

Entwürfe



Achtung! Diese Themen sind Entwürfe in verschiedenen Reifephasen. Wenn ein Thema hier genannt ist, bedeutet dies nicht, dass es zur Bearbeitung geeignet ist (eher das Gegenteil).

Filtern nach Stichwort

- 3D
- AR
- AVL
- Analyse
- Annotation
- App
- Automotive
- Cave
- Continental
- Digital Humanities
- Erkennung
- Experiment
- Eye-Tracking
- Gebäude
- Kinect
- Motion Capturing
- NLP
- Play2Change
- Psychologie
- Second Screen
- Sentiment Analyse
- Stadt Regensburg
- Tablet
- Unity
- Usability
- VR
- Virtuelle Umgebung
- digital methods
- mobile
- visuelle analyse

Legende: **BA**: Bachelorarbeit - **MA**: Masterarbeit

Thema	Art	BearbeiterIn	BetreuerIn	Stichworte
Sustainable Commuting	BA, MA			Sustainable HCI

WIP - Neurofeedback Games	BA	Samuel Huber	David Halbhuber	Flow, EEG, Neurofeedback, Games
Utilizing Reinforcement Learning for Aspect-based Sentiment Analysis	BA, MA		Jakob Fehle	Sentiment Analyse, NLP, Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)
Exploration von Techniken zur Domain-Anpassung für die Aspekt-basierte Sentiment-Analyse im Deutschen	BA, MA		Jakob Fehle	
Evaluation verschiedener Methoden zur Datenaugmentierung für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse im Deutschen	BA, MA		Jakob Fehle	Sentiment Analyse, NLP, Data Augmentation
Die Annotation komplexer Trainingsdaten in Low-Resource Sprachen am Beispiel der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA		Jakob Fehle	Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Handling unbalancierter Klassen in der Aspekt-basierten Sentiment Analyse: Exploration verschiedener Methoden anhand eines Datensatzes deutschsprachiger Hotelbewertungen	BA, MA		Jakob Fehle	Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Bürgerinformation im Blickpunkt: Nutzerorientierte Gestaltung einer Informationswebsite für das Stadtbahnprojekt in Regensburg	BA, MA		Michael Achmann	
Entwicklung einer gamifizierten Stadterkundungsapp für Regensburg (Arbeitstitel)	BA	Titus Tissot	Michael Achmann	
Lösung des Springerproblems auf Basis Evolutionärer Algorithmen	BA	Georg Dechant	Christian Wolff	
Politische Kommunikation der Jugendorganisationen und junger Partisanen im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA		Michael Achmann	politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse
Politische Kommunikation der Parteien und Spitzenkandidierenden im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA		Michael Achmann	politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse
Enhancing Smartwatch Interaction through Multi-Touch Gestures	BA, MA		David Halbhuber	
(WIP) Using Touch on everyday objects	BA	Lennart-Vincent Bart	David Halbhuber	

Exploration von Methoden zur Extraktion von impliziten und expliziten Aspekten bei der Sentiment Analyse	BA, MA		Jakob Fehle	Aspekt-basierte Sentiment Analyse, Implizite & Explizite Aspekte, NLP
Die Qualität von Annotationen und Datensätzen und deren Auswirkung auf die Performance maschineller Lernmethoden	MA		Jakob Fehle	Data Science, Datensätze, Annotation
The effects of latency on video game players decision making behavior	BA, MA		David Halbhuber	
Abbildung von Behördengänge in VR	BA, MA, PPM, FPM		Michael Achmann	VR, Formular, Stadt Regensburg, Interaktion
Entwicklung einer AR-Anwendung zur gebäudebezogenen Informationsübermittlung	BA, MA, PPM, FPM		Michael Achmann	AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Mobile
Untersuchung von positionsbezogenen Erkennungsverfahren für AR-Anwendungen	BA, MA, PPM, FPM		Michael Achmann	AR, Stadt Regensburg, mobile, Erkennung
Vergleich von Erfahrungen mit einer gebäudebezogenen Augmented-Reality-Anwendung auf verschiedenen Geräten	BA, MA, PPM, FPM		Michael Achmann	AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Brille, Handy, mobile
Vehicle interaction inside VR.	MA		David Halbhuber	VR, Interaction Design, Usability, Hardware, AR, Automotive, Continental
Real-time testing of an automotive service/app in an VR environment.	MA		David Halbhuber	VR, Testing, IDE, AR, Automotive, Continental
Integration of IDE(s) in a virtual reality environment to develop services for a vehicles.	MA		David Halbhuber	VR, AR, Automotive, IDE, Continental
The Placebo Effect of Artificial Intelligence in Games	BA, MA		David Halbhuber	
Gaming beyond the system's latency	BA, MA		David Halbhuber	
Weiterentwicklung Interaktionskonzepte für das Heimatmobil Oberpfalz	BA, MA		Michael Achmann	
The effects of auditory latency in horror games	BA		David Halbhuber	
TherAppy	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, App, Kommunikation, Datenverwaltung, Göttingen
Abschlussarbeit im Bereich Digital Humanities (Michael Achmann)	BA, MA		Michael Achmann	digital humanities, social media studies, cultural analytics, content-analysis, digital methods, visual methodologies

