

Alle Arbeiten

Ausgeschriebene Arbeiten

Thema	Art	Betreuer	Stichworte
Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen	BA, MA		interactive tabletops, ultrasound, sound, audio
Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA		NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation
Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Bildtypen”	BA		Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Visual Frames” (BTW'21)	BA		Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw	BA, MA		tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction
Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability	MA		
Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)	BA, MA		Sensorik, 3D, Data Science
Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks	MA		llm, user interface
Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen	BA		
Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen	BA		
Workload in den digitalen Geisteswissenschaften – eine Fallstudie (und ggf. ein Erfassungswerkzeug)	MA		Evaluation, Workload, Bologna, Tagebuch-App, Usability Engineering, Mixed Methods
Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)	BA, MA		Digital Humanities, Computational Humanities, Annotation, Social Media, Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Film Studies, Cultural Analytics, NLP, Text Mining, Computer Vision
Interessante Abschlussarbeiten zu aktuellen Forschungsthemen der Mensch-Computer Interaktion (auch mit Covid'19)	BA, MA, PPM, FPM		
Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication	BA, MA		Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction
Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer	MA		tangible user interface, affordance, physical-digital

Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen	MA		Kreolsprachen, Informationssystem, webbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, UX, UCD
MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten	BA, MA, PPM, FPM		
Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg	MA		Media Analytcis, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	BA, MA		sound design, adpaptive systems
„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use	BA, MA		Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience
Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung	BA, MA		Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation
Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung	BA, MA		XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung

Arbeiten in Bearbeitung

Thema	Art	Student	Betreuer	Stichworte
Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik	MA			Evaluation, Master, Medieninformatik
Exploring Gender Differences in Twitch Chats (Arbeitstitel)	BA			
Social Media Analysis LTW'23 (Arbeitstitel)	MA			
COMPUTERGESTÜTZTE VISUELLE EMOTIONS ANALYSE IN DER POLITISCHEN KOMMUNIKATION DER PARTEIEN UND SPITZENKANDIDIERENDEN IM BAYERISCHEN LANDTAGSWAHLKAMPF 2023 AUF INSTAGRAM	BA			
User-Centered Development of a Framework for Prototyping Interaction Techniques	MA			TBD
Implementation and Evaluation of an App Prototype for Identifying Appropriate Psychoeducational Modules through Questionnaires: A Comparative Study between Digital and Paper-Based Assessments	BA			Mental Health Apps, Psychologie
(WIP) With or Without: Comparing User Eliciting Mid-Air Gestures with or without Objects in Hand	MA			Hand gesture, AR, Elicitation study

Computergestützte Analyse von deutschsprachigen Memes auf Reddit	MA			Memes, NLP, Reddit, Digital Humanities, Internet Studies, Python, Scraping
Development and Evaluation of an AI-powered Video Captioning and Transcription Web App	BA			web development, video. transcription, aws, user interface design, subtitles, content creation, social media
Entwicklung und Evaluation eines nutzerfreundlichen CMS-Prototyps für eine Mental Health App der PFH Göttingen	BA			Mental Health App, CMS, PFH Göttingen, User-centered Design, Anforderungsanalyse
Entwicklung und Evaluation einer Methode zur dynamischen Integration von psychologischen Assessments in die Benutzeroberfläche einer Mental-Health-App der PFH Göttingen	BA			dynamische Benutzeroberfläche, mobile Fragebögen, Mental-Health-App, PFH Göttingen
Exploration of Foot-controlled Input Devices for Desktop Applications	MA			input device, input modality, interaction technique, foot
Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows	MA			latency, graphics framework
Prototypische Implementierung und Evaluation einer mobilen Anwendung zur transdiagnostischen Psychoedukation	BA			Prototyp, App, Psychoedukation, Göttingen, Transdiagnostik
Evaluierung der Benutzerfreundlichkeit für die Kundenanfragenverarbeitung in einem Customer-Relationship-Management System (salesforce)	BA			Usability, Customer Relationship Management, CRM, salesforce, Computer Telephony Integration, Evaluierung
Usability und User Experience von (DH-)Tools zur digitalen Netzwerkanalyse	MA			Digital Humanities, Netzwerkanalyse, Tools, Usability, User Experience
Investigating the Effects of Emotions in Search Engine Featured Snippets	MA			emotions, featured snippets, Markus Bink, search engine
Dynamic Projection Mapping auf dreidimensionale Objekte im Kontext von interaktiven Tischen	MA			Augmented Reality, Projected Augmented Reality, Projection, Projection Mapping, Dynamic Projection Mapping, Depth Cameras
Effects of Eating in Virtual Reality	BA			
Towards an Automated Measurement for Visual Complexity of User Interfaces: Concept and Implementation of a Software Prototype	MA			Visual Complexity, User Experience, Image Compression, User Interface, Adaptive Systems
Entwicklung und Evaluation eines interaktiven WebAR-Prototypen als Erzähl- und Vermittlungsmedium	BA			AR, Augmented Reality, WebAR, Cultural Heritage, WebXR, 3D-Scan, A-Frame, Handheld
Gegenüberstellung von deklarativen und imperativen UI-Frameworks für mobile Applikationen	MA			App development, imperative programming, declarative programming, user interfaces, programming paradigms, UI-Framework, HCI, Evaluierung, mobile computing, mobile Anwendungen

Tracking von Objekten auf Tischoberflächen mit einer Event-Kamera	BA			tracking, computer vision, event camera
Integrating LLM-based Applications into the Day-to-Day Student Learning Experience	MA			NLP, Large Language Models, Retrieval Augmented Generation, Education
Entwicklung und Evaluation eines Systems für das Daten- und Dateimanagement bei CAD-Projekten für ein Ingenieurbüro für Planungs- und Projektmanagement	MA			Prozessoptimierung, (Meta-) Datenmanagement, Desktopanwendung
The Effects of Weapon Skins in a First-Person Shooter on Game Experience and Player Performance	MA			
Analyse von Emotionsannotationen für historische deutschsprachige Dramen	BA			
Implementierung und Evaluation von Word Embeddings für die Emotionsklassifikation in deutschsprachigen historischen Dramen	MA			Word Embeddings, Emotionsklassifikation, NLP, Digital Humanities, CLS, Word2Vec, fastText
Usability evaluation of a wiki based information security management system (ISMS).	BA			Usability, Knowledge Management, Information Security Management System, Evaluation
Wie oft muss ich das noch wiederholen? Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Task-Wiederholungen und Nutzer-Performance	BA			Studie, Experten, Novizen, Usability
Variierende Latenz in einem Pointing-Task	MA			TBD
Analyse und Erkennung von Review Bombing in Videospiel-Nutzerreviews	MA			Review Bombing, Video Games, Social Media, Machine Learning, NLP
The Effects of Latency on Agency and Sense of Control in Video Games	MA			Latency, Video Games, Agency, Sense of Control
Understanding the Effect of Visual Object Weight on Pointing Movements in Virtual Reality	BA			Virtual Reality, Weight Perception
Evaluation im Reallabor: Analyse und Anwendung von Evaluationsmethoden der Mensch-Maschine-Interaktion in Reallaboren im Rahmen des Forschungsprojekts „Strukturvorgaben für den Parteivortrag	MA			Reallabor, Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, Projektevaluation, Prototypevaluation
Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	BA			Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration
Integrating TPVM Data Transfer into a Linux Desktop Environment	MA			TPVM, data transfer, cross-device interaction, temporal psycho-visual modulation

Optimierung der Benutzeroberfläche der KRAIBURG TPE Produktdatenbank - Aktuelle B2B-Anforderungen an die Customer Experience: UX-Analyse und Umsetzungskonzept	MA			UX-Design, Usability Engineering, joy of use, Requirements engineering, User interface, Prototyping, Corporate Design, HCI, Visualisierung, usability, UX, customer experience, Produktdatenbank
Visualisation and Interactive Exploration of Data Changes in Data Engineering Workflows	BA			
Prototypische Umsetzung einer Applikation zur Aufbereitung und Visualisierung von Ausbrüchen multiresistenter Erreger (MRE)	MA			
Exploration und Analyse des Schwurbelarchivs: 22TB Telegramdaten	BA, MA			Telegram, Big Data, Verschwörungsideologien, Social Media Analyse, Text Mining, NLP, Sentiment Analyse
Konzeptionierung und Implementierung einer sicheren Schnittstelle für den Austausch sensibler Patientendaten	BA			
Bewusste Informationsfreigabe auf gemeinsam genutzten Mobilgeräten	BA			Usability Engineering, Software Engineering, Mobile User Interfaces, Universität Regensburg, UR-EDV
Kollaboration und Peer-Review bei der computergestützten Erstellung von Organigrammen	BA			Usability Engineering, Software Engineering, CSCW, Organizational Chart Mapping, Peer-Review for Structured Data, Universität Regensburg, UR-EDV
Usability von Status-Dashboard in besonderen Nutzungskontexten	BA			Usability Engineering, Software Engineering, Kontext-Sensitive UIs, Universität Regensburg, UR-EDV
Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines digitalen Werkzeugs zur Studienverlaufsplanung	BA			Modulkatalog, Universität, Planung, Digitalisierung, grafische Benutzungsoberfläche
KI im Legal Tech Bereich - Einsatzmöglichkeiten, Grenzen und Risiken im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA			Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, KI, AI, ChatGPT, GPT-4
Accessibility in mobile applications: How to support developers in implementing accessible mobile apps?	BA			Accessibility, Mobile, Analysis
Informationsveranstaltung zur Bewerbung für den Master Medieninformatik (Dauer: eine Stunde)	MA			M.Sc., Master, Medieninformatik
Touching Beyond Clicks: Advancing the Functionality of Computer Mice with Touch Interfaces	BA			

Analyse von Testautomatisierungstools und Integration in das WTS Data Quality Monitoring Tool	MA			Automated Testing, Tools, Softwarequalität, Test, Automatisierung, Testautomatisierung, Nutzwertanalyse, Implementierung, Evaluierung
Virtuelle Forschungsumgebung zur Untersuchung der Valenz in der deutschen Sprachgeschichte	MA			UX, VFU, virtuelle Forschungsumgebung, historische Syntax, Valenzgrammatik, Tool Science, virtual research environment
Digitization and Process Optimization for Defect Recording by Employees During Operation	MA			
Entwicklung und Evaluation von Visualisierungsstrategien für große Abhängigkeitsgraphen von Lerninhalten	BA			graphit, graph, visualization
Entwicklung und Evaluation von Selektionstechniken für Visualisierungen von Graphen	BA			graphit, graph, ui
Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development	MA			Accesibility, HCI, Tool, semi-autonomous
Das Basisdokument außerhalb des Reallabors: Entwicklung und Evaluation eines Prototyps unter Berücksichtigung von bestehenden Arbeitsprozessen in Anwaltskanzleien	BA			Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, Arbeitsprozesse, Digitalisierung, Change Management
LaTeX nutzen im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA			Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, LaTeX, Editor, Data
Implementierung und Evaluation eines interoperablen Word Plugins für Juristen zur strukturellen Darstellung des Parteivortrags im Zivilprozess	MA			Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, MS Office, MS Word, Plugin, Add-In
Methoden zur Extraktion impliziter und expliziter Aspekte bei der Sentiment Analyse	BA			Natural Language Processing, Machine Learning, Data Science, NLP, ML, Sentiment Analyse, Text Mining
Aufarbeitung von Standards und Methoden im Forschungsdatenmanagement	BA			
Entwicklung und Evaluation einer Web-Applikation zur Therapiesteuerung und Weiterbehandlung von Patient:innen mit psychischen Störungen durch Psychotherapeut:innen	MA			
Optimierung der Atmungsdarstellung in virtueller Realität	BA			VR, Breathing, Biofeedback, Avatar, Embodiment
Erweiterung und Optimierung eines Tools zum interaktiven Finden geeigneter Orte	BA			Visualization, web, computergraphics, map, search

