

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	Student	Betreuer	Antrittsvortrag	Abschlussvortrag	Stichworte
Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA			2015-01-26		Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung
Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA			2014-03-10		Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI
Enterprise E-Mail Communication Network	BA			2013-06-24		
Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA			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					App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse
Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA			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			2013-12-16		UX, Usability, Mobile, iOS
Informationsaufnahme in virtuellen Umgebungen	BA			2013-11-25		
Ambient Light in Cars	BA			2013-12-02		
Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen	BA			2013-06-24		embedded systems, usability, bedienelemente
Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI	BA			2013-05-06		
Automatisierte Web-UI Tests	BA			2013-06-10		
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA			2013-07-15		Usability Testing, Web-Browser, Mobile
Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers	BA					social music, softwareentwicklung
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen	BA			2013-09-17		eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA			2013-05-13		Usability
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA			2014-05-26		Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA			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			2013-05-13	2013-11-11	Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA			2014-07-07		Interaktionsdesign, Menü
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA			2013-05-13		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			2013-11-25		Usability Testing, Web-Browser, Desktop
Twista – Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA			2014-01-20		Tweets, opinion mining, Visualisierung
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA			2013-09-17		User Experience, Produktdesign
Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA			2013-05-13		brain-computer, interface, entwicklungsumgebung
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA			2013-11-25		Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA			2013-05-27	2013-09-17	Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use
"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials	BA			2023-09-26		Video Games, Tutorials, UX Design, mobile gaming, digital learning
Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories	BA			2023-09-11		Social Media, Instagram, Instagram-Stories, Data donation, Ephemeral Content
Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)	BA			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			2023-07-31		

Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables	BA			2023-07-24		vigitia, object detection, interactive tables, computer vision, machine learning
Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam	BA			2023-07-17		Social Media, TikTok, Content Analysis
Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis	BA			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			2023-07-03		Video Games, Audio Speed, Game Speed
Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023	BA			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			2023-12-18		
Tiny Touches, Big Impacts: Designing Micro-Touch Gestures for Power Tool Interaction	BA			2023-07-03		
Getting in Touch with Gaming: How Haptic Feedback of Game Controllers alter Experience and Performance	BA			2023-09-11		
Mouse vs. Gamepad: Comparing Game Controllers regarding Target Selection and Player Performance in Shooter Games	BA			2023-09-11		
Classification of Multimodal Social Media Crisis Data - Evaluation and Comparison of two Multimodal Machine Learning Models	BA			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			2023-05-15		
Comparing Navigation Models for Optimized HMI in Production Industry: A Usability Study	BA			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			2023-05-08		
AR for Art: Augmented Reality als Hilfe zur Laien-Werkerschließung zeitgenössischer Malerei	BA			2023-03-06		
Design, implementation and evaluation of a shortcut tutor widget that facilitates a seamless transition into expert performance	BA			2023-02-06		
Smartphones as Virtual Gamepads for Big Screens	BA			2023-01-30		cross-device communication, mobile, gaming, controller
Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons	BA			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			2023-01-23		Text-to-Image-Generation, Generative Modelle, HCI, Bildwahrnehmung
Zukunftspotential von Metas Metaverse – Scheitert Meta mit Horizon Worlds?	BA			2023-05-08		
Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes	BA			2023-01-23		memes, conspiracy, social media
Annotation und Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse	BA			2023-01-16		Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Bodypositivity vs. Bodyneutrality auf Instagram: Eine vergleichende Contentanalyse mittels automatischer Bildklassifikation	BA			2023-02-13		
Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen	BA			2023-01-30		Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, Datenvisualisierung, Usability, Göttingen
Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App	BA			2023-02-06		Android App, Aktivitäts-Tracking, Psychologische Diagnostik, Depression, PFH Göttingen
Investigating the latency slowdown effect in HCI	BA			2023-01-16		Latency, ideomotorische Theorie, Action-Effect Intervalle, Gaming

Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels	BA			2022-11-21		Augmented Reality, Blender, Unity, räumliches Denken
Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen	BA			2023-04-17		Projektion, Interaktive Tische, PAR, Projected Augmented Reality, Augmented Reality, Projection Mapping
Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager	BA			2022-08-03		window manager, cross-device interaction, barcode
Entwicklung und Evaluation eines Arbeitsablaufs für die Weiterverarbeitung von multiplanaren digitalen Röntgenbildern aus DICOM-RAW-Dateien.	BA			2022-07-25		
Evaluation von verschiedenen VR-Interaktionsmöglichkeiten innerhalb eines virtuellen Fahrzeugs	BA			2022-12-19		VR, Auto, Interaktion, Bedienung
Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess	BA			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			2022-07-11		HCI, time, psychology
Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern	BA			2022-07-04		Digitalfotos, Beweismittel, LegalTech, Blockchain, Signatur, Kryptographie, Digitalisierung, digitale Forensik, forensische Informatik
Kamerabasiertes Hand Tracking und Gestenerkennung auf und über interaktiven Oberflächen	BA			2022-06-27		
Implementierung und Evaluation verschiedener Machine Learning-Ansätze für die Sentiment-Analyse im Deutschen	BA			2022-06-27		Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport	BA			2022-06-27		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			2022-05-30		Knowledge sharing, learning communities, post-pandemic, focus groups
Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality	BA			2022-06-13		AR, Selektion, Hervorhebung, 3D, Augmented Reality
The effects of time-based event expectancy on game experience	BA			2022-09-05		Videospiel, Feature, Psychologie, spezifische zeitliche Erwartung, User Experience, Reaktionszeit, Performance, Fehlerrate
Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments	BA			2022-05-23		technology acceptance, civil law, digitalization
Time-based event expectancy in the wild	BA			2023-01-30		psychology, gaming, specific time expectation
Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?	BA			2022-07-25		Studie, Experten, Novizen, Usability
Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency	BA			2022-07-04		mouse, desktop, prediction, latency
Twitter Metriken	BA			2022-04-25		
Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions	BA			2022-06-13		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			2022-05-30		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			2022-02-14		Smartwatch, Human Activity Recognition, Machine Learning
Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen	BA			2022-02-14		latenz, latency, audio, perception
Vergleich von Geschwindigkeiten – Realität vs. virtuelle Umgebung	BA			2022-02-07		Geschwindigkeit, 3D, Virtuell
Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik	BA			2022-01-31		redesign, software, labor
Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs	BA			2022-02-14		cross-device communication, hardware, infrarot

Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bilder im Rahmen einer psychologischen Studie	BA			2022-01-31		Facial recognition, emotion detection, data analytics
Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung	BA			2022-01-24		3D, Animation, DACH, Spinnen, LOD, Bewegung, Play2Change
Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis	BA			2022-01-10		Politik, NLP, Debatten, Bundestag
Impact of Frame Rate and Refresh Rate on Player Performance and Experience in First Person Shooters	BA			2022-01-17		
Exploring Self-induced Effects of Latency in First-Person-Shooters	BA			2022-01-17		Latency, Placebo, Nocebo, Games
CookBERT – Cooking with BERT	BA			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			2021-12-20		Softwaretechnik, Assistentensysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung	BA			2022-01-10		Datenvisualisierung, IoT-Load-Test, MQTT
Vergleich der Interaktionstechniken eines Menu Based und eines Conversational Chatbots im universitären Kontext	BA			2022-01-17		
Entwicklung und Evaluation einer Android-Anwendung zur Regulierung der Nutzungszeit eines Smartphones	BA			2021-12-06		Digital wellbeing, Personal tracking, smartphone
Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations	BA			2021-11-29		Time Expectancy, Games, Specific Event-based Time Expectancy
Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte	BA			2022-02-14		AR, PAR, Projektion, VIGITIA, intelligente Tische, Tiefenkamera
Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten	BA			2021-12-20		latenz, latency, audio, hardware
Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten	BA			2021-10-25		Machine Learning, Deep Learning, App Entwicklung, Natur Apps, Ornithologie, Convolutional Neural Networks
Konstruktivistische Lernansätze in der Algorithmen-Visualisierung für ProgrammieranfängerInnen	BA			2022-02-14		
Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup	BA			2021-09-13		Eyetracking, Real-Time Data Sharing, Network Performance, State Synchronization, Experiment Automatization
Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)	BA			2022-01-31		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			2021-09-13		
Hybride Smart Spaces – Veknüpung der physischer Informationstafeln mit digitalen Informationssystemen: Exploration & Evaluation verschiedener Systeme	BA			2021-07-26		
Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.	BA			2021-07-26		Gaming, Konsum, Applikation
Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen	BA			2021-07-26		Food Recommendation Systems, nachhaltige Ernährung, semi-structured Interviews, Grounded Theory
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion	BA			2021-11-15		Psychologie, Stress, App, Mobile
Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung	BA			2021-09-13		
Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie	BA			2021-08-23		Psychologie, Play2Change, Spinne, Exposition, VR, Spinnenphobie
Evaluation von eye-efficient E-Learnings	BA			2021-07-26		E-Learning, eye-efficient, Eye-Tracking, Usability
Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application	BA			2021-10-18		UX, HCI, mobile App, Request-Portal

Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	BA			2021-07-12		Interaktive Tische, User Interfaces, Tangibles, Projected Augmented Reality
Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction	BA			2021-08-23		Sucht, Mobile App, Therapie
Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work	BA			2021-06-28		PDA, Physical-Digital, Kollaboration, Linux, Screenshare
Zeit in VR	BA, MA			2021-11-15		Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung
Nutzerzentrierte Gestaltung von Back-of-Device-Interaktion für Smartphones	BA			2021-07-12		
The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance	BA			2021-09-13		Unity, Gaming, Latency
Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten	BA			2021-07-26		Eye Tracking, Informationsvisualisierung, Virtuelle Umgebung
Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten	BA			2021-07-05		Kultur, Schnitzeljagd, AR, Mobile, App, Regensburg
Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions	BA			2021-06-14		Digital Humanities, Fan Fictions, Networks, Crossover, Fandom Fusion, AO3, Text Mining
Untersuchung von Photogrammetrie als Möglichkeit zur Erstellung virtueller Gesichter innerhalb einer Game Engine	BA			2021-08-23		Photogrammetrie, Gesichter, Avatar, Game
Untersuchung des Effekts von Avataren auf die körperliche Leistungsfähigkeit beim Rudern in Virtual Reality	BA			2021-08-23		
Entwicklung und Evaluation immersiver Feedbackeffekte für eine virtuelle Expositionstherapie	BA			2022-02-14		Psychologie, Play2Change
Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks	BA			2021-07-12		Counter Strike, Latency, ANN
CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung	BA			2021-06-21		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
A unified classification system for IDE interactions in common programming task	BA			2021-07-26		
Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021	BA			2021-07-12		Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Social Media, Instagram, Snapchat
Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero	BA			2021-07-12		Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten	BA			2021-06-28		Annotation, Proof-Reading, PDF, PDF-Reader
Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi	BA			2021-06-14		Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung	BA			2021-05-17		Softwareentwicklung, Algorithmenvisualisierung
Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories	BA			2021-07-05		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			2021-06-28		Proteus Effekt, Avatare, Stereotype-Content-Model
IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien	BA			2021-04-26		Software Engineering, Softwaretechnik, Lernsysteme, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen	BA			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			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			2021-05-17		theologie, datenbank, web app, metadaten, digital humanities, user-centered design
Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen	BA			2021-03-29		Musikdidaktik, Lern-App, User-Centered Design
Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept	BA			2021-07-26		Sketchable Interaction, Python3, Implementierung, Usability Testing
Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiel-Texten	BA			2021-02-08		Digital Humanities, Game Studies, Corpus, Natural Language Processing
Untersuchung des Effekts von Smartphone Aufsätzen auf die Benutzbarkeit des Smartphones	BA			2021-03-01		
Entwurf und Entwicklung eines Editors für die Verwaltung und Visualisierung von räumlich bestimmten vernetzten Informationen	BA			2021-01-18		Web-Anwendungen, Informationsvisualisierung, Verwaltungstool, JavaScript, Rauminformation
Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames	BA			2021-03-01		Gamification, Games for Health, App, Serious Games
Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum	BA			2021-01-25		Multimedia, künstlerische Inhalte, Aufbereitung
Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie	BA			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			2021-02-08		Digitalisierung, Dokumentenablage, Software Engineering
Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps	BA			2021-03-01		usability, app design, accessibility, accessible design, disabled users
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2	BA			2022-01-17		3D Unity, Blickdaten, Eye-Tracking
Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel	BA			2022-01-17		3D, Realität, Blickdaten, Eye-Tracking, Unity
Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings	BA			2021-02-08		3D, Photogrammetrie, Matte Paintings
Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis	BA			2020-11-30		Text Mining, Fan Fiction, Digital Humanities, Computational Literary Studies, Fan Studies, Internet Studies
Entwicklung eines Fake-News-Trainers	BA			2020-12-21		Fake News, App, Verschwörung
Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System	BA			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			2021-02-01		vigitia, table, interactive tabletops, ethnography, field study
Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel	BA			2020-11-23		game design, fun, puzzle
User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option	BA			2020-11-16		LDAP, Security, Naming Convention, Usable Security, Authentication
Exploration der Interaktion mit Sprachassistenten im technischen Außendienst	BA			2020-10-20		
Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals	BA			2021-02-01		usability, administration, jobs, university, frontend, backend, integration
Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Bruijn-basierten Tracking-Patterns	BA			2020-12-14		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			2020-08-31		Sprachnachrichten, mobile Kommunikation, Smartphone
Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse	BA			2020-08-31		Stimm-Diagnostik, Sprech-Diagnostik, Stimmanalyse, Stimmscreening
Chatbots im E-Commerce zur B2C-Kommunikation	BA			2020-08-31		VChatbot, Conversational Interface, B2C, E-Commerce
Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung	BA			2021-02-01		Corona, Browser-Anwendung, Psychologie, Göttingen, Depression
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen	BA			2020-07-27		Dashboard, Online Services, Usability
Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte	BA			2020-07-27		Design System
Leitfaden zur nutzerzentrierten Prozessoptimierung für die Verarbeitung von Kurzarbeitsanträgen in Zeiten von Corona	BA			2020-07-27		
Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA			2020-07-20		Proteus effect, 3rd person shooter, music
Browser-Integrierte Web-Usability-Tests	BA			2020-07-13		
Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht	BA			2020-08-31		Physical-Digital, Annotation, Hardware, Scanner, Papier
Notification placement on AR smart glasses	BA			2020-07-06		AR, Smart Glasses, Notifikationen, Soziale Akzeptanz
Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme	BA			2021-02-08		E-Fahrzeug, Sound, Unity
Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemедien auf das Leseverhalten	BA			2020-06-08		Lesen, Eye-Tracking, Studie
Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten	BA			2020-06-22		hybrid document management, physical-digital, computer vision
Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität	BA			2020-08-31		Software Engineering, Software Quality, Softwaredmetriken
Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten	BA			2020-09-28		openstreetmap, visualization, map, search
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA			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			2020-06-29		Sensorik, Hardware, Guidelines
Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files	BA			2020-06-22		Physical-Digital, Drucker, Bar Code, Digitalisierung, Papier, Dokument
Identifying Devices with Infrared Light Signals	BA			2021-03-01		Hardware, Tangible Interaction, Cross Device Communication
Vergleichende Evaluation von Usability/ Learnability von (Online-) Prototyping-Tools	BA			2020-06-29		
Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen	BA			2021-03-29		GUI, Benutzeroberfläche, HMI, RTM, STM, Mikroskopie
Prototypische Entwicklung einer Webanwendung zur Personalausweisbeantragung über das Bürgerserviceportal der Stadt Regensburg	BA			2020-05-11		
Autonomes Fahren in städtischer Umgebung	BA					AVL, autonomes Fahren
Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses	BA			2020-09-28		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren	BA			2020-07-20		AVL, Avatar, AR
Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA			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			2020-03-25		VR, Verschwundenes Dorf, Indoor, Geschichte, Demo, Visual Attention
Ortsbestimmung durch WLAN-Signale	BA			2020-03-25		indoor navigation, heatmaps, android

Literature Review zu Living Lab-Ansätzen	BA			2020-03-09		user centered design, literature review
Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews	BA			2020-03-09		Wissenschaft, Literatur, Data Science, Datenvisualisierung
Visualisierung von IDS-Symptomverläufen und klassifizierende Auswertung von Maßnahmen bei Psychotherapien mittels einer mobilen App	BA					App, Psychologie
Verfügbarkeit und Nutzen von E-Learning-Angeboten am Beispiel der Studiengänge Medieninformatik und Politikwissenschaft	BA					e-Learning, Digitalisierung, User Experience, HCI
Prototypische Entwicklung und Evaluierung eines Web-Tools zu Analyse von Webseiten auf Basis der Web Augmentation	BA			2020-03-25		Online-Marketings, Web Analytics, Software Engineering
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards	BA			2020-03-25		UX, HCI, Dashboard, information design
Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias	BA			2020-03-09		proteus effect, body ownership illusion, self-perception, presence
Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario	BA			2020-03-09		Avatare, Virtual Reality, stereotype-content-model, Proteus-Effekt
Entwicklung eines Chatbots für Rezept-Empfehlungen	BA			2020-02-18		Chatbot, Recommender System, Rezepte
Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera	BA			2020-05-25		computer vision, mobile, network, interaction technique
Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator	BA			2020-03-09		AVL, AR, VR, autonomes Fahren Straßenverkehr
Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen	BA			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			2020-02-03		Wahl, E-government, Usability
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA			2020-02-18		Feinstaub, Sensor, Umwelt, environment, computer vision, IoT
Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)	BA			2020-01-27		3D, Licht, VR
Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung	BA			2020-01-20		Digitalisierung, Scanning, Dokumente, Mobile, Verwaltung
Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen	BA			2020-03-09		Software Engineering Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung	BA			2020-01-13		Software Engineering Education, Peer Instruction, Classroom Reponse, Learning Environment
Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR	BA			2020-01-27		Virtual Reality, Limb Ownership, Finger Usage
Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz	BA					Maus, Latenz, User Experience, Fitts' Law
Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos	BA			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			2020-05-18		Simulation, Logik
Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems	BA			2020-02-18		Digitalisierung, Verwaltung, E-Akte, Workflows, Nachwuchsgruppe
Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities	BA			2019-11-18		Sentiment Analysis, Digital Humanities, Tool, Web, Evaluation, Emotion Analysis
Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext	BA			2019-12-02		VR, Geschichte, Erlebnis, Demo
Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment	BA			2021-03-01		Sandboxing, Python3, C++, Security

Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen	BA			2019-10-28		formulare
Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire	BA			2018-06-18		Games User Research, Game Experience, GEQ, Evaluation, Hard Fun
Design und Entwicklung eines Tools zur explorativen Visualisierung von Kommunikation auf „reddit“	BA					
Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces	BA			2020-02-18		Tangibles, Engineering, User Study
Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks	BA			2020-05-25		Latenz, Graphik, Framework
Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz	BA			2019-11-04		Latenz, Hardware, Engineering
Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge	BA			2019-09-02		AVL, autonomes Fahrzeug, Auto, VR
Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV	BA			2019-08-01		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			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					Digitalisierung, Usability, Projektsteuerung
Effects of Smart Virtual Assistants' Voice on Gender Bias	BA			2019-09-02		Smart Personal Assistant, Alexa, Gender Bias
Long-Term Effects of Using Intelligent Personal Assistants on Gender-Based Prejudices	BA			2019-09-24		IPA, speech, Alexa, gender
Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App	BA			2019-07-15		Data Sharing, Smartphone, App, HCI, Informationsverhalten
Wimmelbilder, Untersuchung des Einflusses von unerwarteten Ereignissen mittels Eye-Tracking	BA			2019-09-02		Eye-Tracking
Virtual Embodiment Manipulation in kollaborativen virtuellen Umgebungen	BA			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			2020-01-13		ADTF, AUI, Objekterkennung
Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition	BA			2019-10-28		Psychologie, Play2Change, Spinnenphobie, VR
Identifying food and diet-related queries in large query samples	BA			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			2019-07-15		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Unterstützung des Quellcodeverständnisses bei Programmiernovizen durch kontextnahe Visualisierung von Methodenaufrufen	BA			2019-09-02		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			2019-07-08		Software Engineering
Visualising program analysis data	BA			2020-01-20		Continental, visualising program analysis data, software metrics, Informationsvisualisierung, visualization, visualisation
Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung	BA			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			2019-06-17		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			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			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					Reengineering, Usability, User Experience, Responsive Design
Evaluation eines Online-3D-Produktkonfigurator hinsichtlich der Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten und Formfaktoren	BA					Mobile, Konfigurator, 3D, Usability
Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen	BA			2019-06-17		Visualisierung, Pharmazie, Webentwicklung, Web Development
Distant Reading in religiösen Online-Foren	BA			2019-05-06		Digital Humanities, Distant Reading, Text Mining, Natural Language Processing, Religion, Spirituality, Religious Studies
Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung	BA			2019-07-08		Werbung, WWW, Personalisierung, Online
Single Cell analysis pipeline	BA					Bioinformatik, Datenverarbeitung, Automatisierung
Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern	BA			2019-05-13		Visualisierung, Heatmaps, Bioinformatik, visual computing
Usability-Evaluation und Redesign der Benutzerschnittstelle der Memorial Archives-Datenbank der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg	BA			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			2019-03-25		Usability, Evaluation, Video-Streaming
Konzeption eines digital unterstützten Posteingangssystems	BA			2019-02-25		Digitalisierung, Dokumentenmanagement, digitale Eingangspost
Design, Implementierung und Evaluation einer mobilen Web-Anwendung für die benutzerfreundliche Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial	BA			2019-03-25		Software Engineering, Webentwicklung, Responsive Design, Audio
Erstellung eines alltagstauglichen Algorithmus zur individuellen Erzeugung eines Ernährungsplans für Sportler	BA			2019-03-25		Ernährungsplan, nutrition
Integration eines Case Management Systems als Ergänzung eines bestehenden BPMN-Systems	BA			2019-02-25		BPMN, Activiti, Case Management, CMMN
Konzeption, Umsetzung und Evaluation neuronaler Netze zur Bestimmung von Produktfehlern am Beispiel von medizinischer Nahrung	BA			2019-02-25		Deep Learning, Medizintechnik, Produktqualität, Bildanalyse
RelaTrack: Relative Ortsbestimmung von Tangibles mittels IR-Signalen	BA			2019-02-04		embedded, tracking, hardware, m5stack
VR-Erlebnis auf den Domtürmen	BA			2019-09-24		VR, Dom, Regensburg, Jubiläum, Photogrammetrie
Entwicklung einer Benutzerschnittstelle zur Erfassung von biometrischen Daten mithilfe von Arduino	BA			2019-02-04		Arduino, Software, Tool, Bluetooth
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA			2019-09-02		Avatare, Virtual Reality, Presence, Breaks in Presence
Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen	BA			2019-07-22		Alexa, Siri, Smart Personal Assistant
"Im Auge des Betrachters." - Eine Eyetracking-Studie zur Wahrnehmung der Ästhetik von Webseiten	BA			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			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			2019-02-04		Software Engineering, Code-Reviews, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Untersuchung von Konzepten bei 3D-gestützten Handlungsanweisungen	BA			2019-02-04		3D, Anleitung, Information, Visualisierung
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare virtueller Agenten	BA			2019-01-14		3D, Haare, virtuelle Agenten, Blender
Der Einfluss der Persönlichkeit von Test-Personen auf das Verhalten bei Usability-Tests	BA			2019-01-21		Usability, Persönlichkeit, User Experience, Usability Engineering, Usability Testing
Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)	BA			2019-05-20		Indoor Lokalisierung, Deep Learning
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA			2019-01-21		Regensburg, Stadt, AR, Stadtplan
Untersuchung und Optimierung des Registrierungsprozesses am Beispiel einer Webanwendung	BA			2019-01-14		Anmeldung, Web, Eye Tracker
Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"	BA			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			2018-12-03		Software Engineering, Assistant Tool, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung eines web-basierten Informationssystems für ein etymologisches Wörterbuch der französischen Kreolsprachen	BA			2019-01-21		Texttechnologie, UX, UCD, web-basiertes Informationssystem, Computerlexikographie, Kreolistik, Sprachvarietäten
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines webbasierten Bestellsystemes für innerbetriebliche Berechtigungsobjekte	BA			2019-01-28		webbasiertes Informationssystem, UX, UCD, IDM, IAM
Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität	BA			2019-02-25		Cave, Play2Change, Psychologie, Therapie
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball	BA			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			2018-10-22	2018-02-21	VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Ermittlung von Design-Guidelines für die Kommunikationsaufnahme durch intelligente Alltagsgegenstände im Internet der Dinge	BA					Design-Guidelines, Internet der Dinge, intelligente Alltagsgegenstände
Analyse und Evaluation von Annotationstools für den Anwendungsfall Sentiment-Annotation	BA			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			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			2019-03-25		Psychologie, Sensoren, Biofeedback
Konzeptionelle Implementierung und Evaluation eines innerbetrieblichen Vulnerability Assessment Systems	BA			2018-10-29		OpenVAS, IT-Security, Penetration Testing, Nexis GmbH
Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospielen	BA			2018-09-17		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			2018-09-17		UX, Onlineshopping, Suchverhalten

Zeitliche und räumliche Muster in Deutschsprachigen Rezepten	BA					Rezepte, Analyse, Informationswissenschaft
Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers	BA			2018-07-31		Storification, Gamification, Motivation
FiberPaper: Exploration und prototypische Implementierung von Papier mit eingebetteten Lichtleitern	BA			2018-07-31		paper, optical_fiber, prototyping, electronics
Navigating or Searching? Eine empirische Untersuchung zur Strategiepräferenz im Personal Information Management	BA			2018-07-23		TODO
Does Personality Matter? Eine empirische Untersuchung des Einflusses der Persönlichkeit auf das Navigationsverhalten in Wikipedia	BA			2018-07-23		TODO
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Unterstützung der digitalen Edition von Eichendorff-Briefen	BA					DH
Erstellung einer mobilen App zur Unterstützung von Depressionspatienten im Alltag	BA			2018-07-23		Psychologie, Depression, mobile, App
Digitale Planung im 3D-Raum am konkreten Beispiel einer Ausstellung	BA			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			2018-06-25		digital storytelling, e-learning, hochschullehre
Effects of smart virtual assistants' characteristics	BA			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			2018-12-17		UR-Walking, Indoor-Navigation, Fußgängernavigation, deutsch
Einschätzen numerischer Größen in virtueller Realität	BA			2018-07-31		VR, Einheiten, Maße, Diagramm
SimLink - Entwicklung eines Systems zur mobilen Erstellung eines multimedial angereicherten Simulationsmodells und dessen Übertragung in eine Simulationssoftware	BA			2018-05-28		Simulation, Multimediale Informationsanreicherung, Datenübertragung App-Schnittstelle-Simulationssoftware, Mobile Computing
Facial Animation for 3D Characters	BA			2018-07-23		3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie, Play2Change
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA			2018-07-02		Eyetrackigng E-Learning
Weiterentwicklung einer Unternehmenswebsite. Kritische Auseinandersetzung mit einschlägigen Methoden anhand einer konkreten Fallstudie (Arbeitstitel)	BA			2018-05-28		UX, usability engineering, Reengineering, Website
Dumb E-Paper: Implementierung und Evaluierung eines drahtlosen E-Paper-Systems mit Anbindung als Netzwerkdrucker	BA				2018-07-09	e-paper wifi embedded
A Fully Traceable Supply Chain Based on Smart Contracts	BA					Smart Contracts, Supply Chain, Ethereum
Worry Monitor. Konzeption und Implementierung eines mobilen Systems zur Erfassung von Sorgen	BA			2018-07-09		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			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			2018-04-30		Automtive, Mobile, Software Engineering
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA			2018-04-16		Play2Change, Psychologie, VR
Unterstützung der Therapie von Tinnituspatienten mit Hilfe einer mobilen App	BA			2018-07-31		Play2Change, Psychologie, App
Entwicklung und Implementierung eines autonomen Systems zur gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	BA			2018-09-17		Psychologie, App

Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung	BA			2018-07-23		Play2Change, Psychologie, VR
Semantic Zoom im Customer Relationship Management: Entwurf und Implementierung einer interaktiven Kartendarstellung zur explorativen Analyse von komplexen Geschäftsbeziehungen	BA			2018-05-14		Datenvisualisierung, Prozesssteuerung
Evaluation der Gestaltungsrichtlinien der Webauftritte bayerischer Universitäten	BA			2018-04-23		CI, corporate identity, web design, Evaluation, CD, corporate design
Impact of Data Augmentation on Deep Learning Algorithms for Face Recognition	BA			2018-03-12		Deep Learning
Bannerwerbung auf Webseiten: Neue Formen - neue Aufmerksamkeit? Eine empirische Studie mittels Eye-Tracking-Technologie.	BA			2018-03-12		Eye Tracking;
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Analyse von Mengenstromnetzwerken	BA			2018-03-12		Dashboard
DotTrack: absolute optische Positionserkennung für Tangible User Interfaces	BA					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			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			2018-02-05		Usability; Industrie;
Untersuchung der Effektivität eines Web-Heuristiken-Sets für die ältere Zielgruppe	BA			2018-01-29		Usability, Methodenvergleich
Visualisierung von Datenströmen mit Augmented Reality	BA			2018-01-22		
ONiDa goes Mobile. Entwicklung einer mobilen Applikation zur Suche und Darstellung von Informationen im Rahmen des Projekts ATiZu	BA			2018-01-22		
Was motiviert Nutzer zur Teilnahme an sozialen Netzwerken? - Evaluation einer Wissensplattform in der Kulturbranche	BA			2018-06-04		Usability, Social Media, ekulturportal
Reengineering des elektronischen Bestellsystems QISFSV an der Universität Regensburg	BA			2018-02-12		Usability Engineering, Nachwuchsforschungsgruppe, physical affordances
Semantic Similarity Clustering von Usability-Fragebögen für das automatische Analysieren von Online-Reviews	BA			2018-02-12		UX, Text Mining, Sentiment Analysis
Erstellung und Validierung einer heuristischen Checkliste für Second-Screen-Anwendungen	BA			2018-02-12		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			2017-12-11		
Entwicklung eines Echtzeit-Dashboards	BA			2017-12-11		
Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality	BA			2018-09-17		Psychologie, Geruch, Cave, Multimodalität, Multimedialität, Play2Change
Erstellung von Design Guidelines für interaktive Second-Screen-Anwendungen	BA			2018-01-08		Second Screen, Guidelines
Entwicklung einer Livestream Second-Screen-Anwendung mit interaktivem Feedback	BA			2018-01-15		Second Screen, Smart TV
Entwicklung eines Konzepts und prototypische Umsetzung eines Generators für Gastspielverträge	BA			2018-06-04		legal tech, textsynthese
Konzeption, Entwicklung und Implementation eines Datenanalyse- und Visualisierungsmoduls für das Reporting von Wartungsaufträgen	BA			2017-10-16		
Design und Implementierung eines Online-Editors zur Aufzeichnung und Auswertung individuellen Codierungsverhaltens von Programmieren	BA			2018-01-15		Software Engineering, Web-Anwendungen, Information Behaviour

Entwicklung einer App-Analysefunktion zu einem Training emotionaler Kompetenzen für angehende Lehrkräfte	BA					Psychologie, Auswertung, Optimierung, App, Analyse, emotionale Kompetenz, Training, mobile hci
Automatisierte Auswertung und Visualisierung von Fragebogendaten des ICD-10-Symptom-Ratings (ISR)	BA			2018-01-29		Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet
Tool zur automatischen Bestimmung der Komplexität von Webseiten	BA			2017-08-28		Komplexität; User Interface; Metrik, Tool;
Entwicklung einer Second-Screen-Anwendung zur Konfiguration von Fahrzeugen und Evaluation anhand einer recherchebasierten Heuristik	BA			2018-07-02		Android, Second Screen, Smart-TV
Entwicklung und Evaluation eines Konzepts zur ganzheitlichen Aufmerksamkeitslenkung bei Second-Screen-Anwendungen	BA			2018-02-05		Second Screen, Smart-TV, Android
Entwicklung und Evaluation eines Visualisierungskonzepts für die zukünftige Architektur eines verteilten Systems im Automobil	BA			2017-07-31		
Evaluation eines Fußgängernavigationsystems auf dem Smartphone in seiner Darstellungsart: Overviewmap vs Turn-By-Turn Instruction (Überblickskarte vs Schritt für Schritt Anweisung)	BA			2017-07-31		Fußgängernavigation, Überblickskarte, App, UR Walking
Textannotationswerkzeuge unter Beachtung der Benutzbarkeit und Benutzerfreundlichkeit	BA			2018-06-18		Usability, Annotation, Evaluation
Erstellung eines Remote-Konzepts zur Konfiguration von Software-Komponenten in einer Fahrzeug-Architektur	BA			2017-07-24		
Konzeption und Implementierung eines ergonomischen Softwareassistenten für mobile onsite Prozessbewertungen im industriellen Kontext.	BA			2017-07-31		
Informationsverhalten von Flugpassagieren verstehen - Eine Grounded-Theory-Analyse von Expertinneninterviews	BA			2017-07-10		
Unterschiede in der Navigationszeit bei subjektiv gewählten Landmarken als Bezugspunkte in der Indoor-Navigation	BA			2017-07-10		Indoor-Navigation, Landmarken
Konzeption und Umsetzung einer App zur Wiedergabe von Vorlesungsaufzeichnungen für Studierende (am Beispiel der UNI Regensburg Mediathek)	BA			2017-07-03		app, Wiedergabe, Vorlesungsaufzeichnungen, Mediathek
Fearalyzer - Entwicklung einer Schnittstelle für eine App zur Erfassung von biometrischen Daten	BA			2017-07-03		Psychologie, App, Android, Schnittstelle, Sensoren, Angst, Patienten, Testleiter, Therapie
Developing Adaptive Agents by Evolving Q-Function Approximators through Neuroevolution	BA			2017-07-31		Game Engineering, Künstliche Intelligenz
Übersetzung und Validierung des SEBIS-Fragebogens zur Messung des Sicherheitsverhaltens in kleinen und mittleren Unternehmen	BA			2017-06-26		Usable Privacy and Security, Methodik, Fragebogen, Validierung, KMU
Analyse und Implementierung eines Prototypen zur Evaluierung einer modularisierten Verkaufsstrecke	BA			2017-08-28		
Entwicklung und Optimierung eines 3D-Druck-Workflows in der Mund-, Kiefer- und Gesichtschirurgie (MKG-Chirurgie)	BA			2017-12-04		3D, Druck, Klinikum, Workflow, Blender
Using word embeddings to assign companies to industries	BA			2017-05-22		
Konzeption eines anonymisierten Echtzeit-Frage-Antwort-Systems für Studierende und Dozenten	BA			2017-05-15		User Interface Design, Informationsvisualisierung, Usability
Entwicklung einer GraphQL API in einem iterativen User-centered Designprozess	BA					
Theater #Theater - Wie aussagekräftig sind Social Media Dienste im Umfeld der Theaterbranche?	BA			2018-01-08		eKulturPortal

Konzeption und Implementierung eines Management of Change-Tools	BA			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			2017-07-10		Android, Second Screen, Software Engineering, Feedback in der SE-Lehre
3D-Produktpräsentation	BA			2018-01-22		3D Präsentation, Web, Visualisierung
Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg	BA			2017-05-08		Game Design, Museum, Virtual Reality, Experience Design, E-Learning, History
Entwicklung einer Smartglass-Anwendung zur Optimierung von Arbeitsprozessen bei der Conti Tech GmbH	BA			2017-02-20		
Evaluation von Eingabeelementen für Interfaces für IVIS (In-vehicle information systems	BA			2017-01-30		
Analysis and evaluation of the LLVM IR in the context of high performance automotive embedded controllers	BA			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			2017-04-19		social media, e-government, usability
Definition eines Aufgabenmodells und Nutzungsanforderungen für Kochassistentensysteme	BA			2017-02-13		
Einsatz von Sensorik und Schnittstellen eines modernen Smartphones bei der Entwicklung einer mobilen Gruppen-Rallye-Anwendung	BA			2017-08-28		Schnitzeljagd, Android, App
Design & Implementierung eines Visualisierungskonzepts für Fahrzeuginterne Daten	BA			2017-04-19		
Revisiting Students Coding Behavior: Vergleichende Analyse des Programmierverhaltens von Studierenden während der Implementierung von Übungsaufgaben	BA			2017-02-20		
Design und Implementierung einer Wizard-basierten Eingabeoberfläche zur Optimierung eines bestehenden Labor-Informationssystem	BA					
Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation	BA			2017-02-06		UX, Reengineering, Reporting
Untersuchung der Aufmerksamkeitsverteilung bei multimodaler Benachrichtigungen im Kontext von Second-Screen Anwendungen.	BA			2017-02-06		Second Screen, Smart-TV
MolecularAR – gestenbasierte Konstruktion und Manipulation dreidimensionaler, molekularer Strukturen mit Augmented Reality	BA			2017-01-30		Augmented Reality
Evaluation und Anwendung des OCR-Tools Transkribus auf handschriftliche Tagebücher des Leutnant Hofheinz (November 1916 - Februar 1918)	BA			2017-01-16		Digital Humanities, OCR, Geschichte
Nutzerzentriertes Re-Engineering eines Kunden-Support-Tools	BA			2017-02-13		Usability
Entwurf einer Navigations-App mit 3D-Modell	BA			2017-04-19		Indoor, Navigation, App, Android, 3D, Modell
Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Informationssystems für kreolische Sprachaufnahmen	BA			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			2017-01-09		
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA			2017-01-23		Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, UI

