, Cockpit, HUD, Fahrerverhalten
Design and Evaluation of AR-HUD Elements at Night for Autonomous Vehicles in VR	BA	Annika Köhler	Martin Brockelmann	2022-05-30		2022-09-14	AVL, Auto, autonomes Fahren, VA, AR, Wetter, Nacht, Cockpit, HUD
Classification of students' scholarly work tasks for Human Activity Recognition using a Smart Watch	BA	Alexander Klitschkov	Michael Achmann	2022-02-14		2022-04-14	Smartwatch, Human Activity Recognition, Machine Learning
Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen	BA	Maria Ambros	Andreas Schmid	2022-02-14		2022-06-01	latenz, latency, audio, perception
Vergleich von Geschwindigkeiten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA	Lisa Seitz	Martin Brockelmann	2022-02-07		2022-05-06	Geschwindigkeit, 3D, Virtuell
Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik	BA	Daniel Kwoska	Andreas Schmid	2022-01-31		2022-04-13	redesign, software, labor
Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs	BA	Franz Schönberger	Andreas Schmid	2022-02-14		2022-10-04	cross-device communication, hardware, infrarot
Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bildern im Rahmen einer psychologischen Studie	BA	Ben Klarner	Martin Brockelmann	2022-01-31		2022-04-19	Facial recognition, emotion detection, data analytics
Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung	BA	Anton Alesik	Martin Brockelmann	2022-01-24		2022-03-28	3D, Animation, DACH, Spinnen, LOD, Bewegung, Play2Change
Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis	BA	Felix Wieland	Thomas Schmidt	2022-01-10			Politik, NLP, Debatten, Bundestag
Impact of Frame Rate and Refresh Rate on Player Performance and Experience in First Person Shooters	BA	Ivo Schenk	Niels Henze	2022-01-17			
Exploring Self-induced Effects of Latency in First-Person-Shooters	BA	Maximilian Schleniczek	David Halbhuber	2022-01-17			Latency, Placebo, Nocebo, Games
CookBERT - Cooking with BERT	BA	Pascal Strobel	Alexander Frummet	2021-12-20			Machine Learning, Sprachmodell, BERT, Klassifizierung, NLP

IDE-integriertes Assistenzsystem zur Unterstützung von Programmieranfänger*innen bei der Adaption guter Praktiken der VCS-Nutzung.	BA	Sandro Michl	Alexander Bazo	2021-12-20			Softwaretechnik, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung	BA	Adrian Sterr	Martin Brockelmann	2022-01-10		2022-03-29	Datenvisualisierung, IoT-Load-Test, MQTT
Vergleich der Interaktionstechniken eines Menu Based und eines Conversational Chatbots im universitären Kontext	BA	Tobias Schmidt	Michael Achmann	2022-01-17		2022-03-29	
Entwicklung und Evaluation einer Android-Anwendung zur Regulierung der Nutzungszeit eines Smartphones	BA	Ahmad Alebbou	Niels Henze	2021-12-06			Digital wellbeing, Personal tracking, smartphone
Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations	BA	Killian Probst	David Halbhuber	2021-11-29			Time Expectancy, Games, Specific Event-based Time Expectancy
Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte	BA	Maximilian Eder	Vitus Maierhöfer	2022-02-14			AR, PAR, Projektion, VIGITIA, intelligente Tische, Tiefenkamera
Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten	BA	Colin Nash	Andreas Schmid	2021-12-20		2022-03-31	latenz, latency, audio, hardware
Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten	BA	Nils Constantin Hellwig	Christian Wolff	2021-10-25		2022-01-17	Machine Learning, Deep Learning, App Entwicklung, Natur Apps, Ornithologie, Convolutional Neural Networks
Konstruktivistische Lernansätze in der Algorithmen-Visualisierung für ProgrammieranfängerInnen	BA	Iuliia Borisenko	Alexander Bazo	2022-02-14			
Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup	BA	Michael Bierschneider	Rebecca Reuter	2021-09-13			Eyetracking, Real-Time Data Sharing, Network Performance, State Synchronization, Experiment Automatization
Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)	BA	Sebastien Alipour	Andreas Schmid	2022-01-31		2022-04-19	cross-device communication, android, API
Entwicklung und Evaluation eines Synchronisations-Clients zwischen der e-Learning-Plattform der Universität und dem lokalen Dateisystem der Benutzer	BA	Niklas Jahning	Raphael Wimmer	2021-09-13			
Hybride Smart Spaces - Veknüpung der physischer Informationstafeln mit digitalen Informationssystemen: Exploration & Evaluation verschiedener Systeme	BA	Thomas Fink	Michael Achmann	2021-07-26		2021-10-01	
Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.	BA	Dennis Bossauer	Christian Wolff	2021-07-26			Gaming, Konsum, Applikation
Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen	BA	Felix Kreitmeier	David Elseweiler	2021-07-26			Food Recommendation Systems, nachhaltige Ernährung, semi-structured Interviews, Grounded Theory
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion	BA	Rolny Laurin	Martin Brockelmann	2021-11-15		2022-03-10	Psychologie, Stress, App, Mobile
Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung	BA	Matthias Zerniekel	Alexander Bazo	2021-09-13			
Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie	BA	May Alexander	Martin Brockelmann	2021-08-23		2022-02-21	Psychologie, Play2Change, Spinne, Exposition, VR, Spinnenphobie
Evaluation von eye-efficient E-Learnings	BA	Thanh-Thanh Bui	Rebecca Reuter	2021-07-26			E-Learning, eye-efficient, Eye-Tracking, Usability
Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application	BA	Minh Duc Lam	Christian Wolff, Matthias Hummer (NEXIS)	2021-10-18			UX, HCI, mobile App, Request-Portal
Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	BA	Clara Hilmer	Vitus Maierhöfer	2021-07-12		2021-09-13	Interaktive Tische, User Interfaces, Tangibles, Projected Augmented Reality
Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction	BA	Lanzinger Michelle	Martin Brockelmann	2021-08-23		2021-11-22	Sucht, Mobile App, Therapie
Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work	BA	Martina Emmert	Andreas Schmid	2021-06-28		2021-10-04	PDA, Physical-Digital, Kollaboration, Linux, Screenshare
Zeit in VR	BA, MA	Julian Hoegerl	Johanna Bogon, Martin Kocur	2021-11-15			Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung
Nutzerzentrierte Gestaltung von Back-of-Device-Interaktion für Smartphones	BA	Sandra Gärtner	Niels Henze	2021-07-12			
The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance	BA	Maximilian Huber	David Halbhuber	2021-09-13			Unity, Gaming, Latency
Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten	BA	René Maget	Martin Brockelmann	2021-07-26		2022-03-11	Eye Tracking, Informationsvisualisierung, Virtuelle Umgebung
Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten	BA	Yu Liu	Martin Brockelmann	2021-07-05		2021-10-11	Kultur, Schnitzeljagd, AR, Mobile, App, Regensburg
Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions	BA	Johannes Hoffmann	Thomas Schmidt	2021-06-14			Digital Humanities, Fan Fictions, Networks, Crossover, Fandom Fusion, AOS, Text Mining
Untersuchung von Photogrammetrie als Möglichkeit zur Erstellung virtueller Gesichter innerhalb einer Game Engine	BA	Sadikaj Florian	Martin Brockelmann	2021-08-23		2021-12-07	Photogrammetrie, Gesichter, Avatar, Game
Untersuchung des Effekts von Avataren auf die körperliche Leistungsfähigkeit beim Rudern in Virtual Reality	BA	Thomas Noack	Martin Kocur	2021-08-23			

Entwicklung und Evaluation immersiver Feedbackeffekte für eine virtuelle Expositionstherapie	BA	Deger Leonie	Martin Brockelmann	2022-02-14		2022-09-19	Psychologie, Play2Change
Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks	BA	Julian Hoepfinger	David Halbhuber	2021-07-12			Counter Strike, Latency, ANN
CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung	BA	Tobias Dollhofer	Alexander Bazo	2021-06-21			Assistentssysteme für die Programmierausbildung
A unified classification system for IDE interactions in common programming task	BA	Kai Aslan	Bazo, Alexander; Reuter, Rebecca	2021-07-26			
Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021	BA	Lisa Hampel	Michael Achmann	2021-07-12			Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Social Media, Instagram, Snapchat
Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero	BA	Elisabeth Tjatjuchin	Michael Achmann	2021-07-12		2022-04-27	Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten	BA	Philipp Gottschalk	Andreas Schmid	2021-06-28		2021-09-27	Annotation, Proof-Reading, PDF, PDF-Reader
Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi	BA	Sarah Seifert	Michael Achmann	2021-06-14		2021-09-09	Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung	BA	Giulia von Canal	Alexander Bazo	2021-05-17			Softwareentwicklung, Algorithmenvisualisierung
Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories	BA	Ruslan Asabidi	Michael Achmann	2021-07-05		2021-11-15	Medieninformatik, Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Quantitative Studie, Social Media, Instagram
Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel	BA	Corinna Geiselhart	David Halbhuber	2021-06-28			Proteus Effekt, Avatare, Stereotype-Content-Model
IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien	BA	Tim Eichinger	Alexander Bazo	2021-04-26			Software Engineering, Softwaretechnik, Lernsysteme, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen	BA	Jonathan Balcombe	Raphael Wimmer	2021-03-29			Usability Testing, Prototyping, Low Fidelity, User centered Design prozess, Design Methods
Entwicklung einer Syntaxkorrektur im sprachlichen Kontext der Firma Horsch GmbH	BA	Christoph Meyer	Christian Wolff	2021-03-29			NLP, Syntax, Texttechnologie, Horsch GmbH
Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Literaturverwaltung für die Professur für Pastoraltheologie und Homiletik an der Universität Regensburg	BA	Kilian Bogner	Michael Achmann	2021-05-17		2021-10-04	theologie, datenbank, web app, metadaten, digital humanities, user-centered design
Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen	BA	Johanna Grünler	Andreas Schmid	2021-03-29		2021-07-29	Musikdidaktik, Lern-App, User-Centered Design
Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept	BA	Sofie Schießling	Jürgen Hahn	2021-07-26		2021-10-01	Sketchable Interaction, Python3, Implementierung, Usability Testing
Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiel-Texten	BA	Fabian Stelzer	Thomas Schmidt	2021-02-08			Digital Humanities, Game Studies, Corpus, Natural Language Processing
Untersuchung des Effekts von Smartphone Aufsätzen auf die Benutzbarkeit des Smartphones	BA	Raphael Wagner	Niels Henze	2021-03-01			
Entwurf und Entwicklung eines Editors für die Verwaltung und Visualisierung von räumlich bestimmten vernetzten Informationen	BA	Marita Tairova	Christian Wolff, Thomas Bauer (Speech Experts & Book Hotel)	2021-01-18			Web-Anwendungen, Informationsvisualisierung, Verwaltungstool, JavaScript, Rauminformation
Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames	BA	Maria Augustin	Martin Brockelmann	2021-03-01		2021-09-30	Gamification, Games for Health, App, Serious Games
Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum	BA	Fiona Häring	Martin Brockelmann	2021-01-25		2021-03-31	Multimedia, künstlerische Inhalte, Aufbereitung
Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie	BA	Eric Karl	Martin Kocur	2021-01-18			Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, VR therapy
Prototypische Implementierung und Evaluation zur Digitalisierung der Dokumentenablage für kleine Unternehmen	BA	Erik Blank	Florian Bockes	2021-02-08			Digitalisierung, Dokumentenablage, Software Engineering
Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps	BA	Philipp Huber	Raphael Wimmer / Cordula Winkler	2021-03-01			usability, app design, accessibility, accessible design, disabled users
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2	BA	Andreas Pensenstadler	Martin Brockelmann	2022-01-17			3D Unity, Blickdaten, Eye-Tracking
Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel	BA	Anna-Lena Sporrer	Martin Brockelmann	2022-01-17			3D, Realität, Blickdaten, Eye-Tracking, Unity
Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings	BA	Marcus Achtnicht	Martin Brockelmann	2021-02-08		2021-05-17	3D, Photogrammetrie, Matte Paintings
Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis	BA	Nina Kleindienst	Thomas Schmidt	2020-11-30			Text Mining, Fan Fiction, Digital Humanities, Computational Literary Studies, Fan Studies, Internet Studies
Entwicklung eines Fake-News-Trainers	BA	Burak Sahar	Martin Brockelmann	2020-12-21			Fake News, App, Verschwörung

Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System	BA	Nicole Schoenwerth	Niels Henze	2021-01-11			Visual Notifications, Near-Eye Devices, Prototype, Social Acceptance
Tischnutzung im Alltag – Exploration und Evaluation eines Remote-Verfahrens zur Erhebung des Nutzungsverhaltens von Objekten an (Schreib-)Tischen im Rahmen der Entwicklung interaktiver Tischoberflächen im Forschungsprojekt VIGITIA	BA	Jana Dörfler	Vitus Maierhöfer	2021-02-01			vigitia, table, interactive tabletops, ethnography, field study
Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel	BA	Andreas Weber	Raphael Wimmer	2020-11-23			game design, fun, puzzle
User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option	BA	Patrick Renner	Christian Wolff	2020-11-16			LDAP, Security, Naming Convention, Usable Security, Authentication
Exploration der Interaktion mit Sprachassistenten im technischen Außendienst	BA	Eva Weidinger	Matthias Ferstl	2020-10-20			
Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals	BA	Simon Gruner	Raphael Wimmer	2021-02-01			usability, administration, jobs, university, frontend, backend, integration
Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Brujin-basierten Tracking-Patterns	BA	Stefan Lippl	Andreas Schmid	2020-12-14		2021-02-22	tracking, tangible interaction, DotTrack, computer vision, machine learning, convolutional neural network, CNN
Empirische Untersuchung von Sprachnachrichten unter Berücksichtigung von Textnachrichten, Telefonaten und des Nutzungskontexts	BA	Elisa Valletta	Niels Henze	2020-08-31			Sprachnachrichten, mobile Kommunikation, Smartphone
Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse	BA	Philipp B. N. Artmann	Alexander Bazo, Christian Gegner	2020-08-31			Stimm-Diagnostik, Sprech-Diagnostik, Stimmanalyse, Stimm-screening
Chatbots im E-Commerce zur B2C-Kommunikation	BA	Manar Al-Saifi	Christian Wolff	2020-08-31			VChatbot, Conversational Interface, B2C, E-Commerce
Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung	BA	Krapf Timo	Martin Brockelmann	2021-02-01		2021-08-30	Corona, Browser-Anwendung, Psychologie, Göttingen, Depression
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen	BA	Luca Schumann	Christian Wolff	2020-07-27			Dashboard, Online Services, Usability
Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte	BA	Anh Nguyen	Christian Wolff	2020-07-27			Design System
Leitfaden zur nutzerzentrierten Prozessoptimierung für die Verarbeitung von Kurzarbeitsanträgen in Zeiten von Corona	BA	Sebastian Schwarz	Florian Bockes	2020-07-27			
Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA	Samuel Reiprich	Martin Kocur	2020-07-20			Proteus effect, 3rd person shooter, music
Browser-Integrierte Web-Usability-Tests	BA	Julian Sänze	Florian Bockes	2020-07-13			
Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht	BA	Lorenz Heckelbacher	Andreas Schmid	2020-08-31		2020-11-09	Physical-Digital, Annotation, Hardware, Scanner, Papier
Notification placement on AR smart glasses	BA	Oscar Rembold	Rufat Rzayev	2020-07-06			AR, Smart Glasses, Notifikationen, Soziale Akzeptanz
Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme	BA	Slawik Thomas	Martin Brockelmann	2021-02-08		2021-04-29	E-Fahrzeug, Sound, Unity
Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemedien auf das Leseverhalten	BA	Marie Sautmann	Raphael Wimmer / Florian Bockes	2020-06-08			Lesen, Eye-Tracking, Studie
Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten	BA	Jonas Penzel	Andreas Schmid	2020-06-22		2020-08-24	hybrid document management, physical-digital, computer vision
Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität	BA	Felix Rang	Alexander Bazo	2020-08-31			Software Engineering, Software Quality, Softwaremetriken
Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten	BA	Michael Meckl	Raphael Wimmer	2020-09-28			openstreetmap, visualization, map, search
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA	Florian Pils	Alexander Bazo	2020-06-22		2021-01-18	Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Guidelines for Designing DIY Wearable Gas Sensor Systems	BA	Pascal Fitzner	Andreas Schmid	2020-06-29		2021-01-01	Sensorik, Hardware, Guidelines
Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files	BA	David Sinz	Andreas Schmid	2020-06-22		2020-08-24	Physical-Digital, Drucker, Bar Code, Digitalisierung, Papier, Dokument
Identifying Devices with Infrared Light Signals	BA	Alex Odorizzi	Andreas Schmid	2021-03-01		2021-05-03	Hardware, Tangible Interaction, Cross Device Communication
Vergleichende Evaluation von Usability/Learnability von (Online-) Prototyping-Tools	BA	Marco Beetz	Patricia Böhm	2020-06-29			
Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen	BA	Stefan Plötz	Raphael Wimmer / Fabian Queck	2021-03-29			GUI, Benutzeroberfläche, HMI, RTM, STM, Mikroskopie
Prototypische Entwicklung einer Webanwendung zur Personalausweisbeantragung über das Bürgerserviceportal der Stadt Regensburg	BA	Isabell Röhr	Florian Bockes	2020-05-11			
Autonomes Fahren in städtischer Umgebung	BA	Felix Holewa	Martin Brockelmann				AVL, autonomes Fahren
Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses	BA	Fabian Zeiher	Alexander Bazo	2020-09-28			Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren	BA	Johannes Spieß	Martin Brockelmann	2020-07-20			AVL, Avatar, AR

Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA	Christina Sedlmeier	Martin Kocur	2020-03-25			Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, presence
Hervorheben von interaktiven 3D Objekten in einer virtuellen Umgebung	BA	Sabrina Freisleben	Martin Brockelmann	2020-03-25		2020-09-08	VR, Verschwundenes Dorf, Indoor, Geschichte, Demo, Visual Attention
Ortsbestimmung durch WLAN-Signale	BA	Stefan Erwin Baumer	Bernd Ludwig	2020-03-25			indoor navigation, heatmaps, android
Literature Review zu Living Lab-Ansätzen	BA	Sarah Feix	Victoria Böhm	2020-03-09			user centered design, literature review
Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews	BA	Tobias Ehrmeier	Andreas Schmid	2020-03-09		2020-07-24	Wissenschaft, Literatur, Data Science, Datenvisualisierung
Visualisierung von IDS-Symptomverläufen und klassifizierende Auswertung von Maßnahmen bei Psychotherapien mittels einer mobilen App	BA	Lorenz Heckelbacher	Martin Brockelmann				App, Psychologie
Verfügbarkeit und Nutzen von E-Learning-Angeboten am Beispiel der Studiengänge Medieninformatik und Politikwissenschaft	BA	Juliane Gastell	Christian Wolff			2020-04-20	e-Learning, Digitalisierung, User Experience, HCI
Prototypische Entwicklung und Evaluierung eines Web-Tools zu Analyse von Webseiten auf Basis der Web Augmentation	BA	Florian Gast	Alexander Bazo, Sabine Kolbe-Weber (Kronos AG)	2020-03-25			Online-Marketings, Web Analytics, Software Engineering
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards	BA	Josef Reiml	Christian Wolff / Matthias Hummer (Nexis)	2020-03-25		2020-03-31	UX, HCI, Dashboard, information design
Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias	BA	Rafael Waldmüller	Martin Kocur	2020-03-09			proteus effect, body ownership illusion, self-perception, presence
Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario	BA	Martina-Corinna Bauer	Martin Kocur	2020-03-09			Avatare, Virtual Reality, stereotype-content-model, Proteus-Effekt
Entwicklung eines Chatbots für Rezept-Empfehlungen	BA	Claudia Schönherr	David Elsweiler, Bernd Ludwig	2020-02-18			Chatbot, Recommender System, Rezepte
Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera	BA	Alexander Hartmann	Andreas Schmid	2020-05-25		2020-07-23	computer vision, mobile, network, interaction technique
Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator	BA	Seewald Maximilian	Martin Brockelmann	2020-03-09		2020-09-28	AVL, AR, VR, autonomes Fahren Straßenverkehr
Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen	BA	Christian Lisik	Raphael Wimmer	2020-03-25			web development, interaction design, UR
Einsatz von QR-Codes auf Wahlzetteln bei der Briefwahl und deren mögliche Auswirkung auf die Wahlentscheidung	BA	Raphaela Scherer	Florian Bockes	2020-02-03			Wahl, E-government, Usability
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA	Leopold Plonus	Raphael Wimmer	2020-02-18			Feinstaub, Sensor, Umwelt, environment, computer vision, IoT
Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)	BA	Lindemann Pascal	Martin Brockelmann	2020-01-27			3D, Licht, VR
Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung	BA	Stefan Teichner	Florian Bockes	2020-01-20			Digitalisierung, Scanning, Dokumente, Mobile, Verwaltung
Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen	BA	Daniela Krapf	Alexander Bazo	2020-03-09			Software Engineering Education, Assistentensysteme für die Programmierausbildung
UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung	BA	Stefan Braun	Alexander Bazo	2020-01-13			Software Engineering Education, Peer Instruction, Classroom Reponse, Learning Environment
Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR	BA	Polina Ugnivenko	Martin Kocur	2020-01-27			Virtual Reality, Limb Ownership, Finger Usage
Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz	BA	Moritz Koch	Niels Henze				Maus, Latenz, User Experience, Fitts' Law
Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos	BA	Tim Rainer	Thomas Schmidt	2020-02-03			Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Web Development, Multimodal, Informationsvisualisierung, Affective Computing, Digital Humanities
Implementierung einer Simulation zum Vergleich einer Standard- und einer durch zusätzliche Informationsverarbeitung erweiterten Aufzugsteuerung	BA	Dudyka Maria-Theresia	Martin Brockelmann	2020-05-18			Simulation, Logik
Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems	BA	Sarah Kurek	Florian Bockes	2020-02-18			Digitalisierung, Verwaltung, E-Akte, Workflows, Nachwuchsgruppe
Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities	BA	Johanna Dangel	Thomas Schmidt	2019-11-18			Sentiment Analysis, Digital Humanities, Tool, Web, Evaluation, Emotion Analysis
Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext	BA	Ivanova Silvia	Martin Brockelmann	2019-12-02			VR, Geschichte, Erlebnis, Demo
Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment	BA	Robert Fent	Jürgen Hahn	2021-03-01			Sandboxing, Python3, C++, Security
Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen	BA	Andreas Obermeier	Raphael Wimmer	2019-10-28		2019-12-21	formulare
Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire	BA	Philipp Schuhbauer	Florian Bockes	2018-06-18		2018-09-30	Games User Research, Game Experience, GEQ, Evaluation, Hard Fun
Design und Entwicklung eines Tools zur explorativen Visualisierung von Kommunikation auf „reddit“	BA	Fabian Schatz	Alexander Bazo			2017-02-22	
Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces	BA	Alexander Eder	Jürgen Hahn	2020-02-18			Tangibles, Engineering, User Study

Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks	BA	Fabian Schiller	Andreas Schmid	2020-05-25		2020-07-27	Latenz, Graphik, Framework
Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz	BA	Patrick Stadler	Andreas Schmid	2019-11-04		2020-03-12	Latenz, Hardware, Engineering
Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge	BA	Rauch David	Martin Brockelmann	2019-09-02		2019-09-30	AVL, autonomes Fahrzeug, Auto, VR
Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV	BA	Anna Maria Leuschner	Florian Bockes	2019-08-01		2019-11-06	User-Centered-Design, Workflows, Verwaltung, Affordances, Nachwuchsgruppe
Usability-Evaluation der mobilen Anwendung ScratchJr als Coding-Tool für Kinder im Vorschulalter zur Aneignung von Programmierkonzepten mittels Visueller Programmiersprache	BA	Teresa Then	Christian Wolff	2019-08-01			Usability, Evaluation, Visuelle Programmiersprachen, visual programming, Didaktik der Informatik, Kinder
Synchronisation und Steuerung von Projekten - Erstellung und Evaluierung einer Applikation mit Microsoft Power-Apps beim Bayernwerk	BA	Simon Schindlatz	Christian Wolff				Digitalisierung, Usability, Projektaueuerung
Effects of Smart Virtual Assistants' Voice on Gender Bias	BA	Kevin Angermeyer	Niels und Valentin	2019-09-02		2019-09-30	Smart Personal Assistant, Alexa, Gender Bias
Long-Term Effects of Using Intelligent Personal Assistants on Gender-Based Prejudices	BA	Paul Ballack	Valentin Schwind, Niels Henze	2019-09-24			IPA, speech, Alexa, gender
Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App	BA	Adrian Hufnagl	Christian Wolff	2019-07-15			Data Sharing, Smartphone, App, HCI, Informationsverhalten
Wimmelbilder, Untersuchung des Einflusses von unerwarteten Ereignissen mittels Eye-Tracking	BA	Niclas Stepniak	Martin Brockelmann	2019-09-02		2020-02-07	Eye-Tracking
Virtual Embodiment Manipulation in kollaborativen virtuellen Umgebungen	BA	Philipp Schauhuber	Martin Kocur	2019-09-02			Proteus-Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, self-perception, presence, cognitive performance, Tower of London
Development of a Web-based Solution for the Visualization of Automotive Sensor and Camera Data	BA	Dominik Klis	Enrico Engel / Christian Wolff	2020-01-13			ADTF, AUI, Objekterkennung
Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition	BA	Kulik Konstantin	Martin Brockelmann	2019-10-28		2020-01-21	Psychologie, Play2Change, Spinnenphobie, VR
Identifying food and diet-related queries in large query samples	BA	Matthias Herrmann	Prof. Dr. David Elsweiler, Dr. David E. Losada	2019-07-22			query expansion and classification, Natural language processing, food and diet
Entwicklung einer benutzerfreundlichen Lösung für den Datei- und Projektbasierten Quellcodevergleich innerhalb von Entwicklungsumgebungen	BA	Niklas Woiton	Alexander Bazo	2019-07-15		2019-09-24	Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentsysteme für die Programmierausbildung
Unterstützung des Quellcodeverständnisses bei Programmiernovizen durch kontextnahe Visualisierung von Methodenaufrufen	BA	Jakob Schönicke	Alexander Bazo	2019-09-02		2019-09-30	Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems
Design und Implementierung einer benutzerfreundlichen, mobilen Lösung für den Zugriff auf das Vorlesungsverzeichnis der Uni Regensburg unter besonderer Berücksichtigung der studentischen Zielgruppe	BA	Lukas Jackermeier	Alexander Bazo	2019-07-08		2019-09-30	Software Engineering
Visualising program analysis data	BA	Louis Ritzkowski	Martin Brockelmann	2020-01-20			Continental, visualising program analysis data, software metrics, Informationsvisualisierung, visualization, visualisation
Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung	BA	Eva-Maria Schön	Thomas Schmidt	2019-07-15			Ästhetik, UI-Design, User Interface, empirische Studie, Webseiten, Gender, HCI, Human Computer Interaction, Mensch-Maschine-Interaktion
Entwicklung eines nutzerfreundlichen, personalisierten Rekrutierungssystems für universitäre Studien	BA	Lucas Haberl	Alexander Bazo	2019-06-17		2019-08-09	Software Engineering, User Experience, Assistance Systems
Strongavatar: virtuelles Doping oder visuelle Täuschung? Untersuchung des Proteus Effekts anhand der Wahrnehmung und physischen Leistungsfähigkeit in VR	BA	Melanie Kloss	Martin Kocur	2019-08-01			Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, Weber's Law of Just Noticeable Differences, magnitude estimation, presence
Online-Informationssystem zur Eigenproduktion von Musik für E-Game Entwickler	BA	Johannes Eger	Martin Brockelmann	2019-09-24			Musik, Wiki, Informationssystem
Usability Studie und Programmierung einer Responsive Webdesign- Oberfläche für BayDat-Online und Überführung auf den Webserver der Universität Regensburg	BA	Jannik Bikowski	Patricia Böhm / Victoria Böhm / Christian Wolff				Reengineering, Usability, User Experience, Responsive Design
Evaluation eines Online-3D-Produktkonfigurators hinsichtlich der Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten und Formfaktoren	BA	Maximilian Schötz	Martin Brockelmann				Mobile, Konfigurator, 3D, Usability
Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen	BA	Benedikt Strasser	Dr. Anton Köstlbacher / Prof. Christian Wolff	2019-06-17			Visualisierung, Pharmazie, Webentwicklung, Web Development
Distant Reading in religiösen Online-Foren	BA	Florian Kaindl	Thomas Schmidt	2019-05-06			Digital Humanities, Distant Reading, Text Mining, Natural Language Processing, Religion, Spirituality, Religious Studies
Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung	BA	Tanja Gehr	Niels Henze	2019-07-08			Werbung, WWW, Personalisierung, Online

Single Cell analysis pipeline	BA	Robert Bosek	Prof. Spang (Bioinformatik)				Bioinformatik, Datenverarbeitung, Automatisierung
Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern	BA	Marcel Mück	Prof. Spang (Bioinformatik)	2019-05-13			Visualisierung, Heatmaps, Bioinformatik, visual computing
Usability-Evaluation und Redesign der Benutzerschnittstelle der Memorial Archives-Datenbank der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg	BA	Nadine Eck	Thomas Schmidt	2019-09-02			Digital Humanities, Usability Engineering, UX, User Experience, Digital History, Data Science, Web Design
Usability von mobilen Video-Streaming-Anwendungen: Evaluation des Einflusses der Informationsarchitektur auf die Usability	BA	Lena Pilz	Florian Bockes	2019-03-25			Usability, Evaluation, Video-Streaming
Konzeption eines digital unterstützten Posteingangssystems	BA	Jonas Puchinger	Christian Wolff	2019-02-25			Digitalisierung, Dokumentenmanagement, digitale Eingangspost
Design, Implementierung und Evaluation einer mobilen Web-Anwendung für die benutzerfreundliche Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial	BA	Joshua Benker	Alexander Bazo	2019-03-25		2019-04-01	Software Engineering, Webentwicklung, Responsive Design, Audio
Erstellung eines alltagstauglichen Algorithmus zur individuellen Erzeugung eines Ernährungsplans für Sportler	BA	Patrick Conrad	David Elsewiler	2019-03-25			Ernährungsplan, nutrition
Integration eines Case Management Systems als Ergänzung eines bestehenden BPMN-Systems	BA	Till Emme	Christian Wolff	2019-02-25			BPMN, Activiti, Case Management, CMMN
Konzeption, Umsetzung und Evaluation neuronaler Netze zur Bestimmung von Produktfehlern am Beispiel von medizinischer Nahrung	BA	Vanessa Hahn	Maximilian Hierl (DioVision)	2019-02-25			Deep Learning, Medizintechnik, Produktqualität, Bildanalyse
RelaTrack: Relative Ortsbestimmung von Tangibles mittels IR-Signalen	BA	Thomas Fischer	Raphael Wimmer	2019-02-04			embedded, tracking, hardware, m5stack
VR-Erlebnis auf den Domtürmen	BA	Fabian Feldmeier	Martin Brockelmann	2019-09-24			VR, Dom, Regensburg, Jubiläum, Photogrammetrie
Entwicklung einer Benutzerschnittstelle zur Erfassung von biometrischen Daten mithilfe von Arduino	BA	Idrizi Erdin	Martin Brockelmann	2019-02-04		2019-12-16	Arduino, Software, Tool, Bluetooth
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA	Sarah Graf	Valentin Schwind	2019-09-02			Avatare, Virtual Reality, Presence, Breaks in Presence
Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen	BA	Matthias Fruth	Niels Henze	2019-07-22			Alexa, Siri, Smart Personal Assistant
"Im Auge des Betrachters." - Eine Eyetracking-Studie zur Wahrnehmung der Ästhetik von Webseiten	BA	Nina Hösl	Thomas Schmidt	2019-02-04			Eyetracking, Aesthetics, User Interface Design, empirical study, HCI, Websites, Human Computer Interaction
Entwicklung und Evaluation eines Interaktionskonzepts für eine Android Applikation zur Verbesserung des Bemusterungsprozesses in der Architektur via QR-Code	BA	Barthelme Nils	Martin Brockelmann	2019-02-25			App, Android, Digitalisierung, QR-Code, Konfiguration
Design und Implementierung einer prototypischen Code-Review-Plattform für peer-based Feedback im Rahmen der Softwaretechnik-Ausbildung	BA	Alicia Fritsche	Alexander Bazo	2019-02-04			Software Engineering, Code-Reviews, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Untersuchung von Konzepten bei 3D-gestützten Handlungsanweisungen	BA	Lukas Geuder	Martin Brockelmann	2019-02-04			3D, Anleitung, Information, Visualisierung
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare virtueller Agenten	BA	Monika Richter	Martin Brockelmann	2019-01-14			3D, Haare, virtuelle Agenten, Blender
Der Einfluss der Persönlichkeit von Test-Personen auf das Verhalten bei Usability-Tests	BA	Vera Wittmann	Thomas Schmidt	2019-01-21			Usability, Persönlichkeit, User Experience, Usability Engineering, Usability Testing
Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)	BA	Fabian Langer	Bernd Ludwig	2019-05-20			Indoor Lokalisierung, Deep Learning
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA	Artan Ndreka	Martin Brockelmann	2019-01-21		2019-04-17	Regensburg, Stadt, AR, Stadtplan
Untersuchung und Optimierung des Registrierungsprozesses am Beispiel einer Webanwendung	BA	Sabrina Hartl	Martin Brockelmann	2019-01-14		2019-06-05	Anmeldung, Web, Eye Tracker
Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"	BA	Monika Silber	Simon Wasserburger (mb Support GmbH)	2018-11-26			Redesign, UX, usability engineering, Informationssystem, HCI, UX-Design
Design, Implementierung und Evaluation eines Assistenzsystems zur Zeit- und Aktivitätserfassung für die Unterstützung des Selbststudiums von Programmieranfängern	BA	Christoph Härtl	Alexander Bazo	2018-12-03		2019-01-09	Software Engineering, Assistant Tool, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung eines web-basierten Informationssystems für ein etymologisches Wörterbuch der französischen Kreolsprachen	BA	Ana-Maria Tomi	Christian Wolff	2019-01-21			Texttechnologie, UX, UCD, web-basiertes Informationssystem, Computerlexikographie, Kreolistik, Sprachvarietäten
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines webbasierten Bestellsystemes für innerbetriebliche Berechtigungsobjekte	BA	Philipp Hartl	Matthias Hummer (NEXIS)	2019-01-28			webbasiertes Informationssystem, UX, UCD, IDM, IAM
Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität	BA	Maximilian Koegl	Martin Brockelmann	2019-02-25		2019-09-25	Cave, Play2Change, Psychologie, Therapie
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball	BA	Andreas Filipiuk	Dr. med. Leonard Achenbach / PD Dr. med. Werner Kruttsch (UKR)	2019-08-01			App, UX, UCD, Sportinformatik, Fußball, FIFA Medical Centre of Excellence, mobile computing, quantified self