Anforderungen und Vergleich digitaler Wörterbuchsysteme	MA			
Assessing Navigation Aids for Virtual Environments	MA			Paulusbrunn, Verschwundesnes Dorf, VR, Orientierung, Navigation
Indicating Stamina Loss in Video Games using Weight-Changing Controllers	BA			Virtual Reality, Game Design, Haptic Controllers, Weight Perception
Real-time testing of automotive apps in a VR environment.	MA			Continental, VR
Entwicklung eines appgestützten Betreuungs- und Coachingsystem in der betrieblichen Ausbildung	BA			
Usability Evaluation von intelligenten Einkaufswagen des Lebensmitteldiscounters Netto	BA			User Experience, UX, Usability Engineering, Usability, Evaluation
Semi Automatic Bone Segmentation of the Hip Joint in 3D Space	BA			Blender, Python, Medizin, Segmentation, Fraktur, Uniklinik
playground:formtest	BA, MA			
Entwickeln eines Tools zum Erstellen von AR-Anleitungen	BA			augmented reality, AR
Vergleich des Einflusses eines nicht-immersiven Raycast-Menüs mit einem immersiven Spatial-Menü in Bezug auf Presence und Usability in VR.	BA			VR; Menüs; Interaktion; HCI; Symbolic Object Menu; List Menu
Analyse von computergestützter Emotionsanalyse im Film am Beispiel der Serie "Breaking Bad"	MA			Computer Vision, Emotion Recognition, Digital Humanities, Computational Humanities, Film, Video, Face Recognition
Entwicklung eines Trainingskonzepts zum weltweiten Rollout eines IT-Systems für Risikomanagement in der Produktion	BA			
Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality	MA			Proteus Effekt, Body Ownership Illusion, Avatar Identifikation, individualisierte Avatare, physische Performanz
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			3D Modellierung, Augmented Reality, Android, App, Kunst, Kunstwerke, Akzeptanz, Technology Acceptance
Die Unterscheidung von Faktischem und Kontrafaktischem in Videospielen mit geschichtlichem Kontext	BA			
VR im Soft Skill Training – interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.	MA			VR, 360 Video, Interaktiv Training, Virtual Reality, Soft Skill, Education

Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie	MA			Play2Change, Psychologie, Therapie, Spinnen, VR, Virtual Reality, Eye-Tracking
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen in Hinblick auf dynamische Zonen	BA			Stadt Regensburg, tadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR, dynamische Zonen
Entwicklung und Evaluation einer Android-Applikation für Trickdogger	BA			
Feldstudie zur Einführung einer hybriden Personalakte	BA			PAtrack, field study, usability, observational, public administration, paper, tangible interaction

Abgeschlossene Arbeiten

Thema	Art	Student	Betreuer	Stichworte
Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA			Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung
Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA			Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI
Enterprise E-Mail Communication Network	BA			
Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA			game based learning, E-Learning
Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA			Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
"StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker	BA			App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse
Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA			HMI, Design, Usability Engineering, Usability Testing, Visualisierung, Evaluation
Vergleichende Untersuchung der UX der Designparadigmen Skeuomorphismus und Flat Design anhand iOS 6 und iOS 7	BA			UX, Usability, Mobile, iOS
Untersuchung von internen sowie externen Kommunikationsmodellen zur Einführung von Applikationen der Firma Continental AG im Markt mobiler Dienste (Arbeitstitel, Fach: Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft, M.A.)	MA			
Informationsaufnahme in virtuellen Umgebungen	BA			
Ambient Light in Cars	BA			
Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen	BA			embedded systems, usability, bedienelemente

Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI	BA			
Automatisierte Web-UI Tests	BA			
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA			Usability Testing, Web-Browser, Mobile
Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers	BA			social music, softwareentwicklung
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen	BA			eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA			Usability
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA			Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA			augmented reality, electronic publishing, e-Learning
Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen?	BA			Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA			Interaktionsdesign, Menü
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA			tracking, Kinect, board games, tangibles
Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia	BA			Quiz, Game Design, Wikipedia, Text Mining
Web Browser Usability (Desktop-Bereich)	BA			Usability Testing, Web-Browser, Desktop
Twista - Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA			Tweets, opinion mining, Visualisierung
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA			User Experience, Produktdesign
Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA			brain-computer, interface, entwicklungsumgebung
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA			Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA			Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use
"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials	BA			Video Games, Tutorials, UX Design, mobile gaming, digital learning
Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities	MA			TBD
Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories	BA			Social Media, Instagram, Instagram-Stories, Data donation, Ephemeral Content

Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)	BA			politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse, auditive analyse
Untersuchung von Remote-Kollaboration über Videokonferenz und vernetzte Tischoberflächen	BA			
Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios	MA			Sentiment Analysis, Natural Language Processing, Large Language Models, Sentiment Analyse, Sprachverarbeitung, Sprachmodelle
Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables	BA			vigitia, object detection, interactive tables, computer vision, machine learning
Boosting Debated Topics	MA			serp, boosting, nudging, cognitive bias
Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam	BA			Social Media, TikTok, Content Analysis
Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis	BA			Face recognition, Instagram, Social Media, FIQA, automated visual content analysis
Der Einfluss von manipulierter Musik- und Spielflussgeschwindigkeit auf die Performance und Game Experience	BA			Video Games, Audio Speed, Game Speed
Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023	BA			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			
Tiny Touches, Big Impacts: Designing Micro-Touch Gestures for Power Tool Interaction	BA			
Getting in Touch with Gaming: How Haptic Feedback of Game Controllers alter Experience and Performance	BA			
Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung	MA			Webanwendung, HCI, MMI, Usability, UX
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			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			
Analyse visueller und textueller Kommunikationsaspekte von deutschen Lifestyle-Influencern auf Instagram und deren Einfluss auf das User Engagement	MA			Digital humanities, Annotation, Sentiment Analysis, Instagram, Social Media

Comparing Navigation Models for Optimized HMIs in Production Industry: A Usability Study	BA			HMI, user interface design, navigation, usability engineering, production industry
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			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			
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			cross-device communication, mobile, gaming, controller
Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons	BA			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			Text-to-Image-Generation, Generative Modelle, HCI, Bildwahrnehmung
Zukunftspotential von Metas Metaverse – Scheitert Meta mit Horizon Worlds?	BA			
Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes	BA			memes, conspiracy, social media
Annotation und Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse	BA			Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Bodypositivity vs. Bodyneutrality auf Instagram: Eine vergleichende Contentanalyse mittels automatischer Bildklassifikation	BA			
Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen	BA			Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, Datenvisualisierung, Usability, Göttingen
Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv	MA			digital humanities, digitale edition, digitalisierung, handschriften, archivalien
Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App	BA			Android App, Aktivitäts-Tracking, Psychologische Diagnostik, Depression, PFH Göttingen
Investigating the latency slowdown effect in HCI	BA			Latency, ideomotorische Theorie, Action-Effect Intervalle, Gaming

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			Public History, Erster Weltkrieg, HdBG, Primärquellen, Digitale Präsentation
Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality	MA			Virtual Reality, Body-Ownership-Illusion, Out-of-Body Experience, Time Perception
Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels	BA			Augmented Reality, Blender, Unity, räumliches Denken
Untersuchung der wahrgenommenen Dauer von physikalischen Prozessen in virtueller Realität	MA			Zeitwahrnehmung, VR
Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen	BA			Projektion, Interaktive Tische, PAR, Projected Augmented Reality, Augmented Reality, Projection Mapping
Konzeption und Implementierung eines modularen User Interface SDKs in Android zur Umsetzung des digitalen Belegerhalts in Drittapplikationen	MA			UI, SDK, Belegerhalt, HCI
Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager	BA			window manager, cross-device interaction, barcode
Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern	MA			Software Engineering, Usability, Frontend Development, HCI, IoT
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			VR, Auto, Interaktion, Bedienung
Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess	BA			Frameworks, Browserbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, Basisdokument, Zivilprozess, web-based application, JavaScript
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			HCI, time, psychology
Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System	MA			latency
Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern	BA			Digitalfotos, Beweismittel, LegalTech, Blockchain, Signatur, Kryptographie, Digitalisierung, digitale Forensik, forensische Informatik
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			User Experience, Usability, Tools
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			Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport	BA			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			Knowledge sharing, learning communities, post-pandemic, focus groups
Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks	MA			Latency, Latency Compensation, Video Games
Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality	BA			AR, Selektion, Hervorhebung, 3D, Augmented Reality
The effects of time-based event expectancy on game experience	BA			Videospiel, Feature, Psychologie, spezifische zeitliche Erwartung, User Experience, Reaktionszeit, Performance, Fehlerrate
Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments	BA			technology acceptance, civil law, digitalization
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			psychology, gaming, specific time expectation
Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?	BA			Studie, Experten, Novizen, Usability
Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency	BA			mouse, desktop, prediction, latency
Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.	MA			Latency, Games
Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas	MA			UX Methoden
Twitter Metriken	BA			
Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fittsiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation	MA			social media analysis, Instagram, Inhaltsanalyse, bildklassifikation

Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions	BA			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			AVL, Auto, autonomes Fahren, VA, AR, Wetter, Nacht, Cockpit, HUD
Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation	MA			Fan Fictions, NLP, Computational Literary Studies, Digital Humanities
Classification of students' scholarly work tasks for Human Activity Recognition using a Smart Watch	BA			Smartwatch, Human Activity Recognition, Machine Learning
Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen	BA			latenz, latency, audio, perception
Topic modeling of German Parliament Speeches with Regard to Sustainability Aspects	MA			Digital Humanities, Topic Modeling, Parliamentary Analysis, NLP
Auswirkungen der Visualisierung der Mitarbeiterauslastung auf die Effektivität der Projektorganisation und das Wohlbefinden der Mitarbeiter	MA			Auslastungsmanagement, Visualisierung, Projekteffizienz. HCI, UX, usability, Arbeitswissenschaft
Vergleich von Geschwindigkeiten – Realität vs. virtuelle Umgebung	BA			Geschwindigkeit, 3D, Virtuell
Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung	MA			content-analysis, inhaltsanalyse, verschwörungsideologien, fake-news, telegram, social media, digital methods
Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik	BA			redesign, software, labor
Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs	BA			cross-device communication, hardware, infrarot
Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bilder im Rahmen einer psychologischen Studie	BA			Facial recognition, emotion detection, data analytics
Evaluation of the Effects of Avatar and Environment on Body Temperature in Virtual Reality	MA			VR, Body Temperature, Embodiment
Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung	BA			3D, Animation, DACH, Spinnen, LOD, Bewegung, Play2Change
Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis	BA			Politik, NLP, Debatten, Bundestag
Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram	MA			Social Media, Sentiment Analysis, Rage, Wut, Emotion, Interaktion
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			Latency, Placebo, Nocebo, Games
CookBERT – Cooking with BERT	BA			Machine Learning, Sprachmodell, BERT, Klassifizierung, NLP
IDE-integriertes Assistenzsystem zur Unterstützung von Programmieranfänger*innen bei der Adaption guter Praktiken der VCS-Nutzung.	BA			Softwaretechnik, Assistentssysteme für die Programmierausbildung

Untersuchung zum Einfluss von Erklärungen auf die Akzeptanz von Fahrerassistenzsystemen	MA			
Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games	MA			ANN, Unity, Mobile Game, Latency
Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung	BA			Datenvisualisierung, IoT-Load-Test, MQTT
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			Digital wellbeing, Personal tracking, smartphone
Automated Product Classification for a Recommendation-System	MA			semi-supervised learning, recommender system, nlp, text classification, product classification, Klassifikation, Produktklassifikation, data augmentation, information retrieval
Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations	BA			Time Expectancy, Games, Specific Event-based Time Expectancy
Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte	BA			AR, PAR, Projektion, VIGITIA, intelligente Tische, Tiefenkamera
Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten	BA			latenz, latency, audio, hardware
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			latency, gaming
Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten	BA			Machine Learning, Deep Learning, App Entwicklung, Natur Apps, Ornithologie, Convolutional Neural Networks
Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality	MA			Unity, VR, Latency, Avatar, Perception
Konstruktivistische Lernansätze in der Algorithmen-Visualisierung für ProgrammieranfängerInnen	BA			
Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup	BA			Eyetracking, Real-Time Data Sharing, Network Performance, State Synchronization, Experiment Automatization
Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)	BA			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			
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			Cooking Ontology, OWL, Named-Entity-Recognition
Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.	BA			Gaming, Konsum, Applikation
Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen	BA			Food Recommendation Systems, nachhaltige Ernährung, semi-structured Interviews, Grounded Theory
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion	BA			Psychologie, Stress, App, Mobile
Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung	BA			
Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie	BA			Psychologie, Play2Change, Spinne, Exposition, VR, Spinnenphobie
Evaluation von eye-efficient E-Learnings	BA			E-Learning, eye-efficient, Eye-Tracking, Usability
„Shakespeare Who“ – Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“	MA			Digital Humanities, Intertextuality, Distant Reading
Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application	BA			UX, HCI, mobile App, Request-Portal
Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen	MA			Behaviour Tree, Guided Cooking, MMI, Smart Kitchen
Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	BA			Interaktive Tische, User Interfaces, Tangibles, Projected Augmented Reality
Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction	BA			Sucht, Mobile App, Therapie
Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work	BA			PDA, Physical-Digital, Kollaboration, Linux, Screenshare
Zeit in VR	BA, MA			Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung
Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche	MA			UX, KMU
Nutzerzentrierte Gestaltung von Back-of-Device-Interaktion für Smartphones	BA			
Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens	MA			Machine Learning, Information Extraction, Invoice Analysis
Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands	MA			Robotik, Pflege, Interaktionskonzept, HCI, MMI, Demenz
The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance	BA			Unity, Gaming, Latency
Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten	MA			Annotation, Studie

Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten	BA			Eye Tracking, Informationsvisualisierung, Virtuelle Umgebung
Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections	MA			Information Visualization, User Experience, Libraries, Digital Collections
Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten	BA			Kultur, Schnitzeljagd, AR, Mobile, App, Regensburg
Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit	MA			NLP, Machine Learning, Social Media, Stock Market
Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions	BA			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			Photogrammetrie, Gesichter, Avatar, Game
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			Psychologie, Play2Change
Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks	BA			Counter Strike, Latency, ANN
CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung	BA			Assistentssysteme für die Programmierausbildung
A unified classification system for IDE interactions in common programming task	BA			
Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix	MA			Prozessoptimierung, Leiterplatte
Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021	BA			Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Social Media, Instagram, Snapchat
Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero	BA			Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten	BA			Annotation, Proof-Reading, PDF, PDF-Reader
Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi	BA			Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung	BA			Softwareentwicklung, Algorithmenvisualisierung

Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories	BA			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			Proteus Effekt, Avatare, Stereotype-Content-Model
Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien	MA			Chatbot, Diary Study, Tool Entwicklung, Open Source, Django, Tagebuchstudie, Web Technoloigen, node.js, Python
IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien	BA			Software Engineering, Softwaretechnik, Lernsysteme, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature	MA			Body Ownership Illusion, Rubber Hand Illusion, Skin Temperature
Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen	BA			Usability Testing, Prototyping, Low Fidelity, User centered Design prozess, Design Methods
Entwicklung einer Syntaxkorrektur im sprachlichen Kontext der Firma Horsch GmbH	BA			NLP, Syntax, Texttechnologie, Horsch GmbH
Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Literaturverwaltung für die Professur für Pastoraltheologie und Homiletik an der Universität Regensburg	BA			theologie, datenbank, web app, metadaten, digital humanities, user-centered design
Kontext und Auswirkung von Wikipedia-Links auf der Plattform Twitter	MA			Social Media-Analyse, Twitter, Wikipedia
Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen	BA			Musikdidaktik, Lern-App, User-Centered Design
Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept	BA			Sketchable Interaction, Python3, Implementierung, Usability Testing
Nutzerzentriertes Redesign einer Web Applikation zur autonomen gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	MA			Web-App, Psychologie, User Interface, Datenvisualisierung, Usability
Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiel-Texten	BA			Digital Humanities, Game Studies, Corpus, Natural Language Processing
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			Web-Anwendungen, Informationsvisualisierung, Verwaltungstool, JavaScript, Rauminformation
Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames	BA			Gamification, Games for Health, App, Serious Games
Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum	BA			Multimedia, künstlerische Inhalte, Aufbereitung

Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie	BA			Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, VR therapy
Prototypische Implementierung und Evaluation zur Digitalisierung der Dokumentenablage für kleine Unternehmen	BA			Digitalisierung, Dokumentenablage, Software Engineering
Debate Structures around COVID-19 on Twitter	FPM			twitter, covid-19, social network analysis
Einfluss unterschiedlicher Testsituationen auf die Usability-Wahrnehmung und die User Experience - Ein Vergleich zwischen Laborsituation und synchronen Remote-Setups	MA			Remote Method, usability, remote test, automated testing
Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps	BA			usability, app design, accessibility, accessible design, disabled users
Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages	MA			SEO, Suchmaschinen, AMP, Live-Inhalte
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2	BA			3D Unity, Blickdaten, Eye-Tracking
Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel	BA			3D, Realität, Blickdaten, Eye-Tracking, Unity
Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings	BA			3D, Photogrammetrie, Matte Paintings
Effect of the Presentation of Learning Videos on Content Understanding	FPM			online learning, content understanding, corona, multimedia
Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis	BA			Text Mining, Fan Fiction, Digital Humanities, Computational Literary Studies, Fan Studies, Internet Studies
Identifying Fake news in social & traditional media	MA			NLP, fake news, detection, social network analysis, Sentiment Analysis, Twitter
Affordances of Paper and Digital Documents	FPM			paper, media, affordances, taxonomy, literature survey
Entwicklung eines Fake-News-Trainers	BA			Fake News, App, Verschwörung
Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System	BA			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			vigitia, table, interactive tabletops, ethnography, field study
Debate Structures around COVID-19 on Twitter	FPM			twitter, covid-19, social network analysis
Conducting Remote Reading Studies	FPM			reading, remote studies, media, paper
Identifizierung branchenübergreifender Computer-Tasks und ihrer spezifischen Durchführung anhand eines Taskkorpus zur Empfehlung einer einheitlichen Ausführungsweise	MA			HCI, Taskkorpus, Quantitative und Qualitative Methoden

Evaluating the Self-Assessment Manikin for HCI Research	FPM			questionnaire, hci studies, validation
Systematic Comparison of Annotation Tools	FPM			Physical-Digital, Annotation, PDF, Paper
Effect of Video Quality on Content Understanding in Online Courses	FPM			online learning, content understanding, corona, multimedia
Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel	BA			game design, fun, puzzle
Generating Company Profiles Using Natural Language Processing	MA			NLP, Automatisierung, Datenanalyse, natural language processing, named entity recognition, deep learning, BERT
User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option	BA			LDAP, Security, Naming Convention, Usable Security, Authentication
Exploration der Interaktion mit Sprachassistenten im technischen Außendienst	BA			
Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals	BA			usability, administration, jobs, university, frontend, backend, integration
Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Bruijn-basierten Tracking-Patterns	BA			tracking, tangible interaction, DotTrack, computer vision, machine learning, convolutional neural network, CNN
Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung	MA			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			
A Comparison of Nudging and Boosting for Privacy during Web Browsing	MA			
Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen	MA			Psychologie, Göttingen, Corona, App, mobile
Empirische Untersuchung von Sprachnachrichten unter Berücksichtigung von Textnachrichten, Telefonaten und des Nutzungskontexts	BA			Sprachnachrichten, mobile Kommunikation, Smartphone
Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse	BA			Stimm-Diagnostik, Sprech-Diagnostik, Stimmanalyse, Stimmscreening
Chatbots im E-Commerce zur B2C-Kommunikation	BA			VChatbot, Conversational Interface, B2C, E-Commerce
Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung	BA			Corona, Browser-Anwendung, Psychologie, Göttingen, Depression
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen	BA			Dashboard, Online Services, Usability
Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte	BA			Design System
Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern	MA			eGov, Wahlen, Verwaltung