Entwicklung einer Quizplattform zur Unterstützung von Studierenden beim Selbststudium auf der Basis aufbereiteter Vorlesungsskripte	BA			2017-02-20		E-Learning, Software Engineering, Web-Anwendungen
Digitale Rekonstruktion - Wahrnehmungsaspekte historischer Gebäude im virtuellem Raum	BA			2016-12-12		
Konzeptionierung und Evaluation eines Interfaces zur Wiedergabe des Feedbacks eines kollaborierenden Roboters an seinen Bediener	BA			2016-11-21		Mensch-Roboter-Kollaboration, Konzept, User Interface, Robotik, Roboter-Feedback
Der Einfluss verschiedener Beleuchtungssituationen auf die Wahrnehmung von Landmarken zur Navigation	BA			2016-12-19		UR Walking, Landmarken, Eye-Tracking, Beleuchtung, 3D, Umgebung
Informationssystem zur Speicherung, Bearbeitung und Analyse einer Bibliographie deutscher Sprachratgeber	BA			2017-02-13		Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Indoor-Navigation und Landmarken: Analyse der Landmarken-Position in Abhängigkeit der Bewegungsrichtung	BA			2016-11-07		
Erstellung einer Android App zur Steuerung des R1 Roboters mithilfe des Robot Operating Systems	BA			2016-12-24		
Informationsvisualisierung am Beispiel Infografik: Eyetracking-Studie zur Informationserfassung und Erinnerungsleistung	BA					Eye Tracking, Informationsverhalten, information behavior, Visualisierung, visualisation
AR@VR: Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer virtuellen Testumgebung für Augmented-Reality-Systeme im Fahrzeug	BA					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					Continental, lessons learned, problem solving, quality methods, Wissensmanagement, SharePoint, functional testing, performance, compatibility, Evaluation, Tools
Usability & User Experience Evaluation des Onlineshops Najoba	BA			2016-12-12		Usability, User Experience
Untersuchung der Nutzbarkeit von Guidelines für ältere Nutzer zur Erreichung von universeller Usability	BA			2016-07-28		
Machbarkeitsstudie über medizinische Companion-Apps am Beispiel einer Diabetes-Companion-App	BA					App, medizinische Informatik, eHealth, mHealth, GUI, mobile apps, Diabetes, Usability Engineering, UX
Einbindung von 3D-Inhalten in einen Online Shop für Kleidung	BA					Online Shop, Kleidung, 3D, Modell
Konzeption, Umsetzung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung zur Analyse von Einflüssen zwischen Künstlern und deren Kunstwerken	BA			2016-07-11		Visualisierung, Netzwerkvisualisierung, Graphvisualisierung
Nutzerzentrierte Perspektive auf das Thema Datenschutz: Evaluation von Interaktionsmechanismen bei der formularbasierten Eingabe	BA			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			2016-06-13		User Interface Design, Informationsvisualisierung, Requirements Engineering, Software Engineering
Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung	BA			2016-07-11		Game Engine, 3D, Controller, Virtuelle Umgebung, Experiment
Wimmelbilder: Untersuchung verschiedener Betrachtungsweisen mittels Eye-Tracking	BA					Eye Tracking, visuelle Suche, Betrachtungsverhalten, Wimmelbilder, visuelle Aufmerksamkeit
Prototyp und Studie zur Beeinflussung der Gehgeschwindigkeit durch Änderung der Musikgeschwindigkeit	BA			2017-01-16		music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard v2: Bau eines Prototypen zur Exploration von Thermodruckverfahren für interaktive Anwendungen	BA			2018-12-17		Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige

Analyse von Medienbruch: Wechsel zwischen Smartphone und Head-Mounted Display bei 360° Videos	BA			2016-05-23		
Clustering von Log-Daten zur Charakterisierung von Twitter-Nutzungsverhalten	BA					
Untersuchung von Unterschieden zwischen realen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA			2016-07-28		Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
One-Page versus Multipage-Design für inhaltsreiche Webseiten: Vergleichende Evaluationsstudie an einem Beispiel	BA					
Umsetzung und Analyse eines E-Learning Rollenspiels für Nachhilfeschüler zur Verbesserung der Lernmotivation	BA			2016-07-11		Nachhilfe, E-Learning, Tool
Erweiterung und Evaluation eines Indoor-Lokalisierungssystems (FIND) auf Basis von WiFi- und BTLE-Fingerprinting	BA			2016-11-14		WLAN, machine learning, tracking, fingerprinting
Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobile Umfeld	BA					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			2016-02-22		Usability Evaluation, Smart TV
Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat	BA			2016-03-14		Integration, mobile Apps, Software Engineering
Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL	BA			2016-03-14		Games, Dota2, Lol, Multiplayer, Online, Kommunikation, Kooperation, Social Presence
Konzeption und Durchführung einer empirischen Studie zum Informationsverhalten im Bereich der Alltagsfotografie	BA			2016-06-27		information behavior, Informationsverhalten, Photographie, empirische Studie, Alltagsverhalten, Bildrechte, Privacy
Spielspaß vs. Lernerfolg?	BA			2016-01-20		Serious Game, Learning, Game Design, Evaluation
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Texteingabe mittels zweier Daumen-Joysticks	BA			2021-07-26		input, text, quantitative
Konzeption einer App zur Unterstützung von Asylbewerbern beim Erlernen der Grundlagen der deutschen Sprache	BA			2016-02-03		
Mit den Augen hören: Visualisierung von akustischen Kernmechaniken in digitalen Spielen	BA			2016-01-20		Audio Design, Game Engineering, Game Design, Evaluation
Entwicklung einer Webanwendung für die Kontext-basierte Raumsuche für den Uni-Campus	BA			2016-02-22		
Konzeption einer Smartphone-App zum kraftstoffsparenden Fahren	BA			2016-01-27		
Entwicklung eines Synchronisationdienstes für Wohnungsverfügbarkeit in unterschiedlichen Onlinemarktplätzen	BA			2016-01-27		
Evaluierung des Stressverhaltens eines Users bei Interaktion mit einem teilautomatischen System	BA			2016-01-20		OTH, Robotik, Evaluation
Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität	BA			2015-12-16		Virtual Reality, E-Learning, 3D, Visualisierung
Nutzungsverhalten unterschiedlich alter Erstnutzer eines Video-on-Demand-Streaming-Dienstes	BA			2015-12-09		
Entwicklung eines generischen Metadatenschemas für unterschiedliche Musikwerke	BA			2016-07-04		
Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking	BA			2015-12-09		Eye Tracking, Soziale Phobie, Angststörung, Gaze Interaction, Voice Control, Evaluation
Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten	BA			2016-02-22		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			2016-02-03		Agenten, 3D, Charaktere, Tools, Psychologie
Latenzmessung von Eingabegeräten	BA			2016-01-27		
Usability & UX-Evaluation von Medienstreamingdiensten	BA			2016-03-14		
Evaluation von Katastrophemanagementtools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.	BA			2016-02-03		
Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schrittempo-sensitiven Audio-Players	BA			2016-02-22		music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard: Experimente zur Entwicklung eines selbstschreibenden Klemmbretts mittels Thermodruck	BA					Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Nutzerzentriertes Redesign eines Mitarbeiter-Informationssystems	BA			2015-12-02		
Beziehungen zwischen Dokumenten als Rankingfaktor für PubMed	BA					Information Retrieval, Ranking, Dokumentkollektion, Beziehungen, PubMed
Die Verwendung von Emojis in Hashtags auf Instagram	BA			2015-07-13		Emojis, Instagram, Klassifikation, Corpus, Analyse, Sentiment
Immer Griffbereit: Inwiefern verbessern augmentierte Instruktionen die Performance bei der Benutzung von assembly Instructions?	BA			2015-09-17		Möbelbau, Augmented Reality, Informationsvisualisierung
Automatische Identifikation von möglichen Usability- und Retrievalproblemen durch die Auswertung von Weblogs.	BA			2016-06-27		
Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte	BA			2016-01-20		openstreetmap, visualization, map, search, web, graphics
Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos	BA			2016-03-22		Video, JavaScript, Multimedia, Hypervideo
Evaluation der Learnability von Photoshop und Gimp	BA					
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			2015-08-17		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					GUI, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, ux, usability engineering, evaluation, tools
Vergleichsstudie aktueller HMD-Lösungen	BA			2015-09-17		HMD, VR, virtual reality, Oculus Rift, Google Cardboard, immersion, simulation sickness, evaluation, UX
Print-optimierte Formatierung wissenschaftlicher Papers mittels HTML	BA			2015-08-17		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			2015-12-09		usability engineering prototyping hci redesign
Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C	BA			2016-01-20		karel software engineering didaktik C
Eine kontrastive Diskursanalyse der Parlamentsreden von FPÖ und Grünen anhand textlinguistischer Datenverarbeitung	BA			2015-07-06		Digital Humanities, Korpuslinguistik, Sentiment Analysis
Tool zur Unterstützung beim Sprachübungen	BA			2015-07-13		Sprache, Lernen, Japanisch, Online
Implementierung eines Latenzmessgeräts für Eingabegeräte	BA			2015-08-17		latency, usb, game controller, input, hardware
User Interface-Konzeption einer spielerischen mobilen Applikation zum energiesparsamen Fahren	BA					Gamification UX AUI automotive interfaces

Heuristische Evaluation versus Nutzerstudie - Vergleich der beiden Methoden für die Evaluation von Geräten	BA			2015-07-06		Usability
Evaluation von Usability-Aspekten bei 7-Segment-Anzeigen	BA			2015-07-13		display, usability, hardware, replication
Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren	BA			2015-07-13		Motion, Capture, 3D, Blender, Animation, Microsoft, Kinect
Performance Capturing: Markerlose Mimik-Projektion auf virtuelle Charaktere	BA			2015-05-11		Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Design & Implementierung eines Echtzeit-Q&A-Systems als Erweiterung des IAMA-Subreddits	BA			2016-05-30		
Das Pie-Menü als zentrales Interaktionselement im File-Browsing	BA			2015-05-11		Gaming, User Interface, Personal Information Managment, HCI
Shape-Writing vs. Tippen: Vergleichende Evaluation der Texteingabemethoden	BA			2015-04-27		
Untersuchung der Auswirkung der Nuttermotivation auf die Bewertung der Usability von Webshops	BA			2015-03-02		
Usability von One-Page-Webseiten	BA			2015-04-27		
Einfluss von Usability-Wissen auf Usability-Evaluationen	BA			2015-03-30		
Entwicklung eines vergleichenden Verlaufsplans zur Entwicklung von 3D-Charakteren für den Einsatz als virtuelle Agenten	BA			2015-04-27		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			2015-01-26		
Entwicklung eines Browser Plug-Ins für die Darstellung von personalisierten Informationen anhand der Blickdaten	BA			2015-01-26		Eye Tracking, Gaze Interaction, Visualisierung, Aufbereitung von Informationen
Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games	BA			2015-01-19		User Experience, Games, HCI, Quantitative Studie, GEQ
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Haptischem Feedback für Fahrrad-Navigation	BA			2015-02-02		haptik, evaluation, fahrrad
Suchmaschinenoptimierung. Leitfaden zur OnPage-Optimierung am Beispiel der Medieninformatik-Webseite der Uni Regensburg	BA			2014-12-08		seo, web
Nutzung von Medien und Informationssystemen bei geisteswissenschaftlichen Studierenden. Eine interviewbasierte Exploration	BA					Informationsverhalten Exploration Digital Humanities Geisteswissenschaften
Untersuchung von Chat-Sprache hinsichtlich Merkmalen sprachlicher Mündlichkeit und Schriftlichkeit	BA			2014-12-08		Digital Humanities, Corpus Linguistics, Social Media Analysis, Computer-Mediated Communication
RockYourSport - Eine Android-Applikation für Jogger mit musikalischer Trainingskontrolle	BA			2014-12-08		
Vergleichende Analyse des Twitter-Verhaltens im Kontext von wissenschaftlichen Fachkonferenzen	BA			2016-06-27		Twitter, Social Media, Information Behavior
Assistenz-App für Hilfestellungen in einer Pannensituation	BA			2015-03-02		App, Panne, Hilfe, Android
Konzeption und Entwicklung eines Personal-Information-Management-Systems für Lesezeichen im Browser	BA			2015-02-02		personal information management, tagging, Browser Extension, web
Die Produktionskette von 3D-Scan zu 3D-Druck	BA			2015-01-19		3-dimensionale Vorstellung, 3D-Druck, 3D-Scan, allg. 3D-Bereich
Entwicklung eines Simulators für Fahrkartenautomaten der Deutschen Bahn	BA			2014-10-27		
Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android	BA			2016-01-27		Game, Android, Training, Gamification
Nutzer- und Expertenbasierte Evaluation der Second-Screen-Applikation 7TV	BA					
Vergleichende Usability-Untersuchung zu Konferenz-Webseiten im HCI-Feld	BA			2014-09-17		
Der interaktive Esstisch	BA					
Native Applications vs Responsive Web: Die Vor- und Nachteile einer plattformunabhängigen Anwendung	BA			2014-08-11		

Corporate Identity für mobile Anwendungen	BA			2020-07-13		CI, guideline, Gestaltung
Ein Haus am See in den Bergen ohne Autolärm? Software-unterstützte visuelle Ortssuche in OpenStreetMap	BA			2015-01-12		openstreetmap, visualization, map, search
Möglichkeiten der Portierung des Responsive Webdesign-Ansatzes auf den Multi-Touch-Tabletop	BA			2015-03-30		Responsive Design, Software Entwicklung, Webtechnologie
Workflow-Optimierung durch den Einsatz typischer UI-Elemente aus Computerspielen am Beispiel des Unity-Editors	BA			2015-03-02		Gaming, UI-Design, Software Entwicklung
Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns	BA			2015-12-16		Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns, HTML, jQuery, Prototyping
Guidelines für Humanist-Computer Interaction	BA			2015-06-08		Digital Humanities, HCI, User Modelling
Assistenz-App für das richtige Verhalten in Notsituationen	BA			2015-04-27		Unfall, Hilfe, App, mobile Anwendung, Notfall
Die Verwendung von Ad-Blockern trotz des Phänomens der Banner Blindness	BA			2015-01-19		Ad-Blocker, Web, Werbung, Banner Blindness, Eye-Tracker
Erkennung von 3-Dimensionalen Objekten	BA			2014-09-17		Bildererkennung
Thema:Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software	BA			2015-03-02		Hardware, 3D, Handschuh, Gesten, Finger
Interkulturelle Usability- Evaluation von Icons am Beispiel der Buchungsseite Booking.com	BA			2014-08-11		
Konzeption und Entwicklung eines interaktiven eLearning-Tools zur Vertiefung der Kursinhalte des Multimedia Engineerings	BA			2014-07-07		eLearning, Webtechnology, JavaScript, MME, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Planung & Implementierung eines Abstraktionsframeworks zur Einbindung von KFZ-Schnittstellen	BA			2014-06-30		Abstraktionsframework, Automotive, Java, Android, KFZ-Schnittstelle
Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte	BA			2014-07-07		Kugel, 3D, Blender, Plugin, Präsentation, Betrachtung
Analyse und Evaluation von UX-Tools	BA			2014-12-08		ux, usability, evaluation, tools
Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung	BA			2014-06-02		car, usability, display
Konzeption und Evaluation einer mobilen Variante der Community-Plattform CyberMentor	BA			2014-09-17		mobile usability, community platform
Vergleichende Usability-Evaluation von digitalen Zeitschriften	BA			2014-04-28		Usability, Tablet, E-Paper
Interkulturelle Usability Evaluation von Osram Neo am Beispiel Deutschland - China	BA			2014-08-11		
Entwicklung einer interaktiven E-Learning Applikation für Programmieranfänger	BA			2014-05-26		
PIM und Persönlichkeit	BA			2015-07-06		PIM, personal information management, email, personality
Verwendbarkeit von UX-Tools zur Messung des Markeneinflusses auf das Nutzererlebnis	BA			2014-03-10		
Design Guidelines für internationale Webseiten im Check	BA			2014-03-10		
Gestures beyond Gaming: Gesten in der alltäglichen Interaktion mit dem Personal Computer -Untersuchung des Anwendungskontexts des Leap Motion Contollers abseits der Spieledomäne sowie Evaluierung der User Experience von zwei Beispielanwendungen	BA			2014-03-10		
Second Screen App für Alltagsgeräte	BA			2014-01-27		
Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstelle und Navigationskomponente für die Truckparking-App TruckYa	BA					Android App, Navigation, Algorithmen, DropYa!, TruckYa!, Reichweite, Projektmanagement
Ceiling Notifications - Ergonomische Anforderungen für Benachrichtigungen an interaktiven Decken	BA			2013-12-16		ceiling interaction, study, evaluation
Visualisierung von Störungsmeldungen in der TZ	BA			2014-03-10		Visualisierung, Web

Vergleich von Cross-Platform-Tools für mobile Anwendungen	BA			2013-05-27		mobile development, cross-platform
Touch vs. Tasten- Vergleichende Evaluation der Interaktionstechniken am Beispiel E-Reader	BA			2013-11-04		Usability, User Experience, Geräte, Touch
Anforderungserhebung und Umsetzung eines Intranets	BA					
Wie kommt der Inhalt auf die Webseite: Prozessanalyse und Optimierung der Usability des CMS von save.tv.	BA			2013-11-18		
Konzeption und Umsetzung einer SmartTV-App	BA			2013-11-04		
Vergleich von responsive Webdesign und mobile Applications	BA			2013-11-04		mobile Apps Online-Shop Vergleich
Spuren beim Fahren	BA			2013-07-15		
BuzzBoard - Sentiment Analysis und Social Media	BA			2013-06-10		social media sentiment analysis
Evaluierung von Bedienelementen für Digitalkameras	BA			2013-05-06		UI Geräte Usability
Jedes Pixel zählt. Designstrategien für kleine Screens.	BA			2013-06-24		Usability UX Small Screen Guidelines
Entwicklung und Evaluation eines Projected-AR-Overlay-Frameworks für Objekte auf Tischoberflächen	BA			2020-03-25		projektion, augmented reality
Abschlussarbeit im Bereich GUI-Design / Usability: Evaluation des Mitgliederbereichs der Online-Community CyberMentor (www.cybermentor.de)	BA			2013-05-27		Usability Engineering, Usability Evaluation, Usability Testing
Einheitliches hierarchisches User Interface für verschiedene Informationstypen (Dateien, Mails, Webseiten, ...)	BA			2014-03-10		Browser, Mailer, Dateisystem, Interface, Linux
Interaktive Spielfiguren auf dem Pixelsense	BA			2014-04-28		Sphero, Pixelsense, tracking, Bluetooth, tangibles. multitouch
Visualisierung und Verteilung von Aufgaben mit Tabletops und Smartphones	BA			2014-01-20		multitouch, tabletop, multi-device, collaboration, meeting
unterstützende Anwendung für den Softwareentwicklungsprozess	BA			2013-09-17		Usability Engineering, Mobile Prototyping
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommendors für die Musikauswahl auf Partys	BA			2016-03-14		Social Music Experience, Recommender Systems, Music Experience, Multi Device
Quantitativer Vergleich der Performance von Game-Controllern	BA			2015-03-30		games, hardware, evaluation
Touch vs. Tasten- Vergleichende Usability-Evaluation	BA			2014-11-10		Usability, User Experience, Touch, Alltagsgerät
Sentiment Analyse für Microblogs am Beispiel von zitierten Tweets und geteilten Links auf Twitter	BA			2019-10-28		Graphen, Visualisierung, Twitter, Social Media
Visualisierung in der Fernsehwerbung - Ästhetik durch Computergrafik	BA			2014-07-07		Werbung, 3D, Visualisierung
Sammlung und automatische Annotaton eines Online-Werbecorpus	BA			2019-12-16		Werbung, HWA, Werbeforschung, Online-Werbung
data acquisition und data management im Fahrzeug: Systematik, Vergleich, Umsetzungstechniken, Simulation	BA					data management, data acquisition
Ordnungssystem für smartphone-basierte Fahrerinformations- und Fahrerassistenzsysteme	BA			2015-01-19		car, app, digital appliance, ubiquitous computing, automotive user interface
Analyse der Usability von web-basierten Entwicklungsumgebungen	BA					usability, user interface, web ide, softwareentwicklung
Entwicklung eines Gamification-Plugins für Eclipse	BA			2014-01-27		gamification, software engineering, code qualität, eclipse
Systematische Untersuchung der Icons, Piktogramme und Gestaltungselemente im Umfeld von AUI / FIS / FAS	BA					Icons, Piktogramme, FAS, FIS, AUI
LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora	BA			2016-02-22		Digital Humanities, Korpuslinguistik, Textmining
Using Emoticons to Enhance Sentiment Analysis Processes	BA					Computer Mediated Communication, Korpuslinguistik, Evaluationsstudie
Wahl-O-Mat zur Entscheidung für einen Studiengang	BA			2015-07-13		Wahl, Studiengang, Studium
Optimierte Methoden zur Bildbearbeitung auf einem Multitouchtisch	BA			2015-02-02		Multitouch, Tisch, Bildbearbeitung