Autonomes Fahren als Erlebnis in Virtueller Realität (VR)	BA	Johannes Lorper	Martin Brockelmann	2018-10-22	2018-02-21	2019-02-21	VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Ermittlung von Design-Guidelines für die Kommunikationsaufnahme durch intelligente Alltagsgegenstände im Internet der Dinge	BA	Maximilian Ingerl	Niels Henze				Design-Guidelines, Internet der Dinge, intelligente Alltagsgegenstände
Analyse und Evaluation von Annotationstools für den Anwendungsfall Sentiment-Annotation	BA	Brigitte Winterl	Thomas Schmidt	2019-01-14			Digital Humanities, Annotation, Computational Linguistics, Evaluation, Usability Engineering, User Experience, Sentiment Analysis
Der Einfluss von UI-Attributen auf die Ästhetik im mobilen Kontext	BA	Laura Zeilbeck	Thomas Schmidt	2019-05-06			Ästhetik, UI-Design, User Interface, empirische Studie, Apps, mobile, Design, HCI, Human Computer Interaction, Mensch-Maschine-Interaktion
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Visualisierung von biometrischen Daten	BA	Strohmeier Theresa	Martin Brockelmann	2019-03-25		2019-09-30	Psychologie, Sensoren, Biofeedback
Konzeptionelle Implementierung und Evaluation eines innerbetrieblichen Vulnerability Assessment Systems	BA	David Halbhuber	Christian Wolff	2018-10-29			OpenVAS, IT-Security, Penetration Testing, Nexis GmbH
Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospielen	BA	Christian Wimmer	Christian Wolff	2018-09-17		2018-10-03	Computer Game, Video Game, Playability, Usability, User Experience, Medientechnik, Auflösung, display
Untersuchung der User Experience und des Suchverhaltens bei der Nutzung von Online- und mobilen Shops	BA	Rebekka Bachl	Patricia Böhm	2018-09-17			UX, Onlineshopping, Suchverhalten
Zeitliche und räumliche Muster in Deutschsprachigen Rezepten	BA	Adrian Jobst	David Elsweiler				Rezepte, Analyse, Informationswissenschaft
Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers	BA	Svenja Franzes	Florian Bockes	2018-07-31			Storification, Gamification, Motivation
FiberPaper: Exploration und prototypische Implementierung von Papier mit eingebetteten Lichtleitern	BA	Franz Scheuer	Raphael Wimmer	2018-07-31			paper, optical_fiber, prototyping, electronics
Navigating or Searching? Eine empirische Untersuchung zur Strategiepräferenz im Personal Information Management	BA	Jan Durry	Markus Kattenbeck	2018-07-23			TODO
Does Personality Matter? Eine empirische Untersuchung des Einflusses der Persönlichkeit auf das Navigationsverhalten in Wikipedia	BA	Lydia Maria Güntner	Markus Kattenbeck	2018-07-23			TODO
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Unterstützung der digitalen Edition von Eichendorff-Briefen	BA	Lisa Sanladerer	Markus Kattenbeck				DH
Erstellung einer mobilen App zur Unterstützung von Depressionspatienten im Alltag	BA	Sabine Roth	Martin Brockelmann	2018-07-23		2018-10-03	Psychologie, Depression, mobile, App
Digitale Planung im 3D-Raum am konkreten Beispiel einer Ausstellung	BA	Klaus-Maria Holland	Martin Brockelmann	2018-12-10			Kunst, Planung, Ausstellung, 3D
Digital Storytelling in der Hochschullehre: Einsatz als Mittel zur Komplexitätsreduktion bei der Vermittlung formaler Inhalte aus Dozentensicht	BA	Markus Führer	Christian Wolff	2018-06-25		2018-08-30	digital storytelling, e-learning, hochschullehre
Effects of smart virtual assistants' characteristics	BA	Florian Habler	Niels Henze	2018-07-02			Smart Virtual Assistant, Conversational Interface, User Experience, Social Acceptance
Auswirkungen der Nutzereinbringung auf das räumliche Wissen bei Indoor-Navigation mit einem Navigationssystem	BA	Sarah Kocher	Christina Bauer	2018-12-17			UR-Walking, Indoor-Navigation, Fußgängernavigation, deutsch
Einschätzen numerischer Größen in virtueller Realität	BA	Sarah Brand	Martin Brockelmann	2018-07-31		2019-04-25	VR, Einheiten, Maße, Diagramm
SimLink - Entwicklung eines Systems zur mobilen Erstellung eines multimedial angereicherten Simulationsmodells und dessen Übertragung in eine Simulationssoftware	BA	Daniel Hanke	Prof. Dr. Christian Wolff (Uni) / Stephan Mikes (Simplan AG)	2018-05-28			Simulation, Multimediale Informationsanreicherung, Datenübertragung App-Schnittstelle-Simulationssoftware, Mobile Computing
Facial Animation for 3D Characters	BA	Andreas Hennings	Martin Brockelmann	2018-07-23		2018-10-03	3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie, Play2Change
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA	Jonathan Seibold	Martin Brockelmann	2018-07-02		2018-07-27	Eyetrackingn E-Learning
Weiterentwicklung einer Unternehmenswebsite. Kritische Auseinandersetzung mit einschlägigen Methoden anhand einer konkreten Fallstudie (Arbeitstitel)	BA	Jonathan Kammerer	Christian Wolff	2018-05-28			UX, usability engineering, Reengineering, Website
Dumb E-Paper: Implementierung und Evaluierung eines drahtlosen E-Paper-Systems mit Anbindung als Netzwerkdrucker	BA	Laurin Muth	Raphael Wimmer		2018-07-09	2018-06-19	e-paper wifi embedded
A Fully Traceable Supply Chain Based on Smart Contracts	BA	Korbinian Kasberger	Dipl. Ing. Ottmar Amann (Krones AG)				Smart Contracts, Supply Chain, Ethereum
Worry Monitor. Konzeption und Implementierung eines mobilen Systems zur Erfassung von Sorgen	BA	Michael Hebeisen	Martin Brockelmann	2018-07-09		2018-10-03	Machine Learning, Worry Monitor, Sensor Data, Neural Network
Durchführung und Evaluation eines Google Design Sprints zur nutzerzentrierten Planung und prototypischen Ausarbeitung einer Software zur Steuerung von Smart-Kamera Operationen	BA	Stephan Kerscher	Christian Wolff	2018-04-30			Project management, Web design, Usability Engineering, User Experience Design, User Tests
Implementierung eines Smart Access-Prototyps für ein Autoschloss auf der Basis von Google Assistant	BA	Florian Pils	Christian Wolff, Christopher Schott (Continental)	2018-04-30		2018-09-30	Automotive, Mobile, Software Engineering

Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA	Yannick Hildebrandt	Martin Brockelmann	2018-04-16		2018-07-27	Play2Change, Psychologie, VR
Unterstützung der Therapie von Tinnituspatienten mit Hilfe einer mobilen App	BA	Susanne Korbely	Martin Brockelmann	2018-07-31			Play2Change, Psychologie, App
Entwicklung und Implementierung eines autonomen Systems zur gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	BA	Jakob Fehle	Martin Brockelmann	2018-09-17			Psychologie, App
Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung	BA	Alexander Kalus	Martin Brockelmann	2018-07-23		2018-10-09	Play2Change, Psychologie, VR
Semantic Zoom im Customer Relationship Management: Entwurf und Implementierung einer interaktiven Kartendarstellung zur explorativen Analyse von komplexen Geschäftsbeziehungen	BA	Fabian Fuchs	Alexander Bazo, Jürgen Pöllath (Senacor)	2018-05-14			Datenvisualisierung, Prozesssteuerung
Evaluation der Gestaltungsrichtlinien der Webauftritte bayerischer Universitäten	BA	Miriam Schindwein	Christian Wolff	2018-04-23		2018-04-26	CI, corporate identity, web design, Evaluation, CD, corporate design
Impact of Data Augmentation on Deep Learning Algorithms for Face Recognition	BA	Tobias Baron	Hr. Lang	2018-03-12			Deep Learning
Bannerwerbung auf Webseiten: Neue Formen - neue Aufmerksamkeit? Eine empirische Studie mittels Eye-Tracking-Technologie.	BA	Raffaella Schierle	Heibach /Isemann	2018-03-12			Eye Tracking;
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Analyse von Mengenstromnetzwerken	BA	Christoph Tögel	Herr Lang	2018-03-12			Dashboard
DotTrack: absolute optische Positionserkennung für Tangible User Interfaces	BA	Dennis Schlüsselbauer	Raphael Wimmer				tracking, nwg
Industrie 4.0 - digitale Transformation in der Produktion: Entwicklung eines GUI-Konzepts für eine mobile Anwendung zur Erleichterung der Planung und Aktualisierung von Produktionsabläufen	BA	Marlene Bauer	Christian Wolff	2018-02-19			GUI, Wissensmanagement, Produktion, Digitalisierung, UX Design, Industrie 4.0
Evaluierung und Optimierung eines webbasierten Organisations-Tools in der Montage im industriellen Kontext	BA	Franziska Tschochner	Christian Wolff	2018-02-05			Usability; Industrie;
Untersuchung der Effektivität eines Web-Heuristiken-Sets für die ältere Zielgruppe	BA	Andrea Langer	Victoria Böhm	2018-01-29		2018-03-31	Usability, Methodenvergleich
Visualisierung von Datenströmen mit Augmented Reality	BA	Thomas Oswald	Florin Schwappach	2018-01-22			
ONiDa goes Mobile. Entwicklung einer mobilen Applikation zur Suche und Darstellung von Informationen im Rahmen des Projekts ATiZu	BA	Julian Dietz	Markus Kattenbeck	2018-01-22			
Was motiviert Nutzer zur Teilnahme an sozialen Netzwerken? - Evaluation einer Wissensplattform in der Kulturbranche	BA	Oliver Pöppel	Thomas Wilhelm	2018-06-04		2018-09-03	Usability, Social Media, ekulturportal
Reengineering des elektronischen Bestellsystems QISFSV an der Universität Regensburg	BA	Lucia Eckl	Isabella Hastreiter	2018-02-12		2018-05-14	Usability Engineering, Nachwuchsforschungsgruppe, physical affordances
Semantic Similarity Clustering von Usability-Fragebögen für das automatische Analysieren von Online-Reviews	BA	Elias Haider	Manuel Burghardt	2018-02-12			UX, Text Mining, Sentiment Analysis
Erstellung und Validierung einer heuristischen Checkliste für Second-Screen-Anwendungen	BA	Daniel Schmaderer	Valentin Lohmüller	2018-02-12		2018-03-31	Second Screen, Evaluation, Smart TV, UX, Analyse
Konzeption und Implementierung eines Web-basierten Informationssystems zur Darstellung von raumbezogenen Daten auf Lageplänen im industriellen Kontext	BA	Markus Bosek	Christian Wolff	2017-12-11			
Entwicklung eines Echtzeit-Dashboards	BA	Christian Winkler	Christian Wolff	2017-12-11			
Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality	BA	Andreas Hilzenthaler	Martin Brockelmann	2018-09-17			Psychologie, Geruch, Cave, Multimodalität, Multimedialität, Play2Change
Erstellung von Design Guidelines für interaktive Second-Screen-Anwendungen	BA	Marcus Beck	Valentin Lohmüller	2018-01-08		2018-03-31	Second Screen, Guidelines
Entwicklung einer Livestream Second-Screen-Anwendung mit interaktivem Feedback	BA	Bernhard Schweiger	Valentin Lohmüller	2018-01-15		2018-03-31	Second Screen, Smart TV
Entwicklung eines Konzepts und prototypische Umsetzung eines Generators für Gastspielverträge	BA	Maximiliane Windl	Thomas Wilhelm	2018-06-04			legal tech, textsynthese
Konzeption, Entwicklung und Implementation eines Datenanalyse- und Visualisierungsmoduls für das Reporting von Wartungsaufträgen	BA	Manuel Kraus	Christian Wolff	2017-10-16			
Design und Implementierung eines Online-Editors zur Aufzeichnung und Auswertung individuellen Codierungsverhaltens von Programmieren	BA	Hannes Heuberger	Alexander Bazo	2018-01-15			Software Engineering, Web-Anwendungen, Information Behaviour
Entwicklung einer App-Analysefunktion zu einem Training emotionaler Kompetenzen für angehende Lehrkräfte	BA	Konstantin Seitz	Iris Schelhorn, päd. Psychologie				Psychologie, Auswertung, Optimierung, App, Analyse, emotionale Kompetenz, Training, mobile hci
Automatisierte Auswertung und Visualisierung von Fragebogendaten des ICD-10-Symptom-Ratings (ISR)	BA	Robin Kunath	Martin Brockelmann	2018-01-29		2018-05-14	Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet

Tool zur automatischen Bestimmung der Komplexität von Webseiten	BA	Lukas Wicher	Patricia Böhm	2017-08-28			Komplexität; User Interface; Metrik, Tool;
Entwicklung einer Second-Screen-Anwendung zur Konfiguration von Fahrzeugen und Evaluation anhand einer recherchebasierten Heuristik	BA	Thilo Ziel	Valentin Lohmüller	2018-07-02		2018-10-03	Android, Second Screen, Smart-TV
Entwicklung und Evaluation eines Konzepts zur ganzheitlichen Aufmerksamkeitslenkung bei Second-Screen-Anwendungen	BA	Peter Zeithöfer	Valentin Lohmüller	2018-02-05		2018-03-31	Second Screen, Smart-TV, Android
Entwicklung und Evaluation eines Visualisierungskonzepts für die zukünftige Architektur eines verteilten Systems im Automobil	BA	Filip Reichel	Florin Schwappach	2017-07-31			
Evaluation eines Fußgänger navigationsystems auf dem Smartphone in seiner Darstellungsart: Overviewmap vs Turn-By-Turn Instruction (Überblickskarte vs Schritt für Schritt Anweisung)	BA	Sümeyye Reyyan Yildiran	Christina Bauer	2017-07-31			Fußgänger navigation, Überblickskarte, App, UR Walking
Textannotationswerkzeuge unter Beachtung der Benutzbarkeit und Benutzerfreundlichkeit	BA	Kristine Wolf	Lars Döhling	2018-06-18			Usability, Annotation, Evaluation
Erstellung eines Remote-Konzepts zur Konfiguration von Software-Komponenten in einer Fahrzeug-Architektur	BA	Christopher Vorpahl	Florin Schwappach	2017-07-24			
Konzeption und Implementierung eines ergonomischen Softwareassistenten für mobile onsite Prozessbewertungen im industriellen Kontext.	BA	Felix Riedl	Alexander Bazo	2017-07-31			
Informationsverhalten von Flugpassagieren verstehen - Eine Grounded-Theory-Analyse von Expertinneninterviews	BA	Kilian Ziegmeiner	Markus Kattenbeck/ Melanie Pflamminger	2017-07-10			
Unterschiede in der Navigationszeit bei subjektiv gewählten Landmarken als Bezugspunkte in der Indoor-Navigation	BA	Stephanie Richter	Christina Bauer	2017-07-10			Indoor-Navigation, Landmarken
Konzeption und Umsetzung einer App zur Wiedergabe von Vorlesungsaufzeichnungen für Studierende (am Beispiel der UNI Regensburg Mediathek)	BA	Benjamin Glanzer	Christian Wolff	2017-07-03		2017-08-23	app, Wiedergabe, Vorlesungsaufzeichnungen, Mediathek
Fearalizer - Entwicklung einer Schnittstelle für eine App zur Erfassung von biometrischen Daten	BA	Rainer Schiller	Martin Brockelmann	2017-07-03			Psychologie, App, Android, Schnittstelle, Sensoren, Angst, Patienten, Testleiter, Therapie
Developing Adaptive Agents by Evolving Q-Function Approximators through Neuroevolution	BA	Marco Oliva	Martin Dechant	2017-07-31		2017-08-21	Game Engineering, Künstliche Intelligenz
Übersetzung und Validierung des SEBIS-Fragebogens zur Messung des Sicherheitsverhaltens in kleinen und mittleren Unternehmen	BA	Laura Götz	Thomas Wilhelm	2017-06-26			Usable Privacy and Security, Methodik, Fragebogen, Validierung, KMU
Analyse und Implementierung eines Prototypen zur Evaluierung einer modularisierten Verkaufsstrecke	BA	Martin Steinhauer	Alexander Bazo	2017-08-28			
Entwicklung und Optimierung eines 3D-Druck-Workflows in der Mund-, Kiefer- und Gesichtschirurgie (MKG-Chirurgie)	BA	Quang-Duy Chau	Martin Brockelmann	2017-12-04			3D, Druck, Klinikum, Workflow, Blender
Using word embeddings to assign companies to industries	BA	Martin Peter Lamby	Daniel Isemann	2017-05-22			
Konzeption eines anonymisierten Echtzeit-Frage-Antwort-Systems für Studierende und Dozenten	BA	Hans-Martin Schuller	Christian Wolff	2017-05-15			User Interface Design, Informationsvisualisierung, Usability
Entwicklung einer GraphQL API in einem iterativen User-centered Designprozess	BA	Robert Schweizer	Alexander Bazo				
Theater #Theater - Wie aussagekräftig sind Social Media Dienste im Umfeld der Theaterbranche?	BA	Judith Amrhein	Isabella Hastreiter	2018-01-08			eKulturPortal
Konzeption und Implementierung eines Management of Change-Tools	BA	Dominik Deller	Christian Wolff, Thomas Jenter (GE Aviation)	2017-04-19			Datenbankmanagement, User Interface Design, Informationsvisualisierung, Software Engineering
Entwurf und Implementierung eines erweiterbaren Second Screen Feedback Systems zur Unterstützung von Programmieranfängern bei der Verwendung von ESLint	BA	Kerstin Mondry	Alexander Bazo	2017-07-10			Android, Second Screen, Software Engineering, Feedback in der SE-Lehre
3D-Produktpräsentation	BA	Felix Sellmair	Martin Brockelmann	2018-01-22		2018-04-05	3D Präsentation, Web, Visualisierung
Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg	BA	Marlena Wolfes	Martin Dechant	2017-05-08		2017-08-07	Game Design, Museum, Virtual Reality, Experience Design, E-Learning, History
Entwicklung einer Smartglass-Anwendung zur Optimierung von Arbeitsprozessen bei der Conti Tech GmbH	BA	Marco Peisker	Florin Schwappach	2017-02-20		2017-05-24	
Evaluation von Eingabeelementen für Interfaces für IVIS (In-vehicle information systems	BA	Marco Jakob	Victoria Böhm	2017-01-30			
Analysis and evaluation of the LLVM IR in the context of high performance automotive embedded controllers	BA	Philipp Weber	Christian Wolff, Stefan Voget (Conti)	2017-02-13			LLVM, Intermediate Representation, compiler, multi language development, C++, Ada, Rust, Haskell, Python
Konzeption und Umsetzung eines Mitarbeiter-Wikis für die Familienkasse	BA	Khang Ho	Victoria Böhm	2017-04-19			social media, e-government, usability