Interaction detection and projection using ROS2 for Industrial Spatial Augmented Reality (ISAR)	BA, MA		Raphael Wimmer / Nicolas Heuser (Extend3D)	augmented reality, 3D, C++, ROS, Programmierung
Entwicklung einer AR-Anwendung zur ortsbezogenen Einblendung von städtischen Kunstwerken	BA, MA, PPM		Michael Achmann	Kunst, AR, Unity, Donumenta, Augmented Reality
Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen	BA, MA		Martin Brockelmann	VR, Virtuelle Umgebungen, Bewegung
Konzeption und Entwicklung einer Lernanwendung über Todesmärsche	BA	Eva Pulina	Christian Wolff	e-Learning, mobile learning, Nationalsozialismus, Holocaust, Geschichtsdidaktik, multimodales Lernen, Lernanwendung, Gedenken, Gedenkstättenpädagogik
Analyse von Textverständnis über das Blickverhalten	BA		Andreas Schmid	
Entwurf und Entwicklung eines Tangible User Interface für digitale Signatur	MA		Andreas Schmid, Raphael Wimmer	tangible interaction, signatur, security
Nutzung von Open Data: Visualisierung von ÖPNV Routen	BA		Michael Achmann	
Konzipierung einer Lösung zur Überwachung von 3D-Druck-Prozessen (FDM)	BA, MA		Martin Brockelmann	3D-Druck, Bildverarbeitung, Sensoren, Drucker, additive Fertigung, Überwachung
Dynamische Expositionstherapie in virtueller Realität zur Behandlung von Spinnenphobie	MA		Martin Kocur	
Vergleich von Latenzdarstellung in Videospielen	BA, MA		David Halbhuber	Latenz, Gaming, Unity, User Study
Entwicklung und Evaluation von Dokumentablage in Augmented-Reality	BA, MA, FPM		Raphael Wimmer	augmented reality, evaluation, paper, tangible
Remote Eyetracking with Webcams	MA, FPM		Florian Bockes	webcam, eyetracking, remote studies, open source
Wissensmanagement: Wissenssicherung aus Chat	BA, MA		Martin Brockelmann	SimPlan, Chat, Wissensmanagement
Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, Play2Change
Refugee-Screening-App	BA, MA		Martin Brockelmann	Göttingen, Flüchtlinge, Refugee, App, mobile
Corona-Hilfe App	BA, MA		Martin Brockelmann	Corona, App

