

# 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 - **FP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 40 (Forschungsmodul) - **EP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 26 (Projektmodul).

Thema	Art	Student	Betreuer	Stichworte
-------	-----	---------	----------	------------

Sustainable Commuting	BA, MA		Markus Heckner	Sustainable HCI
(WIP) Utilizing EEG Signals for Real-Time Dynamic Difficulty Adjustment in Gaming	BA			Flow, Neurofeedback, Games, EEG, DDA
Utilizing Reinforcement Learning for Aspect-based Sentiment Analysis	BA, MA			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			
Evaluation verschiedener Methoden zur Datenaugmentierung für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse im Deutschen	BA, MA			Sentiment Analyse, NLP, Data Augmentation
Die Annotation komplexer Trainingsdaten in Low-Resource Sprachen am Beispiel der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA			Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Handling unbalancierter Klassen in der Aspekt-basierten Sentiment Analyse: Exploration verschiedener Methoden anhand eines Datensatzes deutschsprachiger Hotelbewertungen	BA, MA			Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Bürgerinformation im Blickpunkt: Nutzerorientierte Gestaltung einer Informationswebsite für das Stadtbahnprojekt in Regensburg	BA, MA			
Entwicklung einer gamifizierten Stadterkundungsapp für Regensburg (Arbeitstitel)	BA			
Lösung des Springerproblems auf Basis Evolutionärer Algorithmen	BA			
Politische Kommunikation der Jugendorganisationen und junger Partisanen im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA			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			politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse
Enhancing Smartwatch Interaction through Multi-Touch Gestures	BA, MA			
(WIP) Using Touch on everyday objects	BA			
Exploration von Methoden zur Extraktion von impliziten und expliziten Aspekten bei der Sentiment Analyse	BA, MA			Aspekt-basierte Sentiment Analyse, Implizite & Explizite Aspekte, NLP
Die Qualität von Annotationen und Datensätzen und deren Auswirkung auf die Performance maschineller Lernmethoden	MA			Data Science, Datensätze, Annotation
The effects of latency on video game players decision making behavior	BA, MA			

Abbildung von Behördengänge in VR	BA, MA, PPM, FPM			VR, Formular, Stadt Regensburg, Interaktion
Entwicklung einer AR-Anwendung zur gebäudebezogenen Informationsübermittlung	BA, MA, PPM, FPM			AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Mobile
Untersuchung von positionsbezogenen Erkennungsverfahren für AR-Anwendungen	BA, MA, PPM, FPM			AR, Stadt Regensburg, mobile, Erkennung
Vergleich von Erfahrungen mit einer gebäudebezogenen Augmented-Reality-Anwendung auf verschiedenen Geräten	BA, MA, PPM, FPM			AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Brille, Handy, mobile
Vehicle interaction inside VR.	MA			VR, Interaction Design, Usability, Hardware, AR, Automotive, Continental
Real-time testing of an automotive service/app in an VR environment.	MA			VR, Testing, IDE, AR, Automotive, Continental
Integration of IDE(s) in a virtual reality environment to develop services for a vehicles.	MA			VR, AR, Automotive, IDE, Continental
The Placebo Effect of Artificial Intelligence in Games	BA, MA			
Gaming beyond the system's latency	BA, MA			
Weiterentwicklung Interaktionskonzepte für das Heimatmobil Oberpfalz	BA, MA			
The effects of auditory latency in horror games	BA			
TherAppy	BA, MA			Psychologie, App, Kommunikation, Datenverwaltung, Göttingen
Abschlussarbeit im Bereich Digital Humanities (Michael Achmann)	BA, MA			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			augmented reality, 3D, C++, ROS, Programmierung
Entwicklung einer AR-Anwendung zur ortsbezogenen Einblendung von städtischen Kunstwerken	BA, MA, PPM			Kunst, AR, Unity, Donumenta, Augmented Reality
Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen	BA, MA			VR, Virtuelle Umgebungen, Bewegung
Konzeption und Entwicklung einer Lernanwendung über Todesmärsche	BA			e-Learning, mobile learning, Nationalsozialismus, Holocaust, Geschichtsdidaktik, multimodales Lernen, Lernanwendung, Gedenken, Gedenkstättenpädagogik
Analyse von Textverständnis über das Blickverhalten	BA			