Definition eines Aufgabenmodells und Nutzungsanforderungen für Kochassistentensysteme	BA	Simon Wagenstaller	Patricia Böhm	2017-02-13		
Einsatz von Sensorik und Schnittstellen eines modernen Smartphones bei der Entwicklung einer mobilen Gruppen-Rallye-Anwendung	BA	Kevin Kastner	Martin Brockelmann	2017-08-28		Schnitzeljagd, Android, App
Design & Implementierung eines Visualisierungskonzepts für Fahrzeuginterne Daten	BA	Ewald Reinhardt	Alexander Bazo	2017-04-19		
Revisiting Students Coding Behavior: Vergleichende Analyse des Programmierverhaltens von Studierenden während der Implementierung von Übungsaufgaben	BA	Matthias Schenk	Alexander Bazo	2017-02-20		
Design und Implementierung einer Wizard-basierten Eingabeoberfläche zur Optimierung eines bestehenden Labor-Informationssystem	BA	Deniz Cingöz	Alexander Bazo			
Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation	BA	Tom Auer	Christian Wolff	2017-02-06	2017-05-15	UX, Reengineering, Reporting
Untersuchung der Aufmerksamkeitsverteilung bei multimodaler Benachrichtigungen im Kontext von Second-Screen Anwendungen.	BA	Philip Eiermann	Valentin Lohmüller	2017-02-06		Second Screen, Smart-TV
MoleculAR – gestenbasierte Konstruktion und Manipulation dreidimensionaler, molekularer Strukturen mit Augmented Reality	BA	Ariane Demleitner	Florin Schwappach	2017-01-30	2017-04-01	Augmented Reality
Evaluation und Anwendung des OCR-Tools Transkribus auf handschriftliche Tagebücher des Leutnant Hofheinz (November 1916 - Februar 1918)	BA	Julia Sageder	Manuel Burghardt	2017-01-16		Digital Humanities, OCR, Geschichte
Nutzerzentriertes Re-Engineering eines Kunden-Support-Tools	BA	Vitus Maierhöfer	Patricia Böhm	2017-02-13		Usability
Entwurf einer Navigations-App mit 3D-Modell	BA	Fabian Zürcher	Martin Brockelmann	2017-04-19		Indoor, Navigation, App, Android, 3D, Modell
Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Informationssystems für kreolische Sprachaufnahmen	BA	Julia Grötsch	Manuel Burghardt	2017-10-09		Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Untersuchung und Analyse des Blickverhaltens von Studienanfängern im Bereich Informatik auf genderspezifische Unterschiede beim Lesen von Quellcode	BA	Felix Kalley	Barbara Stroehl (barbara.stroehl@ur.de)	2017-01-09		
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA	Sarah Wagner	Martin Brockelmann	2017-01-23	2017-08-08	Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, UI
Entwicklung einer Quizplattform zur Unterstützung von Studierenden beim Selbststudium auf der Basis aufbereiteter Vorlesungsskripte	BA	Pia Heller	Alexander Bazo	2017-02-20		E-Learning, Software Engineering, Web-Anwendungen
Digitale Rekonstruktion - Wahrnehmungsaspekte historischer Gebäude im virtuellem Raum	BA	Doris Ebenschwanger	Sander Münster (extern)	2016-12-12		
Konzeptionierung und Evaluation eines Interfaces zur Wiedergabe des Feedbacks eines kollaborierenden Roboters an seinen Bediener	BA	Maike Schmargendorf	Johannes Höcherl (OTH) / Raphael Wimmer	2016-11-21		Mensch-Roboter-Kollaboration, Konzept, User Interface, Robotik, Roboter-Feedback
Der Einfluss verschiedener Beleuchtungssituationen auf die Wahrnehmung von Landmarken zur Navigation	BA	Johannes Büttner	Martin Brockelmann	2016-12-19		UR Walking, Landmarken, Eye-Tracking, Beleuchtung, 3D, Umgebung
Informationssystem zur Speicherung, Bearbeitung und Analyse einer Bibliographie deutscher Sprachratgeber	BA	Jessica Wiegers	Manuel Burghardt	2017-02-13		Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Indoor-Navigation und Landmarken: Analyse der Landmarken-Position in Abhängigkeit der Bewegungsrichtung	BA	Tobias Hauser	Christina Bauer	2016-11-07		
Erstellung einer Android App zur Steuerung des R1 Roboters mithilfe des Robot Operating Systems	BA	Lena Manschewski	Bernd Ludwig	2016-12-24	2016-09-15	
Informationsvisualisierung am Beispiel Infografik: Eyetracking-Studie zur Informationserfassung und Erinnerungsleistung	BA	Amelie Duchardt	Barbara Ströhl		2016-10-29	Eye Tracking, Informationsverhalten, information behavior, Visualisierung, visualisation
AR@VR: Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer virtuellen Testumgebung für Augmented-Reality-Systeme im Fahrzeug	BA	Philipp Mai	Christian Wolff		2017-03-31	Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, User Interface, Oculus Rift, Leap Motion, Natural User Interface, Automotive User Interfaces, AR, VR, AUI, virtuelle Forschungsumgebung
Softwarequalität: Entwicklung eines Funktionstests anhand der neuen Lessons-Learned-Datenbank der Continental AG	BA	Michael Wax	Christian Wolff		2016-10-10	Continental, lessons learned, problem solving, quality methods, Wissensmanagement, SharePoint, functional testing, performance, compatibility, Evaluation, Tools
Usability & User Experience Evaluation des Onlineshops Najoba	BA	Anna Walberer	Patricia Böhm	2016-12-12		Usability, User Experience

Untersuchung der Nutzbarkeit von Guidelines für ältere Nutzer zur Erreichung von universeller Usability	BA	Alice Nguyen	Victoria Böhm	2016-07-28			
Machbarkeitsstudie über medizinische Companion-Apps am Beispiel einer Diabetes-Companion-App	BA	Christoph Paul	Christian Wolff			2016-09-15	App, medizinische Informatik, eHealth, mHealth, GUI, mobile apps, Diabetes, Usability Engineering, UX
Einbindung von 3D-Inhalten in einen Online Shop für Kleidung	BA	Daniel Hecht	Martin Brockelmann				Online Shop, Kleidung, 3D, Modell
Konzeption, Umsetzung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung zur Analyse von Einflüssen zwischen Künstlern und deren Kunstwerken	BA	Christine Schikora	Daniel Isemann	2016-07-11			Visualisierung, Netzwerkvisualisierung, Graphvisualisierung
Nutzerzentrierte Perspektive auf das Thema Datenschutz: Evaluation von Interaktionsmechanismen bei der formularbasierten Eingabe	BA	Paul Winderl	Isabella Hastreiter	2016-09-29			Usability, User Experience, Datenschutz, Form Usability, User Research, eKulturPortal
Nutzerzentriertes Design und technische Implementierung eines Monitoring - Werkzeugs, zur Nachrichtenüberwachung in einem cloud - basierten Car to Backend System	BA	Markus Guder	Alexander Bazo	2016-06-13		2016-08-01	User Interface Design, Informationsvisualisierung, Requirements Engineering, Software Engineering
Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung	BA	Igor Somik	Martin Brockelmann	2016-07-11			Game Engine, 3D, Controller, Virtuelle Umgebung, Experiment
Wimmelbilder: Untersuchung verschiedener Betrachtungsweisen mittels Eye-Tracking	BA	Janina Schifferl	Rainer Hammwöhner, Barbara Ströhl			2016-04-01	Eye Tracking, visuelle Suche, Betrachtungsverhalten, Wimmelbilder, visuelle Aufmerksamkeit
Prototyp und Studie zur Beeinflussung der Gehgeschwindigkeit durch Änderung der Musikgeschwindigkeit	BA	Sebastian Peiser	Raphael Wimmer	2017-01-16			music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard v2: Bau eines Prototypen zur Exploration von Thermodruckverfahren für interaktive Anwendungen	BA	Jonas Jelinski	Raphael Wimmer	2018-12-17			Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Analyse von Medienbruch: Wechsel zwischen Smartphone und Head-Mounted Display bei 360° Videos	BA	Hanna Kummel	Christian Wolff	2016-05-23		2016-06-30	
Clustering von Log-Daten zur Charakterisierung von Twitter-Nutzungsverhalten	BA	Johannes Aigner	Florian Meier				
Untersuchung von Unterschieden zwischen realen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA	Sebastian Bäuml	Martin Brockelmann	2016-07-28		2016-12-27	Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
One-Page versus Multipage-Design für inhaltsreiche Webseiten: Vergleichende Evaluationsstudie an einem Beispiel	BA	Christopher Anastasiu	Patricia Boehm				
Umsetzung und Analyse eines E-Learning Rollenspiels für Nachhilfeschüler zur Verbesserung der Lernmotivation	BA	Paul Wunderlich	Martin Brockelmann	2016-07-11			Nachhilfe, E-Learning, Tool
Erweiterung und Evaluation eines Indoor-Lokalisierungssystems (FIND) auf Basis von WiFi- und BTLE-Fingerprinting	BA	Fabian Braun	Raphael Wimmer	2016-11-14		2017-05-08	WLAN, machine learning, tracking, fingerprinting
Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobile Umfeld	BA	Jonas Mattes	Martin Dechant			2016-05-01	Mixed Reality, Entertainment Computing, Automotive User Interfaces, AUI, in-car gaming, virtual reality, 3D technology, HMD, head-mounted displays
Vergleichende Evaluation der Usability von Medienstreamingdiensten am Smart TV	BA	Ramona Völkel	Patricia Böhm	2016-02-22			Usability Evaluation, Smart TV
Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat	BA	Julian Orth	Christian Wolff	2016-03-14		2016-05-15	Integration, mobile Apps, Software Engineering
Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL	BA	Barbara Bachl	Martin Brockelmann	2016-03-14		2016-03-31	Games, Dota2, LoL, Multiplayer, Online, Kommunikation, Kooperation, Social Presence
Konzeption und Durchführung einer empirischen Studie zum Informationsverhalten im Bereich der Alltagsfotografie	BA	Matthias Bräuer	Markus Kattenbeck	2016-06-27			information behavior, Informationsverhalten, Photographie, empirische Studie, Alltagsverhalten, Bildrechte, Privacy
Spielspaß vs. Lernerfolg?	BA	Verena Schlott	Martin Dechant	2016-01-20		2016-03-31	Serious Game, Learning, Game Design, Evaluation
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Texteingabe mittels zweier Daumen-Joysticks	BA	Markus Deli	Raphael Wimmer	2021-07-26			input, text, quantitative
Konzeption einer App zur Unterstützung von Asylbewerbern beim Erlernen der Grundlagen der deutschen Sprache	BA	Veronika Zinsser	Victoria Böhm	2016-02-03			
Mit den Augen hören: Visualisierung von akustischen Kernmechaniken in digitalen Spielen	BA	Maximilian Kruse	Martin Dechant	2016-01-20		2016-05-01	Audio Design, Game Engineering, Game Design, Evaluation
Entwicklung einer Webanwendung für die Kontext-basierte Raumsuche für den Uni-Campus	BA	Felix Stoisch	Alexander Bazo	2016-02-22			
Konzeption einer Smartphone-App zum kraftstoffsparenden Fahren	BA	Philipp Röhl	Paul Wein (Conti) / Christian Wolff	2016-01-27			
Entwicklung eines Synchronisationdienstes für Wohnungsverfügbarkeit in unterschiedlichen Onlinemarktplätzen	BA	Maximilian Schmitt	Alexander Bazo	2016-01-27			
Evaluierung des Stressverhaltens eines Users bei Interaktion mit einem teilautomatischen System	BA	Jan Gügel	Johannes Höcherl, OTH	2016-01-20		2016-03-31	OTH, Robotik, Evaluation

Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität	BA	Manuel Gietl	Martin Dechant	2015-12-16		2016-03-31	Virtual Reality, E-Learning, 3D, Visualisierung
Nutzungsverhalten unterschiedlich alter Erstnutzer eines Video-on-Demand-Streaming-Dienstes	BA	Ramona Reis	Victoria Böhm	2015-12-09			
Entwicklung eines generischen Metadatenschemas für unterschiedliche Musikwerke	BA	Bastian Kühnel	Manuel Burghardt	2016-07-04			
Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking	BA	Mario Seebauer	Martin Dechant, Youssef Shiban	2015-12-09		2016-04-01	Eye Tracking, Soziale Phobie, Angststörung, Gaze Interaction, Voice Control, Evaluation
Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten	BA	Maximilian Reif	Martin Brockelmann	2016-02-22		2016-03-31	Augmented Reality, Vuframe, Interaktion
Evaluation verschiedener Tools zur Erstellung virtueller Agenten hinsichtlich ihrer Eignung, möglichst realitätsnahe Charaktere zur Verwendung in der virtuellen Phobie-Therapie zu generieren	BA	Gabriel Götz	Martin Brockelmann	2016-02-03		2016-05-31	Agenten, 3D, Charaktere, Tools, Psychologie
Latenzmessung von Eingabegeräten	BA	Mark Engerißer	Raphael Wimmer	2016-01-27		2016-03-31	
Usability & UX-Evaluation von Medienstreamingdiensten	BA	Lukas Hunger	Patricia Böhm	2016-03-14			
Evaluation von Katastrophenmanagementtools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.	BA	Tobias Ackermann	Alexander Bazo	2016-02-03			
Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schrittempo-sensitiven Audio-Players	BA	Apon Dunkl	Raphael Wimmer	2016-02-22		2016-03-31	music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard: Experimente zur Entwicklung eines selbstschreibenden Klemmbretts mittels Thermodruck	BA	Peter Bogner	Raphael Wimmer			2016-03-31	Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Nutzerzentriertes Redesign eines Mitarbeiter-Informationssystem	BA	Ayla Gürbüz	Patricia Böhm	2015-12-02			
Beziehungen zwischen Dokumenten als Rankingfaktor für PubMed	BA	Jonathan Brem	Florian Meier				Information Retrieval, Ranking, Dokumentkollektion, Beziehungen, PubMed
Die Verwendung von Emojis in Hashtags auf Instagram	BA	Cara Storath	Christian Wolff	2015-07-13			Emojis, Instagram, Klassifikation, Corpus, Analyse, Sentiment
Immer Griffbereit: Inwiefern verbessern augmentierte Instruktionen die Performance bei der Benutzung von assembly Instructions?	BA	Rupert Heilmeyer	Martin Dechant	2015-09-17		2015-12-01	Möbelbau, Augmented Reality, Informationsvisualisierung
Automatische Identifikation von möglichen Usability- und Retrievalproblemen durch die Auswertung von Weblogs.	BA	Matthias Rösl	Alexander Bazo	2016-06-27			
Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte	BA	Julien Wachter	Raphael Wimmer	2016-01-20			openstreetmap, visualization, map, search, web, graphics
Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos	BA	Tobias Zirngibl	Thomas Wilhelm	2016-03-22		2016-03-22	Video, JavaScript, Multimedia, Hypervideo
Evaluation der Learnability von Photoshop und Gimp	BA	Sebastian Hofmeister	Victoria Böhm				
Inwiefern eignet sich die Kombination einer Blickbasierten Interaktion und einer Handgestensteuerung zur Interaktion mit digitalen Spielen? [Gaze & Gesture: Evaluating Basic Interactions of a Top Down Video Game with Natural User Interfaces]	BA	Yifan Yu	Martin Dechant	2015-08-17		2015-12-31	Eye Tracking, Gaze Interaction, Natural User Interaction, Games
Entwicklung eines GUI-Konzepts für ein Lessons Learned-Tool auf der Basis von Microsoft SharePoint 2013	BA	Laurin Schnell	Christian Wolff			2015-09-30	GUI, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, ux, usability engineering, evaluation, tools
Vergleichsstudie aktueller HMD-Lösungen	BA	Katia Buchhop	Christian Wolff	2015-09-17		2015-09-14	HMD, VR, virtual reality, Oculus Rift, Google Cardboard, immersion, simulation sickness, evaluation, UX
Print-optimierte Formatierung wissenschaftlicher Papers mittels HTML	BA	Maximilian Wagner	Raphael Wimmer	2015-08-17		2016-03-31	JavaScript, HTML5, PDF, Paper Templates
Mobile Smart LED Testing. Analysegestützte Planung, prototypische Implementierung und Usability-Evaluation eines mobilen Bedienkonzepts zur Ergänzung bestehender Softwarelösungen für Industrieanlagen	BA	David Brem	Markus Heckner	2015-12-09		2016-01-30	usability engineering prototyping hci redesign
Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C	BA	Christoph Märkl	Markus Heckner	2016-01-20		2016-01-15	karel software engineering didaktik C
Eine kontrastive Diskursanalyse der Parlamentsreden von FPÖ und Grünen anhand textlinguistischer Datenverarbeitung	BA	Colin Sippl	Manuel Burghardt	2015-07-06			Digital Humanities, Korpuslinguistik, Sentiment Analysis
Tool zur Unterstützung beim Sprachübungen	BA	Max Müller	Martin Brockelmann	2015-07-13		2016-06-27	Sprache, Lernen, Japanisch, Online
Implementierung eines Latenzmessgeräts für Eingabegeräte	BA	Oliver Pieper	Raphael Wimmer	2015-08-17		2015-11-10	latency, usb, game controller, input, hardware
User Interface-Konzeption einer spielerischen mobilen Applikation zum energiesparsamen Fahren	BA	Ulrike Raab	Christian Wolff			2015-09-30	Gamification UX AUI automotive interfaces
Heuristische Evaluation versus Nutzerstudie - Vergleich der beiden Methoden für die Evaluation von Geräten	BA	Eva Maria Meier	Patricia Böhm	2015-07-06			Usability