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			Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception
Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA			Proteus effect, 3rd person shooter, music
Browser-Integrierte Web-Usability-Tests	BA			
Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht	BA			Physical-Digital, Annotation, Hardware, Scanner, Papier
Notification placement on AR smart glasses	BA			AR, Smart Glasses, Notifikationen, Soziale Akzeptanz
Untersuchung der Wirkung von Training auf die Technologieakzeptanz von medizinischem Personal	MA			
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA			Motion Capturing, Bewegung, Virtueller Raum
Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme	BA			E-Fahrzeug, Sound, Unity
Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemedien auf das Leseverhalten	BA			Lesen, Eye-Tracking, Studie
Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg	MA			E-Learning, Digitale Medien, Weiterbildung, tertiärer Bildungssektor
Empirische Untersuchung der Lern- und Lehrmethoden während der Corona-Pandemie zur Entwicklung von Orientierungshilfen für Studierende	MA			
Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten	BA			hybrid document management, physical-digital, computer vision
Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden	MA			Digital Humanities, Film Studies, Film Canon, Popularity, Web, Data Science
Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität	BA			Software Engineering, Software Quality, Softwaremetriken
Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining	MA			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			Visualization, Digital History, Memorial Archives, Data Science, User Interface
Implementierung und systematische Evaluation von Methoden lexikonbasierter Sentiment Analyse für das Deutsche	MA			Sentiment Analysis, Text Mining, Corpus Analytics, Natural Language Processing, Digital Humanities
Implementation and Assessment of Contextual Privacy Policies	MA			CPP, privacy, policies, implementation, evaluation

Konzeption und Evaluation eines prädiktiven Systems zur Benutzereingabe Prognose im Kontext von 3D-Spielen	MA			
Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten	BA			openstreetmap, visualization, map, search
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA			Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Design Guidelines für die Ad-Hoc-Kollaboration in verteilten Lernsituationen der Softwaretechnikausbildung	MA			Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI
Guidelines for Designing DIY Wearable Gas Sensor Systems	BA			Sensorik, Hardware, Guidelines
Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files	BA			Physical-Digital, Drucker, Bar Code, Digitalisierung, Papier, Dokument
Identifying Devices with Infrared Light Signals	BA			Hardware, Tangible Interaction, Cross Device Communication
Vergleichende Evaluation von Usability/Learnability von (Online-) Prototyping-Tools	BA			
Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen	BA			GUI, Benutzeroberfläche, HMI, RTM, STM, Mikroskopie
Prototypische Entwicklung einer Webanwendung zur Personalausweisbeantragung über das Bürgerserviceportal der Stadt Regensburg	BA			
Autonomes Fahren in städtischer Umgebung	BA			AVL, autonomes Fahren
Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen	MA			Usability, User Experience, Mobile Applications, Remote HCI
Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses	BA			Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen	MA			Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren	BA			AVL, Avatar, AR
Scalability of Hyperledger Fabric	MA			-
Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA			Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, presence
Hervorheben von interaktiven 3D Objekten in einer virtuellen Umgebung	BA			VR, Verschwundenes Dorf, Indoor, Geschichte, Demo, Visual Attention
Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays	MA			HCI, Aviation, Aeronautics
Entwicklung und Evaluation einer Methodik zur Visualisierung von nicht-technischen Attributen im Entwicklungsumfeld der Siemens AG	MA			Dashboard, Informationsdesign, Datenmodellierung, digital twin, digital industries
Ortsbestimmung durch WLAN-Signale	BA			indoor navigation, heatmaps, android
Literature Review zu Living Lab-Ansätzen	BA			user centered design, literature review

Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews	BA			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			Online-Marketings, Web Analytics, Software Engineering
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards	BA			UX, HCI, Dashboard, information design
Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias	BA			proteus effect, body ownership illusion, self-perception, presence
Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario	BA			Avatare, Virtual Reality, stereotype-content-model, Proteus-Effekt
Entwicklung eines Chatbots für Rezept-Empfehlungen	BA			Chatbot, Recommender System, Rezepte
Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer	MA			Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, physical performance, Ergometer
Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera	BA			computer vision, mobile, network, interaction technique
Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator	BA			AVL, AR, VR, autonomes Fahren Straßenverkehr
Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen	BA			web development, interaction design, UR
Konzept, exemplarische Umsetzung und Evaluation eines Design Systems für die Applikationsentwicklung bei der Continental Automotive GmbH	MA			Software Engineering
Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	MA			vigitia, projected AR, augmented reality
Einsatz von QR-Codes auf Wahlzetteln bei der Briefwahl und deren mögliche Auswirkung auf die Wahlentscheidung	BA			Wahl, E-government, Usability
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA			Feinstaub, Sensor, Umwelt, environment, computer vision, IoT
Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts verschiedener Onboarding-Arten auf die User Experience	MA			Onboarding, Industrie
Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer	MA			Stadt Regensburg, Stadtplan, AR
Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)	BA			3D, Licht, VR

Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung	BA			Digitalisierung, Scanning, Dokumente, Mobile, Verwaltung
Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen	BA			Software Engineering Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte	MA			Software Engineering Education
Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen	MA			IR, Funding, Information Retrieval, Information Management
UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung	BA			Software Engineering Education, Peer Instruction, Classroom Reponse, Learning Environment
Kontextsensitive Kochassistentz mit Objekt- und Aktionserkennung	MA			Objekterkennung, Aktionserkennung, Deep Learning
Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR	BA			Virtual Reality, Limb Ownership, Finger Usage
Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum	MA			3D, Filterung, Daten
Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz	BA			Maus, Latenz, User Experience, Fitts' Law
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund	MA			ACI, HCI, UX, UE, Usability Engineering
Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos	BA			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			Simulation, Logik
Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems	BA			Digitalisierung, Verwaltung, E-Akte, Workflows, Nachwuchsgruppe
Konzeption und Entwicklung einer Applikation zur 3D-Visualisierung von historischen Ereignissen am Beispiel des Dorfes Paulusbrunn	MA			Interaktive Dokumentation, 3D, Animation, Interaktionstechniken, Unity, Paulusbrunn, Geschichte, Dorf
Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten	MA			Eye Tracking, Reading, E-Reader, Papier
Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities	BA			Sentiment Analysis, Digital Humanities, Tool, Web, Evaluation, Emotion Analysis
Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext	BA			VR, Geschichte, Erlebnis, Demo
Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment	BA			Sandboxing, Python3, C++, Security

Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen	BA			formulare
Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire	BA			Games User Research, Game Experience, GEQ, Evaluation, Hard Fun
Versionskontrolle und Continuous Integration im Kontext der Entwicklung datenbankgestützter Webanwendungen - Analyse, Konzeption und exemplarische Umsetzung im industriellen Anwendungsfall	MA			Software Engineering, Requirements Engineering, Version Control, Continuous Software Development
„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			Digital Humanities, Filmanalyse
Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz	MA			Technology acceptance
Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz	MA			technology acceptance
Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces	BA			Tangibles, Engineering, User Study
Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks	BA			Latenz, Graphik, Framework
Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz	BA			Latenz, Hardware, Engineering
Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge	BA			AVL, autonomes Fahrzeug, Auto, VR
Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV	BA			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			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
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines multimedialen, webbasierten Informationssystems zur Unterstützung der Produktionsmitarbeiter beim kontinuierlichen Verbesserungsprozess	MA			Informationssystem, Web, Mobile / Desktop, Datenbank, Multimedial
Effects of Smart Virtual Assistants' Voice on Gender Bias	BA			Smart Personal Assistant, Alexa, Gender Bias

Long-Term Effects of Using Intelligent Personal Assistants on Gender-Based Prejudices	BA			IPA, speech, Alexa, gender
Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App	BA			Data Sharing, Smartphone, App, HCI, Informationsverhalten
Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.	MA			Software Engineering, Usability Engineering, Medizininformatik, Bildannotation
Wimmelbilder, Untersuchung des Einflusses von unerwarteten Ereignissen mittels Eye-Tracking	BA			Eye-Tracking
Virtual Embodiment Manipulation in kollaborativen virtuellen Umgebungen	BA			Proteus-Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, self-perception, presence, cognitive performance, Tower of London
Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen	MA			Fragebogen; Evaluation; Question Oder Effect;
Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte	MA			Sentiment analysis, Digital Humanities, Dramenanalyse
Development of a Web-based Solution for the Visualization of Automotive Sensor and Camera Data	BA			ADTF, AUI, Objekterkennung
Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition	BA			Psychologie, Play2Change, Spinnenphobie, VR
Identifying food and diet-related queries in large query samples	BA			query expansion and classification, Natural language processing, food and diet
Entwicklung eines technischen Prozesses zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen beim Erstellen, Veröffentlichen und Verwalten von Stellenangeboten auf der Plattform Google Jobs	MA			Software Engineering
Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmiernovizen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen	MA			Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung einer benutzerfreundlichen Lösung für den Datei- und Projektbasierten Quellcodevergleich innerhalb von Entwicklungsumgebungen	BA			Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Unterstützung des Quellcodeverständnisses bei Programmiernovizen durch kontextnahe Visualisierung von Methodenaufrufen	BA			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			Software Engineering

Visualising program analysis data	BA			Continental, visualising program analysis data, software metrics, Informationsvisualisierung, visualization, visualisation
Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung	BA			Ästhetik, UI-Design, User Interface, empirische Studie, Webseiten, Gender, HCI, Human Computer Interaction, Mensch-Maschine-Interaktion
Entwicklung und Evaluation einer Dateisystem-Metapher für das Internet der Dinge	MA			iot, filesystem
Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen	MA			Serious Games
Entwicklung eines nutzerfreundlichen, personalisierten Rekrutierungssystems für universitäre Studien	BA			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			Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, Weber's Law of Just Noticeable Differences, magnitude estimation, presence
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			Krones, Chatbot
Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz	MA			UX, Usability, medizinische Informatik, Inkontinenz, Biofeedback
Implementierung und Evaluation von Speaker Recognition-Systemen	MA			Speaker Recognition, machine learning, sprachbasierte Dialogsysteme
Entwicklung und Evaluation einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Montagearbeiten an Maschinen im Bereich Sondermaschinenbau.	MA			AR
Online-Informationssystem zur Eigenproduktion von Musik für E-Game Entwickler	BA			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-Produktkonfigurators hinsichtlich der Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten und Formfaktoren	BA			Mobile, Konfigurator, 3D, Usability
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche	MA			Software Engineering, HCI, Frontend, User Interface, End-User-Development, XML, Usability, User Experience, UX
Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen	BA			Visualisierung, Pharmazie, Webentwicklung, Web Development