Therapie in VR: Bearbeitung dysfunktionaler Annahmen	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie
Abschlussarbeiten in Digital Humanities / Cultural Analytics	BA, MA		Thomas Schmidt	Digital Humanities, Computational Humanities, Cultural Analytics, Culture, Cultural Artefacts, Social Media
Redesign der Webseite der Consolinn GmbH	BA		Patricia Böhm	
MA	MA		Patricia Böhm	
Photogrammetrie als Methode zur virtuellen Umgebungsgestaltung	BA, MA		Martin Brockelmann	3D, Photogrammetrie, AVL
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA, MA		Martin Brockelmann	Eye-Tracking, Blick, Experiment
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA	Johannes Wiesneth	Martin Brockelmann	Steuerung, Bewegung, Experiment
Wirkung von künstlerischen Inhalten durch multimediale Aufbereitung	BA, MA		Martin Brockelmann	Kunst, Multimedia, Collage, Studie
Routenberechnung unter Berücksichtigung von Nutzerpräferenzen	BA	Isabella Kreller	Manuel Ullmann	navigation systems, wayfinding, indoor
Breaking Bad Behavior – ein virtuelles Klassenzimmer	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, VR, Klassenzimmer
Motion Capturing in AR	MA		Martin Brockelmann	AR, AVL, Motion Capturing
AR in VR-Fahrsimulator	BA, MA		Martin Brockelmann	AVL, autonomes Fahren, AR
Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Daten im 3D-Raum	BA, MA		Martin Brockelmann	3D, VR, Filter, Visualisierung
Comparing the Movement Trajectories and Movement Times for Selecting Concave and Convex Shapes	BA		Jürgen Hahn	User Study, Quantitative & Qualitative Methodik, Experiment, Implementierung
Integration einer Positions- und Bewegungsbestimmung in die Smart-Phone-Applikation „Fearalyzer“	BA		Martin Brockelmann	Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet, Play2Change
Erfassung von multiplen Sensorinformationen in mobilen Settings: Entwicklung einer „EmoApp“	BA, MA, PPM, FPM, andere		Martin Brockelmann	Psychologie, App, Angst, Datenauswertung
Design, Implementierung und Evaluation einer Bachelorarbeit	BA	A. BearbeiterIn	A. Advisor	Demo
Visuell-haptische Integration von Virtuellen Avatar-Händen	BA, MA		Valentin Schwind	Virtual Reality, Avatar Hände, Visuell-Haptische Integration
Historisches VR-Erlebnis	BA, MA, PPM, FPM		Martin Brockelmann	VR, Geschichte, Erbe, Demo

Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum	BA	Amanda Breuer	Victoria Böhm	Usabilitymethoden, Agile SE
Evaluierung eines Fragebogens zur Messung der subjektiven Komplexität	MA		Patricia Boehm	Fragebogen; Evaluation; Komplexität;
Migration einer Legacy-Anwendung in einen RESTful Microservice innerhalb der Memorial Archives-Datenbank (Kooperation mit der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg)	BA, MA		Thomas Schmidt	Digital Humanities, Digital History, Web Development, REST, Microservice, Software Engineering
Usability für den Second Screen: Evaluationsstudie und Ableitung von Guidelines	BA		Patricia Böhm, Valentin Lohmüller	Usability, Second Screen
Einsatz von Augmented Reality bei künstlerischen Vorführungen	BA, MA, PPM, FPM, andere		Martin Brockelmann	Theater, AR, 3D, Mobile
UI-Ästhetik auf unterschiedlichen Endgeräten: Eine empirische Studie zum Vergleich der ästhetischen Wahrnehmung von responsiven Webseiten auf verschiedenen Endgeräten	MA		Thomas Schmidt	Aesthetics. User Interface, Design, Ästhetik, UI, responsive, HCI, Human Computer Interaction
Das Verstehen affektiven Rollenspielverhaltens bei der Verwendung von Avataren in der virtuellen Realität	BA, MA		Valentin Schwind	Avatare, Virtual Reality, Affektives Verhalten, Rollenspiel
Soziale Akzeptanz von Augmented Reality Brillen	BA, MA		Rufat Rzayev	Soziale Akzeptanz, AR, Smart Glasses
Trigger durch Versuchspersonen in der VR-Cave	BA		Martin Brockelmann	Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA, MA, PPM, FPM		Michael Achmann	Stadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR
Analyse von Wahrnehmung und Verhalten gegenüber Falsch-Informationen in sozialen Medien	BA, MA		Thomas Schmidt	Fake News, Information Behavior, Informationsverhalten, Misinformation, Desinformation, Falsch-Information, empirische Studie, Fragebogen, Survey, Diary Study, Tagebuchstudie, Twitter, Facebook, Soziale Medien

