

# Laufende Arbeiten

## Filtern nach Stichwort

- AR
- Augmented Reality
- Basisdokument
- Digital Humanities
- Evaluation
- Evaluierung
- HCI
- Legal Tech
- NLP
- Parteivortrag
- Psychologie
- Python
- Sentiment Analyse
- Software Engineering
- TBD
- Text Mining
- Tools
- UR-EDV
- UX
- Universität Regensburg
- Usability
- Usability Engineering
- User Experience
- VR
- Video Games
- Virtual Reality
- Weight Perception
- graph
- graphit
- usability

Legende: **BA**: Bachelorarbeit - **MA**: Masterarbeit - **FP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 40 (Forschungsmodul) - **EP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 26 (Projektmodul).

| Thema                                                                                                                                                                   | Art | Student | Betreuer | Stichworte |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------|----------|------------|
| 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                                                                                                       |
| Informationsbveranstaltung 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 Einkaufswägen 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    |
| Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik                                                                                               | MA |  |  | Evaluation, Master, Medieninformatik                                                                  |
|                                                                                                                                                                 |    |  |  |                                                                                                       |

```
<JS> function addStatsLine(lecturer, numTheses) {
```

```
    var tableBodyList = document.querySelectorAll("table.inline tbody"),
        statsTableBody = tableBodyList[tableBodyList.length - 1],
        container = document.createElement("tr"),
        lecturerNode = document.createElement("td"),
        numNode = document.createElement("td");
    lecturerNode.innerHTML = lecturer;
    numNode.innerHTML = numTheses;
    container.appendChild(lecturerNode);
    container.appendChild(numNode);
    statsTableBody.appendChild(container);
```

```
}
```

```
function getStats() {
```

```
    var lecturerNodes = document.querySelectorAll("td.betreuer"),
        stats = [];
    for(var i = 0; i < lecturerNodes.length; i++) {
        var node = lecturerNodes[i],
            lecturer = node.querySelector("a").innerHTML;
        if(stats[lecturer] === undefined) {
            stats[lecturer] = 0;
        }
    }
```

```
stats[lecturer]++;  
}  
  
console.log(stats);  
  
}  
  
getStats(); </JS>
```

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/inbearbeitung?rev=1436264663>

Last update: **07.07.2015 10:24**