Distant Reading in religiösen Online-Foren	BA			Digital Humanities, Distant Reading, Text Mining, Natural Language Processing, Religion, Spirituality, Religious Studies
Finding relaxation in video games: Important Aspects and their Application to the Game 'Dream'	MA			Zen, Game, Relax, Unity
Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung	BA			Werbung, WWW, Personalisierung, Online
Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens	MA			Eye-Tracking
Single Cell analysis pipeline	BA			Bioinformatik, Datenverarbeitung, Automatisierung
Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern	BA			Visualisierung, Heatmaps, Bioinformatik, visual computing
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert	MA			Digital Humanities, Digital History, Data Science, Visualisierung, Visualization, Statistik, Statistics, Webentwicklung, Web Development
Usability-Evaluation und Redesign der Benutzerschnittstelle der Memorial Archives-Datenbank der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg	BA			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			Usability, Evaluation, Video-Streaming
Konzeption eines digital unterstützten Posteingangssystems	BA			Digitalisierung, Dokumentenmanagement, digitale Eingangspost
Design, Implementierung und Evaluation einer mobilen Web-Anwendung für die benutzerfreundliche Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial	BA			Software Engineering, Webentwicklung, Responsive Design, Audio
Erstellung eines alltagstauglichen Algorithmus zur individuellen Erzeugung eines Ernährungsplans für Sportler	BA			Ernährungsplan, nutrition
Prädiktion von Mobilitätsprofilen zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit von intelligenten Ladestrategien für ein Elektrofahrzeug	MA			Automotive
Integration eines Case Management Systems als Ergänzung eines bestehenden BPMN-Systems	BA			BPMN, Activiti, Case Management, CMMN
Konzeption, Umsetzung und Evaluation neuronaler Netze zur Bestimmung von Produktfehlern am Beispiel von medizinischer Nahrung	BA			Deep Learning, Medizintechnik, Produktqualität, Bildanalyse
RelaTrack: Relative Ortsbestimmung von Tangibles mittels IR-Signalen	BA			embedded, tracking, hardware, m5stack
VR-Erlebnis auf den Domtürmen	BA			VR, Dom, Regensburg, Jubiläum, Photogrammetrie
Entwicklung einer Benutzerschnittstelle zur Erfassung von biometrischen Daten mithilfe von Arduino	BA			Arduino, Software, Tool, Bluetooth

Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA			Avatare, Virtual Reality, Presence, Breaks in Presence
Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen	BA			Alexa, Siri, Smart Personal Assistant
"Im Auge des Betrachters." - Eine Eyetracking-Studie zur Wahrnehmung der Ästhetik von Webseiten	BA			Eyetracking, Aesthetics, User Interface Design, empirical study, HCI, Websites, Human Computer Interaction
Smart Assistance im Unternehmen – User Experience getriebene Untersuchung von intelligenten virtuellen Assistenten bei der BMW Group IT	MA			User Experience, Usability, Evaluation, Usability Engineering, Chatbots, Smart Assistance, Conversational Interfaces, HCI
Entwicklung und Evaluation eines Interaktionskonzepts für eine Android Applikation zur Verbesserung des Bemusterungsprozesses in der Architektur via QR-Code	BA			App, Android, Digitalisierung, QR-Code, Konfiguration
Design und Implementierung einer prototypischen Code-Review-Plattform für peer-based Feedback im Rahmen der Softwaretechnik-Ausbildung	BA			Software Engineering, Code-Reviews, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Untersuchung der Auswirkung der Sitzposition des Autofahrers und deren Änderung auf die User Experience in der Produktentwicklung mit VR und AR	MA			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			Stadtplan, Stadt, AR, 3D, App, Mobil, IOS
Untersuchung von Konzepten bei 3D-gestützten Handlungsanweisungen	BA			3D, Anleitung, Information, Visualisierung
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare virtueller Agenten	BA			3D, Haare, virtuelle Agenten, Blender
Concept and design of a wearable solution for the Pumatrak app	MA			Innovation, Usability, User Experience, Wearables, Interaction Design
Der Einfluss der Persönlichkeit von Test-Personen auf das Verhalten bei Usability-Tests	BA			Usability, Persönlichkeit, User Experience, Usability Engineering, Usability Testing
Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)	BA			Indoor Lokalisierung, Deep Learning
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA			Regensburg, Stadt, AR, Stadtplan
Untersuchung und Optimierung des Registrierungsprozesses am Beispiel einer Webanwendung	BA			Anmeldung, Web, Eye Tracker
Posenbestimmung von Schreibgeräten	MA			3D, CNN, Computer Vision
Applying Deep Learning to Translation: Building a Low Resource Neural Machine Translation System	MA			Machine Translation, Deep Learning
Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"	BA			Redesign, UX, usability engineering, Informationssystem, HCI, UX-Design

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
Design, Implementierung und Evaluation eines Assistenzsystems zur Zeit- und Aktivitätserfassung für die Unterstützung des Selbststudiums von Programmieranfängern	BA			Software Engineering, Assistant Tool, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung eines web-basierten Informationssystems für ein etymologisches Wörterbuch der französischen Kreolsprachen	BA			Texttechnologie, UX, UCD, web-basiertes Informationssystem, Computerlexikographie, Kreolistik, Sprachvarietäten
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines webbasierten Bestellsystemes für innerbetriebliche Berechtigungsobjekte	BA			webbasiertes Informationssystem, UX, UCD, IDM, IAM
Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen	MA			UX, Unternehmen, Erfolgsfaktorenforschung, Methoden, "Etablierung von UX"
Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die Universität Regensburg	MA			Gamification E-Learning Hochschullehre
Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität	BA			Cave, Play2Change, Psychologie, Therapie
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball	BA			App, UX, UCD, Sportinformatik, Fußball, FIFA Medical Centre of Excellence, mobile computing, quantified self
Autonomes Fahren als Erlebnis in Virtueller Realität (VR)	BA			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
Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik	MA			Studium, Medieninformatik, Evaluation
Der Einfluss von Persönlichkeit und Gender auf das Informationsverhalten im E-Commerce: Eine empirische Studie für den Anwendungsfall Amazon	MA			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			Sentiment Analysis, Annotation, Sentiment Annotation, Tool, Usability Engineering, Evaluation, Web, Web-Entwicklung, Emotion, Emotion Analysis, Digital Humanities
Der Einsatz von Sentiment Analysis für das Usability-Testing	FPM			Sentiment Analysis, Usability Engineering, User Test, multimodal, Text Mining, User Experience, Audio, Video
Analyse und Evaluation von Annotationstools für den Anwendungsfall Sentiment-Annotation	BA			Digital Humanities, Annotation, Computational Linguistics, Evaluation, Usability Engineering, User Experience, Sentiment Analysis

Der Einfluss von UI-Attributen auf die Ästhetik im mobilen Kontext	BA			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			Psychologie, Sensoren, Biofeedback
Konzeptionelle Implementierung und Evaluation eines innerbetrieblichen Vulnerability Assessment Systems	BA			OpenVAS, IT-Security, Penetration Testing, Nexis GmbH
Entwurf, Implementierung und Evaluation einer erweiterbaren, netzwerktransparenten Zwischenablage	MA			clipboard, http, network, multi-user
Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospielen	BA			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			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			Storification, Gamification, Motivation
FiberPaper: Exploration und prototypische Implementierung von Papier mit eingebetteten Lichtleitern	BA			paper, optical_fiber, prototyping, electronics
Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen	MA			Psychologie, Flüchtlinge, App, mobil
Navigating or Searching? Eine empirische Untersuchung zur Strategiepräferenz im Personal Information Management	BA			TODO
Does Personality Matter? Eine empirische Untersuchung des Einflusses der Persönlichkeit auf das Navigationsverhalten in Wikipedia	BA			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			Psychologie, Depression, mobile, App
Digitale Planung im 3D-Raum am konkreten Beispiel einer Ausstellung	BA			Kunst, Planung, Ausstellung, 3D
Digital Storytelling in der Hochschullehre: Einsatz als Mittel zur Komplexitätsreduktion bei der Vermittlung formaler Inhalte aus Dozentensicht	BA			digital storytelling, e-learning, hochschullehre
Effects of smart virtual assistants' characteristics	BA			Smart Virtual Assistant, Conversational Interface, User Experience, Social Acceptance

Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetzwerke im Rahmen des Projekts FUSION	MA			End User Development, Software Engineering, Implementierung, Sensorik, Internet of Things
Erarbeitung und Bewertung von Participatory-Design-Strategien für ältere Nutzer	MA			Participatory Design; Elderly Users
Auswirkungen der Nutzereinbringung auf das räumliche Wissen bei Indoor-Navigation mit einem Navigationssystem	BA			UR-Walking, Indoor-Navigation, Fußgängernavigation, deutsch
Einschätzen numerischer Größen in virtueller Realität	BA			VR, Einheiten, Maße, Diagramm
Prototypische Umsetzung einer clusterbasierten Applikation zur Aufbereitung und Analyse von Fahrzeugtraces auf Grundlage des Frameworks Hadoop	MA			Big Data, Hadoop, Fahrzeug-Traces, Spark, Flink, data analytics
SimLink – Entwicklung eines Systems zur mobilen Erstellung eines multimedial angereicherten Simulationsmodells und dessen Übertragung in eine Simulationssoftware	BA			Simulation, Multimediale Informationsanreicherung, Datenübertragung App-Schnittstelle-Simulationssoftware, Mobile Computing
Vergleichende Evaluation von Strategien zur Steigerung der Akzeptanz unter Älteren von sozialen Netzwerke am Beispiel von Facebook	MA			technology acceptance
Facial Animation for 3D Characters	BA			3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie, Play2Change
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA			Eyetrackingn E-Learning
Weiterentwicklung einer Unternehmenswebsite. Kritische Auseinandersetzung mit einschlägigen Methoden anhand einer konkreten Fallstudie (Arbeitstitel)	BA			UX, usability engineering, Reengineering, Website
Dumb E-Paper: Implementierung und Evaluierung eines drahtlosen E-Paper-Systems mit Anbindung als Netzwerkdrucker	BA			e-paper wifi embedded
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines Generators für Verträge für kleine und mittlere Unternehmen	MA			legal tech, textsynthese, usability
Detecting domain-specific information needs in conversational search discourse	MA			Information needs
Item Popularity Prediction im eCommerce am Beispiel von Fertigerichten	MA			eCommerce
A Fully Traceable Supply Chain Based on Smart Contracts	BA			Smart Contracts, Supply Chain, Ethereum
Eine graphenorientierte Modellierung institutioneller Kommunikation und Verflechtung anhand der älteren Urkunden des St. Katharinenspitals in Regensburg	MA			Digital Humanities, Digital History, Graphdatenbanken, Computerlinguistik, Historische Hilfswissenschaften, Mittelalterforschung, Regensburg
Chatbasierte Interaktion zur Kontrolle und Verbesserung des eigenen Ernährungsverhaltens	MA			chat, conversational interface, ehealth, Ernährung, Telemedizin, Essverhalten, Therapie

