

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

Thema	Art	BearbeiterIn	BetreuerIn	Stichworte
COMPUTERGESTÜTZTE VISUELLE EMOTIONS ANALYSE IN DER POLITISCHEN KOMMUNIKATION DER PARTEIEN UND SPITZENKANDIDIERENDEN IM BAYERISCHEN LANDTAGSWAHLKAMPF 2023 AUF INSTAGRAM	BA	Maximilian Baumann	Michael Achmann	
User-Centered Development of a Framework for Prototyping Interaction Techniques	MA	Michael Bierschneider	Andreas Schmid	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	Tobias Wittl	Vitus Maierhöfer	Mental Health Apps, Psychologie
(WIP) With or Without: Comparing User Eliciting Mid-Air Gestures with or without Objects in Hand	MA	Yu Liu	David Halbhuber	Hand gesture, AR, Elicitation study
Computergestützte Analyse von deutschsprachigen Memes auf Reddit	MA	Laurin Rolny	Thomas Schmidt	Memes, NLP, Reddit, Digital Humanities, Internet Studies, Python, Scraping
Development and Evaluation of an AI-powered Video Captioning and Transcription Web App	BA	Thi Ha My Pham	Thomas Schmidt	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	Titus Tissot	Vitus Maierhöfer	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	Maria Beißinger	Vitus Maierhöfer	dynamische Benutzeroberfläche, mobile Fragebögen, Mental-Health-App, PFH Göttingen
Exploration of Foot-controlled Input Devices for Desktop Applications	MA	Nicole Schönwerth	Andreas Schmid	input device, input modality, interaction technique, foot
Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows	MA	Martina Emmert	Andreas Schmid	latency, graphics framework
Prototypische Implementierung und Evaluation einer mobilen Anwendung zur transdiagnostischen Psychoedukation	BA	Clara Eckhardt	Vitus Maierhöfer	Prototyp, App, Psychoedukation, Göttingen, Transdiagnostik
Evaluierung der Benutzerfreundlichkeit für die Kundenanfragenverarbeitung in einem Customer-Relationship-Management System (salesforce)	BA	Dang Ha Anh Nguyen	Christian Wolff	Usability, Customer Relationship Management, CRM, salesforce, Computer Telephony Integration, Evaluierung
Usability und User Experience von (DH-)Tools zur digitalen Netzwerkanalyse	MA	Janina Schatz	Julia Sageder	Digital Humanities, Netzwerkanalyse, Tools, Usability, User Experience
Investigating the Effects of Emotions in Search Engine Featured Snippets	MA	Sebastian Schwarz	David Elsweiler	emotions, featured snippets, Markus Bink, search engine
Dynamic Projection Mapping auf dreidimensionale Objekte im Kontext von interaktiven Tischen	MA	Julian Höpfinger	Vitus Maierhöfer	Augmented Reality, Projected Augmented Reality, Projection, Projection Mapping, Dynamic Projection Mapping, Depth Cameras

Effects of Eating in Virtual Reality	BA	Susanna Blanke	Niels Henze	
Towards an Automated Measurement for Visual Complexity of User Interfaces: Concept and Implementation of a Software Prototype	MA	Arne Tiedemann	Christian Wolff	Visual Complexity, User Experience, Image Compression, User Interface, Adaptive Systems
Entwicklung und Evaluation eines interaktiven WebAR-Prototypen als Erzähl- und Vermittlungsmedium	BA	Lisa Biegert	Julian Moder	AR, Augmented Reality, WebAR, Cultural Heritage, WebXR, 3D-Scan, A-Frame, Handheld
Gegenüberstellung von deklarativen und imperativen UI-Frameworks für mobile Applikationen	MA	Oscar Rembold	Christian Wolff	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	Samuel Roeben	Raphael Wimmer	tracking, computer vision, event camera
Integrating LLM-based Applications into the Day-to-Day Student Learning Experience	MA	Johanna Ranftl	Jakob Fehle	NLP, Large Language Models, Retrieval Augmented Generation, Education
Entwicklung einer Anwendung für die Verwaltung von Metadaten von CAD-Plänen für die TBD-Solutions GmbH (vorläufiger Titel)	MA	Kilian Bogner	Prof. Dr. Christian Wolff, Michael Tiebel (extern)	Prozessoptimierung, (Meta-) Datenmanagement, Desktopanwendung
The Effects of Weapon Skins in a First-Person Shooter on Game Experience and Player Performance	MA	Maximilian Huber	David Halbhuber	
Analyse von Emotionsannotationen für historische deutschsprachige Dramen	BA	Stefan Nguyen	Thomas Schmidt	
Implementierung und Evaluation von Word Embeddings für die Emotionsklassifikation in deutschsprachigen historischen Dramen	MA	Alina El-Keilany	Thomas Schmidt	Word Embeddings, Emotionsklassifikation, NLP, Digital Humanities, CLS, Word2Vec, fastText
Usability evaluation of a wiki based information security management system (ISMS).	BA	Simon Geyer	Christian Wolff / Enrico Engel	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	Maximilian Lipinski	Raphael Wimmer	Studie, Experten, Novizen, Usability
Variierende Latenz in einem Pointing-Task	MA	Isabell Röhr	Andreas Schmid	TBD
Analyse und Erkennung von Review Bombing in Videospiele-Nutzerreviews	MA	Michael Meckl	Jakob Fehle	Review Bombing, Video Games, Social Media, Machine Learning, NLP