Evaluation von Usability-Aspekten bei 7-Segment-Anzeigen	BA	Iris Figalist	Raphael Wimmer	2015-07-13		2015-09-25	display, usability, hardware, replication
Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren	BA	Maximilian Eibl	Martin Brockelmann	2015-07-13		2016-03-31	Motion, Capture, 3D, Blender, Animation, Microsoft, Kinect
Performance Capturing: Markerlose Mimik-Projektion auf virtuelle Charaktere	BA	Marco Batzdorf	Martin Brockelmann	2015-05-11		2015-08-20	Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Design & Implementierung eines Echtzeit-Q&A-Systems als Erweiterung des IAmA-Subreddits	BA	Benedikt Hierl	Alexander Bazo	2016-05-30			
Das Pie-Menü als zentrales Interaktionselement im File-Browsing	BA	Natali Bopp	Alexander Bazo	2015-05-11			Gaming, User Interface, Personal Information Management, HCI
Shape-Writing vs. Tippen: Vergleichende Evaluation der Texteingabemethoden	BA	Isabell Meyer	Patricia Böhm	2015-04-27			
Untersuchung der Auswirkung der Nutzer motivation auf die Bewertung der Usability von Webshops	BA	Anna Schreyer	Victoria Böhm	2015-03-02			
Usability von One-Page-Webseiten	BA	Daniel Schmidl	Patricia Böhm	2015-04-27			
Einfluss von Usability-Wissen auf Usability-Evaluationen	BA	Sabrin-Leila Kenaan	Victoria Böhm	2015-03-30			
Entwicklung eines vergleichenden Verlaufsplans zur Entwicklung von 3D-Charakteren für den Einsatz als virtuelle Agenten	BA	Jana Helgath	Martin Brockelmann	2015-04-27		2015-09-10	3D, Psychologie, virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Vergleich von zwei asynchronen Remote Usability-Testmethoden am Beispiel der Critical Incident Methode und einem Online-Test mit Loop 11	BA	Marina Kainz	Victoria Böhm	2015-01-26			
Entwicklung eines Browser Plug-Ins für die Darstellung von personalisierten Informationen anhand der Blickdaten	BA	Lara-Sophie Christmann	Martin Dechant	2015-01-26		2015-08-01	Eye Tracking, Gaze Interaction, Visualisierung, Aufbereitung von Informationen
Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games	BA	Florian Bockes	Christian Wolff	2015-01-19			User Experience, Games, HCI, Quantitative Studie, GEQ
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Haptischem Feedback für Fahrrad-Navigation	BA	Erik Fritsche	Raphael Wimmer	2015-02-02		2015-06-30	haptik, evaluation, fahrrad
Suchmaschinenoptimierung. Leitfaden zur OnPage-Optimierung am Beispiel der Medieninformatik-Webseite der Uni Regensburg	BA	Katrin-Anna Hagner	Christian Wolff	2014-12-08			seo, web
Nutzung von Medien und Informationssystemen bei geisteswissenschaftlichen Studierenden. Eine interviewbasierte Exploration	BA	Hanns Meißner	Christian Wolff				Informationsverhalten Exploration Digital Humanities Geisteswissenschaften
Untersuchung von Chat-Sprache hinsichtlich Merkmalen sprachlicher Mündlichkeit und Schriftlichkeit	BA	Lisa Gehlich	Manuel Burghardt	2014-12-08			Digital Humanities, Corpus Linguistics, Social Media Analysis, Computer-Mediated Communication
RockYourSport - Eine Android-Applikation für Jogger mit musikalischer Trainingskontrolle	BA	Raphael Neblich	Tim Schneidermeier	2014-12-08			
Vergleichende Analyse des Twitter-Verhaltens im Kontext von wissenschaftlichen Fachkonferenzen	BA	Meikel Ratz	Manuel Burghardt	2016-06-27			Twitter, Social Media, Information Behavior
Assistenz-App für Hilfestellungen in einer Pannensituation	BA	Florian Gottschalk	Martin Brockelmann	2015-03-02		2014-07-31	App, Panne, Hilfe, Android
Konzeption und Entwicklung eines Personal-Information-Management-Systems für Lesezeichen im Browser	BA	Sebastian Homeier	Christian Wolff	2015-02-02			personal information management, tagging, Browser Extension, web
Die Produktionskette von 3D-Scan zu 3D-Druck	BA	Martin Kocur	Martin Brockelmann	2015-01-19		2015-08-27	3-dimensionale Vorstellung, 3D-Druck, 3D-Scan, allg. 3D-Bereich
Entwicklung eines Simulators für Fahrkartenautomaten der Deutschen Bahn	BA	Ricardo Geissel	Raphael Wimmer	2014-10-27			
Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android	BA	Tobias Goelz	Martin Brockelmann	2016-01-27			Game, Android, Training, Gamification
Nutzer- und Expertenbasierte Evaluation der Second-Screen-Applikation 7TV	BA	Maike Krüger	Patricia Böhm				
Vergleichende Usability-Untersuchung zu Konferenz-Webseiten im HCI-Feld	BA	Johannes Rosenlöhner	Tim Schneidermeier	2014-09-17			
Der interaktive Esstisch	BA	Philip Eiglsperger	Florian Echter			2014-10-31	
Native Applications vs Responsive Web: Die Vor- und Nachteile einer plattformunabhängigen Anwendung	BA	Philip Gaag	Christian Wolff	2014-08-11			
Corporate Identity für mobile Anwendungen	BA	Sebastian Hahn	Christian Wolff	2020-07-13		2020-09-29	CI, guideline, Gestaltung
Ein Haus am See in den Bergen ohne Autolärm? Software-unterstützte visuelle Ortssuche in OpenStreetMap	BA	Judith Höreth	Raphael Wimmer	2015-01-12		2015-03-31	openstreetmap, visualization, map, search
Möglichkeiten der Portierung des Responsive Webdesign-Ansatzes auf den Multi-Touch-Tabletop	BA	Patrick Morczinietz	Alexander Bazo	2015-03-30			Responsive Design, Software Entwicklung, Webtechnologie
Workflow-Optimierung durch den Einsatz typischer UI-Elemente aus Computerspielen am Beispiel des Unity-Editors	BA	Maximilian Schubert	Alexander Bazo	2015-03-02			Gaming, UI-Design, Software Entwicklung
Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns	BA	Laura Edel	Manuel Burghardt	2015-12-16			Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns, HTML, jQuery, Prototyping
Guidelines für Humanist-Computer Interaction	BA	Dominik Bauer	Manuel Burghardt	2015-06-08			Digital Humanities, HCI, User Modelling
Assistenz-App für das richtige Verhalten in Notsituationen	BA	Sabrina Spreitzer	Martin Brockelmann	2015-04-27		2016-02-24	Unfall, Hilfe, App, mobile Anwendung, Notfall
Die Verwendung von Ad-Blockern trotz des Phänomens der Banner Blindness	BA	Johannes Vogl	Martin Brockelmann	2015-01-19		2015-07-10	Ad-Blocker, Web, Werbung, Banner Blindness, Eye-Tracker

Erkennung von 3-Dimensionalen Objekten	BA	Miriam Nickl	Florian Echtler, Tim Schneidermeier	2014-09-17			Bildererkennung
Thema:Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software	BA	Andreas Schmid	Martin Brockelmann	2015-03-02		2016-09-30	Hardware, 3D, Handschuh, Gesten, Finger
Interkulturelle Usability- Evaluation von Icons am Beispiel der Buchungsseite Booking.com	BA	Maria Bittl	Victoria Böhm	2014-08-11			
Konzeption und Entwicklung eines interaktiven eLearning-Tools zur Vertiefung der Kursinhalte des Multimedia Engineerings	BA	Michael Stahl	Alexander Bazo	2014-07-07			eLearning, Webtechnology, JavaScript, MME, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Planung & Implementierung eines Abstraktionsframeworks zur Einbindung von KFZ-Schnittstellen	BA	Florian Ludwig	Christian Wolff	2014-06-30			Abstraktionsframework, Automotive, Java, Android, KFZ-Schnittstelle
Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte	BA	Maximilian Friedrich	Martin Brockelmann	2014-07-07			Kugel, 3D, Blender, Plugin, Präsentation, Betrachtung
Analyse und Evaluation von UX-Tools	BA	Tobias Nickolai	Tim Schneidermeier	2014-12-08			ux, usability, evaluation, tools
Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung	BA	Paul Lichtenberger	Christian Wolff	2014-06-02			car, usability, display
Konzeption und Evaluation einer mobilen Variante der Community-Plattform CyberMentor	BA	Johanna Greindl	Manuel Burghardt	2014-09-17			mobile usability, community platform
Vergleichende Usability-Evaluation von digitalen Zeitschriften	BA	Verena Blinzler	Patricia Böhm	2014-04-28			Usability, Tablet, E-Paper
Interkulturelle Usability Evaluation von Osram Neo am Beispiel Deutschland - China	BA	Christopher Eschenbecher	Victoria Böhm	2014-08-11			
Entwicklung einer interaktiven E-Learning Applikation für Programmieranfänger	BA	Miriam Cordes	Florian Echtler	2014-05-26			
PIM und Persönlichkeit	BA	Tobias Lipinski	Christian Wolff	2015-07-06			PIM, personal information management, email, personality
Verwendbarkeit von UX-Tools zur Messung des Markeneinflusses auf das Nutzererlebnis	BA	Christoph Eisenkrätzer	Tim Schneidermeier	2014-03-10			
Design Guidelines für internationale Webseiten im Check	BA	Hanna Wehrmann	Victoria Böhm	2014-03-10			
Gestures beyond Gaming: Gesten in der alltäglichen Interaktion mit dem Personal Computer -Untersuchung des Anwendungskontexts des Leap Motion Contollers abseits der Spieldomäne sowie Evaluierung der User Experience von zwei Beispielanwendungen	BA	Tobias Semmelmann	Victoria Böhm	2014-03-10			
Second Screen App für Alltagsgeräte	BA	Felix Müller	Patricia Böhm	2014-01-27			
Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstelle und Navigationskomponente für die Truckparking-App TruckYa	BA	Maximilian Kautetzky	Christian Wolff				Android App, Navigation, Algorithmen, DropYa!, TruckYa!, Reichweite, Projektmanagement
Ceiling Notifications - Ergonomische Anforderungen für Benachrichtigungen an interaktiven Decken	BA	Kiki Sergel	Raphael Wimmer	2013-12-16			ceiling interaction, study, evaluation
Visualisierung von Störungsmeldungen in der TZ	BA	Andreas Rauscher	Raphael Wimmer	2014-03-10		2014-10-08	Visualisierung, Web
Vergleich von Cross-Platform-Tools für mobile Anwendungen	BA	Valentin Lohmüller	Felix Raab	2013-05-27			mobile development, cross-platform
Touch vs. Tasten- Vergleichende Evaluation der Interaktionstechniken am Beispiel E-Reader	BA	Andreas Scherr	Patricia Böhm	2013-11-04			Usability, User Experience, Geräte, Touch
Anforderungserhebung und Umsetzung eines Intranets	BA	Carolin Berlinghof	Tim Schneidermeier				
Wie kommt der Inhalt auf die Webseite: Prozessanalyse und Optimierung der Usability des CMS von save.tv.	BA	Katja Einer	Tim Schneidermeier	2013-11-18			
Konzeption und Umsetzung einer SmartTV-App	BA	Johannes Lengdobler	Tim Schneidermeier	2013-11-04			
Vergleich von responsive Webdesign und mobile Applications	BA	Bianca Knoll	Manuel Burghardt	2013-11-04		2014-01-31	mobile Apps Online-Shop Vergleich
Sparen beim Fahren	BA	Matthias Schneider	Christian Wolff	2013-07-15			
BuzzBoard - Sentiment Analysis und Social Media	BA	Susanne Forster	Markus Heckner	2013-06-10		2013-31-07	social media sentiment analysis
Evaluierung von Bedienelementen für Digitalkameras	BA	Timo Schaschek	Patricia Böhm	2013-05-06			UI Geräte Usability
Jedes Pixel zählt. Designstrategien für kleine Screens.	BA	Matthias Voitl	Patricia Böhm	2013-06-24			Usability UX Small Screen Guidelines
Entwicklung und Evaluation eines Projected-AR-Overlay-Frameworks für Objekte auf Tischoberflächen	BA	Tobias Zels	Raphael Wimmer	2020-03-25			projektion, augmented reality
Abschlussarbeit im Bereich GUI-Design / Usability: Evaluation des Mitgliederbereichs der Online-Community CyberMentor (www.cybermentor.de)	BA	Sonja Blau	Markus Heckner	2013-05-27			Usability Engineering, Usability Evaluation, Usability Testing
Einheitliches hierarchisches User Interface für verschiedene Informationstypen (Dateien, Mails, Webseiten, ...)	BA	Alexander Ruhland	Florian Echtler	2014-03-10			Browser, Mailer, Dateisystem, Interface, Linux
Interaktive Spielfiguren auf dem Pixelsense	BA	Benjamin Dengler	Florian Echtler	2014-04-28			Sphero, Pixelsense, tracking, Bluetooth, tangibles. multitouch
Visualisierung und Verteilung von Aufgaben mit Tabletops und Smartphones	BA	Benedikt Haas	Felix Raab	2014-01-20			multitouch, tabletop, multi-device, collaboration, meeting

unterstützende Anwendung für den Softwareentwicklungsprozess	BA	Simon Provinsky	Markus Heckner	2013-09-17			Usability Engineering, Mobile Prototyping
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommendere für die Musikauswahl auf Partys	BA	Johannes Wöfl	Markus Heckner	2016-03-14			Social Music Experience, Recommender Systems, Music Experience, Multi Device
Quantitativer Vergleich der Performance von Game-Controllern	BA	Simon Fürnstein	Raphael Wimmer	2015-03-30		2015-03-31	games, hardware, evaluation
Touch vs. Tasten- Vergleichende Usability-Evaluation	BA	Andrea Hansbauer	Patricia Böhm	2014-11-10			Usability, User Experience, Touch, Alltagsgerät
Sentiment Analyse für Microblogs am Beispiel von zitierten Tweets und geteilten Links auf Twitter	BA	David Krammer	Christian Wolff	2019-10-28			Graphen, Visualisierung, Twitter, Social Media
Visualisierung in der Fernsehwerbung - Ästhetik durch Computergrafik	BA	Christiane Baier	Martin Brockelmann	2014-07-07			Werbung, 3D, Visualisierung
Sammlung und automatische Annotaton eines Online-Werbecorpus	BA	David Sinz	Christian Wolff	2019-12-16			Werbung, HWA, Werbeforschung, Online-Werbung
data acquisition und data management im Fahrzeug: Systematik, Vergleich, Umsetzungstechniken, Simulation	BA	Wolfgang Groß	Christian Wolff				data management, data acquisition
Ordnungssystem für smartphone-basierte Fahrerinformations- und Fahrerassistenzsysteme	BA	Murat Firat	Christian Wolff	2015-01-19		2016-04-26	car, app, digital appliance, ubiquitous computing, automotive user interface
Analyse der Usability von web-basierten Entwicklungsumgebungen	BA	Johanna Mühlenfeld	Felix Raab				usability, user interface, web ide, softwareentwicklung
Entwicklung eines Gamification-Plugins für Eclipse	BA	Stefan Surkamp	Felix Raab	2014-01-27			gamification, software engineering, code qualität, eclipse
Systematische Untersuchung der Icons, Piktogramme und Gestaltungselemente im Umfeld von AUI / FIS / FAS	BA	Martin Wagner	Christian Wolff				Icons, Pikogramme, FAS, FIS, AUI
LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora	BA	Jonas Massinger	Manuel Burghardt	2016-02-22			Digital Humanities, Korpuslinguistik, Textmining
Using Emoticons to Enhance Sentiment Analysis Processes	BA	Elizabeth Dunphy	Manuel Burghardt				Computer Mediated Communication, Korpuslinguistik, Evaluationsstudie
Wahl-O-Mat zur Entscheidung für einen Studiengang	BA	Maximilian Feigl	Martin Brockelmann	2015-07-13		2015-09-30	Wahl, Studiengang, Studium
Optimierte Methoden zur Bildbearbeitung auf einem Multitouchtisch	BA	David Retzer	Martin Brockelmann	2015-02-02		2015-09-30	Multitouch, Tisch, Bildbearbeitung

Masterarbeiten

Thema	Art	BearbeiterIn	BetreuerIn	Antrittsvortrag	Abschlussvortrag	Abgabe	Stichworte
Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA	Andrea Fischer	Alexander Bazo	2019-07-01	2020-03-09		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Untersuchung von internen sowie externen Kommunikationsmodellen zur Einführung von Applikationen der Firma Continental AG im Markt mobiler Dienste (Arbeitstitel, Fach: Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft, M.A.)	MA	Anna Chmelicek	Christian Wolff				
Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows	MA	Martina Emmert	Andreas Schmid	2024-01-29	2024-07-08	2024-07-01	latency, graphics framework
Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities	MA	Michelle Lanzinger	Andreas Schmid	2023-11-06	2024-04-22		TBD
The Effects of Weapon Skins in a First-Person Shooter on Game Experience and Player Performance	MA	Maximilian Huber	David Halbhuber	2023-10-30	2024-04-22		
Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios	MA	Nils Constantin Hellwig	Jakob Fehle	2023-10-23	2024-04-15	2024-04-10	Sentiment Analysis, Natural Language Processing, Large Language Models, Sentiment Analyse, Sprachverarbeitung, Sprachmodelle
Boosting Debated Topics	MA	Markus Bink	David Elsweiler	2023-06-12	2023-11-27		serp, boosting, nudging, cognitive bias
Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung	MA	Niklas Jahning	Christian Wolff	2023-05-08	2023-07-24		Webanwendung, HCI, MMI, Usability, UX
Analyse visueller und textueller Kommunikationsaspekte von deutschen Lifestyle-Influencern auf Instagram und deren Einfluss auf das User Engagement	MA	Nina Dillinger	Michael Achmann	2023-04-24			Digital humanities, Annotation, Sentiment Analysis, Instagram, Social Media
Entwicklung einer Dokumentstruktur für ein digitales Basisdokument für den deutschen Zivilprozess	MA	Andreas Pfaffelhuber	Christian Wolff	2023-02-13			Basisdokument, Reallabor, Datenstruktur, Legal Tech, Usability Engineering, Deutscher Zivilprozess, Digitales Basisdokument, Dokumenttypdefinition
Evaluation der Barrierefreiheit von Webauftritten für visuell eingeschränkte Menschen am Beispiel der DATEV eG	MA	Jonas Söhnlein	Christian Wolff	2022-10-17	2023-07-10		

Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv	MA	Clara Helmig	Michael Achmann	2023-09-11			digital humanities, digitale edition, digitalisierung, handschriften, archivalien
Transkription eines digitalisierten Zeitzeugenberichts über den Ersten Weltkrieg mit dem Ziel der Entwicklung eines multimedialen Vermittlungskonzepts für die Dauerausstellung des Hauses der Bayerischen Geschichte Regensburg	MA	Claudia Anreiter	Michael Achmann	2023-01-23		2023-07-15	Public History, Erster Weltkrieg, HdBG, Primärquellen, Digitale Präsentation
Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality	MA	Polina Ugnivenko	Johanna Bogon	2022-11-21	2023-02-13		Virtual Reality, Body-Ownership-Illusion, Out-of-Body Experience, Time Perception
Untersuchung der wahrgenommenen Dauer von physikalischen Prozessen in virtueller Realität	MA	Elisa Valletta	Johanna Bogon / David Halbhuber	2023-01-30	2024-01-15		Zeitwahrnehmung, VR
Konzeption und Implementierung eines modularen User Interface SDKs in Android zur Umsetzung des digitalen Belegerhalts in Drittapplikationen	MA	Andreas Filipiuk	Christian Wolff	2022-09-05	2023-03-06		UI, SDK, Belegerhalt, HCI
Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality	MA	Melanie Kloss	Martin Kocur	2022-08-03	2023-01-16		Proteus Effekt, Body Ownership Illusion, Avatar Identifikation, individualisierte Avatare, physische Performanz
Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern	MA	Marco Beetz	Christian Wolff / Michael Thurner (Vector)	2022-08-03	2023-03-06		Software Engineering, Usability, Frontend Development, HCI, IoT
Using Big Data in Agriculture	MA	Felix-Georg Herrmann	David Halbhuber	2022-08-03		2023-04-26	
Impact of the COVID-19 pandemic on in-house training at ams OSRAM	MA	Juliane Gastell	Christian Wolff	2022-06-27	2023-02-13		
Digitale Datensammlung von Texten des «Deutschen Idealismus»	MA	Jacob Möhrke	Michael Achmann	2022-07-18		2023-02-27	
Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System	MA	Fabian Schiller	Andreas Schmid	2022-07-11	2022-12-19	2022-12-10	latency
Investigating African American Writing and Thought by comparison of two corpora via Distant Reading	MA	Aenne Knierim	Michael Achmann	2022-08-03		2023-01-27	
Closing the gap between Software Engineering and Interface Design: Analysis of User Experience and Usability of text analysis tools in Digital Humanities	MA	Carmen Znaidia	Michael Achmann	2022-07-18		2023-01-18	User Experience, Usability, Tools
Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks	MA	Maximilian Seewald	David Halbhuber	2022-12-05	2023-06-19		Latency, Latency Compensation, Video Games
Science Fiction auf der Baustelle - Akzeptanz und Anforderungen an Augmented Reality hinsichtlich des Endanwenders am Beispiel der Sanitär- und Heizungsbranche	MA	Christina Mühlbauer	Michael Achmann	2022-05-09		2022-12-12	
Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.	MA	Philipp Schauhuber	David Halbhuber	2022-07-18	2023-07-24	2023-05-07	Latency, Games
Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas	MA	Sarah Feix	Victoria Böhm	2022-03-28	2022-09-05	2022-08-29	UX Methoden
Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fitspiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation	MA	Julia Glas	Michael Achmann	2022-05-09		2022-09-09	social media analysis, Instagram, Inhaltsanalyse, bildklassifikation
Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation	MA	Jonathan Sasse	Thomas Schmidt	2022-07-04	2023-01-23		Fan Fictions, NLP, Computational Literary Studies, Digital Humanities
Topic modeling of German Parliament Speeches with Regard to Sustainability Aspects	MA	Angela Ruf	Thomas Schmidt	2022-02-07			Digital Humanities, Topic Modeling, Parliamentary Analysis, NLP
Auswirkungen der Visualisierung der Mitarbeiterauslastung auf die Effektivität der Projektorganisation und das Wohlbefinden der Mitarbeiter	MA	Sabine Roth	Hanna Knäusel / Christian Wolff	2022-01-31	2022-06-13	2022-06-30	Auslastungsmanagement, Visualisierung, Projekteffizienz, HCI, UX, usability, Arbeitswissenschaft
Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung	MA	Theresa Strohmeier	Michael Achmann	2022-07-11	2023-02-13	2023-03-03	content-analysis, inhaltsanalyse, verschwörungsideologien, fake-news, telegram, social media, digital methods
Evaluation of the Effects of Avatar and Environment on Body Temperature in Virtual Reality	MA	Lukas Jackermeier	Niels Henze	2022-01-24	2022-05-30		VR, Body Temperature, Embodiment
Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram	MA	Laura Frank	Christian Wolff	2022-01-24		2022-07-02	Social Media, Sentiment Analysis, Rage, Wut, Emotion, Interaktion

Untersuchung zum Einfluss von Erklärungen auf die Akzeptanz von Fahrerassistenzsystemen	MA	Fabian Feldmeier	Victoria Böhm	2021-12-06	2022-10-17		
Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games	MA	Florian Kaindl	David Halbhuber	2022-03-28		ANN, Unity, Mobile Game, Latency	
Automated Product Classification for a Recommendation-System	MA	Kay Brinkmann	Christian Wolff	2021-11-29	2022-05-09	semi-supervised learning, recommender system, nlp, text classification, product classification, Klassifikation, Produktklassifikation, data augmentation, information retrieval	
Effects of the Rubber Hand Illusion on Hand Temperature in Virtual Reality	MA	Tanja Gehr	Niels Henze	2021-11-22	2022-04-25		
Effects of varying latency on player performance and experience in video games	MA	Thomas Fischer	Andreas Schmid / David Halbhuber	2022-06-13	2023-02-06	latency, gaming	
Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality	MA	Kevin Angermeyer	David Halbhuber	2021-11-15	2022-07-25	2022-05-13	Unity, VR, Latency, Avatar, Perception
Erstellen einer Ontologie von Kochaktivitäten und Erkennen von zugehörigen Parametern aus natürlichsprachlichen Rezeptanweisungen	MA	Andreas Pfaffelhuber	Bernd Ludwig				Cooking Ontology, OWL, Named-Entity-Recognition
„Shakespeare Who“ – Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“	MA	Sabrina Götz	Christian Wolff	2021-06-28			Digital Humanities, Intertextuality, Distant Reading
Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen	MA	Julian Dietz	Christian Wolff			2021-12-13	Behaviour Tree, Guided Cooking, MMI, Smart Kitchen
Zeit in VR	BA, MA	Julian Hoegerl	Johanna Bogon, Martin Kocur	2021-11-15			Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung
Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche	MA	Jonas Puchinger	Florian Bockes	2021-07-05	2021-12-20		UX, KMU
Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens	MA	Felix Wende	Christian Wolff	2021-06-21	2021-11-08		Machine Learning, Information Extraction, Invoice Analysis
Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands	MA	Nadine Schweiger	Christian Wolff	2021-06-21	2021-12-06		Robotik, Pflege, Interaktionskonzept, HCI, MMI, Demenz
Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten	MA	Vera Wittmann	Andreas Schmid, Florian Bockes	2021-06-14	2022-02-07	2021-12-29	Annotation, Studie
Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections	MA	Luis Moßburger	Christian Wolff	2021-06-07	2021-09-13		Information Visualization, User Experience, Libraries, Digital Collections
Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit	MA	Lucas Haberl	Sven Hilbert, Christian Wolff	2021-06-14	2021-11-08	2021-11-29	NLP, Machine Learning, Social Media, Stock Market
Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix	MA	Sarah Graf	Christian Wolff, Günther Schindler (EasyLogix)	2021-05-03	2022-01-24		Prozessoptimierung, Leiterplatte
Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien	MA	Konstantin Kulik	Michael Achmann	2021-04-26	2021-09-13	2021-09-23	Chatbot, Diary Study, Tool Entwicklung, Open Source, Django, Tagebuchstudie, Web Technologiern, node.js, Python
The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature	MA	Alexander Kalus	Martin Kocur	2021-04-19	2021-11-08		Body Ownership Illusion, Rubber Hand Illusion, Skin Temperature
Kontext und Auswirkung von Wikipedia-Links auf der Plattform Twitter	MA	Andreas Hilzenthaler	David Elsweiler	2021-05-03	2021-09-13		Social Media-Analyse, Twitter, Wikipedia
Nutzerzentriertes Redesign einer Web Applikation zur autonomen gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	MA	Wölfel Andreas	Martin Brockelmann	2021-03-01		2021-09-30	Web-App, Psychologie, User Interface, Datenvisualisierung, Usability
Einfluss unterschiedlicher Testsituationen auf die Usability-Wahrnehmung und die User Experience - Ein Vergleich zwischen Laborsituation und synchronen Remote-Setups	MA	Philipp Schuhbauer	Christian Wolff	2020-09-28	2021-06-28		Remote Method, usability, remote test, automated testing
Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages	MA	Susanne Korbely	Christian Wolff	2021-07-05		2021-06-18	SEO, Suchmaschinen, AMP, Live-Inhalte
Identifying Fake news in social & traditional media	MA	Philipp Hartl	Udo Kruschwitz	2021-05-10	2021-10-25		NLP, fake news, detection, social network analysis, Sentiment Analysis, Twitter
Identifizierung branchenübergreifender Computer-Tasks und ihrer spezifischen Durchführung anhand eines Taskkorpus zur Empfehlung einer einheitlichen Ausführungsweise	MA	Alina Scharck	Jürgen Hahn	2021-09-13	2022-07-04		HCI, Taskkorpus, Quantitative und Qualitative Methoden

Generating Company Profiles Using Natural Language Processing	MA	Christoph Tögel	Christian Wolff, Julia Wemken (Bosch), Tobias Kallenbach (Bosch)	2020-11-09	2021-04-26		NLP, Automatisierung, Datenanalyse, natural language processing, named entity recognition, deep learning, BERT
Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung	MA	Lucia Eckl	Christian Wolff	2021-05-31	2021-11-29		E-Learning, Web-Based Training, Eye Tracking, Blickverfolgung, WBT
Einfluss der Datenerhebung auf die User Experience - Vergleich der UX zwischen Lab und Remote Usability Testing Methoden	MA	Philipp Schuhbauer	Florian Bockes	2020-09-28			
A Comparison of Nudging and Boosting for Privacy during Web Browsing	MA	Anna-Marie Ortloff	David Elsweiler		2020-11-09		
Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen	MA	Hartl Sabrina	Martin Brockelmann	2021-02-01	2021-12-13	2021-11-22	Psychologie, Göttingen, Corona, App, mobile
Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern	MA	Miriam Schindwein	Florian Bockes	2020-07-27	2021-02-08		eGov, Wahlen, Verwaltung
Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect	MA	Sümeyye Yildiran	Martin Kocur	2020-07-20	2023-09-26	2023-09-30	Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception
Untersuchung der Wirkung von Training auf die Technologieakzeptanz von medizinischem Personal	MA	Anna Maria Auer	Victoria Böhm	2020-07-06	2020-11-16		
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA	Wiesneth Johannes	Martin Brockelmann	2020-08-31	2021-07-26	2021-06-21	Motion Capturing, Bewegung, Virtueller Raum
Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg	MA	Lisa Judisch	Christian Wolff	2020-06-29		2020-11-06	E-Learning, Digitale Medien, Weiterbildung, tretärer Bildungssektor
Empirische Untersuchung der Lern- und Lehrmethoden während der Corona-Pandemie zur Entwicklung von Orientierungshilfen für Studierende	MA	Dominique Hausler	Niels Henze	2020-06-22			
Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden	MA	Isabella Engl	Thomas Schmidt	2020-06-15			Digital Humanities, Film Studies, Film Canon, Popularity, Web, Data Science
Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining	MA	Anastasiia Mosiienko	Thomas Schmidt	2020-06-15			Text Mining, Politics, Presidential Debates, Digital Humanities, Sentiment Analysis, Topic Modeling
Conceptualization, Modeling and Prototypical Design of a Visualization for Cemetery and Grave Information of the Memorial Archives Platform	MA	Raffaela Faber	Thomas Schmidt	2020-06-15			Visualization, Digital History, Memorial Archives, Data Science, User Interface
Implementierung und systematische Evaluation von Methoden lexikonbasierter Sentiment Analyse für das Deutsche	MA	Jakob Fehle	Thomas Schmidt	2020-06-15	2021-01-11		Sentiment Analysis, Text Mining, Corpus Analytics, Natural Language Processing, Digital Humanities
Implementation and Assessment of Contextual Privacy Policies	MA	Maximiliane Windl	Niels Henze	2020-05-18	2020-10-20		CPP, privacy, policies, implementation, evaluation
Konzeption und Evaluation eines prädiktiven Systems zur Benutzereingabe Prognose im Kontext von 3D-Spielen	MA	David Halbhuber	Valentin Schwind	2020-05-25	2020-08-31		
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA	Florian Pils	Alexander Bazo	2020-06-22	2021-01-18		Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Design Guidelines für die Ad-Hoc-Kollaboration in verteilten Lernsituationen der Softwaretechnikausbildung	MA	Milena Maul	Alexander Bazo	2021-01-25	2021-05-31		Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI
Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen	MA	Lydia Güntner	Alexander Bazo	2020-06-08	2021-07-26		Usability, User Experience, Mobile Applications, Remote HCI
Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen	MA	Hannes Heuberger	Alexander Bazo	2020-06-08	2021-01-25		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Scalability of Hyperledger Fabric	MA	Konstantin Seitz	Christian Wolff, Snigdhasan Mahanta (Continental)	2020-03-25	2020-06-22		-
Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays	MA	Katharina Lichtner	Christian Wolff	2020-03-25	2021-09-13		HCI, Aviation, Aeronautics
Entwicklung und Evaluation einer Methodik zur Visualisierung von nicht-technischen Attributen im Entwicklungsumfeld der Siemens AG	MA	Simon Dobiosz	Christian Wolff	2020-03-25	2020-08-31	2020-08-02	Dashboard, Informationsdesign, Datenmodellierung, digital twin, digital industries

Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer	MA	Florian Habler	Martin Kocur	2020-02-18	2020-09-28	2020-10-31	Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, physical performance, Ergometer
Konzept, exemplarische Umsetzung und Evaluation eines Design Systems für die Applikationsentwicklung bei der Continental Automotive GmbH	MA	Julia Grötsch	Christian Wolff	2020-01-20	2020-06-29		Software Engineering
Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	MA	Vitus Maierhöfer	Raphael Wimmer	2020-01-27	2020-09-28		vigitia, projected AR, augmented reality
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA	Leopold Plonus	Raphael Wimmer	2020-02-18			Feinstaub, Sensor, Umwelt, environment, computer vision, IoT
Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts verschiedener Onboarding-Arten auf die User Experience	MA	Marlene Bauer	Patricia Böhm	2020-02-18	2020-09-28		Onboarding, Industrie
Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer	MA	Stephan Jäger	Martin Brockelmann	2020-02-03		2020-06-04	Stadt Regensburg, Stadtplan, AR
Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte	MA	Felix Riedl	Alexander Bazo	2020-02-18	2020-10-20		Software Engineering Education
Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen	MA	Dominik Deller	Christian Wolff, Karsten Hofmann, Continental	2019-12-09	2020-03-25		IR, Funding, Information Retrieval, Information Management
Kontextsensitive Kochassistent mit Objekt- und Aktionserkennung	MA	Markus Bosek	Bernd Ludwig	2019-12-09	2020-06-29	2020-06-15	Objekterkennung, Aktionserkennung, Deep Learning
Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum	MA	Seibold Jonathan	Martin Brockelmann	2020-01-13	2020-07-20	2020-07-22	3D, Filterung, Daten
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund	MA	Julia Sageder	Christian Wolff	2019-12-16	2021-03-29		ACI, HCI, UX, UE, Usability Engineering
Konzeption und Entwicklung einer Applikation zur 3D-Visualisierung von historischen Ereignissen am Beispiel des Dorfes Paulusbrunn	MA	Zürcher Fabian	Martin Brockelmann	2021-03-01	2021-08-23	2021-07-30	Interaktive Dokumentation, 3D, Animation, Interaktionstechniken, Unity, Paulusbrunn, Geschichte, Dorf
Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten	MA	Michael Hebeisen	Florian Bockes	2019-11-18	2020-03-09		Eye Tracking, Reading, E-Reader, Papier
Versionskontrolle und Continuous Integration im Kontext der Entwicklung datenbankgestützter Webanwendungen - Analyse, Konzeption und exemplarische Umsetzung im industriellen Anwendungsfall	MA	Sebastian Bäuml	Alexander Bazo	2019-03-25	2019-11-18	2019-10-07	Software Engineering, Requirements Engineering, Version Control, Continuous Software Development
„Parkhaus-Navigation: Konzeption und Bewertung einer HMI-Anzeige“	MA	Benedikt Lux	Dr. Ingo Totzke (AEV)	2017-10-23	2018-04-16		
Adaptation von Methoden zur quantitativen Dramenanalyse auf Fernserientranskripte am Beispiel von „The Big Bang Theory“	MA	Paul Lichtenberger	Manuel Burghardt	2016-11-14	2017-03-30		Digital Humanities, Filmanalyse
Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz	MA	Oliver Irlbacher	Victoria Böhm		2020-01-27		Technology acceptance
Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz	MA	Oliver Irlbacher	Victoria Böhm	2019-11-04			technology acceptance
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines multimedialen, webbasierten Informationssystems zur Unterstützung der Produktionsmitarbeiter beim kontinuierlichen Verbesserungsprozess	MA	Philipp Weber	Christian Wolff	2019-09-24	2020-03-25		Informationssystem, Web, Mobile / Desktop, Datenbank, Multimedial
Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.	MA	Dominik Trenz	Alexander Bazo	2019-08-01	2019-09-24	2019-09-30	Software Engineering, Usability Engineering, Medizininformatik, Bildannotation
Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen	MA	Paul Wlnderl	Patricia Böhm	2019-07-15	2020-05-11		Fragebogen; Evaluation; Question Oder Effect;
Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte	MA	Sebastian Orth	Thomas Schmidt	2019-07-01			Sentiment analysis, Digital Humanities, Dramenanalyse
Entwicklung eines technischen Prozesses zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen beim Erstellen, Veröffentlichen und Verwalten von Stellenangeboten auf der Plattform Google Jobs	MA	Daniel Schenk	Alexander Bazo	2019-07-08	2019-09-24	2019-09-30	Software Engineering
Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmiernovizen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen	MA	Marlena Wolfes	Alexander Bazo	2019-07-01	2020-03-25		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung

Entwicklung und Evaluation einer Dateisystem-Metapher für das Internet der Dinge	MA	Thomas Oswald	Raphael Wimmer / Andreas Schmid	2019-07-22	2019-12-16	2020-01-04	iot, filesystem
Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen	MA	Pia Heller	Bernd Ludwig	2019-06-24			Serious Games
Acceptance of and Interaction with AI - development and evaluation of an intelligent B2B Chatbot using a software as a service architecture with a recommender system at Kronos.	MA	Max Müller	Martin Brockelmann	2019-10-21	2019-11-25	2019-10-30	Kronos, Chatbot
Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz	MA	Hans-Martin Schuller	Dr. Sabine Brookman-May	2019-06-17	2019-09-24		UX, Usability, medizinische Informatik, Inkontinenz, Biofeedback
Implementierung und Evaluation von Speaker Recognition-Systemen	MA	Tobias Hauser	Bernd Ludwig	2019-10-21	2019-12-09		Speaker Recognition, machine learning, sprachbasierte Dialogsysteme
Entwicklung und Evaluation einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Montagearbeiten an Maschinen im Bereich Sondermaschinenbau.	MA	Igor Somik	Viktor Kister (Kronos AG) / Prof. Dr. Christian Wolff	2019-05-27	2019-11-25		AR
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche	MA	Ariane Demleitner	Christian Wolff / Josef Nöbauer (VECTOR)	2019-05-27	2019-12-16		Software Engineering, HCI, Frontend, User Interface, End-User-Development, XML, Usability, User Experience, UX
Finding relaxation in video games: Important Aspects and their Application to the Game 'Dream'	MA	Doris Ebschwanger	Martin Brockelmann	2019-06-17	2019-10-28		Zen, Game, Relax, Unity
Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens	MA	Markus Guder	Bernd Ludwig	2019-05-13	2019-07-22		Eye-Tracking
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert	MA	Christine Schikora	Thomas Schmidt	2019-08-01	2020-02-18		Digital Humanities, Digital History, Data Science, Visualisierung, Visualization, Statistik, Statistics, Webentwicklung, Web Development
Prädiktion von Mobilitätsprofilen zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit von intelligenten Ladestrategien für ein Elektrofahrzeug	MA	Ewald Reinhardt	Christian Wolff	2019-02-25	2019-05-27		Automotive
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA	Sarah Graf	Valentin Schwind	2019-09-02			Avatare, Virtual Reality, Presence, Breaks in Presence
Smart Assistance im Unternehmen - User Experience getriebene Untersuchung von intelligenten virtuellen Assistenten bei der BMW Group IT	MA	Marco Peisker	Christian Wolff / Roland Erber (BMW)	2019-02-25	2019-09-02		User Experience, Usability, Evaluation, Usability Engineering, Chatbots, Smart Assistance, Conversational Interfaces, HCI
Untersuchung der Auswirkung der Sitzposition des Autofahrers und deren Änderung auf die User Experience in der Produktentwicklung mit VR und AR	MA	Sebastian Peiser	Christian Wolff / Alexander Geilfuß (INTENCE)	2019-01-28	2019-05-27	2019-06-14	AR, VR, Sitzposition, AUI, Vergleichsstudie
Traditionelle Stadtpläne in Zeiten von Online-Karten und Navigationssystemen: Möglichkeiten zur Informationsanreicherung durch AR-Elemente am Beispiel der Innenstadt Regensburgs	MA	Kalley Felix	Martin Brockelmann	2019-08-01	2020-02-18	2020-03-31	Stadtplan, Stadt, AR, 3D, App, Mobil, IOS
Concept and design of a wearable solution for the Pumatrac app	MA	Simone Saft	Isabella Hastreiter	2019-01-21	2019-03-25		Innovation, Usability, User Experience, Wearables, Interaction Design
Posenbestimmung von Schreibgeräten	MA	Marco Ziegau	Florin Schwappach	2018-12-17	2019-07-01		3D, CNN, Computer Vision
Applying Deep Learning to Translation: Building a Low Resource Neural Machine Translation System	MA	Fabian Schatz	Bernd Ludwig	2018-12-10	2019-03-25		Machine Translation, Deep Learning
Entwicklung einer recommender-Komponente für lessons learned-Einträge im Rahmen einer Anwendung zur Qualitätssicherung	MA	Laurin Schnell	Christian Wolff			2018-04-12	Recommender System, Qualitätskontrolle, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, machine learning, Evaluation, tools
Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen	MA	Jessica Wiegers	Christian Wolff / Thomas Ebert (OSRAM)	2018-11-26	2019-05-20		UX, Unternehmen, Erfolgsfaktorenforschung, Methoden, "Etablierung von UX"
Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die Universität Regensburg	MA	Susanne Böhm	Christian Wolff			2019-03-29	Gamification E-Learning Hochschullehre
Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik	MA	Ramona Völkel	Raphael Wimmer	2018-12-03	2019-05-13		Studium, Medieninformatik, Evaluation

Der Einfluss von Persönlichkeit und Gender auf das Informationsverhalten im E-Commerce: Eine empirische Studie für den Anwendungsfall Amazon	MA	Khang Ho	Thomas Schmidt	2019-09-02	2020-01-20		Information Behavior, Informationsverhalten, Persönlichkeit, Geschlecht, Gender, Personality, empirische Studie, Studie, Statistik
Entwicklung und Evaluation eines Annotationstools für die Annotation von Sentiment und Emotion in literarischen Texten	MA	Marco Jakob	Thomas Schmidt	2018-12-17	2019-07-08		Sentiment Analysis, Annotation, Sentiment Annotation, Tool, Usability Engineering, Evaluation, Web, Web-Entwicklung, Emotion, Emotion Analysis, Digital Humanities
Entwurf, Implementierung und Evaluation einer erweiterbaren, netzwerktransparenten Zwischenablage	MA	Matthias Rösl	Raphael Wimmer	2018-10-22	2019-04-29		clipboard, http, network, multi-user
Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen	MA	Maximilian Eibl	Martin Brockelmann	2018-07-31	2019-06-24	2019-07-01	Psychologie, Flüchtlinge, App, mobil
Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetze im Rahmen des Projekts FUSION	MA	Andreas Schmid	Andreas Gschossmann (OTH) / Raphael Wimmer	2018-06-18	2019-05-13		End User Development, Software Engineering, Implementierung, Sensorik, Internet of Things
Erarbeitung und Bewertung von Participatory-Design-Strategien für ältere Nutzer	MA	Regina Zilch	Patricia Böhm, Victoria Böhm	2018-06-25	2018-11-19		Participatory Design; Elderly Users
Prototypische Umsetzung einer clusterbasierten Applikation zur Aufbereitung und Analyse von Fahrzeugtraces auf Grundlage des Frameworks Hadoop	MA	Gabriel Götz	Tobias Schmid	2018-06-04	2018-09-17	2018-10-14	Big Data, Hadoop, Fahrzeug-Traces, Spark, Flink, data analytics
Vergleichende Evaluation von Strategien zur Steigerung der Akzeptanz unter Älteren von sozialen Netzwerken am Beispiel von Facebook	MA	Ricardo Geissl	Victoria Böhm				technology acceptance
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines Generators für Verträge für kleine und mittlere Unternehmen	MA	Maike Schmargendorf	Christian Wolff	2018-07-09	2019-02-22	2019-01-14	legal tech, textsynthese, usability
Detecting domain-specific information needs in conversational search discourse	MA	Alexander Frummet	David Elsweiler	2018-05-14	2018-07-09		Information needs
Item Popularity Prediction im eCommerce am Beispiel von Fertigerichten	MA	Meikel Ratz	David Elsweiler	2018-05-14	2019-03-25		eCommerce
Eine graphenorientierte Modellierung institutioneller Kommunikation und Verflechtung anhand der älteren Urkunden des St. Katharinenpitals in Regensburg	MA	Colin Sippl	Manuel Burghardt	2018-05-07	2019-02-25	2018-09-19	Digital Humanities, Digital History, Graphdatenbanken, Computerlinguistik, Historische Hilfswissenschaften, Mittelalterforschung, Regensburg
Chatbasierte Interaktion zur Kontrolle und Verbesserung des eigenen Ernährungsverhaltens	MA	Tobias Zirngibl	Bernd Ludwig	2018-05-07	2018-09-17	2018-06-20	chat, conversational interface, ehealth, Ernährung, Telemedizin, Essverhalten, Therapie
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer nativen Android Anwendung zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache	MA	Max Müller	Martin Brockelmann	2018-07-02		2019-10-30	Lernen, App, Mobile, e-Learning
Entsperren eines Fahrzeuges mit einem Smart Device. Erhebung und Evaluation der Möglichkeiten im Nutzerkontext	MA	Thiemo Kersting	Andreas Eckner (Continental)	2018-04-23	2018-06-11		Fahrzeug Entsperrung
Erhebung und Evaluation von Patterns zur Qualitätssicherung von Stammdaten mittels Crowdsourcing	MA	Hanns Meißner	Thomas Wilhelm	2018-05-07			eKulturPortal, Crowdsourcing, Master Data Management, Datenqualität
Definition, Erhebung und Validierung von Kennzahlen in der Qualitätssicherung am Beispiel intive	MA	Tobias Ackermann	Christian Wolff	2018-06-04	2018-09-17	2018-07-28	Software Engineering, Software-Qualität, Kennzahlen, QS, Qualitätssicherung
Entwicklung eines proof-of-concept einer mobilen Augmented-Reality-App für die virtuelle Schmuckanprobe	MA	Maximilian Schubert	Christian Wolff	2018-02-19	2018-03-12	2018-07-19	AR
Entwicklung eines Webinterfaces für Tensorflow zum Trainieren von Netzwerken	MA	Lena Manschewski	Florin Schwappach	2018-03-12	2018-07-23		Neuronale Netze
Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen	MA	Daniel Schmaderer	Raphael Wimmer / Björn Brems	2020-05-18	2020-11-23		usability, evaluation, open_access, publishing
Entwicklung eines Augmented-Reality basierten Verfahrens zur Gesichtserkennung	MA	Johannes Aigner	Christian Wolff	2018-02-19	2018-04-23		AR; Gesichtserkennung;
Designempfehlungen für komplexe Webseiten an Hand von komplexen Webshops	MA	Ulrike Raab	Patricia Böhm	2018-02-05	2018-07-31		Usability; Webseiten
Entwicklung eines Social-Media-Leitfadens für die Familienkasse der BA	MA	Murat Firat	Patricia Boehm	2018-04-23	2018-09-17		

Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Benutzerschnittstelle zur Betreuung und Steuerung von VR-Simulationen	MA	Manuel Gietl	Martin Brockelmann	2018-04-30	2018-10-29	2018-09-28	Play2Change, Psychologie, Flüchtlinge, Trauma, VR
Evaluierung und kritische Betrachtung eines Fragebogens zur Messung der "subjektiven Komplexität" von Webseiten	MA	Nathalie Zotz	Patricia Böhm	2017-12-18	2018-05-28		
Entwicklung eines Annotationstools zur Durchführung von eyetrackingbasierten Remotetests	MA	Laura Edel	Isabella Hastreiter	2018-04-16	2018-10-22		wissenschaftliches Arbeiten, Annotation, Eyetracking
Entwicklung und Evaluation eines Systems zum Tracking von Papierakten in der Abteilung für Personalangelegenheiten an der Universität Regensburg	MA	Jonas Massinger	Raphael Wimmer	2018-03-12	2018-09-17	2018-09-30	E-Akte, Verwaltung, User-centered Design, Implementierung, Prototyping, Nachwuchsgruppe
Machbarkeitsanalyse: Unterstützung eines Umrüstvorgangs durch Augmented Reality	MA	Gina-Maria Schmidbauer-Wolf	Florin Schwappach	2019-01-28	2019-03-13		Augmented Reality, Industrie 4.0, Infineon
Konzeption und Entwicklung einer standortbasierten online-marketing Webapp mittels des Design-Thinking-Prozesses	MA	Christoph Märkl	Christian Wolff	2017-07-24		2018-01-28	Marketing, Plattform, Online, Standort, Location Based Systems, Design Thinking
Exploration von Second-Screen-Anwendungskontexten anhand des Mixed-Method-Ansatzes	MA	Eva-Maria Meier	Valentin Lohmüller	2017-12-11	2018-05-28		Second Screen, Smart TV, UX, Anforderungsanalyse
Untersuchung von multisensorischen Reizen in VR auf ihre Eignung zur Informationsübermittlung	MA	Julien Wachter	Martin Dechant	2018-01-15	2019-09-24	2017-03-01	Virtual Reality, Games, Unity, Luft, Hitze, Interaction Design
Entwicklung eines Chatbots zur B2C-Kommunikation	MA	Tobias Lipinski	Prof. Christian Wolff	2017-09-25	2018-03-12		
Vergleichende User Experience Evaluation von Apple- Touchbar und Standard-Interaktion	MA	Ramona Reis	Patricia Böhm	2017-08-28	2017-09-25		
Vergleichende Evaluation von multimedialen Nachrichtenplattformen	MA	Tobias Nickolai	Florin Schwappach	2017-09-25		2017-11-30	
Chat with your inner voices: Entwicklung einer VR Therapie für innere destruktive Stimmen	MA	Martin Kocur	Martin Dechant	2017-07-31	2018-03-12		Games, Games for Health, Game Engineering, Virtual Reality, Psychology, Play2Change
Konzeption und Umsetzung eines Location-Based Games im musealen Kontext	MA	Philip Braun	Manuel Burghardt	2017-07-31	2017-12-04		digital humanities, museum informatics
Beschreibungsformate und Eingabeschnittstellen für Bühnenstammdaten. Konzeption und Evaluation am Beispiel einer eBusiness-Anwendung für Tourneetheater	MA	Isabell Meyer	Isabella Hastreiter	2018-01-29			eKulturPortal Usability
Mixed Reality-Based Process Control of Automatic Assembly Lines	MA	Jürgen Hahn	Prof. Bernd Ludwig	2017-07-17	2017-10-23		Mixed Reality, Computer Vision, Digital Signal Processing, Software Engineering
Konzeption und Entwicklung eines Systems zur kontinuierlichen Evaluation und Verbesserung der Sortierung von Suchergebnissen am Beispiel einer Usenet-Suche	MA	Johannes Wöfl	Prof. Christian Wolff	2017-07-24	2019-09-24	2017-09-30	Evaluation; Suchergebnisse; Usenet
Lukas Linter - Entwurf und Implementierung eines Assistenzsystems auf Basis statischer Codeanalyse zur Unterstützung von Programmieranfängern	MA	Jonas Roberts	Alexander Bazo	2018-02-19			Software Engineerings Education, Digital Assistent, Karl Klammer, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Magic Document Lens - Augmented-Reality-Interaktion mit virtuellen Dokumenten auf einem realen Schreibtisch	MA	Katia Buchhop	Raphael Wimmer	2017-07-10	2017-11-13		
Computergestützte Musikanalyse der Beatles von 1962 bis 1970 auf Basis eines MusicXML-Korpus	MA	Florian Fuchs	Manuel Burghardt	2017-07-03	2017-12-18		Digital Humanities, Musikanalyse
Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten	MA	Jakob Richter	Prof. Christian Wolff	2017-06-26			Motivation, E-Learning; Interaktivität;
Evaluation, Integration und Test eines modernen Web Controllings zur Optimierung des Internetauftritts eines Versicherungskonzerns	MA	Philip Herp	Christine Fricke	2017-06-26	2018-04-16		Web Controlling Web Analyse Webtrekk
Vergleich von selbst- und fremdinduzierter Unterbrechung von Arbeit zur Bearbeitung von Microtasks mithilfe eines Chatbots	MA	Andreas Pritschet	Martin Dechant	2017-10-09	2018-01-08	2017-11-26	Chatbot, Motivation, Ablenkung, Software Engineering, Lokalisierung, Microtasks
Untersuchung der Game Experience von natürlichen Eingabemöglichkeiten für digitale Sportspiele in der virtuellen Realität	MA	Daniel Schmidl	Martin Dechant	2017-07-31	2018-02-05	2017-11-13	Virtual Reality, Interaction, Game, Player Experience, Training
Trainieren von domänenspezifischen Dialogsystemen anhand vorgegebener Dialogmuster	MA	Jonathan Brem	Prof. Dr. Bernd Ludwig	2017-05-22	2017-12-11		
Nachvollziehbarkeit von intelligenten proaktiven Systemen	MA	Sabrin-Leila Kenaan	Andreas Blattner (AEV)	2017-05-15	2017-11-27	2017-10-06	EX, proaktive Systeme, automotive user interfaces, AUI, intelligent systems
Entwurf, Implementierung und Evaluation eines Copy&Paste-Mechanismus mit Quellenattribution	MA	David Retzer	Raphael Wimmer	2017-08-28	2018-01-22		clipboard, attribution