Worry Monitor. Konzeption und Implementierung eines mobilen Systems zur Erfassung von Sorgen	BA			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			Project management, Web design, Usability Engineering, User Experience Design, User Tests
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer nativen Android Anwendung zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache	MA			Lernen, App, Mobile, e-Learning
Implementierung eines Smart Access-Prototyps für ein Autoschloss auf der Basis von Google Assistant	BA			Automotive, Mobile, Software Engineering
Entsperren eines Fahrzeuges mit einem Smart Device. Erhebung und Evaluation der Möglichkeiten im Nutzerkontext	MA			Fahrzeug Entsperrung
Erhebung und Evaluation von Patterns zur Qualitätssicherung von Stammdaten mittels Crowdsourcing	MA			eKulturPortal, Crowdsourcing, Master Data Management, Datenqualität
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA			Play2Change, Psychologie, VR
Unterstützung der Therapie von Tinnituspatienten mit Hilfe einer mobilen App	BA			Play2Change, Psychologie, App
Entwicklung und Implementierung eines autonomen Systems zur gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	BA			Psychologie, App
Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung	BA			Play2Change, Psychologie, VR
Semantic Zoom im Customer Relationship Management: Entwurf und Implementierung einer interaktiven Kartendarstellung zur explorativen Analyse von komplexen Geschäftsbeziehungen	BA			Datenvisualisierung, Prozesssteuerung
Definition, Erhebung und Validierung von Kennzahlen in der Qualitätssicherung am Beispiel intive	MA			Software Engineering, Software-Qualität, Kennzahlen, QS, Qualitätssicherung
7. Forschungsworkshop				
6. Forschungsworkshop				
Evaluation der Gestaltungsrichtlinien der Webauftritte bayerischer Universitäten	BA			CI, corporate identity, web design, Evaluation, CD, corporate design
Impact of Data Augmentation on Deep Learning Algorithms for Face Recognition	BA			Deep Learning
Bannerwerbung auf Webseiten: Neue Formen - neue Aufmerksamkeit? Eine empirische Studie mittels Eye-Tracking-Technologie.	BA			Eye Tracking;
Entwicklung eines proof-of-concept einer mobilen Augmented-Reality-App für die virtuelle Schmuckanprobe	MA			AR

Entwicklung eines Webinterfaces für Tensorflow zum Trainieren von Netzwerken	MA			Neuronale Netze
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Analyse von Mengenstromnetzwerken	BA			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			GUI, Wissensmanagement, Produktion, Digitalisierung, UX Design, Industrie 4.0
Evaluierung und Optimierung eines webbasierten Organisations-Tools in der Montage im industriellen Kontext	BA			Usability; Industrie;
Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen	MA			usability, evaluation, open_access, publishing
Entwicklung eines Augmented-Reality basierten Verfahrens zur Gesichtserkennung	MA			AR; Gesichtserkennung;
Designempfehlungen für komplexe Webseiten an Hand von komplexen Webshops	MA			Usability; Webseiten
Untersuchung der Effektivität eines Web-Heuristiken-Sets für die ältere Zielgruppe	BA			Usability, Methodenvergleich
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			Usability, Social Media, ekulturportal
Reengineering des elektronischen Bestellsystems QISFSV an der Universität Regensburg	BA			Usability Engineering, Nachwuchsforschungsgruppe, physical affordances
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Benutzerschnittstelle zur Betreuung und Steuerung von VR-Simulationen	MA			Play2Change, Psychologie, Flüchtlinge, Trauma, VR
Semantic Similarity Clustering von Usability-Fragebögen für das automatische Analysieren von Online-Reviews	BA			UX, Text Mining, Sentiment Analysis
Erstellung und Validierung einer heuristischen Checkliste für Second-Screen-Anwendungen	BA			Second Screen, Evaluation, Smart TV, UX, Analyse
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			wissenschaftliches Arbeiten, Annotation, Eyetracking
Entwicklung und Evaluation eines Systems zum Tracking von Papierakten in der Abteilung für Personalangelegenheiten an der Universität Regensburg	MA			E-Akte, Verwaltung, User-centered Design, Implementierung, Prototyping, Nachwuchsgruppe
Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality	BA			Psychologie, Geruch, Cave, Multimodalität, Multimedialität, Play2Change
Erstellung von Design Guidelines für interaktive Second-Screen-Anwendungen	BA			Second Screen, Guidelines
Entwicklung einer Livestream Second-Screen-Anwendung mit interaktivem Feedback	BA			Second Screen, Smart TV
Machbarkeitsanalyse: Unterstützung eines Umrüstvorgangs durch Augmented Reality	MA			Augmented Reality, Industrie 4.0, Infineon
Entwicklung eines Konzepts und prototypische Umsetzung eines Generators für Gastspielverträge	BA			legal tech, textsynthese
Konzeption, Entwicklung und Implementation eines Datenanalyse- und Visualisierungsmoduls für das Reporting von Wartungsaufträgen	BA			
Konzeption und Entwicklung einer standortbasierten online-marketing Webapp mittels des Design-Thinking-Prozesses	MA			Marketing, Plattform, Online, Standort, Location Based Systems, Design Thinking
Exploration von Second-Screen-Anwendungskontexten anhand des Mixed-Method-Ansatzes	MA			Second Screen, Smart TV, UX, Anforderungsanalyse
Design und Implementierung eines Online-Editors zur Aufzeichnung und Auswertung individuellen Codierungsverhaltens von Programmieren	BA			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
Untersuchung von multisensorischen Reizen in VR auf ihre Eignung zur Informationsübermittlung	MA			Virtual Reality, Games, Unity, Luft, Hitze, Interaction Design
Automatisierte Auswertung und Visualisierung von Fragebogendaten des ICD-10-Symptom-Ratings (ISR)	BA			Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet
Entwicklung eines Chatbots zur B2C-Kommunikation	MA			
Tool zur automatischen Bestimmung der Komplexität von Webseiten	BA			Komplexität; User Interface; Metrik, Tool;
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			Android, Second Screen, Smart-TV
Entwicklung und Evaluation eines Konzepts zur ganzheitlichen Aufmerksamkeitslenkung bei Second-Screen-Anwendungen	BA			Second Screen, Smart-TV, Android
Vergleichende Evaluation von multimedialen Nachrichtenplattformen	MA			
Entwicklung und Evaluation eines Visualisierungskonzepts für die zukünftige Architektur eines verteilten Systems im Automobil	BA			
Evaluation eines Fußgängernavigationsystems auf dem Smartphone in seiner Darstellungsart: Overviewmap vs Turn-By-Turn Instruction (Überblickskarte vs Schritt für Schritt Anweisung)	BA			Fußgängernavigation, Überblickskarte, App, UR Walking
Chat with your inner voices: Entwicklung einer VR Therapie für innere destruktive Stimmen	MA			Games, Games for Health, Game Engineering, Virtual Reality, Psychology, Play2Change
Textannotationswerkzeuge unter Beachtung der Benutzbarkeit und Benutzerfreundlichkeit	BA			Usability, Annotation, Evaluation
Konzeption und Umsetzung eines Location-Based Games im musealen Kontext	MA			digital humanities, museum informatics
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			eKulturPortal Usability
Cultural Probes	FPM			
Mixed Reality-Based Process Control of Automatic Assembly Lines	MA			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			Evaluation; Suchergebnisse; Usenet
Lukas Linter - Entwurf und Implementierung eines Assistenzsystems auf Basis statischer Codeanalyse zur Unterstützung von Programmieranfängern	MA			Software Engineerings Education, Digital Assistant, Karl Klammer, Assistentssysteme für die Programmierausbildung

Unterschiede in der Navigationszeit bei subjektiv gewählten Landmarken als Bezugspunkte in der Indoor-Navigation	BA			Indoor-Navigation, Landmarken
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			app, Wiedergabe, Vorlesungsaufzeichnungen, Mediathek
Computergestützte Musikanalyse der Beatles von 1962 bis 1970 auf Basis eines MusicXML-Korpus	MA			Digital Humanities, Musikanalyse
Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten	MA			Motivation, E-Learning; Interaktivität;
Evaluation, Integration und Test eines modernen Web Controllings zur Optimierung des Internetauftritts eines Versicherungskonzerns	MA			Web Controlling Web Analyse Webtrekk
Vergleich von selbst- und fremdinduzierter Unterbrechung von Arbeit zur Bearbeitung von Microtasks mithilfe eines Chatbots	MA			Chatbot, Motivation, Ablenkung, Software Engineering, Lokalisierung, Microtasks
Fearalizer - Entwicklung einer Schnittstelle für eine App zur Erfassung von biometrischen Daten	BA			Psychologie, App, Android, Schnittstelle, Sensoren, Angst, Patienten, Testleiter, Therapie
Developing Adaptive Agents by Evolving Q-Function Approximators through Neuroevolution	BA			Game Engineering, Künstliche Intelligenz
Untersuchung der Game Experience von natürlichen Eingabemöglichkeiten für digitale Sportspiele in der virtuellen Realität	MA			Virtual Reality, Interaction, Game, Player Experience, Training
Übersetzung und Validierung des SEBIS-Fragebogens zur Messung des Sicherheitsverhaltens in kleinen und mittleren Unternehmen	BA			Usable Privacy and Security, Methodik, Fragebogen, Validierung, KMU
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			3D, Druck, Klinikum, Workflow, Blender
Trainieren von domänenspezifischen Dialogsystemen anhand vorgegebener Dialogmuster	MA			
Nachvollziehbarkeit von intelligenten proaktiven Systemen	MA			EX, proaktive Systeme, automotive user interfaces, AUI, intelligent systems
Using word embeddings to assign companies to industries	BA			
Entwurf, Implementierung und Evaluation eines Copy&Paste-Mechanismus mit Quellenattribution	MA			clipboard, attribution
Konzeption und Entwicklung eines Assistenzsystems zur Verbesserung des Einkaufserlebnisses im Supermarkt	MA			UX, Usability, Konzept, Assistenzsystem, Android, Evaluation, Smart Shopping

Konzeption eines anonymisierten Echtzeit-Frage-Antwort-Systems für Studierende und Dozenten	BA			User Interface Design, Informationsvisualisierung, Usability
Integration kognitiver Webservices in eine Webapplikation zur Sprachsteuerung eines Smart Home Geräts	MA			Sprachdialogmanager, Cognitive Services, Speech Recognition, Speech Synthesis, Smart Home, Webapplikation
5. Forschungsworkshop				
4. Forschungsworkshop				
3. Forschungsworkshop				
Konzeptionierung und Implementierung eines Java Softwarepakets für die anwendungsbezogene und automatisierte Reporterstellung	MA			Reporting, Dokumentation, Dokumentgenerierung
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			Multimedia, Data Mining, Nachrichten
"Gefühl ist alles; Name ist Schall und Rauch" - Der Einsatz von Sentiment Analysis in der quantitativen Dramenanalyse	MA			Digital Humanities, Sentiment Analysis, Dramenanalyse
Verwendung von Wissensplattformen im Kulturbetrieb - Patterns für ein Community Building	MA			
Theater #Theater - Wie aussagekräftig sind Social Media Dienste im Umfeld der Theaterbranche?	BA			eKulturPortal
2. Forschungsworkshop				
1. Forschungsworkshop				
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			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			Android, Second Screen, Software Engineering, Feedback in der SE-Lehre
Konzeption und Umsetzung eines HMI für Elektro-LKWs im Stadtbetrieb	MA			HMI, Automotive UI, Usability Engineering, E-Mobilität, Automobil-Ergonomie
Untersuchung der Auswirkung der Prototypikalität von Onlineshops auf das ästhetische Urteil	MA			