The Effects of Latency on Agency and Sense of Control in Video Games	MA	Ruslan Asabidi	Johanna Bogon / David Halbhuber	Latency, Video Games, Agency, Sense of Control
Understanding the Effect of Visual Object Weight on Pointing Movements in Virtual Reality	BA	Lee-Ann Seegets	Alexander Kalus	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 Parteilvortrag	MA	Marie Sautmann	Julia Sageder	Reallabor, Basisdokument, Parteilvortrag, Legal Tech, Projektevaluation, Prototypevaluation
Integrating TPVM Data Transfer into a Linux Desktop Environment	MA	Tobias Zels	Andreas Schmid	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	Sebastian Hahn	Christian Wolff	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	Maximilian Schmerle	Sebastian Strasser / Meike Klettke	
Prototypische Umsetzung einer Applikation zur Aufbereitung und Visualisierung von Ausbrüchen multiresistenter Erreger (MRE)	MA	Johannes Hoffmann	Christian Wolff	
Exploration und Analyse des Schwurbelarchivs: 22TB Telegramdaten	BA, MA		Michael Achmann	Telegram, Big Data, Verschwörungsideologien, Social Media Analyse, Text Mining, NLP, Sentiment Analyse
Konzeptionierung und Implementierung einer sicheren Schnittstelle für den Austausch sensibler Patientendaten	BA	Lukas Schauhuber	Vitus Maierhöfer	
Bewusste Informationsfreigabe auf gemeinsam genutzten Mobilgeräten	BA	Julian Schweizer	Christian Wolff, Caren Altmann (Verwaltungs-EDV), Alexander Bazo (Verwaltungs-EDV)	Usability Engineering, Software Engineering, Mobile User Interfaces, Universität Regensburg, UR-EDV
Kollaboration und Peer-Review bei der computergestützten Erstellung von Organigrammen	BA	Maximilian Schwegler	Christian Wolff, Caren Altmann (Verwaltungs-EDV), Alexander Bazo (Verwaltungs-EDV)	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	Tina Peschek	Christian Wolff, Caren Altmann (Verwaltungs-EDV), Alexander Bazo (Verwaltungs-EDV)	Usability Engineering, Software Engineering, Kontext-Sensitive UIs, Universität Regensburg, UR-EDV
Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines digitalen Werkzeugs zur Studienverlaufsplanung	BA	Emma Sophie Reichert	Christian Wolff	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	Paula Roeder	Julia Sageder	Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, KI, AI, ChatGPT, GPT-4
Accessibility in mobile applications: How to support developers in implementing accessible mobile apps?	BA	Korbinian Kaiser	Johannes Aigner	Accessibility, Mobile, Analysis
Informationsveranstaltung zur Bewerbung für den Master Medieninformatik (Dauer: eine Stunde)	MA	Christian Wolff	Christian Wolff	M.Sc., Master, Medieninformatik
Touching Beyond Clicks: Advancing the Functionality of Computer Mice with Touch Interfaces	BA	Michael Pickl	David Halbhuber	
Analyse von Testautomatisierungstools und Integration in das WTS Data Quality Monitoring Tool	MA	Claudia Schönherr	Christian Wolff / Ronny Duzelt (WTS)	Automated Testing, Tools, Softwarequalität, Test, Automatisierung, Testautomatisierung, Nutzwertanalyse, Implementierung, Evaluierung
Virtuelle Forschungsumgebung zur Untersuchung der Valenz in der deutschen Sprachgeschichte	MA	Andreas Obermeier	Christian Wolff	UX, VFU, virtuelle Forschungsumgebung, historische Syntax, Valenzgrammatik, Tool Science, virtual research environment
Digitization and Process Optimization for Defect Recording by Employees During Operation	MA	Kai Aslan	Christian Wolff	
Entwicklung und Evaluation von Visualisierungsstrategien für große Abhängigkeitsgraphen von Lerninhalten	BA	Leonie Schrod	Raphael Wimmer	graphit, graph, visualization
Entwicklung und Evaluation von Selektionstechniken für Visualisierungen von Graphen	BA	Alexander Weichart	Raphael Wimmer	graphit, graph, ui
Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development	MA	Matthias Götz	Christian Wolff	Accesibility, HCI, Tool, semi-autonomous

