

# 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).

Thema	Art	Student	Betreuer	Stichworte
Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA			Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung
Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA			Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI
Enterprise E-Mail Communication Network	BA			
Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA			game based learning, E-Learning

Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA			Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
"StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker	BA			App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse
Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA			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			UX, Usability, Mobile, iOS
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			
Informationsaufnahme in virtuellen Umgebungen	BA			
Ambient Light in Cars	BA			
Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen	BA			embedded systems, usability, bedienelemente
Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI	BA			
Automatisierte Web-UI Tests	BA			
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA			Usability Testing, Web-Browser, Mobile
Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers	BA			social music, softwareentwicklung
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen	BA			eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA			Usability
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA			Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA			augmented reality, electronic publishing, e-Learning
Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen?	BA			Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA			Interaktionsdesign, Menü
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA			tracking, Kinect, board games, tangibles

Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia	BA			Quiz, Game Design, Wikipedia, Text Mining
Web Browser Usability (Desktop-Bereich)	BA			Usability Testing, Web-Browser, Desktop
Twista – Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA			Tweets, opinion mining, Visualisierung
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA			User Experience, Produktdesign
Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA			brain-computer, interface, entwicklungsumgebung
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA			Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA			Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use
<b>Nächste Seite</b>				

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/abgeschlossen?rev=1401886507>Last update: **04.06.2014 12:55**