Entwurf und Entwicklung eines Tangible User Interface für digitale Signatur	MA			tangible interaction, signatur, security
Nutzung von Open Data: Visualisierung von ÖPNV Routen	BA			
Konzipierung einer Lösung zur Überwachung von 3D-Druck-Prozessen (FDM)	BA, MA			3D-Druck, Bildverarbeitung, Sensoren, Drucker, additive Fertigung, Überwachung
Dynamische Expositionstherapie in virtueller Realität zur Behandlung von Spinnenphobie	MA			
Vergleich von Latenzdarstellung in Videospielen	BA, MA			Latenz, Gaming, Unity, User Study
Entwicklung und Evaluation von Dokumentablage in Augmented-Reality	BA, MA, FPM			augmented reality, evaluation, paper, tangible
Remote Eyetracking with Webcams	MA, FPM			webcam, eyetracking, remote studies, open source
Wissensmanagement: Wissenssicherung aus Chat	BA, MA			SimPlan, Chat, Wissensmanagement
Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter	BA, MA			Psychologie, Play2Change
Refugee-Screening-App	BA, MA			Göttingen, Flüchtlinge, Refugee, App, mobile
Corona-Hilfe App	BA, MA			Corona, App
Therapie in VR: Bearbeitung dysfunktionaler Annahmen	BA, MA			Psychologie
Abschlussarbeiten in Digital Humanities / Cultural Analytics	BA, MA			Digital Humanities, Computational Humanities, Cultural Analytics, Culture, Cultural Artefacts, Social Media
Redesign der Webseite der Consolinnno GmbH	BA			
MA	MA			
Photogrammetrie als Methode zur virtuellen Umgebungsgestaltung	BA, MA			3D, Photogrammetrie, AVL
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA, MA			Eye-Tracking, Blick, Experiment
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA			Steuerung, Bewegung, Experiment
Wirkung von künstlerischen Inhalten durch multimediale Aufbereitung	BA, MA			Kunst, Multimedia, Collage, Studie
Routenberechnung unter Berücksichtigung von Nutzerpräferenzen	BA			navigation systems, wayfinding, indoor
Breaking Bad Behavior – ein virtuelles Klassenzimmer	BA, MA			Psychologie, VR, Klassenzimmer
Motion Capturing in AR	MA			AR, AVL, Motion Capturing
AR in VR-Fahrsimulator	BA, MA			AVL, autonomes Fahren, AR
Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Daten im 3D-Raum	BA, MA			3D, VR, Filter, Visualisierung

Comparing the Movement Trajectories and Movement Times for Selecting Concave and Convex Shapes	BA			User Study, Quantitative & Qualitative Methodik, Experiment, Implementierung
Integration einer Positions- und Bewegungsbestimmung in die Smart-Phone-Applikation „Fearalyzer“	BA			Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet, Play2Change
Erfassung von multiplen Sensorinformationen in mobilen Settings: Entwicklung einer „EmoApp“	BA, MA, PPM, FPM, andere			Psychologie, App, Angst, Datenauswertung
Design, Implementierung und Evaluation einer Bachelorarbeit	BA			Demo
Visuell-haptische Integration von Virtuellen Avatar-Händen	BA, MA			Virtual Reality, Avatar Hände, Visuell-Haptische Integration
Historisches VR-Erlebnis	BA, MA, PPM, FPM			VR, Geschichte, Erbe, Demo
Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum	BA			Usabilitymethoden, Agile SE
Evaluierung eines Fragebogens zur Messung der subjektiven Komplexität	MA			Fragebogen; Evaluation; Komplexität;
Migration einer Legacy-Anwendung in einen RESTful Microservice innerhalb der Memorial Archives-Datenbank (Kooperation mit der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg)	BA, MA			Digital Humanities, Digital History, Web Development, REST, Microservice, Software Engineering
Usability für den Second Screen: Evaluationsstudie und Ableitung von Guidelines	BA			Usability, Second Screen
Einsatz von Augmented Reality bei künstlerischen Vorführungen	BA, MA, PPM, FPM, andere			Theater, AR, 3D, Mobile
UI-Ästhetik auf unterschiedlichen Endgeräten: Eine empirische Studie zum Vergleich der ästhetischen Wahrnehmung von responsiven Webseiten auf verschiedenen Endgeräten	MA			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			Avatare, Virtual Reality, Affektives Verhalten, Rollenspiel
Soziale Akzeptanz von Augmented Reality Brillen	BA, MA			Soziale Akzeptanz, AR, Smart Glasses
Trigger durch Versuchspersonen in der VR-Cave	BA			Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA, MA, PPM, FPM			Stadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR

Analyse von Wahrnehmung und Verhalten gegenüber Falsch-Informationen in sozialen Medien	BA, MA			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			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			VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Eye-Traking-Analyse von Kinder-Angst	BA			Psychologie, Eye-Tracking
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA, MA, PPM, FPM			Play2change, Psychologie, App
Nutzen der virtuellen Realität im Zusammenhang mit konfrontationstherapeutischen Verfahren	BA, MA, PPM, FPM			Play2Change, Psychologie, VR
Konfrontation von schizophrenen Patienten mit ihren Halluzinationen in einer virtuellen Umgebung	BA, MA, PPM, FPM, andere			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			Industrie 4.0, E-Learning
Ablenkungspotential Touchbasierter Interfaces	BA			Usability, Automotive Interfaces
PixelTags – Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines Bildpunkt-basierten Social Tagging Tools für digitale Bilder	MA			
Integration eines Fahrsimulator in das CAVE-System	BA, MA			Cave, Psychologie, Play2Change
Entwicklung und Evaluation eines virtuellen Sprungturms für die CAVE	BA			Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Integration eines Eyetracking-Systems in die VR-CAVE	BA, MA			VR, Cave, Psychologie, Play2Change
Entwicklung eines Konzepts zur Einführung von smart contracts mittels Blockchain-Technologie in der Kulturbranche	MA			smart contracts, legal tech, blockchain

Entwicklung eines interaktiven, storygenerierenden Echtzeit Strategiespiels	BA			Storytelling, Storygeneration, Games
Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten	BA, MA			Psychologie, VR, Angst, Play2Change
Entwicklung, Pilotevaluation des Nutzungsverhaltens und Optimierung einer Smartphoneapp zum Monitoring von Sorgen („Worry Analyser“)	BA, MA			Psychologie, App, Analyse, Play2Change
Verbesserung automatischer Annotationen durch manueller Korrekturen in Echtzeit	BA, MA			Natural language processing, Evaluation
Nutzerzentrierte Anforderungserhebung bei Second Screen-Anwendungen	MA			Second Screen, Smart-TV, UX, Anforderungsanalyse
User Experience mit intelligenten proaktiven Systemen	MA			
Entwicklung und Evaluation eines AR-Prototypen zur Unterstützung der Montage von Sonderprototypen in der Gesamtfahrzeugabsicherung bei der BMW Group	BA			
Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail	BA			Computergrafik, Prozedural, Virtuelle Welten
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA			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			Psychologie, Medieninformatik, Flüchtlinge, App, Auswertung, Optimierung
Konzeption und Umsetzung einer App zur räumlichen Planung von Ausstellungen	BA, MA, PPM			App, Planung, 3D, Raum
Smart Farming: Ubiquitous Computing in der Ökolandwirtschaft	BA, MA, PPM, FPM			
Untersuchung der Auswirkung der Anpassung der Animationsgeschwindigkeit auf die UX	BA			
Abstimmungsparameter bei First Person Controller in virtuellen Experimenten	BA			Character, Steuerung, Unity, 3D, Spieler, Experiment
Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA, MA			Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
Vergleich von Tangible Interaction und Virtual Reality anhand des Spiels "Keep Talking and Nobody Explodes"	MA			game, study, hardware
Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA			Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Evaluation plattformübergreifender App-Entwicklung mit PhoneGap	BA, MA			PhoneGap, App-Entwicklung, Plattform
Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA			Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing

Steuerungskonzepte und UX-Design bei Smart TV-Anwendungen	BA			Smart TV, UX, Analyse, Second Screen
Überblick über Interaktionstechniken für Fingernail-Displays	BA			fingernail displays, interaction technique, survey, wearable
Automatische Wahl von Mouse Transfer Functions	MA			Maus, Eingabe, quantitativ
Usability-Evaluation einer Software zur Planung von Kulturveranstaltungen	BA			Usability, Evaluation, Stammdatenmanagement, Kulturwirtschaft
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA			
Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten	BA, MA			Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen	BA, MA			Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Motion Capture für Agenten in virtueller Realität	BA, MA			Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Motion Capture
Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA			Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Grifferkennung mittels Time Domain Reflectometry	MA			grasp, sensing, TDR
Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere	BA, MA			Animation, 3D, Kinect, Motion Capturing, Blender
Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare	BA, MA			Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	BA, MA			Brandschutz, Game, Lernspiel, Schulung, Feuer, Uni, PT, Gebäude, Brandfall
Usability von Second Screens am Beispiel einer App für Smart TV	BA, MA			
Visuelle Komplexität von Webseiten und ihr Einfluss auf die empfundene Ästhetik und die erwartete Usability	BA			
Usability Von Digitalkameras	BA, MA			
Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA			Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing
Evaluation von Tablet Usability am Beispiel E-News	BA			Tablet, Usability
Entwicklung und Test eines Lenkrads mit Grifferkennung	BA, MA			car, grasp sensing, steering wheel, hardware
Weniger ist mehr? Visuelle Komplexität von UI und ihr Einfluss auf Nutzererwartungen	BA, MA			UI Geräte Komplexität Usability
Lernförderlichkeit und Design	BA, MA			
Untersuchung von Wahrnehmung und Handlung bei einer räumlichen Intelligenzaufgabe - Trainingsstudie	BA, MA			
Was ist das optimale Gewicht für ein Tablet?	BA, MA			Tablet, Gewicht, Studie



Fitts' Law und Multitouch	BA, MA			Multi Touch, HCI
To tilt, or not to tilt	BA, MA			Mobile Computing
SmartMonkey: UI-aware Android testing framework	BA, MA			Android, UI, testing, evaluation
Entwicklung eines XML-basierten Verwaltungssystems für HCI Design Patterns	BA, MA			Design Patterns, XML, Information Design, Annotation
Augmented-Reality-Übersetzungen	BA, MA			Augmented Reality, Übersetzung, Bildanalyse
Zukunftsvisionen aus Filmen - Machbarkeitsanalyse mit gegenwärtiger Technologie	BA, MA			Zukunft, Technologie, Film, Analyse
Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem	BA, MA			automotive user interface, gamification, games with a purpose
Eye-Tracking-basierte Landmarkenextraktion	BA			Eye-Tracking, Landmarken, Navigation, UR-Walking
Entwicklung einer Produktpräsentationsplattform	BA			Webshop, 3D, Produkt, Objekt, Präsentation
Gestenbasierte Interaktion mit 3-dimensionalen Objekten	BA			Gesten, Microsoft, Kinect, Transformationen, Spiele
Die Microsoft Kinect als 3D-Objektscanner	BA			Microsoft, Kinect, 3D, Scanner, Digitalisierung
3D-Visualisierung auf mobilen Endgeräten	BA			3D, Android, Handy, Smartphone, Tablet, Visualisierung, Informationsaufbereitung

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/entwuerfe?rev=1444062958>Last update: **05.10.2015 16:35**