3D-Produktpräsentation	BA			3D Präsentation, Web, Visualisierung
Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg	BA			Game Design, Museum, Virtual Reality, Experience Design, E-Learning, History
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			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			
Entwicklung und Evaluation von Ansätzen zur Steigerung der Nutzeraktivität in Online-Mentoring-Programmen am Beispiel von CyberMentor	MA			Online-Mentoring, Matching, CyberMentor
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			LLVM, Intermediate Representation, compiler, multi language development, C++, Ada, Rust, Haskell, Python
Konzeption und Umsetzung eines Mitarbeiter-Wikis für die Familienkasse	BA			social media, e-government, usability
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			Schnitzeljagd, Android, App
Design & Implementierung eines Visualisierungskonzepts für Fahrzeuginterne Daten	BA			
Revisting 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			UX, Reengineering, Reporting
Untersuchung der Aufmerksamkeitsverteilung bei multimodaler Benachrichtigungen im Kontext von Second-Screen Anwendungen.	BA			Second Screen, Smart-TV

MolecularAR – gestenbasierte Konstruktion und Manipulation dreidimensionaler, molekularer Strukturen mit Augmented Reality	BA			Augmented Reality
Evaluation und Anwendung des OCR-Tools Transkribus auf handschriftliche Tagebücher des Leutnant Hofheinz (November 1916 - Februar 1918)	BA			Digital Humanities, OCR, Geschichte
Nutzerzentriertes Re-Engineering eines Kunden-Support-Tools	BA			Usability
Entwurf einer Navigations-App mit 3D-Modell	BA			Indoor, Navigation, App, Android, 3D, Modell
Project Omega - Reengineering der Software eines Messinstruments zur Bestimmung des E-Moduls in der Rheologie	MA			Software Engineering, Reengineering, Bildanalyse, Usability
Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Informationssystems für kreolische Sprachaufnahmen	BA			Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
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			automotive, android, usability, testing, logging
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Analyse von PowerPoint-Präsentationen	MA			Assistenzsystem Powerpoint Präsentation Workflow
Smart Kitchen: Kombination von Gesichtserkennung und Sprachsteuerung zur natürlichen Interaktion mit Haushaltsgeräten im Smart Home	MA			Computer Vision, Speech Recognition, Speech Synthesis, Remote Services, Smart Home, OSGi, Raspberry Pi, Webcam, Java, Linux, JNI, C/C++
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA			Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, UI
Entwicklung einer Quizplattform zur Unterstützung von Studierenden beim Selbststudium auf der Basis aufbereiteter Vorlesungsskripte	BA			E-Learning, Software Engineering, Web-Anwendungen
Digitale Rekonstruktion - Wahrnehmungsaspekte historischer Gebäude im virtuellem Raum	BA			

Konzeptionierung und Evaluation eines Interfaces zur Wiedergabe des Feedbacks eines kollaborierenden Roboters an seinen Bediener	BA			Mensch-Roboter-Kollaboration, Konzept, User Interface, Robotik, Roboter-Feedback
Der Einfluss verschiedener Beleuchtungssituationen auf die Wahrnehmung von Landmarken zur Navigation	BA			UR Walking, Landmarken, Eye-Tracking, Beleuchtung, 3D, Umgebung
Informationssystem zur Speicherung, Bearbeitung und Analyse einer Bibliographie deutscher Sprachratgeber	BA			Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Workbench zur untertitelbasierten Sentimentanalyse von TV Serien	MA			Digital Humanities, Filmanalyse
Vergleichende Usability Evaluation des Intranets der Familienkasse mit einem optimierten Prototypen mittels Eyetracking	MA			Usability, Eye Tracking
Konzeption und Entwicklung einer Smartphone-Anwendung zur Unterstützung funktionaler Analphabeten beim Schriftspracherwerb und im Alltag	MA			mobile UX, Analphabeten, Informationsverhalten, E-Learning, Sprache
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			Survey, Konzept, Evaluation, Usability, Redesign
Design, Implementierung und Evaluation eines Turn-By-Turn-Navigationsframeworks für das mobile Betriebssystem Android	MA			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			Digital Humanities, Filmanalyse
Nutzerzentrierte Entwicklung und Evaluation einer elektronischen Konsilanforderung im Krankenhaus	MA			healthcare, paper, digitalisation, patient records
Digitales Lexikon des modernen Bayerischen	MA			Digital Humanities, Lexikographie, Dialekt
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			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
Entwicklung eines Gesamtkonzepts eines User-Interfaces für ein 48V-Bordnetzsystem	MA			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			Cloud, Hadoop, Analyse, Fahrzeug-Traces, Automotive, Big Data
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			Usability, User Experience
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			Smart home, home automation, dashboard, Visualisierung, intelligentes Wohnen, Auswertung
Machbarkeitsstudie über medizinische Companion-Apps am Beispiel einer Diabetes-Companion-App	BA			App, medizinische Informatik, eHealth, mHealth, GUI, mobile apps, Diabetes, Usability Engineering, UX
Design, Implementierung und Evaluation einer Frameworks für die Integration von Eye-Tracking-Signalen in Entwicklungsumgebungen.	MA			Software Engineering, Eye-Tracking, Entwicklungsumgebungen
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			Visualisierung, Netzwerkvisualisierung, Graphvisualisierung
Erhebung und Evaluation von Patterns für Privatsphäreinstellungen in Social Software zum Einsatz in einer Geschäftsanwendung	MA			eKulturPortal, Social Media, Usability Engineering
Nutzerzentrierte Perspektive auf das Thema Datenschutz: Evaluation von Interaktionsmechanismen bei der formularbasierten Eingabe	BA			Usability, User Experience, Datenschutz, Form Usability, User Research, eKulturPortal
Gamifying an Enterprise Ressource Planning System for the creative industry	MA			Usability, Evaluation, Web, eKulturPortal, Gamification
Konzeption und Entwicklung eines Tools zur Evaluierung von Busreisen für das Unternehmen Thürauf GmbH	MA			Evaluation, Service Engineering, Tourismus, Tool, surveytainment, gamification

Nutzerzentriertes Design und technische Implementierung eines Monitoring - Werkzeugs, zur Nachrichtenüberwachung in einem cloud - basierten Car to Backend System	BA			User Interface Design, Informationsvisualisierung, Requirements Engineering, Software Engineering
Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung	BA			Game Engine, 3D, Controller, Virtuelle Umgebung, Experiment
Konzeption und Implementierung eines Informationssystems zur explorativen Melodieanalyse	MA			melodic similarity, digital musicology, digital humanities, music information retrieval
Wimmelbilder: Untersuchung verschiedener Betrachtungsweisen mittels Eye-Tracking	BA			Eye Tracking, visuelle Suche, Betrachtungsverhalten, Wimmelbilder, visuelle Aufmerksamkeit
Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente	MA			Gamification, CMS, Webentwicklung
Prototyp und Studie zur Beeinflussung der Gehgeschwindigkeit durch Änderung der Musikgeschwindigkeit	BA			music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard v2: Bau eines Prototypen zur Exploration von Thermodruckverfahren für interaktive Anwendungen	BA			Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Extraktion und Evaluation automatisch generierter Highlights von Videos On Demand auf twitch.tv	MA			Twitch, Streaming, eSports
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			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 Quizzen	MA			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			user-centered design, svg, html
Untersuchung von Unterschieden zwischen realen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA			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			Nachhilfe, E-Learning, Tool

Erweiterung und Evaluation eines Indoor-Lokalisierungssystems (FIND) auf Basis von WiFi- und BTLE-Fingerprinting	BA			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
Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie	MA			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			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			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			Usability, Case Study, Redesign
Evaluation automatisierter Testverfahren in der Software-Entwicklung	MA			Software Engineering, Continuous Integration, (Mobile) Test Engineering, Automated Testing, Quality Assurance, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, SCRUM, Agile Development
Vergleichende Evaluation der Usability von Medienstreamingdiensten am Smart TV	BA			Usability Evaluation, Smart TV
Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat	BA			Integration, mobile Apps, Software Engineering
Continuous Integration bei mobilen Anwendungen. Vergleichende Untersuchung zu verschiedenen CI-Servern	MA			Continuous Integration, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, Software Engineering
Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL	BA			Games, Dota2, LoL, Multiplayer, Online, Kommunikation, Kooperation, Social Presence
Konzeption und Durchführung einer empirischen Studie zum Informationsverhalten im Bereich der Alltagsfotografie	BA			information behavior, Informationsverhalten, Photographie, empirische Studie, Alltagsverhalten, Bildrechte, Privacy
Spielspaß vs. Lernerfolg?	BA			Serious Game, Learning, Game Design, Evaluation
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Texteingabe mittels zweier Daumen-Joysticks	BA			input, text, quantitative
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			Audio Design, Game Engineering, Game Design, Evaluation
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			OTH, Robotik, Evaluation
Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität	BA			Virtual Reality, E-Learning, 3D, Visualisierung
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			Digital Humanities, Crowdsourcing, Web Development
Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking	BA			Eye Tracking, Soziale Phobie, Angststörung, Gaze Interaction, Voice Control, Evaluation
Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten	BA			Augmented Reality, Vuframe, Interaktion
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			Agenten, 3D, Charaktere, Tools, Psychologie
Latenzmessung von Eingabegeräten	BA			
Usability & UX-Evaluation von Medienstreamingdiensten	BA			
Evaluation von Katastrophemanagmenttools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.	BA			
Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schritttempo-sensitiven Audio-Players	BA			music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard: Experimente zur Entwicklung eines selbstschreibenden Klemmbretts mittels Thermodruck	BA			Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige

Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG	MA			Dashboard, Messdatenmanagement, Web Development
Entwicklung und Evaluation eines Webtools zum Matching von Paaren und Communities im Mentoring-Bereich	MA			
Nutzerzentriertes Redesign eines Mitarbeiter-Informationssystems	BA			
Beziehungen zwischen Dokumenten als Rankingfaktor für PubMed	BA			Information Retrieval, Ranking, Dokumentkollektion, Beziehungen, PubMed
Die Verwendung von Emojis in Hashtags auf Instagram	BA			Emojis, Instagram, Klassifikation, Corpus, Analyse, Sentiment
Immer Griffbereit: Inwiefern verbessern augmentierte Instruktionen die Performance bei der Benutzung von assembly Instructions?	BA			Möbelbau, Augmented Reality, Informationsvisualisierung
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			UX, Sentiment Analysis, Text Mining
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			Software Engineering, Redesign, Usability Engineering, App, Automotive Interfaces, AUI
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	MA			Serious, Game, Brandschutz, Feuer, AR
Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte	BA			openstreetmap, visualization, map, search, web, graphics
Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos	BA			Video, JavaScript, Multimedia, Hypervideo
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			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			HMD, VR, virtual reality, Oculus Rift, Google Cardboard, immersion, simulation sickness, evaluation, UX
Evaluation von Social Media Dashboards	MA			Social Media, Auswertung, Visualisierung
Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement	MA			Agiles Projektmanagement, agile Methoden, Trello, Reporting, Visualisierung
Print-optimierte Formatierung wissenschaftlicher Papers mittels HTML	BA			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			usability engineering prototyping hci redesign
Audio-Profil für ein Audio-Management im Fahrzeug	MA			FIS, automotive HCI, digital audio
Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C	BA			karel software engineering didaktik C
Eine kontrastive Diskursanalyse der Parlamentsreden von FPÖ und Grünen anhand textlinguistischer Datenverarbeitung	BA			Digital Humanities, Korpuslinguistik, Sentiment Analysis
Tool zur Unterstützung beim Sprachübungen	BA			Sprache, Lernen, Japanisch, Online
Implementierung eines Latenzmessgeräts für Eingabegeräte	BA			latency, usb, game controller, input, hardware
Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren	MA			Digital Humanities, Filmanalyse, Machine Learning, Face Recognition, Video Segmentation
User Interface-Konzeption einer spielerischen mobilen Applikation zum energiesparsamen Fahren	BA			Gamification UX AUI automotive interfaces
Toolbasierte Unterstützung des Wissensmanagements im Entwicklungsprozess der Wertigkeitsabteilung „Interieur“ bei BMW	MA			Wissensmanagement Tool Bewertung Evaluation Konzeption requirements engineering Anforderungsmanagement
Darstellung der Kompetenz interaktiver Systeme	MA			interaktive Systeme, Kompetenz, Automotive, AUI
Heuristische Evaluation versus Nutzerstudie - Vergleich der beiden Methoden für die Evaluation von Geräten	BA			Usability
Evaluation von Usability-Aspekten bei 7-Segment-Anzeigen	BA			display, usability, hardware, replication
Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren	BA			Motion, Capture, 3D, Blender, Animation, Microsoft, Kinect
Performance Capturing: Markerlose Mimik-Projektion auf virtuelle Charaktere	BA			Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik

Design & Implementierung eines Echtzeit-Q&A-Systems als Erweiterung des IAmA-Subreddits	BA			
Das Pie-Menü als zentrales Interaktionselement im File-Browsing	BA			Gaming, User Interface, Personal Information Managment, HCI
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			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			Multimeter, Usability, Elektronik
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			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			
Entwicklung eines Browser Plug-Ins für die Darstellung von personalisierten Informationen anhand der Blickdaten	BA			Eye Tracking, Gaze Interaction, Visualisierung, Aufbereitung von Informationen
Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games	BA			User Experience, Games, HCI, Quantitative Studie, GEQ
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Haptischem Feedback für Fahrrad-Navigation	BA			haptik, evaluation, fahrrad
Suchmaschinenoptimierung. Leitfaden zur OnPage-Optimierung am Beispiel der Medieninformatik-Webseite der Uni Regensburg	BA			seo, web
Bewertung der Außendarstellung von Institutionen am Beispiel der Universität Regensburg	MA			Sentiment Analysis, Media Analytics, Text Mining, Digital Humanities
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			Digital Humanities, Corpus Linguistics, Social Media Analysis, Computer-Mediated Communication
RockYourSport - Eine Android-Applikation für Jogger mit musikalischer Trainingskontrolle	BA			

Vergleichende Analyse des Twitter--Verhaltens im Kontext von wissenschaftlichen Fachkonferenzen	BA			Twitter, Social Media, Information Behavior
Assistenz-App für Hilfestellungen in einer Pannensituation	BA			App, Panne, Hilfe, Android
Konzeption und Entwicklung eines Personal-Information-Management-Systems für Lesezeichen im Browser	BA			personal information management, tagging, Browser Extension, web
Die Produktionskette von 3D-Scan zu 3D-Druck	BA			3-dimensionale Vorstellung, 3D-Druck, 3D-Scan, allg. 3D-Bereich
Entwicklung eines Simulators für Fahrkartenautomaten der Deutschen Bahn	BA			
Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android	BA			Game, Android, Training, Gamification
Nutzer- und Expertenbasierte Evaluation der Second-Screen-Applikation 7TV	BA			
Vergleichende Usability-Untersuchung zu Konferenz-Webseiten im HCI-Feld	BA			
Der interaktive Esstisch	BA			
Native Applications vs Responsive Web: Die Vor- und Nachteile einer plattformunabhängigen Anwendung	BA			
Corporate Identity für mobile Anwendungen	BA			CI, guideline, Gestaltung
Ein Haus am See in den Bergen ohne Autolärm? Software-unterstützte visuelle Ortssuche in OpenStreetMap	BA			openstreetmap, visualization, map, search
Möglichkeiten der Portierung des Responsive Webdesign-Ansatzes auf den Multi-Touch-Tabletop	BA			Responsive Design, Software Entwicklung, Webtechnologie
Workflow-Optimierung durch den Einsatz typischer UI-Elemente aus Computerspielen am Beispiel des Unity-Editors	BA			Gaming, UI-Design, Software Entwicklung
Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns	BA			Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns, HTML, jQuery, Prototyping
Guidelines für Humanist-Computer Interaction	BA			Digital Humanities, HCI, User Modelling
Assistenz-App für das richtige Verhalten in Notsituationen	BA			Unfall, Hilfe, App, mobile Anwendung, Notfall
Die Verwendung von Ad-Blockern trotz des Phänomens der Banner Blindness	BA			Ad-Blocker, Web, Werbung, Banner Blindness, Eye-Tracker
Erkennung von 3-Dimensionalen Objekten	BA			Bildererkennung
Thema:Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software	BA			Hardware, 3D, Handschuh, Gesten, Finger
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			eLearning, Webtechnology, JavaScript, MME, Assistentssysteme für die Programmierausbildung

Planung & Implementierung eines Abstraktionsframeworks zur Einbindung von KFZ-Schnittstellen	BA			Abstraktionsframework, Automotive, Java, Android, KFZ-Schnittstelle
Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte	BA			Kugel, 3D, Blender, Plugin, Präsentation, Betrachtung
Analyse und Evaluation von UX-Tools	BA			ux, usability, evaluation, tools
Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung	BA			car, usability, display
Konzeption und Visualisierung eines datengetriebenen Werkzeugs zur Visualisierung von Shakespeare-Dramen	MA			digital humanities, distant reading, text analysis
Konzeption und Evaluation einer mobilen Variante der Community-Plattform CyberMentor	BA			mobile usability, community platform
Computergestützte Identifikation von Verwandtschaftsbeziehungen in einer Personendatenbank	MA			Digital Humanities, Datenbank
Vergleichende Usability-Evaluation von digitalen Zeitschriften	BA			Usability, Tablet, E-Paper
Interkulturelle Usability Evaluation von Osram Neo am Beispiel Deutschland - China	BA			
Entwicklung einer interaktiven E-Learning Applikation für Programmieranfänger	BA			
PIM und Persönlichkeit	BA			PIM, personal information management, email, personality
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			
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			Android App, Navigation, Algorithmen, DropYa!, TruckYa!, Reichweite, Projektmanagement
Ceiling Notifications - Ergonomische Anforderungen für Benachrichtigungen an interaktiven Decken	BA			ceiling interaction, study, evaluation
Visualisierung von Störungsmeldungen in der TZ	BA			Visualisierung, Web
Vergleich von Cross-Platform-Tools für mobile Anwendungen	BA			mobile development, cross-platform
Touch vs. Tasten- Vergleichende Evaluation der Interaktionstechniken am Beispiel E-Reader	BA			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			
Konzeption und Umsetzung einer SmartTV-App	BA			
Vergleich von responsive Webdesign und mobile Applications	BA			mobile Apps Online-Shop Vergleich
Sparen beim Fahren	BA			
BuzzBoard - Sentiment Analysis und Social Media	BA			social media sentiment analysis
Evaluierung von Bedienelementen für Digitalkameras	BA			UI Geräte Usability
Jedes Pixel zählt. Designstrategien für kleine Screens.	BA			Usability UX Small Screen Guidelines
Entwicklung und Evaluation eines Projected-AR-Overlay-Frameworks für Objekte auf Tischoberflächen	BA			projektion, augmented reality
Abschlussarbeit im Bereich GUI-Design / Usability: Evaluation des Mitgliederbereichs der Online-Community CyberMentor (www.cybermentor.de)	BA			Usability Engineering, Usability Evaluation, Usability Testing
Einheitliches hierarchisches User Interface für verschiedene Informationstypen (Dateien, Mails, Webseiten, ...)	BA			Browser, Mailer, Dateisystem, Interface, Linux
Interaktive Spielfiguren auf dem Pixelsense	BA			Sphero, Pixelsense, tracking, Bluetooth, tangibles, multitouch
Visualisierung und Verteilung von Aufgaben mit Tabletops und Smartphones	BA			multitouch, tabletop, multi-device, collaboration, meeting
unterstützende Anwendung für den Softwareentwicklungsprozess	BA			Usability Engineering, Mobile Prototyping
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommendors für die Musikauswahl auf Partys	BA			Social Music Experience, Recommender Systems, Music Experience, Multi Device
Messung der affordance digitaler Artefakte	MA			affordance, UX, metrics, user interface
Erarbeitung einer wiederverwendbaren Wissenslandkarte des Lehrstuhls für Medieninformatik	MA			Wissensmanagement, Visualisierung, Wissensbilanz, knowledge management
Quantitativer Vergleich der Performance von Game-Controllern	BA			games, hardware, evaluation
Touch vs. Tasten- Vergleichende Usability-Evaluation	BA			Usability, User Experience, Touch, Alltagsgerät
Sentiment Analyse für Microblogs am Beispiel von zitierten Tweets und geteilten Links auf Twitter	BA			Graphen, Visualisierung, Twitter, Social Media
Visualisierung in der Fernsehwerbung - Ästhetik durch Computergrafik	BA			Werbung, 3D, Visualisierung
Sammlung und automatische Annotaton eines Online-Werbecorpus	BA			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			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			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
Vom Fahrerassistenzsystem zum autonomen Fahren	MA			FAI, FIS, Klassifikation, Matrix, Systematik, AUI, automotive user interfaces
LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora	BA			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			Wahl, Studiengang, Studium
Optimierte Methoden zur Bildbearbeitung auf einem Multitouchtisch	BA			Multitouch, Tisch, Bildbearbeitung

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/alle?rev=1444061707>Last update: **05.10.2015 16:15**