Konzeption und Entwicklung eines Assistenzsystems zur Verbesserung des Einkaufserlebnisses im Supermarkt	MA	Dominik Bauer	Arnold Steinberger (Edeka) / Christian Wolff	2017-04-19	2017-09-25		UX, Usability, Konzept, Assistenzsystem, Android, Evaluation, Smart Shopping
Integration kognitiver Webservices in eine Webapplikation zur Sprachsteuerung eines Smart Home Geräts	MA	Stefan Will	Bernd Ludwig	2017-05-15	2017-10-09		Sprachdialogmanager, Cognitive Services, Speech Recognition, Speech Synthesis, Smart Home, Webapplikation
Konzeptionierung und Implementierung eines Java Softwarepakets für die anwendungsbezogene und automatisierte Reporterstellung	MA	Florian Gottschalk	Christian Wolff / Matthias Lohmann	2017-05-15	2017-10-09	2017-09-30	Reporting, Dokumentation, Dokumentgenerierung
Ein Herz für Gamer - empirische Untersuchung der Zusammenhänge zwischen digitaler Game Experience, elektrodermalen Aktivität und Herzfrequenzvariabilität	MA	Florian Bockes	Patricia Böhm	2017-05-08	2017-07-24		
Aus- und Aufwertung von Multimedia-Nachrichtenbeiträgen im Rahmen einer Lokalnachrichten-Plattform	MA		Florin Schwappach				Multimedia, Data Mining, Nachrichten
"Gefühl ist alles; Name ist Schall und Rauch" - Der Einsatz von Sentiment Analysis in der quantitativen Dramenanalyse	MA	Thomas Schmidt	Manuel Burghardt	2017-05-08	2017-10-16	2017-09-30	Digital Humanities, Sentiment Analysis, Dramenanalyse
Verwendung von Wissensplattformen im Kulturbetrieb - Patterns für ein Community Building	MA	Anna Kovacs	Isabella Hastreiter	2017-07-03	2017-08-28		
The OSM Lifecycles: Diachrone Betrachtung der Nutzerhistorie von OpenStreetMap	MA	Bernhard Koppe	Markus Kattenbeck	2017-04-24	2017-11-27		
Konzeption einer Kindergeld-App für die Familienkasse der Bundesagentur für Arbeit	MA	Benedikt Imminger	Christian Wolff	2018-09-17			
Konzeption und Umsetzung eines HMI für Elektro-LKWs im Stadtbetrieb	MA	Jana Helgath	Christiane Wölfel (MAN Truck & Bus)	2017-05-29	2017-09-25		HMI, Automotive UI, Usability Engineering, E-Mobilität, Automobil-Ergonomie
Untersuchung der Auswirkung der Prototypikalität von Onlineshops auf das ästhetische Urteil	MA	Anna Schreyer	Victoria Böhm	2017-04-19	2018-02-19		
Implementierung und Evaluation eines Content-Based Recommender-Systems im Bereich Sport-Live-Berichterstattung	MA	Philip Gaag	Michael Eckl (Tickaroo GmbH)	2017-02-20		2017-04-30	Recommender-System, Content-Based, Algorithm, User modelling
Vergleichende Evaluation der Usability für Erstnutzer von Geronto Smartphone und "normalem" Smartphone am Beispiel des Doro Liberto 825 und des Google Nexus 5	MA	Johannes Rosenlöhner	Victoria Böhm	2017-02-13	2017-11-27		
Entwicklung und Evaluation von Ansätzen zur Steigerung der Nutzeraktivität in Online-Mentoring-Programmen am Beispiel von CyberMentor	MA	Johanna Greindl	Norbert Zsak	2017-02-13	2017-07-17		Online-Mentoring, Matching, CyberMentor
Project Omega - Reengineering der Software eines Messinstruments zur Bestimmung des E-Moduls in der Rheologie	MA	Alexander Ruhland	Christian Wolff	2017-02-06	2017-10-09	2017-06-20	Software Engineering, Reengineering, Bildanalyse, Usability
Entwicklung intelligenter Software zur Verarbeitung, Auswertung und Prognose von Straßenverkehrsdaten zur Optimierung persönlicher Terminkalender	MA	Hartmut Glücker	Christian Wolff	2017-01-16			
Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Persönlichkeit, Wahrgenommener Komplexität und Usability bei Webseiten	MA	Andrea Hansbauer	Patricia Böhm	2017-01-09	2017-09-25		
Methods and tools supporting agile software development for distributed teams/ Tools und Methoden zur Unterstützung agiler Entwicklungsprozesse in global verteilten Softwareentwicklungsteams	MA	Judith Höreth	Stefan Voget (Continental)	2016-12-19	2017-05-08		
Automotive User Testing App	MA	Stefan König	Bastian Hinterleitner	2017-05-29	2017-12-04		automotive, android, usability, testing, logging
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Analyse von PowerPoint-Präsentationen	MA	Stefan Covaci	Christian Wolff	2016-12-19	2017-07-17	2016-06-11	Assistenzsystem Powerpoint Präsentation Workflow
Smart Kitchen: Kombination von Gesichtserkennung und Sprachsteuerung zur natürlichen Interaktion mit Haushaltsgeräten im Smart Home	MA	Alexander Wolz	Bernd Ludwig	2016-12-12	2017-03-30		Computer Vision, Speech Recognition, Speech Synthesis, Remote Services, Smart Home, OSGi, Raspberry Pi, Webcam, Java, Linux, JNI, C/C++
Workbench zur untertitelbasierten Sentimentanalyse von TV Serien	MA	Alexander Uitz	Manuel Burghardt	2016-11-21	2017-03-30		Digital Humanities, Filmanalyse
Vergleichende Usability Evaluation des Intranets der Familienkasse mit einem optimierten Prototypen mittels Eyetracking	MA	Jenny Noack	Victoria Böhm	2017-02-13	2017-07-31		Usability, Eye Tracking
Konzeption und Entwicklung einer Smartphone-Anwendung zur Unterstützung funktionaler Analphabeten beim Schriftspracherwerb und im Alltag	MA	Miriam Cordes	Christian Wolff	2016-11-07	2017-06-12	2016-03-31	mobile UX, Analphabeten, Informationsverhalten, E-Learning, Sprache

Nutzungskontext und Gebrauchstauglichkeit der adidas Marketing-Applikationen: Erstellung und Implementierung eines Konzepts zur Messung, Analyse und Identifikation von Verbesserungspotentialen. Überprüfung und Optimierung des in Umsetzung befindlichen UX/UI Konzeptes auf theoretischer sowie praxisbezogener Basis.	MA	Miriam Nickl	Udo Breithaupt (Adidas)	2016-10-31	2017-03-30	2017-04-03	Survey, Konzept, Evaluation, Usability, Redesign
Design, Implementierung und Evaluation eines Turn-By-Turn-Navigationsframeworks für das mobile Betriebssystem Android	MA	Florian Ludwig	Paul Wein (Conti)	2016-11-07	2017-10-09	2017-03-17	Navigationssystem, turn-by-turn, Android, AUI, automotive user interfaces, mobile Informationssysteme, Software Engineering, Turn-By-Turn-Navigation, Java, Abstraktion
Distant watching – Explorative Zugänge für die Analyse von Filmen	MA	Michael Kao	Manuel Burghardt	2016-11-14	2017-02-20		Digital Humanities, Filmanalyse
Nutzerzentrierte Entwicklung und Evaluation einer elektronischen Konsilanforderung im Krankenhaus	MA	Katharina Hafner	Raphael Wimmer	2017-01-23	2017-07-24		healthcare, paper, digitalisation, patient records
Digitales Lexikon des modernen Bayerischen	MA	Daniel Granvogel	Manuel Burghardt	2016-10-24	2017-05-08		Digital Humanities, Lexikographie, Dialekt
Entwicklung eines Gesamtkonzepts eines User-Interfaces für ein 48V-Bordnetzsystem	MA	Timo Schaschek	Christian Wolff / Thorsetn Köhler			2016-09-31	User Interface, Automotive User Interfaces, AUI, e-Mobility, Elektromobilität, usability engineering, Qt, Automotive
Prototypische Umsetzung und Evaluierung einer cloudbasierten Applikation zur Analyse von Fahrzeugtraces auf Hadoop	MA	Theresa Reiml	Christian Wolff	2016-09-29		2017-02-18	Cloud, Hadoop, Analyse, Fahrzeug-Traces, Automotive, Big Data
Auswirkung von Gamification auf Stimmung, Motivation und Nutzungshäufigkeit bei einer gamifizierten To-Do Liste	MA	Matthias Voit	Patricia Böhm	2016-07-28	2017-01-30	2017-01-10	
Home Automation Dashboard	MA	Thomas Schneider	Christian Wolff				Smart home, home automation, dashboard, Visualisierung, intelligentes Wohnen, Auswertung
Design, Implementierung und Evaluation einer Frameworks für die Integration von Eye-Tracking-Signalen in Entwicklungsumgebungen.	MA	Jan Rankenhohn	Alexander Bazo	2020-07-06	2020-09-28		Software Engineering, Eye-Tracking, Entwicklungsumgebungen
Erhebung und Evaluation von Patterns für Privatsphäreinstellungen in Social Software zum Einsatz in einer Geschäftsanwendung	MA	Johannes Vogl	Thomas Wilhelm	2016-10-31	2017-01-23		eKulturPortal, Social Media, Usability Engineering
Gamifying an Enterprise Resource Planning System for the creative industry	MA	Michael Stahl	Isabella Hastreiter	2017-04-19	2017-12-18		Usability, Evaluation, Web, eKulturPortal, Gamification
Konzeption und Entwicklung eines Tools zur Evaluierung von Busreisen für das Unternehmen Thürauf GmbH	MA	Fabian Huth	Christian Wolff	2016-07-04	2017-03-30	2016-12-15	Evaluation, Service Engineering, Tourismus, Tool, surveytainment, gamification
Konzeption und Implementierung eines Informationssystems zur explorativen Melodieanalyse	MA	Lukas Lamm	Manuel Burghardt			2016-06-13	melodic similarity, digital musicology, digital humanities, music information retrieval
Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente	MA	Daniel Riedmüller	Christian Wolff	2016-07-28	2017-02-06		Gamification, CMS, Webentwicklung
Extraktion und Evaluation automatisch generierter Highlights von Videos On Demand auf twitch.tv	MA	Andreas Scherr	Manuel Burghardt	2016-05-30	2017-03-30		Twitch, Streaming, eSports
Konzeption und Umsetzung eines "Fahrer zu Fahrer"-Kommunikationssystems	MA	Benedikt Haas	Christian Wolff	2016-06-06	2016-11-14	2016-10-15	Fahrerkommunikationssystem, FIS, Automotive User Interfaces, AUI, CB-Funk
Produktklassifikation im Mittelstand am Beispiel eines Großhandelsunternehmens im Bereich Sanitär	MA	Beate Groß	Christian Wolff			2016-10-15	
Das Schulquiz zum selber machen – Entwicklung einer Webplattform zum Erstellen, Verwalten und Spielen von Quizen	MA	Dorina Fischbach	Jörg Michel (KIDS interactive, Erfurt)	1900-01-01	2016-07-11	2016-10-15	Gamification, Web Engineering, Evaluation, Quiz, Spiele, Unterricht, E-Learning
Benutzerzentriertes Design eines digitalen Formulars zur Anforderung von Fotodokumentationen an der Zahnklinik des Klinikums der Universität Regensburg	MA	Patrick Morczinietz	Raphael Wimmer	2016-09-29	2017-08-28		user-centered design, svg, html
Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie	MA	Maximilian Frick	Christian Wolff	2016-03-14	2016-09-29	2016-08-01	Virtual Reality, Interaktionstechniken, Natural Mapping, Immersion, Therapie, Spinnenphobie, Kinect, Oculus Rift
Entwicklung einer WebApp für das Lernen an Behandlungsanlässen in der Medizinischen Aus- und Weiterbildung	MA	Markus Michel	Christian Wolff	2016-03-14	2016-09-29	2016-08-01	Study Guide, elektronisches Publizieren, Web-Publishing, Medizininformatik, Usability, Hypermedia

Konzeption und Umsetzung eines User Interfaces zur Unterstützung des energieoptimalen Fahrens für ein 48V-Bordnetzsystem unter dem Aspekt der Gamification	MA	Simon Provinsky	Christian Wolff		2016-06-27	2016-07-15	optimales Fahren, AUI, automotive user interface, usability engineering, E-Mobilität, 48V-Bordnetz
Einführung innovativer Bedienkonzepte mit Hilfe von minimalen Instruktionen unter Beachtung erlernter Nutzungsprinzipien. Eine Fallstudie im Kontext Anlagenbedienung bei der Krones AG	MA	Raymon Seidl	Patricia Böhm	2016-07-28	2017-01-30		Usability, Case Study, Redesign
Evaluation automatisierter Testverfahren in der Software-Entwicklung	MA	Maika Krüger	Christian Wolff	2016-11-28	2017-03-30	2017-03-10	Software Engineering, Continuous Integration, (Mobile) Test Engineering, Automated Testing, Quality Assurance, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, SCRUM, Agile Development
Continous Intergation bei mobilen Anwendungen. Vergleichende Untersuchung zu verschiedenen CI-Servern	MA	Felix Müller	Christian Wolff	2016-05-23	2017-02-20	2016-10-01	Continuous Integration, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, Software Engineering
Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter	MA	Sebastian Spanner	Manuel Burghardt	2015-12-16	2016-06-13		Digital Humanities, Crowdsourcing, Web Development
Erstellung eines Prototyps zur Erfassung, Verarbeitung, Übermittlung und Darstellung von Reifenmessdaten bei Nutzfahrzeugen	MA	Matthias Schneider	Christian Wolff	2015-12-02			
Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG	MA	Julian Forster	Christian Wolff	2015-11-11	2016-05-02		Dashboard, Messdatenmanagement, Web Development
Entwicklung und Evaluation eines Webtools zum Matching von Paaren und Communities im Mentoring-Bereich	MA	Sonja Blau	Norbert Zsak	2015-11-04	2016-07-28		
Windshield Displays: Untersuchung des Einflusses von visuellen Eigenschaften einer Information und äußeren Bedingungen auf die Wahrnehmung und das Reaktionsverhalten von Autofahrern	MA	Susanne Forster	Christian Wolff	2015-09-17			
UX Mining - Toolgestützte Erfassung der User Experience durch Analyse von Amazon-Reviews	MA	David Lechler	Manuel Burghardt	2015-12-02			UX, Sentiment Analysis, Text Mining
Konzeption eines systematischen und nutzerzentrierten Redesign-Prozessansatzes für mobile Applikationen anhand der Fleet.app der Daimler Fleetboard GmbH	MA	Maximilian Kautetzky	Christian Wolff	2015-08-17		2015-12-07	Software Engineering, Redesign, Usability Engineering, App, Automotive Interfaces, AUI
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	MA	Markus Uderhardt	Martin Brockelmann	2015-11-04	2016-09-29		Serious, Game, Brandschutz, Feuer, AR
Automatische Objekterkennung in Videochats. Entwicklung und Evaluation geeigneter Methoden zur Echtzeit-Erkennung von Produkten in Webanwendungen.	MA	Valentin Lohmüller	Alexander Bazo	2015-10-28	2016-03-14		
Evaluation von Social Media Dashboards	MA	Johannes Lengdobler	Christian Wolff	2016-06-06	2016-09-29	2016-10-15	Social Media, Auswertung, Visualisierung
Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement	MA	Manuel Krapf	Markus Heckner	2015-10-28	2016-05-23		Agiles Projektmanagement, agile Methoden, Trello, Reporting, Visualisierung
Audio-Profile für ein Audio-Management im Fahrzeug	MA	Michael Adlfinger	Christian Wolff, Alexander Bazo	2015-07-28		2016-01-02	FIS, automotive HCI, digital audio
Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren	MA	Constantin Lehenmeier	Manuel Burghardt	2015-10-28	2016-03-14		Digital Humanities, Filmanalyse, Machine Learning, Face Recognition, Video Segmentation
Toolbasierte Unterstützung des Wissensmanagements im Entwicklungsprozess der Wertigkeitsabteilung „Interieur“ bei BMW	MA	Franziska Hertlein	Christian Wolff	2015-06-01	2015-09-17	2015-10-31	Wissensmanagement Tool Bewertung Evaluation Konzeption requirements engineering Anforderungsmanagement
Darstellung der Kompetenz interaktiver Systeme	MA	Bastian Hinterleitner	Christian Wolff	2015-06-01	2015-09-17	2015-09-30	interaktive Systeme, Kompetenz, Automotive, AUI
Gaze + Gesture = Good Games? Welches Potential bietet die Kombination aus blickbasierter Interaktion und Motion Tracking zur Interaktion in First-Person Action Adventures in der virtuellen Realität?	MA	Martin Dechant	Manuel Burghardt	2015-03-30	2016-03-14	2015-09-30	Eye tracking, Gestensteuerung, Head-Mounted Display, Game, Interaction, Virtual Reality
Maker Meter - Analyse, Implementierung und Evaluation neuer Interaktionskonzepte für Elektronik-Multimeter zur Unterstützung der Hardware-Maker-Community	MA	Laura Zeilbeck	Raphael Wimmer	2021-07-26	2022-02-07		Multimeter, Usability, Elektronik

Bewertung der Außendarstellung von Institutionen am Beispiel der Universität Regensburg	MA	Philipp Jean-Jacques	Christian Wolff	2017-03-30	2017-09-25	Sentiment Analysis, Media Analytics, Text Mining, Digital Humanities
Konzeption und Visualisierung eines datengetriebenen Werkzeugs zur Visualisierung von Shakespeare-Dramen	MA	Thomas Wilhelm	Manuel Burghardt	0-00-00	0-00-00	digital humanities, distant reading, text analysis
Computergestützte Identifikation von Verwandtschaftsbeziehungen in einer Personendatenbank	MA	Johanna Mühlenfeld	Manuel Burghardt	2015-09-17		Digital Humanities, Datenbank
Input Techniques for Ceiling Interaction	MA	Alexander Bazo	Raphael Wimmer	2013-11-18	0-00-00	
Messung der affordance digitaler Artefakte	MA	Isabella Hastreiter	Christian Wolff	0-00-00	0-00-00	affordance, UX, metrics, user interface
Erarbeitung einer wiederverwendbaren Wissenslandkarte des Lehrstuhls für Medieninformatik	MA	Benedikt Häring	Christian Wolff	2017-06-12	2017-08-28	Wissensmanagement, Visualisierung, Wissensbilanz, knowledge management
Vom Fahrerassistenzsystem zum autonomen Fahren	MA	Tobias Semmelmann	Christian Wolff	2016-05-02	2016-10-24	FAI, FIS, Klassifikation, Matrix, Systematik, AUI, automotive user interfaces

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/abgeschlossen>Last update: **14.07.2021 15:12**