Masterarbeiten

Thema	Art	Student	Betreuer	Antrittsvortrag	Abschlussvortrag	Stichworte
Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA			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					
Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities	MA			2023-11-06	2024-04-22	TBD
Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios	MA			2023-10-23	2024-04-15	Sentiment Analysis, Natural Language Processing, Large Language Models, Sentiment Analyse, Sprachverarbeitung, Sprachmodelle
Boosting Debated Topics	MA			2023-06-12	2023-11-27	serp, boosting, nudging, cognitive bias
Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung	MA			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			2023-04-24		Digital humanities, Annotation, Sentiment Analysis, Instagram, Social Media
Entwicklung einer Dokumentstruktur für ein digitales Basisdokument für den deutschen Zivilprozess	MA			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			2022-10-17	2023-07-10	
Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv	MA			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			2023-01-23		Public History, Erster Weltkrieg, HdBG, Primärquellen, Digitale Präsentation
Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality	MA			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			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			2022-09-05	2023-03-06	UI, SDK, Belegerhalt, HCI
Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern	MA			2022-08-03	2023-03-06	Software Engineering, Usability, Frontend Development, HCI, IoT
Using Big Data in Agriculture	MA			2022-08-03		
Impact of the COVID-19 pandemic on in-house training at ams OSRAM	MA			2022-06-27	2023-02-13	
Digitale Datensammlung von Texten des «Deutschen Idealismus»	MA			2022-07-18		

Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System	MA			2022-07-11	2022-12-19	latency
Investigating African American Writing and Thought by comparison of two corpora via Distant Reading	MA			2022-08-03		
Closing the gap between Software Engineering and Interface Design: Analysis of User Experience and Usability of text analysis tools in Digital Humanities	MA			2022-07-18		User Experience, Usability, Tools
Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks	MA			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			2022-05-09		
Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.	MA			2022-07-18	2023-07-24	Latency, Games
Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas	MA			2022-03-28	2022-09-05	UX Methoden
Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fitspiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation	MA			2022-05-09		social media analysis, Instagram, Inhaltsanalyse, bildklassifikation
Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation	MA			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			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			2022-01-31	2022-06-13	Auslastungsmanagement, Visualisierung, Projekteffizienz, HCI, UX, usability, Arbeitswissenschaft
Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung	MA			2022-07-11	2023-02-13	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			2022-01-24	2022-05-30	VR, Body Temperature, Embodiment
Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram	MA			2022-01-24		Social Media, Sentiment Analysis, Rage, Wut, Emotion, Interaktion
Untersuchung zum Einfluss von Erklärungen auf die Akzeptanz von Fahrerassistenzsystemen	MA			2021-12-06	2022-10-17	
Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games	MA			2022-03-28		ANN, Unity, Mobile Game, Latency
Automated Product Classification for a Recommendation-System	MA			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			2021-11-22	2022-04-25	
Effects of varying latency on player performance and experience in video games	MA			2022-06-13	2023-02-06	latency, gaming
Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality	MA			2021-11-15	2022-07-25	Unity, VR, Latency, Avatar, Perception

Erstellen einer Ontologie von Kochaktivitäten und Erkennen von zugehörigen Parametern aus natürlichsprachlichen Rezeptanweisungen	MA					Cooking Ontology, OWL, Named-Entity-Recognition
„Shakespeare Who“ – Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“	MA			2021-06-28		Digital Humanities, Intertextuality, Distant Reading
Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen	MA				2021-12-13	Behaviour Tree, Guided Cooking, MMI, Smart Kitchen
Zeit in VR	BA, MA			2021-11-15		Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung
Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche	MA			2021-07-05	2021-12-20	UX, KMU
Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens	MA			2021-06-21	2021-11-08	Machine Learning, Information Extraction, Invoice Analysis
Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands	MA			2021-06-21	2021-12-06	Robotik, Pflege, Interaktionskonzept, HCI, MMI, Demenz
Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten	MA			2021-06-14	2022-02-07	Annotation, Studie
Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections	MA			2021-06-07	2021-09-13	Information Visualization, User Experience, Libraries, Digital Collections
Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit	MA			2021-06-14	2021-11-08	NLP, Machine Learning, Social Media, Stock Market
Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix	MA			2021-05-03	2022-01-24	Prozessoptimierung, Leiterplatte
Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien	MA			2021-04-26	2021-09-13	Chatbot, Diary Study, Tool Entwicklung, Open Source, Django, Tagebuchstudie, Web Technoloigen, node.js, Python
The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature	MA			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			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			2021-03-01		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			2020-09-28	2021-06-28	Remote Method, usability, remote test, automated testing
Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages	MA			2021-07-05		SEO, Suchmaschinen, AMP, Live-Inhalte
Identifying Fake news in social & traditional media	MA			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			2021-09-13	2022-07-04	HCI, Taskkorpus, Quantitative und Qualitative Methoden
Generating Company Profiles Using Natural Language Processing	MA			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			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			2020-09-28		
A Comparison of Nudging and Boosting for Privacy during Web Browsing	MA				2020-11-09	
Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen	MA			2021-02-01	2021-12-13	Psychologie, Göttingen, Corona, App, mobile
Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern	MA			2020-07-27	2021-02-08	eGov, Wahlen, Verwaltung
Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect	MA			2020-07-20	2023-09-26	Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception
Untersuchung der Wirkung von Training auf die Technologieakzeptanz von medizinischem Personal	MA			2020-07-06	2020-11-16	
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA			2020-08-31	2021-07-26	Motion Capturing, Bewegung, Virtueller Raum
Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg	MA			2020-06-29		E-Learning, Digitale Medien, Weiterbildung, tretärer Bildungssektor
Empirische Untersuchung der Lern- und Lehrmethoden während der Corona-Pandemie zur Entwicklung von Orientierungshilfen für Studierende	MA			2020-06-22		
Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden	MA			2020-06-15		Digital Humanities, Film Studies, Film Canon, Popularity, Web, Data Science
Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining	MA			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			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			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			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			2020-05-25	2020-08-31	
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA			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			2021-01-25	2021-05-31	Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI
Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen	MA			2020-06-08	2021-07-26	Usability, User Experience, Mobile Applications, Remote HCI
Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen	MA			2020-06-08	2021-01-25	Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Scalability of Hyperledger Fabric	MA			2020-03-25	2020-06-22	-
Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays	MA			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			2020-03-25	2020-08-31	Dashboard, Informationsdesign, Datenmodellierung, digital twin, digital industries

Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer	MA			2020-02-18	2020-09-28	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			2020-01-20	2020-06-29	Software Engineering
Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	MA			2020-01-27	2020-09-28	vigitia, projected AR, augmented reality
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA			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			2020-02-18	2020-09-28	Onboarding, Industrie
Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer	MA			2020-02-03		Stadt Regensburg, Stadtplan, AR
Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte	MA			2020-02-18	2020-10-20	Software Engineering Education
Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen	MA			2019-12-09	2020-03-25	IR, Funding, Information Retrieval, Information Management
Kontextsensitive Kochassistentz mit Objekt- und Aktionserkennung	MA			2019-12-09	2020-06-29	Objekterkennung, Aktionserkennung, Deep Learning
Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum	MA			2020-01-13	2020-07-20	3D, Filterung, Daten
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund	MA			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			2021-03-01	2021-08-23	Interaktive Dokumentation, 3D, Animation, Interaktionstechniken, Unity, Paulusbrunn, Geschichte, Dorf
Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten	MA			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			2019-03-25	2019-11-18	Software Engineering, Requirements Engineering, Version Control, Continuous Software Development
„Parkhaus-Navigation: Konzeption und Bewertung einer HMI-Anzeige“	MA			2017-10-23	2018-04-16	
Adaptation von Methoden zur quantitativen Dramenanalyse auf Fernsehserientranskripte am Beispiel von „The Big Bang Theory“	MA			2016-11-14	2017-03-30	Digital Humanities, Filmanalyse
Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz	MA				2020-01-27	Technology acceptance
Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz	MA			2019-11-04		technology acceptance
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines multimedialen, webbasierten Informationssystems zur Unterstützung der Produktionsmitarbeiter beim kontinuierlichen Verbesserungsprozess	MA			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			2019-08-01	2019-09-24	Software Engineering, Usability Engineering, Medizininformatik, Bildannotation
Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen	MA			2019-07-15	2020-05-11	Fragebogen; Evaluation; Question Oder Effect;

Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte	MA			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			2019-07-08	2019-09-24	Software Engineering
Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmiernovizen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen	MA			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			2019-07-22	2019-12-16	iot, filesystem
Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen	MA			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 Krones.	MA			2019-10-21	2019-11-25	Krones, Chatbot
Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz	MA			2019-06-17	2019-09-24	UX, Usability, medizinische Informatik, Inkontinenz, Biofeedback
Implementierung und Evaluation von Speaker Recognition-Systemen	MA			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			2019-05-27	2019-11-25	AR
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche	MA			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			2019-06-17	2019-10-28	Zen, Game, Relax, Unity
Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens	MA			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			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			2019-02-25	2019-05-27	Automotive
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA			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			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			2019-01-28	2019-05-27	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			2019-08-01	2020-02-18	Stadtplan, Stadt, AR, 3D, App, Mobil, IOS

Concept and design of a wearable solution for the Pumatrak app	MA			2019-01-21	2019-03-25	Innovation, Usability, User Experience, Wearables, Interaction Design
Posenbestimmung von Schreibgeräten	MA			2018-12-17	2019-07-01	3D, CNN, Computer Vision
Applying Deep Learning to Translation: Building a Low Resource Neural Machine Translation System	MA			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					Recommender System, Qualitätskontrolle, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, machine learning, Evaluation, tools
Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen	MA			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					Gamification E-Learning Hochschullehre
Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik	MA			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			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			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			2018-10-22	2019-04-29	clipboard, http, network, multi-user
Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen	MA			2018-07-31	2019-06-24	Psychologie, Flüchtlinge, App, mobil
Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetze im Rahmen des Projekts FUSION	MA			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			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			2018-06-04	2018-09-17	Big Data, Hadoop, Fahrzeug-Traces, Spark, Flink, data analytics
Vergleichende Evaluation von Strategien zur Steigerung der Akzeptanz unter Älteren von sozialen Netzwerke am Beispiel von Facebook	MA					technology acceptance
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines Generators für Verträge für kleine und mittlere Unternehmen	MA			2018-07-09	2019-02-22	legal tech, textsynthese, usability
Detecting domain-specific information needs in conversational search discourse	MA			2018-05-14	2018-07-09	Information needs
Item Popularity Prediction im eCommerce am Beispiel von Fertigergerichten	MA			2018-05-14	2019-03-25	eCommerce

Eine graphenorientierte Modellierung institutioneller Kommunikation und Verflechtung anhand der älteren Urkunden des St. Katharinenospitals in Regensburg	MA			2018-05-07	2019-02-25	Digital Humanities, Digital History, Graphdatenbanken, Computerlinguistik, Historische Hilfswissenschaften, Mittelalterforschung, Regensburg
Chatbasierte Interaktion zur Kontrolle und Verbesserung des eigenen Ernährungsverhaltens	MA			2018-05-07	2018-09-17	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			2018-07-02		Lernen, App, Mobile, e-Learning
Entsperrten eines Fahrzeuges mit einem Smart Device. Erhebung und Evaluation der Möglichkeiten im Nutzerkontext	MA			2018-04-23	2018-06-11	Fahrzeug Entsperrung
Erhebung und Evaluation von Patterns zur Qualitätssicherung von Stammdaten mittels Crowdsourcing	MA			2018-05-07		eKulturPortal, Crowdsourcing, Master Data Management, Datenqualität
Definition, Erhebung und Validierung von Kennzahlen in der Qualitätssicherung am Beispiel intive	MA			2018-06-04	2018-09-17	Software Engineering, Software-Qualität, Kennzahlen, QS, Qualitätssicherung
Entwicklung eines proof-of-concept einer mobilen Augmented-Reality-App für die virtuelle Schmuckanprobe	MA			2018-02-19	2018-03-12	AR
Entwicklung eines Webinterfaces für Tensorflow zum Trainieren von Netzwerken	MA			2018-03-12	2018-07-23	Neuronale Netze
Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen	MA			2020-05-18	2020-11-23	usability, evaluation, open_access, publishing
Entwicklung eines Augmented-Reality basierten Verfahrens zur Gesichtserkennung	MA			2018-02-19	2018-04-23	AR; Gesichtserkennung;
Designempfehlungen für komplexe Webseiten an Hand von komplexen Webshops	MA			2018-02-05	2018-07-31	Usability; Webseiten
Entwicklung eines Social-Media-Leitfadens für die Familienkasse der BA	MA			2018-04-23	2018-09-17	
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Benutzerschnittstelle zur Betreuung und Steuerung von VR-Simulationen	MA			2018-04-30	2018-10-29	Play2Change, Psychologie, Flüchtlinge, Trauma, VR
Evaluierung und kritische Betrachtung eines Fragebogens zur Messung der "subjektiven Komplexität" von Webseiten	MA			2017-12-18	2018-05-28	
Entwicklung eines Annotationstools zur Durchführung von eyetrackingbasierten Remotetests	MA			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			2018-03-12	2018-09-17	E-Akte, Verwaltung, User-centered Design, Implementierung, Prototyping, Nachwuchsgruppe
Machbarkeitsanalyse: Unterstützung eines Umrüstvorgangs durch Augmented Reality	MA			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			2017-07-24		Marketing, Plattform, Online, Standort, Location Based Systems, Design Thinking
Exploration von Second-Screen-Anwendungskontexten anhand des Mixed-Method-Ansatzes	MA			2017-12-11	2018-05-28	Second Screen, Smart TV, UX, Anforderungsanalyse
Untersuchung von multisensorischen Reizen in VR auf ihre Eignung zur Informationsübermittlung	MA			2018-01-15	2019-09-24	Virtual Reality, Games, Unity, Luft, Hitze, Interaction Design
Entwicklung eines Chatbots zur B2C-Kommunikation	MA			2017-09-25	2018-03-12	

Vergleichende User Experience Evaluation von Apple- Touchbar und Standard-Interaktion	MA			2017-08-28	2017-09-25	
Vergleichende Evaluation von multimedialen Nachrichtenplattformen	MA			2017-09-25		
Chat with your inner voices: Entwicklung einer VR Therapie für innere destruktive Stimmen	MA			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			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			2018-01-29		eKulturPortal Usability
Mixed Reality-Based Process Control of Automatic Assembly Lines	MA			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			2017-07-24	2019-09-24	Evaluation; Suchergebnisse; Usenet
Lukas Linter - Entwurf und Implementierung eines Assistenzsystems auf Basis statischer Codeanalyse zur Unterstützung von Programmieranfängern	MA			2018-02-19		Software Engineerings Education, Digital Assistant, Karl Klammer, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Magic Document Lens - Augmented-Reality-Interaktion mit virtuellen Dokumenten auf einem realen Schreibtisch	MA			2017-07-10	2017-11-13	
Computergestützte Musikanalyse der Beatles von 1962 bis 1970 auf Basis eines MusicXML-Korpus	MA			2017-07-03	2017-12-18	Digital Humanities, Musikanalyse
Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten	MA			2017-06-26		Motivation, E-Learning; Interaktivität;
Evaluation, Integration und Test eines modernen Web Controllings zur Optimierung des Internetauftritts eines Versicherungskonzerns	MA			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			2017-10-09	2018-01-08	Chatbot, Motivation, Ablenkung, Software Engineering, Lokalisierung, Microtasks
Untersuchung der Game Experience von natürlichen Eingabemöglichkeiten für digitale Sportspiele in der virtuellen Realität	MA			2017-07-31	2018-02-05	Virtual Reality, Interaction, Game, Player Experience, Training
Trainieren von domänenspezifischen Dialogsystemen anhand vorgegebener Dialogmuster	MA			2017-05-22	2017-12-11	
Nachvollziehbarkeit von intelligenten proaktiven Systemen	MA			2017-05-15	2017-11-27	EX, proaktive Systeme, automotive user interfaces, AUI, intelligent systems
Entwurf, Implementierung und Evaluation eines Copy&Paste-Mechanismus mit Quellenattribution	MA			2017-08-28	2018-01-22	clipboard, attribution
Konzeption und Entwicklung eines Assistenzsystems zur Verbesserung des Einkaufserlebnisses im Supermarkt	MA			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			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			2017-05-15	2017-10-09	Reporting, Dokumentation, Dokumentgenerierung

Ein Herz für Gamer - empirische Untersuchung der Zusammenhänge zwischen digitaler Game Experience, elektrodermalen Aktivität und Herzfrequenzvariabilität	MA			2017-05-08	2017-07-24	
Aus- und Aufwertung von Multimedia-Nachrichtenbeiträgen im Rahmen einer Lokalnachrichten-Plattform	MA					Multimedia, Data Mining, Nachrichten
"Gefühl ist alles; Name ist Schall und Rauch" - Der Einsatz von Sentiment Analysis in der quantitativen Dramenanalyse	MA			2017-05-08	2017-10-16	Digital Humanities, Sentiment Analysis, Dramenanalyse
Verwendung von Wissensplattformen im Kulturbetrieb - Patterns für ein Community Building	MA			2017-07-03	2017-08-28	
The OSM Lifecycles: Diachrone Betrachtung der Nutzerhistorie von OpenStreetMap	MA			2017-04-24	2017-11-27	
Konzeption einer Kindergeld-App für die Familienkasse der Bundesagentur für Arbeit	MA			2018-09-17		
Konzeption und Umsetzung eines HMI für Elektro-LKWs im Stadtbetrieb	MA			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			2017-04-19	2018-02-19	
Implementierung und Evaluation eines Content-Based Recommender-Systems im Bereich Sport-Live-Berichterstattung	MA			2017-02-20		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			2017-02-13	2017-11-27	
Entwicklung und Evaluation von Ansätzen zur Steigerung der Nutzeraktivität in Online-Mentoring-Programmen am Beispiel von CyberMentor	MA			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			2017-02-06	2017-10-09	Software Engineering, Reengineering, Bildanalyse, Usability
Entwicklung intelligenter Software zur Verarbeitung, Auswertung und Prognose von Straßenverkehrsdaten zur Optimierung persönlicher Terminkalender	MA			2017-01-16		
Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Persönlichkeit, Wahrgenommener Komplexität und Usability bei Webseiten	MA			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			2016-12-19	2017-05-08	
Automotive User Testing App	MA			2017-05-29	2017-12-04	automotive, android, usability, testing, logging
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Analyse von PowerPoint-Präsentationen	MA			2016-12-19	2017-07-17	Assistenzsystem Powerpoint Präsentation Workflow
Smart Kitchen: Kombination von Gesichtserkennung und Sprachsteuerung zur natürlichen Interaktion mit Haushaltsgeräten im Smart Home	MA			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			2016-11-21	2017-03-30	Digital Humanities, Filmanalyse
Vergleichende Usability Evaluation des Intranets der Familienkasse mit einem optimierten Prototypen mittels Eyetracking	MA			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			2016-11-07	2017-06-12	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			2016-10-31	2017-03-30	Survey, Konzept, Evaluation, Usability, Redesign
Design, Implementierung und Evaluation eines Turn-By-Turn-Navigationsframeworks für das mobile Betriebssystem Android	MA			2016-11-07	2017-10-09	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			2016-11-14	2017-02-20	Digital Humanities, Filmanalyse
Nutzerzentrierte Entwicklung und Evaluation einer elektronischen Konsilanforderung im Krankenhaus	MA			2017-01-23	2017-07-24	healthcare, paper, digitalisation, patient records
Digitales Lexikon des modernen Bayerischen	MA			2016-10-24	2017-05-08	Digital Humanities, Lexikographie, Dialekt
Entwicklung eines Gesamtkonzepts eines User-Interfaces für ein 48V-Bordnetzsystem	MA				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			2016-09-29		Cloud, Hadoop, Analyse, Fahrzeug-Traces, Automotive, Big Data
Auswirkung von Gamification auf Stimmung, Motivation und Nutzungshäufigkeit bei einer gamifizierten To-Do Liste	MA			2016-07-28	2017-01-30	
Home Automation Dashboard	MA					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			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			2016-10-31	2017-01-23	eKulturPortal, Social Media, Usability Engineering
Gamifying an Enterprise Ressource Planning System for the creative industry	MA			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			2016-07-04	2017-03-30	Evaluation, Service Engineering, Tourismus, Tool, surveytainment, gamification
Konzeption und Implementierung eines Informationssystems zur explorativen Melodieanalyse	MA				2016-06-13	melodic similarity, digital musicology, digital humanities, music information retrieval
Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente	MA			2016-07-28	2017-02-06	Gamification, CMS, Webentwicklung
Extraktion und Evaluation automatisch generierter Highlights von Videos On Demand auf twitch.tv	MA			2016-05-30	2017-03-30	Twitch, Streaming, eSports
Konzeption und Umsetzung eines "Fahrer zu Fahrer"-Kommunikationssystems	MA			2016-06-06	2016-11-14	Fahrerkommunikationssystem, FIS, Automotive User Interfaces, AUI, CB-Funk
Produktklassifikation im Mittelstand am Beispiel eines Großhandelsunternehmens im Bereich Sanitär	MA					
Das Schulquiz zum selber machen – Entwicklung einer Webplattform zum Erstellen, Verwalten und Spielen von Quizen	MA			1900-01-01	2016-07-11	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			2016-09-29	2017-08-28	user-centered design, svg, html
Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie	MA			2016-03-14	2016-09-29	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			2016-03-14	2016-09-29	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				2016-06-27	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			2016-07-28	2017-01-30	Usability, Case Study, Redesign
Evaluation automatisierter Testverfahren in der Software-Entwicklung	MA			2016-11-28	2017-03-30	Software Engineering, Continuous Integration, (Mobile) Test Engineering, Automated Testing, Quality Assurance, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, SCRUM, Agile Development
Continuous Integration bei mobilen Anwendungen. Vergleichende Untersuchung zu verschiedenen CI-Servern	MA			2016-05-23	2017-02-20	Continuous Integration, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, Software Engineering
Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter	MA			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			2015-12-02		
Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG	MA			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			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			2015-09-17		
UX Mining - Toolgestützte Erfassung der User Experience durch Analyse von Amazon-Reviews	MA			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			2015-08-17		Software Engineering, Redesign, Usability Engineering, App, Automotive Interfaces, AUI
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	MA			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			2015-10-28	2016-03-14	
Evaluation von Social Media Dashboards	MA			2016-06-06	2016-09-29	Social Media, Auswertung, Visualisierung

Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement	MA			2015-10-28	2016-05-23	Agiles Projektmanagement, agile Methoden, Trello, Reporting, Visualisierung
Audio-Profil für ein Audio-Management im Fahrzeug	MA			2015-07-28		FIS, automotive HCI, digital audio
Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren	MA			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			2015-06-01	2015-09-17	Wissensmanagement Tool Bewertung Evaluation Konzeption requirements engineering Anforderungsmanagement
Darstellung der Kompetenz interaktiver Systeme	MA			2015-06-01	2015-09-17	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			2015-03-30	2016-03-14	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			2021-07-26	2022-02-07	Multimeter, Usability, Elektronik
Bewertung der Außendarstellung von Institutionen am Beispiel der Universität Regensburg	MA			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			0-00-00	0-00-00	digital humanities, distant reading, text analysis
Computergestützte Identifikation von Verwandtschaftsbeziehungen in einer Personendatenbank	MA			2015-09-17		Digital Humanities, Datenbank
Input Techniques for Ceiling Interaction	MA			2013-11-18	0-00-00	
Messung der affordance digitaler Artefakte	MA			0-00-00	0-00-00	affordance, UX, metrics, user interface
Erarbeitung einer wiederverwendbaren Wissenslandkarte des Lehrstuhls für Medieninformatik	MA			2017-06-12	2017-08-28	Wissensmanagement, Visualisierung, Wissensbilanz, knowledge management
Vom Fahrerassistenzsystem zum autonomen Fahren	MA			2016-05-02	2016-10-24	FAI, FIS, Klassifikation, Matrix, Systematik, AUI, automotive user interfaces

alle für Export

Student	Thema	Art
	Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA
	Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA
	Enterprise E-Mail Communication Network	BA
	Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA
	Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA
	"StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker	BA
	Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA
	Vergleichende Untersuchung der UX der Designparadigmen Skeumorphismus und Flat Design anhand iOS 6 und iOS 7	BA

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
Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI	BA
Automatisierte Web-UI Tests	BA
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA
Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers	BA
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen	BA
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA
Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen?	BA
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA
Sustainable Commuting	BA, MA
Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia	BA
Web Browser Usability (Desktop-Bereich)	BA
Twista - Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA
Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA
Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen	BA, MA
Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA
User-Centered Development of a Framework for Prototyping Interaction Techniques	MA
Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw	BA, MA
Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability	MA
Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)	BA, MA
(WIP) With or Without: Comparing User Eliciting Mid-Air Gestures with or without Objects in Hand	MA
Computergestützte Analyse von deutschsprachigen Memes auf Reddit	MA
Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks	MA

	Exploration of Foot-controlled Input Devices for Desktop Applications	MA
	Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows	MA
	Utilizing Reinforcement Learning for Aspect-based Sentiment Analysis	BA, MA
	Exploration von Techniken zur Domain-Anpassung für die Aspekt-basierte Sentiment-Analyse im Deutschen	BA, MA
	Evaluation verschiedener Methoden zur Datenaugmentierung für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse im Deutschen	BA, MA
	Usability und User Experience von (DH-)Tools zur digitalen Netzwerkanalyse	MA
	Investigating the Effects of Emotions in Search Engine Featured Snippets	MA
	Dynamic Projection Mapping auf dreidimensionale Objekte im Kontext von interaktiven Tischen	MA
	Towards an Automated Measurement for Visual Complexity of User Interfaces: Concept and Implementation of a Software Prototype	MA
	Gegenüberstellung von deklarativen und imperativen UI-Frameworks für mobile Applikationen	MA
	Integrating LLM-based Applications into the Day-to-Day Student Learning Experience	MA
	"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials	BA
	Entwicklung einer Anwendung für die Verwaltung von Metadaten von CAD-Plänen für die TBD-Solutions GmbH (vorläufiger Titel)	MA
	Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities	MA
	The Effects of Weapon Skins in a First-Person Shooter on Game Experience and Player Performance	MA
	Die Annotation komplexer Trainingsdaten in Low-Resource Sprachen am Beispiel der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA
	Handling unbalancierter Klassen in der Aspekt-basierten Sentiment Analyse: Exploration verschiedener Methoden anhand eines Datensatzes deutschsprachiger Hotelbewertungen	BA, MA
	Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories	BA
	Implementierung und Evaluation von Word Embeddings für die Emotionsklassifikation in deutschsprachigen historischen Dramen	MA
	Bürgerinformation im Blickpunkt: Nutzerorientierte Gestaltung einer Informationswebsite für das Stadtbahnprojekt in Regensburg	BA, MA
	Variierende Latenz in einem Pointing-Task	MA
	Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)	BA
	Analyse und Erkennung von Review Bombing in Videospiel-Nutzerreviews	MA
	Untersuchung von Remote-Kollaboration über Videokonferenz und vernetzte Tischoberflächen	BA
	The Effects of Latency on Agency and Sense of Control in Video Games	MA
	Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios	MA
	Evaluation im Reallabor: Analyse und Anwendung von Evaluationsmethoden der Mensch-Maschine-Interaktion in Reallaboren im Rahmen des Forschungsprojekts „Strukturvorgaben für den Parteivortrag	MA
	Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	BA, MA
	Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables	BA
	Integrating TPVM Data Transfer into a Linux Desktop Environment	MA

	Optimierung der Benutzeroberfläche der KRAIBURG TPE Produktdatenbank - Aktuelle B2B-Anforderungen an die Customer Experience: UX-Analyse und Umsetzungskonzept	MA
	Boosting Debated Topics	MA
	Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam	BA
	Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis	BA
	Prototypische Umsetzung einer Applikation zur Aufbereitung und Visualisierung von Ausbrüchen multiresistenter Erreger (MRE)	MA
	Der Einfluss von manipulierter Musik- und Spielflussgeschwindigkeit auf die Performance und Game Experience	BA
	Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023	BA
	Exploration und Analyse des Schwurbelarchivs: 22TB Telegramdaten	BA, MA
	Politische Kommunikation der Jugendorganisationen und junger Partisanen im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA
	Politische Kommunikation der Parteien und Spitzenkandidierenden im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA
	Informationsveranstaltung zur Bewerbung für den Master Medieninformatik (Dauer: eine Stunde)	MA
	Touching the Future: Enhancing Keyboard Interaction with Touch-Sensitive Surfaces	BA
	Tiny Touches, Big Impacts: Designing Micro-Touch Gestures for Power Tool Interaction	BA
	Enhancing Smartwatch Interaction through Multi-Touch Gestures	BA, MA
	Getting in Touch with Gaming: How Haptic Feedback of Game Controllers alter Experience and Performance	BA
	Analyse von Testautomatisierungstools und Integration in das WTS Data Quality Monitoring Tool	MA
	Virtuelle Forschungsumgebung zur Untersuchung der Valenz in der deutschen Sprachgeschichte	MA
	Digitization and Process Optimization for Defect Recording by Employees During Operation	MA
	Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development	MA
	Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung	MA
	Mouse vs. Gamepad: Comparing Game Controllers regarding Target Selection and Player Performance in Shooter Games	BA
	Classification of Multimodal Social Media Crisis Data - Evaluation and Comparison of two Multimodal Machine Learning Models	BA
	Implementierung und Evaluation eines interoperablen Word Plugins für Juristen zur strukturellen Darstellung des Parteivortrags im Zivilprozess	MA
	Durchführung einer Beobachtungsstudie zur Interaktion mit einem interaktiven Tisch im Café	BA
	Analyse visueller und textueller Kommunikationsaspekte von deutschen Lifestyle-Influencern auf Instagram und deren Einfluss auf das User Engagement	MA
	Entwicklung und Evaluation einer Web-Applikation zur Therapiesteuerung und Weiterbehandlung von Patient:innen mit psychischen Störungen durch Psychotherapeut:innen	MA

	Exploration von Methoden zur Extraktion von impliziten und expliziten Aspekten bei der Sentiment Analyse	BA, MA
	Comparing Navigation Models for Optimized HMIs in Production Industry: A Usability Study	BA
	User Experience Enhancement in Strength Training Apps: Design Guidelines for Augmenting Continuance Intention	BA
	AR for Art: Augmented Reality als Hilfe zur Laien-Werkerschließung zeitgenössischer Malerei	BA
	Entwicklung einer Dokumentstruktur für ein digitales Basisdokument für den deutschen Zivilprozess	MA
	Evaluation der Barrierefreiheit von Webauftreten für visuell eingeschränkte Menschen am Beispiel der DATEV eG	MA
	Die Qualität von Annotationen und Datensätzen und deren Auswirkung auf die Performance maschineller Lernmethoden	MA
	Design, implementation and evaluation of a shortcut tutor widget that facilitates a seamless transition into expert performance	BA
	Smartphones as Virtual Gamepads for Big Screens	BA
	Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons	BA
	Untersuchung KI-generierter Bilder zur Evaluation von Faktoren für die Verbesserung von Text-to-Image-Generation	BA
	The effects of latency on video game players decision making behavior	BA, MA
	Zukunftspotential von Metas Metaverse – Scheitert Meta mit Horizon Worlds?	BA
	Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes	BA
	Annotation und Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse	BA
	Bodypositivity vs. Bodyneutrality auf Instagram: Eine vergleichende Contentanalyse mittels automatischer Bildklassifikation	BA
	Anforderungen und Vergleich digitaler Wörterbuchsysteme	MA
	Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen	BA
	Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App	BA
	Investigating the latency slowdown effect in HCI	BA
	Assessing Navigation Aids for Virtual Environments	MA
	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
	Abbildung von Behördengänge in VR	BA, MA, PPM, FPM
	Entwicklung einer AR-Anwendung zur gebäudebezogenen Informationsübermittlung	BA, MA, PPM, FPM
	Untersuchung von positionsbezogenen Erkennungsverfahren für AR-Anwendungen	BA, MA, PPM, FPM

	Vergleich von Erfahrungen mit einer gebäudebezogenen Augmented-Reality-Anwendung auf verschiedenen Geräten	BA, MA, PPM, FPM
	Real-time testing of automotive apps in a VR environment.	MA
	Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality	MA
	Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels	BA
	Untersuchung der wahrgenommenen Dauer von physikalischen Prozessen in virtueller Realität	MA
	Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen	BA
	playground:formtest	BA, MA
	Analyse von computergestützter Emotionsanalyse im Film am Beispiel der Serie "Breaking Bad"	MA
	Konzeption und Implementierung eines modularen User Interface SDKs in Android zur Umsetzung des digitalen Belegerhalts in Drittapplikationen	MA
	Vehicle interaction inside VR.	MA
	Real-time testing of an automotive service/app in an VR environment.	MA
	Integration of IDE(s) in a virtual reality environment to develop services for a vehicles.	MA
	Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager	BA
	Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality	MA
	Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern	MA
	Using Big Data in Agriculture	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Arbeitsablaufs für die Weiterverarbeitung von multiplanaren digitalen Röntgenbildern aus DICOM-RAW-Dateien.	BA
	Evaluation von verschiedenen VR-Interaktionsmöglichkeiten innerhalb eines virtuellen Fahrzeugs	BA
	Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess	BA
	Impact of the COVID-19 pandemic on in-house training at ams OSRAM	MA
	Digitale Datensammlung von Texten des «Deutschen Idealismus»	MA
	Reducing perceived waiting time through interactive loading screens – a method- comparative experimental evaluation	BA
	Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System	MA
	Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern	BA
	Investigating African American Writing and Thought by comparison of two corpora via Distant Reading	MA
	Closing the gap between Software Engineering and Interface Design: Analysis of User Experience and Usability of text analysis tools in Digital Humanities	MA
	Kamerabasiertes Hand Tracking und Gestenerkennung auf und über interaktiven Oberflächen	BA
	Implementierung und Evaluation verschiedener Machine Learning-Ansätze für die Sentiment-Analyse im Deutschen	BA
	Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport	BA

	Knowledge sharing among university students - a qualitative study of practices, attitudes and barriers	BA
	Avatar Weight Illusion - The Impact of Embodying Muscular Avatars on Weight Perception of Lifted Objects	MA
	Akzeptanz von Augmented-Reality-Animationen im Bereich von Anwendungen zur Präservation von Kunstwerken	MA
	Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks	MA
	Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality	BA
	The effects of time-based event expectancy on game experience	BA
	The Placebo Effect of Artificial Intelligence in Games	BA, MA
	Gaming beyond the system's latency	BA, MA
	Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments	BA
	Science Fiction auf der Baustelle - Akzeptanz und Anforderungen an Augmented Reality hinsichtlich des Endanwenders am Beispiel der Sanitär- und Heizungsbranche	MA
	Time-based event expectancy in the wild	BA
	Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?	BA
	Weiterentwicklung Interaktionskonzepte für das Heimatmobil Oberpfalz	BA, MA
	Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency	BA
	Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.	MA
	Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas	MA
	Twitter Metriken	BA
	Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fitspiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation	MA
	Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions	BA
	Design and Evaluation of AR-HUD Elements at Night for Autonomous Vehicles in VR	BA
	Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation	MA
	TherAppy	BA, MA
	Classification of students' scholarly work tasks for Human Activity Recognition using a Smart Watch	BA
	Abschlussarbeit im Bereich Digital Humanities (Michael Achmann)	BA, MA
	Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen	BA
	Topic modeling of German Parliament Speeches with Regard to Sustainability Aspects	MA
	Auswirkungen der Visualisierung der Mitarbeiterauslastung auf die Effektivität der Projektorganisation und das Wohlbefinden der Mitarbeiter	MA
	Vergleich von Geschwindigkeiten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA
	Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung	MA
	Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik	BA

	Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs	BA
	Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bilder im Rahmen einer psychologischen Studie	BA
	Evaluation of the Effects of Avatar and Environment on Body Temperature in Virtual Reality	MA
	Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung	BA
	Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis	BA
	Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram	MA
	Impact of Frame Rate and Refresh Rate on Player Performance and Experience in First Person Shooters	BA
	Exploring Self-induced Effects of Latency in First-Person-Shooters	BA
	Workload in den digitalen Geisteswissenschaften – eine Fallstudie (und ggf. ein Erfassungswerkzeug)	MA
	CookBERT – Cooking with BERT	BA
	IDE-integriertes Assistenzsystem zur Unterstützung von Programmieranfänger*innen bei der Adaption guter Praktiken der VCS-Nutzung.	BA
	Untersuchung zum Einfluss von Erklärungen auf die Akzeptanz von Fahrerassistenzsystemen	MA
	Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games	MA
	Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung	BA
	Vergleich der Interaktionstechniken eines Menu Based und eines Conversational Chatbots im universitären Kontext	BA
	Entwicklung und Evaluation einer Android-Anwendung zur Regulierung der Nutzungszeit eines Smartphones	BA
	Automated Product Classification for a Recommendation-System	MA
	Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations	BA
	Interaction detection and projection using ROS2 for Industrial Spatial Augmented Reality (ISAR)	BA, MA
	Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte	BA
	Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten	BA
	Effects of the Rubber Hand Illusion on Hand Temperature in Virtual Reality	MA
	Effects of varying latency on player performance and experience in video games	MA
	Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten	BA
	Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality	MA
	Konstruktivistische Lernansätze in der Algorithmen-Visualisierung für ProgrammieranfängerInnen	BA
	Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup	BA
	Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Synchronisations-Clients zwischen der e-Learning-Plattform der Universität und dem lokalen Dateisystem der Benutzer	BA

	Hybride Smart Spaces – Veknüpung der physischer Informationstafeln mit digitalen Informationssystemen: Exploration & Evaluation verschiedener Systeme	BA
	Erstellen einer Ontologie von Kochaktivitäten und Erkennen von zugehörigen Parametern aus natürlichsprachlichen Rezeptanweisungen	MA
	Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.	BA
	Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen	BA
	Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion	BA
	Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung	BA
	Entwicklung einer AR-Anwendung zur ortsbezogenen Einblendung von städtischen Kunstwerken	BA, MA, PPM
	Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie	BA
	Evaluation von eye-efficient E-Learnings	BA
	„Shakespeare Who“ – Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“	MA
	Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen	BA, MA
	Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application	BA
	Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen	MA
	Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	BA
	VR im Soft Skill Training – interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.	MA
	Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction	BA
	Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work	BA
	Zeit in VR	BA, MA
	Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche	MA
	Nutzerzentrierte Gestaltung von Back-of-Device-Interaktion für Smartphones	BA
	Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens	MA
	Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands	MA
	The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance	BA
	Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten	MA
	Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten	BA
	Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections	MA
	Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten	BA

	Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit	MA
	Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions	BA
	Untersuchung von Photogrammetrie als Möglichkeit zur Erstellung virtueller Gesichter innerhalb einer Game Engine	BA
	Untersuchung des Effekts von Avataren auf die körperliche Leistungsfähigkeit beim Rudern in Virtual Reality	BA
	Entwicklung und Evaluation immersiver Feedbackeffekte für eine virtuelle Expositionstherapie	BA
	Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks	BA
	CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung	BA
	A unified classification system for IDE interactions in common programming task	BA
	Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix	MA
	Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)	BA, MA
	Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021	BA
	Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero	BA
	Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten	BA
	Entwurf und Entwicklung eines Tangible User Interface für digitale Signatur	MA
	Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi	BA
	Konzipierung einer Lösung zur Überwachung von 3D-Druck-Prozessen (FDM)	BA, MA
	Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie	MA
	Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung	BA
	Dynamische Expositionstherapie in virtueller Realität zur Behandlung von Spinnenphobie	MA
	Vergleich von Latenzdarstellung in Videospielen	BA, MA
	Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories	BA
	Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien	MA
	IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien	BA
	The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature	MA
	Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen	BA
	Entwicklung einer Syntaxkorrektur im sprachlichen Kontext der Firma Horsch GmbH	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Literaturverwaltung für die Professur für Pastoraltheologie und Homiletik an der Universität Regensburg	BA
	Kontext und Auswirkung von Wikipedia-Links auf der Plattform Twitter	MA

	Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen	BA
	Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept	BA
	Nutzerzentriertes Redesign einer Web Applikation zur autonomen gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	MA
	Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiel-Texten	BA
	Untersuchung des Effekts von Smartphone Aufsätzen auf die Benutzbarkeit des Smartphones	BA
	Entwurf und Entwicklung eines Editors für die Verwaltung und Visualisierung von räumlich bestimmten vernetzten Informationen	BA
	Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames	BA
	Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum	BA
	Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie	BA
	Prototypische Implementierung und Evaluation zur Digitalisierung der Dokumentenablage für kleine Unternehmen	BA
	Einfluss unterschiedlicher Testsituationen auf die Usability-Wahrnehmung und die User Experience - Ein Vergleich zwischen Laborsituation und synchronen Remote-Setups	MA
	Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps	BA
	Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages	MA
	Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2	BA
	Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel	BA
	Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings	BA
	Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis	BA
	Entwicklung und Evaluation von Dokumentablage in Augmented-Reality	BA, MA, FPM
	Identifying Fake news in social & traditional media	MA
	Entwicklung eines Fake-News-Trainers	BA
	Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System	BA
	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
	Remote Eyetracking with Webcams	MA, FPM
	Identifizierung branchenübergreifender Computer-Tasks und ihrer spezifischen Durchführung anhand eines Taskkorpus zur Empfehlung einer einheitlichen Ausführungsweise	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel	BA
	Generating Company Profiles Using Natural Language Processing	MA
	User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option	BA
	Wissensmanagement: Wissenssicherung aus Chat	BA, MA
	Exploration der Interaktion mit Sprachassistenten im technischen Außendienst	BA

	Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals	BA
	Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Brujin-basierten Tracking-Patterns	BA
	Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung	MA
	Einfluss der Datenerhebung auf die User Experience - Vergleich der UX zwischen Lab und Remote Usability Testing Methoden	MA
	A Comparison of Nudging and Boosting for Privacy during Web Browsing	MA
	Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen	MA
	Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter	BA, MA
	Empirische Untersuchung von Sprachnachrichten unter Berücksichtigung von Textnachrichten, Telefonaten und des Nutzungskontexts	BA
	Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse	BA
	Chatbots im E-Commerce zur B2C-Kommunikation	BA
	Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung	BA
	Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen	BA
	Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte	BA
	Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern	MA
	Refugee-Screening-App	BA, MA
	Leitfaden zur nutzerzentrierten Prozessoptimierung für die Verarbeitung von Kurzarbeitsanträgen in Zeiten von Corona	BA
	Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect	MA
	Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA
	Corona-Hilfe App	BA, MA
	Browser-Integrierte Web-Usability-Tests	BA
	Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht	BA
	Notification placement on AR smart glasses	BA
	Untersuchung der Wirkung von Training auf die Technologieakzeptanz von medizinischem Personal	MA
	Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA
	Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme	BA
	Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemedien auf das Leseverhalten	BA
	Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg	MA
	Empirische Untersuchung der Lern- und Lehrmethoden während der Corona-Pandemie zur Entwicklung von Orientierungshilfen für Studierende	MA
	Therapie in VR: Bearbeitung dysfunktionaler Annahmen	BA, MA
	Abschlussarbeiten in Digital Humanities / Cultural Analytics	BA, MA
	Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten	BA

	Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden	MA
	Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität	BA
	Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining	MA
	Conceptualization, Modeling and Prototypical Design of a Visualization for Cemetery and Grave Information of the Memorial Archives Platform	MA
	Implementierung und systematische Evaluation von Methoden lexikonbasierter Sentiment Analyse für das Deutsche	MA
	Implementation and Assessment of Contextual Privacy Policies	MA
	Konzeption und Evaluation eines prädiktiven Systems zur Benutzereingabe Prognose im Kontext von 3D-Spielen	MA
	Interessante Abschlussarbeiten zu aktuellen Forschungsthemen der Mensch-Computer Interaktion (auch mit Covid'19)	BA, MA, PPM, FPM
	Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten	BA
	Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA
	Design Guidelines für die Ad-Hoc-Kollaboration in verteilten Lernsituationen der Softwaretechnikausbildung	MA
	Guidelines for Designing DIY Wearable Gas Sensor Systems	BA
	Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files	BA
	Identifying Devices with Infrared Light Signals	BA
	Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication	BA, MA
	Vergleichende Evaluation von Usability/ Learnability von (Online-) Prototyping-Tools	BA
	MA	MA
	Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen	BA
	Photogrammetrie als Methode zur virtuellen Umgebungsgestaltung	BA, MA
	Prototypische Entwicklung einer Webanwendung zur Personalausweisbeantragung über das Bürgerserviceportal der Stadt Regensburg	BA
	Autonomes Fahren in städtischer Umgebung	BA
	Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen	MA
	Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses	BA
	Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen	MA
	Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren	BA
	Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA, MA
	Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA
	Wirkung von künstlerischen Inhalten durch multimediale Aufbereitung	BA, MA
	Scalability of Hyperledger Fabric	MA
	Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA
	Hervorheben von interaktiven 3D Objekten in einer virtuellen Umgebung	BA
	Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays	MA
	Entwicklung und Evaluation einer Methodik zur Visualisierung von nicht-technischen Attributen im Entwicklungsumfeld der Siemens AG	MA
	Ortsbestimmung durch WLAN-Signale	BA

	Literature Review zu Living Lab-Ansätzen	BA
	Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews	BA
	Visualisierung von IDS-Symptomverläufen und klassifizierende Auswertung von Maßnahmen bei Psychotherapien mittels einer mobilen App	BA
	Verfügbarkeit und Nutzen von E-Learning-Angeboten am Beispiel der Studiengänge Medieninformatik und Politikwissenschaft	BA
	Prototypische Entwicklung und Evaluierung eines Web-Tools zu Analyse von Webseiten auf Basis der Web Augmentation	BA
	Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards	BA
	Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias	BA
	Breaking Bad Behavior – ein virtuelles Klassenzimmer	BA, MA
	Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario	BA
	Entwicklung eines Chatbots für Rezept- Empfehlungen	BA
	Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer	MA
	Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera	BA
	Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer	MA
	Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator	BA
	Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen	BA
	Motion Capturing in AR	MA
	AR in VR-Fahrsimulator	BA, MA
	Konzept, exemplarische Umsetzung und Evaluation eines Design Systems für die Applikationsentwicklung bei der Continental Automotive GmbH	MA
	Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	MA
	Einsatz von QR-Codes auf Wahlzetteln bei der Briefwahl und deren mögliche Auswirkung auf die Wahlentscheidung	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA
	Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts verschiedener Onboarding-Arten auf die User Experience	MA
	Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer	MA
	Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)	BA
	Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung	BA
	Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen	BA
	Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte	MA
	Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen	MA
	UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung	BA
	Kontextsensitive Kochassistentz mit Objekt- und Aktionserkennung	MA
	Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR	BA
	Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum	MA

	Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz	BA
	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund	MA
	Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos	BA
	Implementierung einer Simulation zum Vergleich einer Standard- und einer durch zusätzliche Informationsverarbeitung erweiterten Aufzugsteuerung	BA
	Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems	BA
	Konzeption und Entwicklung einer Applikation zur 3D-Visualisierung von historischen Ereignissen am Beispiel des Dorfes Paulusbrunn	MA
	Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities	BA
	Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext	BA
	Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Daten im 3D-Raum	BA, MA
	Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment	BA
	Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen	BA
	Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire	BA
	Erfassung von multiplen Sensorinformationen in mobilen Settings: Entwicklung einer „EmoApp“	BA, MA, PPM, FPM, andere
	Versionskontrolle und Continuous Integration im Kontext der Entwicklung datenbankgestützter Webanwendungen - Analyse, Konzeption und exemplarische Umsetzung im industriellen Anwendungsfall	MA
	„Parkhaus-Navigation: Konzeption und Bewertung einer HMI-Anzeige“	MA
	Design und Entwicklung eines Tools zur explorativen Visualisierung von Kommunikation auf „reddit“	BA
	Adaptation von Methoden zur quantitativen Dramenanalyse auf Fernsehserientranskripte am Beispiel von „The Big Bang Theory“	MA
	Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz	MA
	Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz	MA
	Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces	BA
	Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks	BA
	Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz	BA
	Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge	BA
	Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV	BA
	Usability-Evaluation der mobilen Anwendung ScratchJr als Coding-Tool für Kinder im Vorschulalter zur Aneignung von Programmierkonzepten mittels Visueller Programmiersprache	BA

	Synchronisation und Steuerung von Projekten – Erstellung und Evaluierung einer Applikation mit Microsoft Power-Apps beim Bayernwerk	BA
	Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines multimedialen, webbasierten Informationssystems zur Unterstützung der Produktionsmitarbeiter beim kontinuierlichen Verbesserungsprozess	MA
	Visuell-haptische Integration von Virtuellen Avatar-Händen	BA, MA
	Historisches VR-Erlebnis	BA, MA, PPM, FPM
	Effects of Smart Virtual Assistants' Voice on Gender Bias	BA
	Long-Term Effects of Using Intelligent Personal Assistants on Gender-Based Prejudices	BA
	Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App	BA
	Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.	MA
	Wimmelbilder, Untersuchung des Einflusses von unerwarteten Ereignissen mittels Eye-Tracking	BA
	Virtual Embodiment Manipulation in kollaborativen virtuellen Umgebungen	BA
	Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen	MA
	Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte	MA
	Development of a Web-based Solution for the Visualization of Automotive Sensor and Camera Data	BA
	Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition	BA
	Identifying food and diet-related queries in large query samples	BA
	Entwicklung eines technischen Prozesses zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen beim Erstellen, Veröffentlichen und Verwalten von Stellenangeboten auf der Plattform Google Jobs	MA
	Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmiernovizen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen	MA
	Entwicklung einer benutzerfreundlichen Lösung für den Datei- und Projektbasierten Quellcodevergleich innerhalb von Entwicklungsumgebungen	BA
	Unterstützung des Quellcodeverständnisses bei Programmiernovizen durch kontextnahe Visualisierung von Methodenaufrufen	BA
	Design und Implementierung einer benutzerfreundlichen, mobilen Lösung für den Zugriff auf das Vorlesungsverzeichnis der Uni Regensburg unter besonderer Berücksichtigung der studentischen Zielgruppe	BA
	Visualising program analysis data	BA
	Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung	BA
	Entwicklung und Evaluation einer Dateisystem-Metapher für das Internet der Dinge	MA
	Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen	MA
	Entwicklung eines nutzerfreundlichen, personalisierten Rekrutierungssystems für universitäre Studien	BA
	Strongavatar: virtuelles Doping oder visuelle Täuschung? Untersuchung des Proteus Effekts anhand der Wahrnehmung und physischen Leistungsfähigkeit in VR	BA

	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 Krones.	MA
	Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz	MA
	Implementierung und Evaluation von Speaker Recognition-Systemen	MA
	Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik	MA
	Entwicklung und Evaluation einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Montagearbeiten an Maschinen im Bereich Sondermaschinenbau.	MA
	Online-Informationssystem zur Eigenproduktion von Musik für E-Game Entwickler	BA
	Usability Studie und Programmierung einer Responsive Webdesign-Oberfläche für BayDat-Online und Überführung auf den Webserver der Universität Regensburg	BA
	Evaluation eines Online-3D-Produktkonfigurators hinsichtlich der Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten und Formfaktoren	BA
	Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche	MA
	Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen	BA
	Evaluierung eines Fragebogens zur Messung der subjektiven Komplexität	MA
	Distant Reading in religiösen Online-Foren	BA
	Finding relaxation in video games: Important Aspects and their Application to the Game 'Dream'	MA
	Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung	BA
	Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens	MA
	Single Cell analysis pipeline	BA
	Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern	BA
	Migration einer Legacy-Anwendung in einen RESTful Microservice innerhalb der Memorial Archives-Datenbank (Kooperation mit der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg)	BA, MA
	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert	MA
	Usability-Evaluation und Redesign der Benutzerschnittstelle der Memorial Archives-Datenbank der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg	BA
	Einsatz von Augmented Reality bei künstlerischen Vorführungen	BA, MA, PPM, FPM, andere
	Usability von mobilen Video-Streaming-Anwendungen: Evaluation des Einflusses der Informationsarchitektur auf die Usability	BA
	UI-Ästhetik auf unterschiedlichen Endgeräten: Eine empirische Studie zum Vergleich der ästhetischen Wahrnehmung von responsiven Webseiten auf verschiedenen Endgeräten	MA
	Konzeption eines digital unterstützten Posteingangssystems	BA
	Design, Implementierung und Evaluation einer mobilen Web-Anwendung für die benutzerfreundliche Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial	BA
	Erstellung eines alltagstauglichen Algorithmus zur individuellen Erzeugung eines Ernährungsplans für Sportler	BA

Prädiktion von Mobilitätsprofilen zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit von intelligenten Ladestrategien für ein Elektrofahrzeug	MA
Integration eines Case Management Systems als Ergänzung eines bestehenden BPMN-Systems	BA
Konzeption, Umsetzung und Evaluation neuronaler Netze zur Bestimmung von Produktfehlern am Beispiel von medizinischer Nahrung	BA
RelaTrack: Relative Ortsbestimmung von Tangibles mittels IR-Signalen	BA
VR-Erlebnis auf den Domtürmen	BA
Entwicklung einer Benutzerschnittstelle zur Erfassung von biometrischen Daten mithilfe von Arduino	BA
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA
Das Verstehen affektiven Rollenspielverhaltens bei der Verwendung von Avataren in der virtuellen Realität	BA, MA
Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen	BA
Soziale Akzeptanz von Augmented Reality Brillen	BA, MA
"Im Auge des Betrachters." - Eine Eyetracking-Studie zur Wahrnehmung der Ästhetik von Webseiten	BA
Smart Assistance im Unternehmen – User Experience getriebene Untersuchung von intelligenten virtuellen Assistenten bei der BMW Group IT	MA
Entwicklung und Evaluation eines Interaktionskonzepts für eine Android Applikation zur Verbesserung des Bemusterungsprozesses in der Architektur via QR-Code	BA
Design und Implementierung einer prototypischen Code-Review-Plattform für peer-based Feedback im Rahmen der Softwaretechnik-Ausbildung	BA
Untersuchung der Auswirkung der Sitzposition des Autofahrers und deren Änderung auf die User Experience in der Produktentwicklung mit VR und AR	MA
Traditionelle Stadtpläne in Zeiten von Online-Karten und Navigationssystemen: Möglichkeiten zur Informationsanreicherung durch AR-Elemente am Beispiel der Innenstadt Regensburgs	MA
Untersuchung von Konzepten bei 3D-gestützten Handlungsanweisungen	BA
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare virtueller Agenten	BA
Concept and design of a wearable solution for the Pumatrak app	MA
Der Einfluss der Persönlichkeit von Test-Personen auf das Verhalten bei Usability-Tests	BA
Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)	BA
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA
Untersuchung und Optimierung des Registrierungsprozesses am Beispiel einer Webanwendung	BA
Posenbestimmung von Schreibgeräten	MA
Applying Deep Learning to Translation: Building a Low Resource Neural Machine Translation System	MA
Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"	BA
Entwicklung einer recommender-Komponente für lessons learned-Einträge im Rahmen einer Anwendung zur Qualitätssicherung	MA
Design, Implementierung und Evaluation eines Assistenzsystems zur Zeit- und Aktivitätserfassung für die Unterstützung des Selbststudiums von Programmieranfängern	BA

	Entwicklung eines web-basierten Informationssystems für ein etymologisches Wörterbuch der französischen Kreolsprachen	BA
	Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines webbasierten Bestellsystemes für innerbetriebliche Berechtigungsobjekte	BA
	Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen	MA
	Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die Universität Regensburg	MA
	Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität	BA
	Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen	MA
	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball	BA
	Autonomes Fahren als Erlebnis in Virtueller Realität (VR)	BA
	Ermittlung von Design-Guidelines für die Kommunikationsaufnahme durch intelligente Alltagsgegenstände im Internet der Dinge	BA
	Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik	MA
	Der Einfluss von Persönlichkeit und Gender auf das Informationsverhalten im E-Commerce: Eine empirische Studie für den Anwendungsfall Amazon	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Annotationstools für die Annotation von Sentiment und Emotion in literarischen Texten	MA
	Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA, MA, PPM, FPM
	Analyse von Wahrnehmung und Verhalten gegenüber Falsch-Informationen in sozialen Medien	BA, MA
	Sentiment Analysis auf literarischen Texten	BA, MA
	Analyse und Evaluation von Annotationstools für den Anwendungsfall Sentiment-Annotation	BA
	Der Einfluss von UI-Attributen auf die Ästhetik im mobilen Kontext	BA
	Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Visualisierung von biometrischen Daten	BA
	Konzeptionelle Implementierung und Evaluation eines innerbetrieblichen Vulnerability Assessment Systems	BA
	Entwurf, Implementierung und Evaluation einer erweiterbaren, netzwerktransparenten Zwischenablage	MA
	Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospielen	BA
	Autonomes Fahren als Erlebnis in VR	BA, MA
	Untersuchung der User Experience und des Suchverhaltens bei der Nutzung von Online- und mobilen Shops	BA
	Zeitliche und räumliche Muster in Deutschsprachigen Rezepten	BA
	Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers	BA
	FiberPaper: Exploration und prototypische Implementierung von Papier mit eingebetteten Lichtleitern	BA
	Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen	MA

	Navigating or Searching? Eine empirische Untersuchung zur Strategiepräferenz im Personal Information Management	BA
	Does Personality Matter? Eine empirische Untersuchung des Einflusses der Persönlichkeit auf das Navigationsverhalten in Wikipedia	BA
	Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Unterstützung der digitalen Edition von Eichendorff-Briefen	BA
	Erstellung einer mobilen App zur Unterstützung von Depressionspatienten im Alltag	BA
	Digitale Planung im 3D-Raum am konkreten Beispiel einer Ausstellung	BA
	Digital Storytelling in der Hochschullehre: Einsatz als Mittel zur Komplexitätsreduktion bei der Vermittlung formaler Inhalte aus Dozentensicht	BA
	Effects of smart virtual assistants' characteristics	BA
	Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetzwerke im Rahmen des Projekts FUSION	MA
	Erarbeitung und Bewertung von Participatory-Design-Strategien für ältere Nutzer	MA
	Auswirkungen der Nutzereinbringung auf das räumliche Wissen bei Indoor-Navigation mit einem Navigationssystem	BA
	Einschätzen numerischer Größen in virtueller Realität	BA
	Prototypische Umsetzung einer clusterbasierten Applikation zur Aufbereitung und Analyse von Fahrzeugtraces auf Grundlage des Frameworks Hadoop	MA
	SimLink - Entwicklung eines Systems zur mobilen Erstellung eines multimedial angereicherten Simulationsmodells und dessen Übertragung in eine Simulationssoftware	BA
	Vergleichende Evaluation von Strategien zur Steigerung der Akzeptanz unter Älteren von sozialen Netzwerke am Beispiel von Facebook	MA
	Facial Animation for 3D Characters	BA
	Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA
	Weiterentwicklung einer Unternehmenswebsite. Kritische Auseinandersetzung mit einschlägigen Methoden anhand einer konkreten Fallstudie (Arbeitstitel)	BA
	Dumb E-Paper: Implementierung und Evaluierung eines drahtlosen E-Paper-Systems mit Anbindung als Netzwerkdrucker	BA
	Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines Generators für Verträge für kleine und mittlere Unternehmen	MA
	Detecting domain-specific information needs in conversational search discourse	MA
	Item Popularity Prediction im eCommerce am Beispiel von Fertigergerichten	MA
	A Fully Traceable Supply Chain Based on Smart Contracts	BA
	Eine graphenorientierte Modellierung institutioneller Kommunikation und Verflechtung anhand der älteren Urkunden des St. Katharinenspitals in Regensburg	MA
	Chatbasierte Interaktion zur Kontrolle und Verbesserung des eigenen Ernährungsverhaltens	MA
	Worry Monitor. Konzeption und Implementierung eines mobilen Systems zur Erfassung von Sorgen	BA
	Durchführung und Evaluation eines Google Design Sprints zur nutzerzentrierten Planung und prototypischen Ausarbeitung einer Software zur Steuerung von Smart-Kamera Operationen	BA

	Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer nativen Android Anwendung zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache	MA
	Implementierung eines Smart Access-Prototyps für ein Autoschloss auf der Basis von Google Assistant	BA
	Entsperren eines Fahrzeuges mit einem Smart Device. Erhebung und Evaluation der Möglichkeiten im Nutzerkontext	MA
	Erhebung und Evaluation von Patterns zur Qualitätssicherung von Stammdaten mittels Crowdsourcing	MA
	Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA, MA, PPM, FPM
	Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA
	Nutzen der virtuellen Realität im Zusammenhang mit konfrontationstherapeutischen Verfahren	BA, MA, PPM, FPM
	Unterstützung der Therapie von Tinnituspatienten mit Hilfe einer mobilen App	BA
	Konfrontation von schizophrenen Patienten mit ihren Halluzinationen in einer virtuellen Umgebung	BA, MA, PPM, FPM, andere
	Entwicklung und Implementierung eines autonomen Systems zur gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	BA
	Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung	BA
	Semantic Zoom im Customer Relationship Management: Entwurf und Implementierung einer interaktiven Kartendarstellung zur explorativen Analyse von komplexen Geschäftsbeziehungen	BA
	Definition, Erhebung und Validierung von Kennzahlen in der Qualitätssicherung am Beispiel intive	MA
	Evaluation der Gestaltungsrichtlinien der Webauftritte bayerischer Universitäten	BA
	Impact of Data Augmentation on Deep Learning Algorithms for Face Recognition	BA
	Bannerwerbung auf Webseiten: Neue Formen - neue Aufmerksamkeit? Eine empirische Studie mittels Eye-Tracking-Technologie.	BA
	Entwicklung eines proof-of-concept einer mobilen Augmented-Reality-App für die virtuelle Schmuckanprobe	MA
	Entwicklung eines Webinterfaces für Tensorflow zum Trainieren von Netzwerken	MA
	Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Analyse von Mengenstromnetzwerken	BA
	DotTrack: absolute optische Positionserkennung für Tangible User Interfaces	BA
	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
	Evaluierung und Optimierung eines webbasierten Organisations-Tools in der Montage im industriellen Kontext	BA
	Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen	MA

	Entwicklung eines Augmented-Reality basierten Verfahrens zur Gesichtserkennung	MA
	Designempfehlungen für komplexe Webseiten an Hand von komplexen Webshops	MA
	Untersuchung der Effektivität eines Web-Heuristiken-Sets für die ältere Zielgruppe	BA
	Visualisierung von Datenströmen mit Augmented Reality	BA
	ONiDa goes Mobile. Entwicklung einer mobilen Applikation zur Suche und Darstellung von Informationen im Rahmen des Projekts ATiZu	BA
	Entwicklung eines Social-Media-Leitfadens für die Familienkasse der BA	MA
	Was motiviert Nutzer zur Teilnahme an sozialen Netzwerken? - Evaluation einer Wissensplattform in der Kulturbranche	BA
	Reengineering des elektronischen Bestellsystems QISFSV an der Universität Regensburg	BA
	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Benutzerschnittstelle zur Betreuung und Steuerung von VR-Simulationen	MA
	Semantic Similarity Clustering von Usability-Fragebögen für das automatische Analysieren von Online-Reviews	BA
	Erstellung und Validierung einer heuristischen Checkliste für Second-Screen-Anwendungen	BA
	Evaluierung und kritische Betrachtung eines Fragebogens zur Messung der "subjektiven Komplexität" von Webseiten	MA
	Konzeption und Implementierung eines Web-basierten Informationssystems zur Darstellung von raumbezogenen Daten auf Lageplänen im industriellen Kontext	BA
	Entwicklung eines Echtzeit-Dashboards	BA
	Entwicklung eines Annotationstools zur Durchführung von eyetrackingbasierten Remotetests	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Systems zum Tracking von Papierakten in der Abteilung für Personalangelegenheiten an der Universität Regensburg	MA
	PixelTags - Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines Bildpunkt-basierten Social Tagging Tools für digitale Bilder	MA
	MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten	BA, MA, PPM, FPM
	Integration eines Fahrsimulator in das CAVE-System	BA, MA
	Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality	BA
	Integration eines Eyetracking-Systems in die VR-CAVE	BA, MA
	Erstellung von Design Guidelines für interaktive Second-Screen-Anwendungen	BA
	Entwicklung einer Livestream Second-Screen-Anwendung mit interaktivem Feedback	BA
	Machbarkeitsanalyse: Unterstützung eines Umrüstvorgangs durch Augmented Reality	MA
	Entwicklung eines Konzepts und prototypische Umsetzung eines Generators für Gastspielverträge	BA
	Konzeption, Entwicklung und Implementation eines Datenanalyse- und Visualisierungsmoduls für das Reporting von Wartungsaufträgen	BA
	Entwicklung eines Konzepts zur Einführung von smart contracts mittels Blockchain-Technologie in der Kulturbranche	MA

	Konzeption und Entwicklung einer standortbasierten online-marketing Webapp mittels des Design-Thinking-Prozesses	MA
	Exploration von Second-Screen-Anwendungskontexten anhand des Mixed-Method-Ansatzes	MA
	Design und Implementierung eines Online-Editors zur Aufzeichnung und Auswertung individuellen Codierungsverhaltens von Programmieren	BA
	Entwicklung einer App-Analysefunktion zu einem Training emotionaler Kompetenzen für angehende Lehrkräfte	BA
	Untersuchung von multisensorischen Reizen in VR auf ihre Eignung zur Informationsübermittlung	MA
	Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten	BA, MA
	Automatisierte Auswertung und Visualisierung von Fragebogendaten des ICD-10-Symptom-Ratings (ISR)	BA
	Entwicklung, Pilotevaluation des Nutzungsverhaltens und Optimierung einer Smartphoneapp zum Monitoring von Sorgen („Worry Analyser“)	BA, MA
	Entwicklung eines Chatbots zur B2C-Kommunikation	MA
	Tool zur automatischen Bestimmung der Komplexität von Webseiten	BA
	Vergleichende User Experience Evaluation von Apple- Touchbar und Standard-Interaktion	MA
	Entwicklung einer Second-Screen-Anwendung zur Konfiguration von Fahrzeugen und Evaluation anhand einer recherchebasierten Heuristik	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Konzepts zur ganzheitlichen Aufmerksamkeitslenkung bei Second-Screen-Anwendungen	BA
	Vergleichende Evaluation von multimedialen Nachrichtenplattformen	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Visualisierungskonzepts für die zukünftige Architektur eines verteilten Systems im Automobil	BA
	Evaluation eines Fußgängernavigationssystems auf dem Smartphone in seiner Darstellungsart: Overviewmap vs Turn-By-Turn Instruction (Überblickskarte vs Schritt für Schritt Anweisung)	BA
	Chat with your inner voices: Entwicklung einer VR Therapie für innere destruktive Stimmen	MA
	Verbesserung automatischer Annotationen durch manueller Korrekturen in Echtzeit	BA, MA
	Textannotationswerkzeuge unter Beachtung der Benutzbarkeit und Benutzerfreundlichkeit	BA
	Konzeption und Umsetzung eines Location-Based Games im musealen Kontext	MA
	Erstellung eines Remote-Konzepts zur Konfiguration von Software-Komponenten in einer Fahrzeug-Architektur	BA
	Konzeption und Implementierung eines ergonomischen Softwareassistenten für mobile onsite Prozessbewertungen im industriellen Kontext.	BA
	Informationsverhalten von Flugpassagieren verstehen - Eine Grounded-Theory-Analyse von Expertinneninterviews	BA
	Beschreibungsformate und Eingabeschnittstellen für Bühnenstammdaten. Konzeption und Evaluation am Beispiel einer eBusiness-Anwendung für Tourneetheater	MA
	Mixed Reality-Based Process Control of Automatic Assembly Lines	MA
	Konzeption und Entwicklung eines Systems zur kontinuierlichen Evaluation und Verbesserung der Sortierung von Suchergebnissen am Beispiel einer Usenet-Suche	MA

	Lukas Linter - Entwurf und Implementierung eines Assistenzsystems auf Basis statischer Codeanalyse zur Unterstützung von Programmieranfängern	MA
	Unterschiede in der Navigationszeit bei subjektiv gewählten Landmarken als Bezugspunkte in der Indoor-Navigation	BA
	Nutzerzentrierte Anforderungserhebung bei Second Screen-Anwendungen	MA
	Magic Document Lens - Augmented-Reality-Interaktion mit virtuellen Dokumenten auf einem realen Schreibtisch	MA
	Konzeption und Umsetzung einer App zur Wiedergabe von Vorlesungsaufzeichnungen für Studierende (am Beispiel der UNI Regensburg Mediathek)	BA
	Computergestützte Musikanalyse der Beatles von 1962 bis 1970 auf Basis eines MusicXML-Korpus	MA
	Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten	MA
	Evaluation, Integration und Test eines modernen Web Controllings zur Optimierung des Internetauftritts eines Versicherungskonzerns	MA
	Vergleich von selbst- und fremdinduzierter Unterbrechung von Arbeit zur Bearbeitung von Microtasks mithilfe eines Chatbots	MA
	Fearalizer - Entwicklung einer Schnittstelle für eine App zur Erfassung von biometrischen Daten	BA
	Developing Adaptive Agents by Evolving Q-Function Approximators through Neuroevolution	BA
	Untersuchung der Game Experience von natürlichen Eingabemöglichkeiten für digitale Sportspiele in der virtuellen Realität	MA
	Übersetzung und Validierung des SEBIS-Fragebogens zur Messung des Sicherheitsverhaltens in kleinen und mittleren Unternehmen	BA
	Analyse und Implementierung eines Prototypen zur Evaluierung einer modularisierten Verkaufsstrecke	BA
	Entwicklung und Optimierung eines 3D-Druck-Workflows in der Mund-, Kiefer- und Gesichtschirurgie (MKG-Chirurgie)	BA
	Trainieren von domänenspezifischen Dialogsystemen anhand vorgegebener Dialogmuster	MA
	Nachvollziehbarkeit von intelligenten proaktiven Systemen	MA
	User Experience mit intelligenten proaktiven Systemen	MA
	Using word embeddings to assign companies to industries	BA
	Entwurf, Implementierung und Evaluation eines Copy&Paste-Mechanismus mit Quellenattribution	MA
	Konzeption und Entwicklung eines Assistenzsystems zur Verbesserung des Einkaufserlebnisses im Supermarkt	MA
	Konzeption eines anonymisierten Echtzeit-Frage-Antwort-Systems für Studierende und Dozenten	BA
	Integration kognitiver Webservices in eine Webapplikation zur Sprachsteuerung eines Smart Home Geräts	MA
	Konzeptionierung und Implementierung eines Java Softwarepakets für die anwendungsbezogene und automatisierte Reporterstellung	MA
	Ein Herz für Gamer - empirische Untersuchung der Zusammenhänge zwischen digitaler Game Experience, elektrodermalen Aktivität und Herzfrequenzvariabilität	MA
	Entwicklung einer GraphQL API in einem iterativen User-centered Designprozess	BA

	Aus- und Aufwertung von Multimedia-Nachrichtenbeiträgen im Rahmen einer Lokalnachrichten-Plattform	MA
	"Gefühl ist alles; Name ist Schall und Rauch" - Der Einsatz von Sentiment Analysis in der quantitativen Dramenanalyse	MA
	Verwendung von Wissensplattformen im Kulturbetrieb - Patterns für ein Community Building	MA
	Theater #Theater - Wie aussagekräftig sind Social Media Dienste im Umfeld der Theaterbranche?	BA
	The OSM Lifecycles: Diachrone Betrachtung der Nutzerhistorie von OpenStreetMap	MA
	Konzeption einer Kindergeld-App für die Familienkasse der Bundesagentur für Arbeit	MA
	Konzeption und Implementierung eines Management of Change-Tools	BA
	Entwurf und Implementierung eines erweiterbaren Second Screen Feedback Systems zur Unterstützung von Programmieranfängern bei der Verwendung von ESLint	BA
	Konzeption und Umsetzung eines HMIs für Elektro-LKWs im Stadtbetrieb	MA
	Untersuchung der Auswirkung der Prototypikalität von Onlineshops auf das ästhetische Urteil	MA
	3D-Produktpräsentation	BA
	Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg	BA
	Entwicklung einer Smartglass-Anwendung zur Optimierung von Arbeitsprozessen bei der Conti Tech GmbH	BA
	Implementierung und Evaluation eines Content-Based Recommender-Systems im Bereich Sport-Live-Berichterstattung	MA
	Vergleichende Evaluation der Usability für Erstnutzer von Geronto Smartphone und "normalem" Smartphone am Beispiel des Doro Liberto 825 und des Google Nexus 5	MA
	Entwicklung und Evaluation von Ansätzen zur Steigerung der Nutzeraktivität in Online-Mentoring-Programmen am Beispiel von CyberMentor	MA
	Evaluation von Eingabeelementen für Interfaces für IVIS (In-vehicle information systems	BA
	Analysis and evaluation of the LLVM IR in the context of high performance automotive embedded controllers	BA
	Konzeption und Umsetzung eines Mitarbeiter-Wikis für die Familienkasse	BA
	Definition eines Aufgabenmodells und Nutzungsanforderungen für Kochassistentensysteme	BA
	Einsatz von Sensorik und Schnittstellen eines modernen Smartphones bei der Entwicklung einer mobilen Gruppen-Rallye-Anwendung	BA
	Design & Implementierung eines Visualisierungskonzepts für Fahrzeuginterne Daten	BA
	Revisiting Students Coding Behavior: Vergleichende Analyse des Programmierverhaltens von Studierenden während der Implementierung von Übungsaufgaben	BA
	Design und Implementierung einer Wizard-basierten Eingabeoberfläche zur Optimierung eines bestehenden Labor-Informationssystem	BA
	Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation	BA

	Untersuchung der Aufmerksamkeitsverteilung bei multimodaler Benachrichtigungen im Kontext von Second-Screen Anwendungen.	BA
	MolecularAR – gestenbasierte Konstruktion und Manipulation dreidimensionaler, molekularer Strukturen mit Augmented Reality	BA
	Evaluation und Anwendung des OCR-Tools Transkribus auf handschriftliche Tagebücher des Leutnant Hofheinz (November 1916 - Februar 1918)	BA
	Nutzerzentriertes Re-Engineering eines Kunden-Support-Tools	BA
	Entwurf einer Navigations-App mit 3D-Modell	BA
	Project Omega - Reengineering der Software eines Messinstruments zur Bestimmung des E-Moduls in der Rheologie	MA
	Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Informationssystems für kreolische Sprachaufnahmen	BA
	Entwicklung intelligenter Software zur Verarbeitung, Auswertung und Prognose von Straßenverkehrsdaten zur Optimierung persönlicher Terminkalender	MA
	Untersuchung und Analyse des Blickverhaltens von Studienanfängern im Bereich Informatik auf genderspezifische Unterschiede beim Lesen von Quellcode	BA
	Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Persönlichkeit, Wahrgenommener Komplexität und Usability bei Webseiten	MA
	Methods and tools supporting agile software development for distributed teams/ Tools und Methoden zur Unterstützung agiler Entwicklungsprozesse in global verteilten Softwareentwicklungsteams	MA
	Automotive User Testing App	MA
	Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Analyse von PowerPoint-Präsentationen	MA
	Smart Kitchen: Kombination von Gesichtserkennung und Sprachsteuerung zur natürlichen Interaktion mit Haushaltsgeräten im Smart Home	MA
	Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA
	Entwicklung einer Quizplattform zur Unterstützung von Studierenden beim Selbststudium auf der Basis aufbereiteter Vorlesungsskripte	BA
	Digitale Rekonstruktion - Wahrnehmungsaspekte historischer Gebäude im virtuellem Raum	BA
	Abschlussarbeiten im Rahmen einer Kooperation des Lehrstuhls für Klinische Psychologie und Psychotherapie mit dem Lehrstuhl für Medieninformatik	BA, MA, PPM, FPM
	Konzeptionierung und Evaluation eines Interfaces zur Wiedergabe des Feedbacks eines kollaborierenden Roboters an seinen Bediener	BA
	Der Einfluss verschiedener Beleuchtungssituationen auf die Wahrnehmung von Landmarken zur Navigation	BA
	Informationssystem zur Speicherung, Bearbeitung und Analyse einer Bibliographie deutscher Sprachratgeber	BA
	Natural Language Processing auf Basis von IBM Watson	MA
	Workbench zur untertitelbasierten Sentimentanalyse von TV Serien	MA
	Vergleichende Usability Evaluation des Intranets der Familienkasse mit einem optimierten Prototypen mittels Eyetracking	MA
	Konzeption und Entwicklung einer Smartphone-Anwendung zur Unterstützung funktionaler Alphabeten beim Schriftspracherwerb und im Alltag	MA
	Indoor-Navigation und Landmarken: Analyse der Landmarken-Position in Abhängigkeit der Bewegungsrichtung	BA

	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
	Design, Implementierung und Evaluation eines Turn-By-Turn-Navigationsframeworks für das mobile Betriebssystem Android	MA
	Distant watching – Explorative Zugänge für die Analyse von Filmen	MA
	Nutzerzentrierte Entwicklung und Evaluation einer elektronischen Konsilanforderung im Krankenhaus	MA
	Digitales Lexikon des modernen Bayerischen	MA
	Erstellung einer Android App zur Steuerung des R1 Roboters mithilfe des Robot Operating Systems	BA
	Informationsvisualisierung am Beispiel Infografik: Eyetracking-Studie zur Informationserfassung und Erinnerungsleistung	BA
	AR@VR: Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer virtuellen Testumgebung für Augmented-Reality-Systeme im Fahrzeug	BA
	Entwicklung eines Gesamtkonzepts eines User-Interfaces für ein 48V-Bordnetzsystem	MA
	Prototypische Umsetzung und Evaluierung einer cloudbasierten Applikation zur Analyse von Fahrzeugtraces auf Hadoop	MA
	Softwarequalität: Entwicklung eines Funktionstests anhand der neuen Lessons-Learned-Datenbank der Continental AG	BA
	Usability & User Experience Evaluation des Onlineshops Najoba	BA
	Untersuchung der Nutzbarkeit von Guidelines für ältere Nutzer zur Erreichung von universeller Usability	BA
	Auswirkung von Gamification auf Stimmung, Motivation und Nutzungshäufigkeit bei einer gamifizierten To-Do Liste	MA
	Home Automation Dashboard	MA
	Machbarkeitsstudie über medizinische Companion-Apps am Beispiel einer Diabetes-Companion-App	BA
	Konzeption und Umsetzung einer App zur räumlichen Planung von Ausstellungen	BA, MA, PPM
	Smart Farming: Ubiquitous Computing in der Ökolandwirtschaft	BA, MA, PPM, FPM
	Design, Implementierung und Evaluation einer Frameworks für die Integration von Eye-Tracking-Signalen in Entwicklungsumgebungen.	MA
	Einbindung von 3D-Inhalten in einen Online Shop für Kleidung	BA
	Konzeption, Umsetzung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung zur Analyse von Einflüssen zwischen Künstlern und deren Kunstwerken	BA
	Erhebung und Evaluation von Patterns für Privatsphäreinstellungen in Social Software zum Einsatz in einer Geschäftsanwendung	MA
	Nutzerzentrierte Perspektive auf das Thema Datenschutz: Evaluation von Interaktionsmechanismen bei der formularbasierten Eingabe	BA
	Gamifying an Enterprise Ressource Planning System for the creative industry	MA
	Konzeption und Entwicklung eines Tools zur Evaluierung von Busreisen für das Unternehmen Thürauf GmbH	MA
	Nutzerzentriertes Design und technische Implementierung eines Monitoring - Werkzeugs, zur Nachrichtenüberwachung in einem cloud - basierten Car to Backend System	BA

	Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung	BA
	Konzeption und Implementierung eines Informationssystems zur explorativen Melodieanalyse	MA
	Wimmelbilder: Untersuchung verschiedener Betrachtungsweisen mittels Eye-Tracking	BA
	Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente	MA
	Prototyp und Studie zur Beeinflussung der Gehgeschwindigkeit durch Änderung der Musikgeschwindigkeit	BA
	ThermoBoard v2: Bau eines Prototypen zur Exploration von Thermodruckverfahren für interaktive Anwendungen	BA
	Extraktion und Evaluation automatisch generierter Highlights von Videos On Demand auf twitch.tv	MA
	Analyse von Medienbruch: Wechsel zwischen Smartphone und Head-Mounted Display bei 360° Videos	BA
	Clustering von Log-Daten zur Charakterisierung von Twitter-Nutzungsverhalten	BA
	Konzeption und Umsetzung eines "Fahrer zu Fahrer"-Kommunikationssystems	MA
	Produktklassifikation im Mittelstand am Beispiel eines Großhandelsunternehmens im Bereich Sanitär	MA
	Das Schulquiz zum selber machen – Entwicklung einer Webplattform zum Erstellen, Verwalten und Spielen von Quizen	MA
	Benutzerzentriertes Design eines digitalen Formulars zur Anforderung von Fotodokumentationen an der Zahnklinik des Klinikums der Universität Regensburg	MA
	Untersuchung von Unterschieden zwischen realen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA
	One-Page versus Multipage-Design für inhaltsreiche Webseiten: Vergleichende Evaluationsstudie an einem Beispiel	BA
	Umsetzung und Analyse eines E-Learning Rollenspiels für Nachhilfeschüler zur Verbesserung der Lernmotivation	BA
	Erweiterung und Evaluation eines Indoor-Lokalisierungssystems (FIND) auf Basis von WiFi- und BTLE-Fingerprinting	BA
	Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobile Umfeld	BA
	Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie	MA
	Entwicklung einer WebApp für das Lernen an Behandlungsanlässen in der Medizinischen Aus- und Weiterbildung	MA
	Konzeption und Umsetzung eines User Interfaces zur Unterstützung des energieoptimalen Fahrens für ein 48V-Bordnetzsystem unter dem Aspekt der Gamification	MA
	Einführung innovativer Bedienkonzepte mit Hilfe von minimalen Instruktionen unter Beachtung erlernter Nutzungsprinzipien. Eine Fallstudie im Kontext Anlagenbedienung bei der Krones AG	MA
	Evaluation automatisierter Testverfahren in der Software-Entwicklung	MA
	Vergleichende Evaluation der Usability von Medienstreamingdiensten am Smart TV	BA
	Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat	BA

	Continuous Intergration bei mobilen Anwendungen. Vergleichende Untersuchung zu verschiedenen CI-Servern	MA
	Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL	BA
	Konzeption und Durchführung einer empirischen Studie zum Informationsverhalten im Bereich der Alltagsfotografie	BA
	Spielspaß vs. Lernerfolg?	BA
	Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA, MA
	Entwurf, Implementierung und Evaluation von Texteingabe mittels zweier Daumen-Joysticks	BA
	Konzeption einer App zur Unterstützung von Asylbewerbern beim Erlernen der Grundlagen der deutschen Sprache	BA
	Mit den Augen hören: Visualisierung von akustischen Kernmechaniken in digitalen Spielen	BA
	Entwicklung einer Webanwendung für die Kontext-basierte Raumsuche für den Uni-Campus	BA
	Konzeption einer Smartphone-App zum kraftstoffsparenden Fahren	BA
	Entwicklung eines Synchronisationdienstes für Wohnungsverfügbarkeit in unterschiedlichen Onlinemarktplätzen	BA
	Evaluierung des Stressverhaltens eines Users bei Interaktion mit einem teilautomatischen System	BA
	Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität	BA
	Nutzungsverhalten unterschiedlich alter Erstnutzer eines Video-on-Demand-Streaming-Dienstes	BA
	Entwicklung eines generischen Metadatenschemas für unterschiedliche Musikwerke	BA
	Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter	MA
	Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking	BA
	Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten	BA
	Erstellung eines Prototyps zur Erfassung, Verarbeitung, Übermittlung und Darstellung von Reifenmessdaten bei Nutzfahrzeugen	MA
	Evaluation verschiedener Tools zur Erstellung virtueller Agenten hinsichtlich ihrer Eignung, möglichst realitätsnahe Charaktere zur Verwendung in der virtuellen Phobie-Therapie zu generieren	BA
	Latenzmessung von Eingabegeräten	BA
	Usability & UX-Evaluation von Medienstreamingdiensten	BA
	Evaluation von Katastrophenmanagementtools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.	BA
	Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schritttempo-sensitiven Audio-Players	BA
	ThermoBoard: Experimente zur Entwicklung eines selbstschreibenden Klemmbretts mittels Thermodruck	BA
	Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG	MA
	Entwicklung und Evaluation eines Webtools zum Matching von Paaren und Communities im Mentoring-Bereich	MA

	Nutzerzentriertes Redesign eines Mitarbeiter-Informationssystems	BA
	Vergleich von Tangible Interaction und Virtual Reality anhand des Spiels "Keep Talking and Nobody Explodes"	MA
user:Anna Kovacs Anna Kovacs	Windows 8.1- ein Betriebssystem wie Dr. Jekyll und Mr. Hyde? Evaluation der Usability in Abhängigkeit von Erfahrung und Eingabemethode.	BA, MA, FP, EP
	Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA
	Evaluation plattformübergreifender App-Entwicklung mit PhoneGap	BA, MA
	Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA
	Windows 8.1- ein Betriebssystem wie Dr. Jekyll und Mr. Hyde? Evaluation der Usability in Abhängigkeit von Erfahrung und Eingabemethode.	BA, MA
	Beziehungen zwischen Dokumenten als Rankingfaktor für PubMed	BA
	Die Verwendung von Emojis in Hashtags auf Instagram	BA
	Immer Griffbereit: Inwiefern verbessern augmentierte Instruktionen die Performance bei der Benutzung von assembly Instructions?	BA
	Windshield Displays: Untersuchung des Einflusses von visuellen Eigenschaften einer Information und äußeren Bedingungen auf die Wahrnehmung und das Reaktionsverhalten von Autofahrern	MA
	UX Mining – Toolgestützte Erfassung der User Experience durch Analyse von Amazon-Reviews	MA
	Automatische Identifikation von möglichen Usability- und Retrievalproblemen durch die Auswertung von Weblogs.	BA
	Konzeption eines systematischen und nutzerzentrierten Redesign-Prozessansatzes für mobile Applikationen anhand der Fleet.app der Daimler Fleetboard GmbH	MA
	Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	MA
	Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte	BA
	Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos	BA
	Automatische Objekterkennung in Videochats. Entwicklung und Evaluation geeigneter Methoden zur Echtzeit-Erkennung von Produkten in Webanwendungen.	MA
	Evaluation der Learnability von Photoshop und Gimp	BA
	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
	Entwicklung eines GUI-Konzepts für ein Lessons Learned-Tool auf der Basis von Microsoft SharePoint 2013	BA
	Vergleichsstudie aktueller HMD-Lösungen	BA
	Evaluation von Social Media Dashboards	MA
	Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement	MA
	Print-optimierte Formatierung wissenschaftlicher Papers mittels HTML	BA
	Mobile Smart LED Testing. Analysegestützte Planung, prototypische Implementierung und Usability-Evaluation eines mobilen Bedienkonzepts zur Ergänzung bestehender Softwarelösungen für Industrieanlagen	BA
	Audio-Profile für ein Audio-Management im Fahrzeug	MA

	Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C	BA
	Eine kontrastive Diskursanalyse der Parlamentsreden von FPÖ und Grünen anhand textlinguistischer Datenverarbeitung	BA
	Tool zur Unterstützung beim Sprachübungen	BA
	Implementierung eines Latenzmessgeräts für Eingabegeräte	BA
	Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren	MA
	User Interface-Konzeption einer spielerischen mobilen Applikation zum energiesparsamen Fahren	BA
	Toolbasierte Unterstützung des Wissenmanagements im Entwicklungsprozess der Wertigkeitsabteilung „Interieur“ bei BMW	MA
	Darstellung der Kompetenz interaktiver Systeme	MA
	Heuristische Evaluation versus Nutzerstudie - Vergleich der beiden Methoden für die Evaluation von Geräten	BA
	Evaluation von Usability-Aspekten bei 7-Segment-Anzeigen	BA
	Automatische Wahl von Mouse Transfer Functions	MA
	Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren	BA
	Performance Capturing: Markerlose Mimik-Projektion auf virtuelle Charaktere	BA
	Design & Implementierung eines Echtzeit-Q&A-Systems als Erweiterung des IAmA-Subreddits	BA
	Das Pie-Menü als zentrales Interaktionselement im File-Browsing	BA
	Shape-Writing vs. Tippen: Vergleichende Evaluation der Texteingabemethoden	BA
	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
	Maker Meter - Analyse, Implementierung und Evaluation neuer Interaktionskonzepte für Elektronik-Multimeter zur Unterstützung der Hardware-Maker-Community	MA
	Untersuchung der Auswirkung der Nutzermotivation auf die Bewertung der Usability von Webshops	BA
	Usability von One-Page-Webseiten	BA
	Einfluss von Usability-Wissen auf Usability-Evaluationen	BA
	Entwicklung eines vergleichenden Verlaufsplans zur Entwicklung von 3D-Charakteren für den Einsatz als virtuelle Agenten	BA
	Vergleich von zwei asynchronen Remote Usability-Testmethoden am Beispiel der Critical Incident Methode und einem Online-Test mit Loop 11	BA
	Entwicklung eines Browser Plug-Ins für die Darstellung von personalisierten Informationen anhand der Blickdaten	BA
	Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games	BA
	Entwurf, Implementierung und Evaluation von Haptischem Feedback für Fahrrad-Navigation	BA
	Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten	BA, MA
	Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen	BA, MA
	Motion Capture für Agenten in virtueller Realität	BA, MA
	Suchmaschinenoptimierung. Leitfaden zur OnPage-Optimierung am Beispiel der Medieninformatik-Webseite der Uni Regensburg	BA
	Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg	MA

	Bewertung der Außendarstellung von Institutionen am Beispiel der Universität Regensburg	MA
	Nutzung von Medien und Informationssystemen bei geisteswissenschaftlichen Studierenden. Eine interviewbasierte Exploration	BA
	Untersuchung von Chat-Sprache hinsichtlich Merkmalen sprachlicher Mündlichkeit und Schriftlichkeit	BA
	RockYourSport - Eine Android-Applikation für Jogger mit musikalischer Trainingskontrolle	BA
	Vergleichende Analyse des Twitter-Verhaltens im Kontext von wissenschaftlichen Fachkonferenzen	BA
	Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA
user:Anna Kovacs Anna Kovacs	Windows 8.1- ein Betriebssystem wie Dr. Jekyll und Mr. Hyde? Evaluation der Usability in Abhängigkeit von Erfahrung und Eingabemethode.	BA, MA, FP, EP
	Assistenz-App für Hilfestellungen in einer Pannensituation	BA
	Konzeption und Entwicklung eines Personal-Information-Management-Systems für Lesezeichen im Browser	BA
	Die Produktionskette von 3D-Scan zu 3D-Druck	BA
	Entwicklung eines Simulators für Fahrkartenautomaten der Deutschen Bahn	BA
	Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android	BA
	Nutzer- und Expertenbasierte Evaluation der Second-Screen-Applikation 7TV	BA
	Vergleichende Usability-Untersuchung zu Konferenz-Webseiten im HCI-Feld	BA
	Grifferkennung mittels Time Domain Reflectometry	MA
	Der interaktive Esstisch	BA
	Native Applications vs Responsive Web: Die Vor- und Nachteile einer plattformunabhängigen Anwendung	BA
	Corporate Identity für mobile Anwendungen	BA
	Ein Haus am See in den Bergen ohne Autolärm? Software-unterstützte visuelle Ortssuche in OpenStreetMap	BA
	Möglichkeiten der Portierung des Responsive Webdesign-Ansatzes auf den Multi-Touch-Tabletop	BA
	Workflow-Optimierung durch den Einsatz typischer UI-Elemente aus Computerspielen am Beispiel des Unity-Editors	BA
	Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns	BA
	Guidelines für Humanist-Computer Interaction	BA
	Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere	BA, MA
	Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare	BA, MA
	Assistenz-App für das richtige Verhalten in Notsituationen	BA
	Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	BA, MA
	Usability von Second Screens am Beispiel einer App für Smart TV	BA, MA
	Die Verwendung von Ad-Blockern trotz des Phänomens der Banner Blindness	BA
	Erkennung von 3-Dimensionalen Objekten	BA
	Thema:Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software	BA
	Interkulturelle Usability- Evaluation von Icons am Beispiel der Buchungsseite Booking.com	BA

	Konzeption und Entwicklung eines interaktiven eLearning-Tools zur Vertiefung der Kursinhalte des Multimedia Engineerings	BA
	Planung & Implementierung eines Abstraktionsframeworks zur Einbindung von KFZ-Schnittstellen	BA
	Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte	BA
	Analyse und Evaluation von UX-Tools	BA
	Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung	BA
	Konzeption und Visualisierung eines datengetriebenen Werkzeugs zur Visualisierung von Shakespeare-Dramen	MA
	Konzeption und Evaluation einer mobilen Variante der Community-Plattform CyberMentor	BA
	Computergestützte Identifikation von Verwandtschaftsbeziehungen in einer Personendatenbank	MA
	Usability Von Digitalkameras	BA, MA
	Vergleichende Usability-Evaluation von digitalen Zeitschriften	BA
	Interkulturelle Usability Evaluation von Osram Neo am Beispiel Deutschland - China	BA
	Entwicklung einer interaktiven E-Learning Applikation für Programmieranfänger	BA
	PIM und Persönlichkeit	BA
	Verwendbarkeit von UX-Tools zur Messung des Markeneinflusses auf das Nutzererlebnis	BA
	Design Guidelines für internationale Webseiten im Check	BA
	Gestures beyond Gaming: Gesten in der alltäglichen Interaktion mit dem Personal Computer -Untersuchung des Anwendungskontexts des Leap Motion Contollers abseits der Spieledomäne sowie Evaluierung der User Experience von zwei Beispielanwendungen	BA
	Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA
	Input Techniques for Ceiling Interaction	MA
	Second Screen App für Alltagsgeräte	BA
	Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstelle und Navigationskomponente für die Truckparking-App TruckYa	BA
	Ceiling Notifications - Ergonomische Anforderungen für Benachrichtigungen an interaktiven Decken	BA
	Visualisierung von Störungsmeldungen in der TZ	BA
	Vergleich von Cross-Platform-Tools für mobile Anwendungen	BA
	Touch vs. Tasten- Vergleichende Evaluation der Interaktionstechniken am Beispiel E-Reader	BA
	Anforderungserhebung und Umsetzung eines Intranets	BA
	Wie kommt der Inhalt auf die Webseite: Prozessanalyse und Optimierung der Usability des CMS von save.tv.	BA
	Konzeption und Umsetzung einer SmartTV-App	BA
	Vergleich von responsive Webdesign und mobile Applications	BA
	Entwicklung und Test eines Lenkrads mit Griffserkennung	BA, MA
	Sparen beim Fahren	BA
	BuzzBoard - Sentiment Analysis und Social Media	BA
	Evaluierung von Bedienelementen für Digitalkameras	BA

Weniger ist mehr? Visuelle Komplexität von UI und ihr Einfluss auf Nutzerwartungen	BA, MA
Jedes Pixel zählt. Designstrategien für kleine Screens.	BA
Lernförderlichkeit und Design	BA, MA
Entwicklung und Evaluation eines Projected-AR-Overlay-Frameworks für Objekte auf Tischoberflächen	BA
Abschlussarbeit im Bereich GUI-Design / Usability: Evaluation des Mitgliederbereichs der Online-Community CyberMentor (www.cybermentor.de)	BA
Untersuchung von Wahrnehmung und Handlung bei einer räumlichen Intelligenzaufgabe - Trainingsstudie	BA, MA
Einheitliches hierarchisches User Interface für verschiedene Informationstypen (Dateien, Mails, Webseiten, ...)	BA
Was ist das optimale Gewicht für ein Tablet?	BA, MA
Interaktive Spielfiguren auf dem Pixelsense	BA
Fitts' Law und Multitouch	BA, MA
To tilt, or not to tilt	BA, MA
Visualisierung und Verteilung von Aufgaben mit Tabletops und Smartphones	BA
unterstützende Anwendung für den Softwareentwicklungsprozess	BA
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommenders für die Musikauswahl auf Partys	BA
SmartMonkey: UI-aware Android testing framework	BA, MA
Entwicklung eines XML-basierten Verwaltungssystems für HCI Design Patterns	BA, MA
Messung der affordance digitaler Artefakte	MA
Erarbeitung einer wiederverwendbaren Wissenslandkarte des Lehrstuhls für Medieninformatik	MA
Quantitativer Vergleich der Performance von Game-Controllern	BA
Touch vs. Tasten- Vergleichende Usability-Evaluation	BA
Sentiment Analyse für Microblogs am Beispiel von zitierten Tweets und geteilten Links auf Twitter	BA
Augmented-Reality-Übersetzungen	BA, MA
Visualisierung in der Fernsehwerbung - Ästhetik durch Computergrafik	BA
Zukunftsvisionen aus Filmen - Machbarkeitsanalyse mit gegenwärtiger Technologie	BA, MA
Sammlung und automatische Annotaton eines Online-Werbecorpus	BA
data acquisition und data management im Fahrzeug: Systematik, Vergleich, Umsetzungstechniken, Simulation	BA
Ordnungssystem für smartphone-basierte Fahrerinformations- und Fahrerassistenzsysteme	BA
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	BA, MA
Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem	BA, MA
Analyse der Usability von web-basierten Entwicklungsumgebungen	BA
Entwicklung eines Gamification-Plugins für Eclipse	BA
Systematische Untersuchung der Icons, Piktogramme und Gestaltungselemente im Umfeld von AUI / FIS / FAS	BA
„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use	BA, MA
Vom Fahrerassistenzsystem zum autonomen Fahren	MA
Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung	BA, MA

	Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung	BA, MA
	LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora	BA
	Using Emoticons to Enhance Sentiment Analysis Processes	BA
	Wahl-O-Mat zur Entscheidung für einen Studiengang	BA
	Optimierte Methoden zur Bildbearbeitung auf einem Multitouchtisch	BA

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/abgeschlossen?rev=1519991724>

Last update: **02.03.2018 11:55**

