

# 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
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
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

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 einer Web-Applikation zur Therapiesteuerung und Weiterbehandlung von Patient:innen mit psychischen Störungen durch Psychotherapeut:innen	MA			
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
Usability evaluation of a wiki based information security management system (ISMS).	BA			Usability, Knowledge Management, Information Security Management System, Evaluation
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
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
Semi Automatic Bone Segmentation of the Hip Joint in 3D Space	BA			Blender, Python, Medizin, Segmentation, Fraktur, Uniklinik
Konzeptionierung und Implementierung einer sicheren Schnittstelle für den Austausch sensibler Patientendaten	BA			
Entwicklung eines Trainingskonzepts zum weltweiten Rollout eines IT-Systems für Risikomanagement in der Produktion	BA			
Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development	MA			Accesibility, HCI, Tool, semi-autonomous
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
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			
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
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
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

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
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
LaTeX nutzen im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA			Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, LaTeX, Editor, Data

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			
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
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
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
playground:formtest	BA, MA			

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/inbearbeitung?rev=1444061661>Last update: **05.10.2015 16:14**