Das Basisdokument außerhalb des Reallabors: Entwicklung und Evaluation eines Prototyps unter Berücksichtigung von bestehenden Arbeitsprozessen in Anwaltskanzleien	BA	Smilla Gockner	Julia Sageder	Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, Arbeitsprozesse, Digitalisierung, Change Management
LaTeX nutzen im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA	Matthias Antholzer	Julia Sageder	Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, LaTeX, Editor, Data
Implementierung und Evaluation eines interoperablen Word Plugins für Juristen zur strukturellen Darstellung des Parteivortrags im Zivilprozess	MA	Erik Blank	Julia Sageder	Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, MS Office, MS Word, Plugin, Add-In
Methoden zur Extraktion impliziter und expliziter Aspekte bei der Sentiment Analyse	BA	Lucas Müller	Jakob Fehle	Natural Language Processing, Machine Learning, Data Science, NLP, ML, Sentiment Analyse, Text Mining
Aufarbeitung von Standards und Methoden im Forschungsdatenmanagement	BA	Natalie Franz	Tanja Auge / Prof. Meike Klettke (LSt. Data Engineering, FIDS)	
Entwicklung und Evaluation einer Web-Applikation zur Therapiesteuerung und Weiterbehandlung von Patient:innen mit psychischen Störungen durch Psychotherapeut:innen	MA	Pascal Lindemann	Vitus Maierhöfer	
Optimierung der Atmungsdarstellung in virtueller Realität	BA	Michael Müller	Niels Henze	VR, Breathing, Biofeedback, Avatar, Embodiment
Erweiterung und Optimierung eines Tools zum interaktiven Finden geeigneter Orte	BA	Matthias Dobiosz	Raphael Wimmer	Visualization, web, computergraphics, map, search
Anforderungen und Vergleich digitaler Wörterbuchsysteme	MA	Theresa Lang	N.N.	
Assessing Navigation Aids for Virtual Environments	MA	Silvia Ivanova	Niels Henze	Paulusbrunn, Verschwundesnes Dorf, VR, Orientierung, Navigation
Indicating Stamina Loss in Video Games using Weight-Changing Controllers	BA	Thilo Hohl	Alexander Kalus	Virtual Reality, Game Design, Haptic Controllers, Weight Perception
Real-time testing of automotive apps in a VR environment.	MA	Johannes Lorper	Christian Wolff	Continental, VR
Entwicklung eines appgestützten Betreuungs- und Coachingsystem in der betrieblichen Ausbildung	BA	Thomas Hofbauer	Christian Wolff	
Usability Evaluation von intelligenten Einkaufswägen des Lebensmitteldiscounters Netto	BA	Daniela Olenberg	Friederike Sporer (Netto) /Michael Achmann	User Experience, UX, Usability Engineering, Usability, Evaluation

Semi Automatic Bone Segmentation of the Hip Joint in 3D Space	BA	Timon Lorenz	Martin Brockelmann / Christian Wolff	Blender, Python, Medizin, Segmentation, Fraktur, Uniklinik
playground:formtest	BA, MA	John Doe	Max Mustermann	
Entwickeln eines Tools zum Erstellen von AR-Anleitungen	BA	Benedikt Zanker	Raphael Wimmer / Simon Staiger (pester pac)	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	Stefan Röhr	Alexander Kalus	VR; Menüs; Interaktion; HCI; Symbolic Object Menu; List Menu
Analyse von computergestützter Emotionsanalyse im Film am Beispiel der Serie "Breaking Bad"	MA	Sarah Kurek	Thomas Schmidt	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	Anna-Lena Babl	Wolff	
Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality	MA	Melanie Kloss	Martin Kocur	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	Manuel Mayer	Martin Kocur / Alexander Kalus	
Akzeptanz von Augmented-Reality-Animationen im Bereich von Anwendungen zur Präservation von Kunstwerken	MA	Sabrina Freisleben	Martin Brockelmann / Christian Wolff	3D Modellierung, Augmented Reality, Android, App, Kunst, Kunstwerke, Akzeptanz, Technology Acceptance
Die Unterscheidung von Faktischem und Kontrafaktischem in Videospielen mit geschichtlichem Kontext	BA	Tobias Zimolong	Christian Wolff	
VR im Soft Skill Training - interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.	MA	Bosek Ramona	Martin Brockelmann	VR, 360 Video, Interaktiv Training, Virtual Reality, Soft Skill, Education
Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie	MA	Martina-Corinna Bauer	Alexander Kalus	Play2Change, Psychologie, Therapie, Spinnen, VR, Virtual Reality, Eye-Tracking
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen in Hinblick auf dynamische Zonen	BA	Lautenschläger Ferdinand	Martin Brockelmann	Stadt Regensburg, tadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR, dynamische Zonen

Entwicklung und Evaluation einer Android-Applikation für Trickdogger	BA	Larissa Polz	Christian Wolff	
Feldstudie zur Einführung einer hybriden Personalakte	BA	Janis Jurack	Raphael Wimmer	PAtrack, field study, usability, observational, public administration, paper, tangible interaction
Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik	MA	Master Studentin	Christian Wolff	Evaluation, Master, Medieninformatik

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

Permanent link:
<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/inbearbeitung?rev=1569931326>

Last update: **01.10.2019 12:02**