Sentiment Analysis auf literarischen Texten	BA, MA		Thomas Schmidt	Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Computational Linguistics, Text Mining, Literaturwissenschaft, Literary Studies, Machine Learning, Korpuslinguistik, Corpus Linguistics, Digital Humanities
Autonomes Fahren als Erlebnis in VR	BA, MA		Martin Brockelmann	VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Eye-Traking-Analyse von Kinder-Angst	BA		Martin Brockelmann	Psychologie, Eye-Tracking
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA, MA, PPM, FPM		Martin Brockelmann	Play2change, Psychologie, App
Nutzen der virtuellen Realität im Zusammenhang mit konfrontationstherapeutischen Verfahren	BA, MA, PPM, FPM		Martin Brockelmann	Play2Change, Psychologie, VR
Konfrontation von schizophrenen Patienten mit ihren Halluzinationen in einer virtuellen Umgebung	BA, MA, PPM, FPM, andere		Martin Brockelmann	Play2Change, Psychologie, VR
Industrie 4.0 und Digitalisierung für die heterogene Masse eines mittelständischen Unternehmens – Wie können Mitarbeitern die komplexen technologischen und strategischen Inhalte von Industrie 4.0 und Digitalisierung mittels E-Learning vermittelt werden?	BA	Yannick Hildebrandt	Martin Brockelmann	Industrie 4.0, E-Learning
Ablenkungspotential Touchbasierter Interfaces	BA	Katharina Lichtner	Victoria Böhm	Usability, Automotive Interfaces
PixelTags – Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines Bildpunkt-basierten Social Tagging Tools für digitale Bilder	MA	Hanns Meißner	Daniel Isemann	
Integration eines Fahrsimulator in das CAVE-System	BA, MA		Martin Brockelmann	Cave, Psychologie, Play2Change
Entwicklung und Evaluation eines virtuellen Sprungturms für die CAVE	BA		Martin Brockelmann	Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Integration eines Eyetracking-Systems in die VR-CAVE	BA, MA		Martin Brockelmann	VR, Cave, Psychologie, Play2Change
Entwicklung eines Konzepts zur Einführung von smart contracts mittels Blockchain-Technologie in der Kulturbranche	MA		Thomas Wilhelm	smart contracts, legal tech, blockchain
Entwicklung eines interaktiven, story-generierenden Echtzeit Strategiespiels	BA	Markus Führer	Martin Brockelmann	Storytelling, Storygeneration, Games

Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, VR, Angst, Play2Change
Entwicklung, Pilotevaluation des Nutzungsverhaltens und Optimierung einer Smartphoneapp zum Monitoring von Sorgen („Worry Analyser“)	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, App, Analyse, Play2Change
Verbesserung automatischer Annotationen durch manueller Korrekturen in Echtzeit	BA, MA		Lars Döhling	Natural language processing, Evaluation
Nutzerzentrierte Anforderungserhebung bei Second Screen-Anwendungen	MA		Valentin Lohmüller	Second Screen, Smart-TV, UX, Anforderungsanalyse
User Experience mit intelligenten proaktiven Systemen	MA	Sabrin-Leila Kenaan	Patricia Boehm	
Entwicklung und Evaluation eines AR-Prototypen zur Unterstützung der Montage von Sonderprototypen in der Gesamtfahrzeugabsicherung bei der BMW Group	BA	Oliver Irlbacher	Victoria Böhm	
Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail	BA	Laurin Muth	Florin Schwappach	Computergrafik, Prozedural, Virtuelle Welten
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA		Martin Brockelmann	Virtuelle Umgebung, Motion Sickness, Einfluss, HTC Vive
Abschlussarbeiten im Rahmen einer Kooperation des Lehrstuhls für Klinische Psychologie und Psychotherapie mit dem Lehrstuhl für Medieninformatik	BA, MA, PPM, FPM		Martin Brockelmann	Psychologie, Medieninformatik, Flüchtlinge, App, Auswertung, Optimierung
Konzeption und Umsetzung einer App zur räumlichen Planung von Ausstellungen	BA, MA, PPM		Martin Brockelmann	App, Planung, 3D, Raum
Smart Farming: Ubiquitous Computing in der Ökolandwirtschaft	BA, MA, PPM, FPM		Martin Brockelmann	
Untersuchung der Auswirkung der Anpassung der Animationsgeschwindigkeit auf die UX	BA	Jonas Roberts	Victoria Böhm	
Abstimmungsparameter bei First Person Controller in virtuellen Experimenten	BA		Martin Brockelmann	Character, Steuerung, Unity, 3D, Spieler, Experiment
Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA, MA		Martin Brockelmann	Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
Vergleich von Tangible Interaction und Virtual Reality anhand des Spiels "Keep Talking and Nobody Explodes"	MA		Raphael Wimmer	game, study, hardware

Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Evaluation plattformübergreifender App-Entwicklung mit PhoneGap	BA, MA	Valentin Lohmüller	Felix Raab	PhoneGap, App-Entwicklung, Plattform
Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA		Christian Wolff	Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing
Steuerungskonzepte und UX-Design bei Smart TV-Anwendungen	BA		Patricia Böhm	Smart TV, UX, Analyse, Second Screen
Überblick über Interaktionstechniken für Fingernail-Displays	BA		Raphael Wimmer	fingernail displays, interaction technique, survey, wearable
Automatische Wahl von Mouse Transfer Functions	MA		Raphael Wimmer	Maus, Eingabe, quantitativ
Usability-Evaluation einer Software zur Planung von Kulturveranstaltungen	BA		Thomas Wilhelm	Usability, Evaluation, Stammdatenmanagement, Kulturwirtschaft
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA		Martin Brockelmann	
Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Motion Capture für Agenten in virtueller Realität	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Motion Capture
Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA		Martin Brockelmann	Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Grifferkennung mittels Time Domain Reflectometry	MA		Raphael Wimmer	grasp, sensing, TDR
Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere	BA, MA		Martin Brockelmann	Animation, 3D, Kinect, Motion Capturing, Blender
Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare	BA, MA		Martin Brockelmann	Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	BA, MA		Martin Brockelmann	Brandschutz, Game, Lernspiel, Schulung, Feuer, Uni, PT, Gebäude, Brandfall
Usability von Second Screens am Beispiel einer App für Smart TV	BA, MA	Maike Krüger	Patricia Böhm	
Visuelle Komplexität von Webseiten und ihr Einfluss auf die empfundene Ästhetik und die erwartete Usability	BA		Patricia Böhm	
Usability Von Digitalkameras	BA, MA	Bendeikt Haering	Patricia Böhm	

Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA		Christian Wolff	Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing
Evaluation von Tablet Usability am Beispiel E-News	BA	Verena Blinzler	Patricia Böhm	Tablet, Usability
Entwicklung und Test eines Lenkrads mit Griffkennung	BA, MA		Raphael Wimmer	car, grasp sensing, steering wheel, hardware
Weniger ist mehr? Visuelle Komplexität von UI und ihr Einfluss auf Nutzerwartungen	BA, MA		Patricia Böhm	UI Geräte Komplexität Usability
Lernförderlichkeit und Design	BA, MA	Sonja Blau	Christian Wolff	
Untersuchung von Wahrnehmung und Handlung bei einer räumlichen Intelligenzaufgabe - Trainingsstudie	BA, MA		Markus Heckner	
Was ist das optimale Gewicht für ein Tablet?	BA, MA		Florian Echtler	Tablet, Gewicht, Studie
Fitts' Law und Multitouch	BA, MA		Markus Heckner	Multi Touch, HCI
To tilt, or not to tilt	BA, MA		Markus Heckner	Mobile Computing
SmartMonkey: UI-aware Android testing framework	BA, MA		Florian Echtler	Android, UI, testing, evaluation
Entwicklung eines XML-basierten Verwaltungssystems für HCI Design Patterns	BA, MA		Tim Schneidermeier	Design Patterns, XML, Information Design, Annotation
Augmented-Reality-Übersetzungen	BA, MA		Martin Brockelmann	Augmented Reality, Übersetzung, Bildanalyse
Zukunftsvisionen aus Filmen - Machbarkeitsanalyse mit gegenwärtiger Technologie	BA, MA		Martin Brockelmann	Zukunft, Technologie, Film, Analyse
Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem	BA, MA		Christian Wolff	automotive user interface, gamification, games with a purpose
Eye-Tracking-basierte Landmarkenextraktion	BA		Martin Brockelmann	Eye-Tracking, Landmarken, Navigation, UR-Walking
Entwicklung einer Produktpräsentationsplattform	BA		Martin Brockelmann	Webshop, 3D, Produkt, Objekt, Präsentation
Gestenbasierte Interaktion mit 3-dimensionalen Objekten	BA		Martin Brockelmann	Gesten, Microsoft, Kinect, Transformationen, Spiele
Die Microsoft Kinect als 3D-Objektscanner	BA		Martin Brockelmann	Microsoft, Kinect, 3D, Scanner, Digitalisierung
3D-Visualisierung auf mobilen Endgeräten	BA		Martin Brockelmann	3D, Android, Handy, Smartphone, Tablet, Visualisierung, Informationsaufbereitung

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/entwuerfe>

Last update: **01.10.2019 11:25**

