

Studentische Arbeiten am Lehrstuhl für Medieninformatik

[Ablauf von Abschlussarbeiten](#) –

Filtern nach Stichwort

- [3D](#)
- [AR](#)
- [AUI](#)
- [Android](#)
- [Annotation](#)
- [App](#)
- [Assistentssysteme für die Programmierausbildung](#)
- [Augmented Reality](#)
- [Digital Humanities](#)
- [Digitalisierung](#)
- [Evaluation](#)
- [Eye-Tracking](#)
- [HCI](#)
- [Machine Learning](#)
- [NLP](#)
- [Play2Change](#)
- [Psychologie](#)
- [Sentiment Analysis](#)
- [Social Media](#)
- [Software Engineering](#)
- [Text Mining](#)
- [UX](#)
- [Unity](#)
- [Usability](#)
- [Usability Engineering](#)
- [User Experience](#)
- [VR](#)
- [Virtual Reality](#)
- [Visualisierung](#)
- [usability](#)

[\(Filter zurücksetzen, alle ausgeschriebenen Arbeiten anzeigen\)](#)

Ausgeschriebene Arbeiten

Legende: **BA**: Bachelorarbeit - **MA**: Masterarbeit - **FP**: verwendbar als Projekt für Master-Modul TODO (Forschungsmodul) - **EP**: verwendbar als Projekt für Master-Modul TODO (Softwareentwicklungsmodul)..

Neue Themen stehen ganz oben.

Bei Interesse an einem der untenstehenden Themen kontaktieren Sie bitte den Betreuer direkt per E-Mail. Neben den hier ausgeschriebenen Arbeiten können Sie auch eigene Themen vorschlagen. Lesen Sie dazu unbedingt die Informationen zum [Ablauf von Abschlussarbeiten](#).

| Thema | Art | Betreuer | Stichworte |
|--|------------------|----------|---|
| Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen | BA, MA | | interactive tabletops, ultrasound, sound, audio |
| Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse | BA, MA | | NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation |
| Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Bildtypen” | BA | | Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation |
| Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Visual Frames” (BTW’21) | BA | | Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation |
| Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw | BA, MA | | tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction |
| Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability | MA | | |
| Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ) | BA, MA | | Sensorik, 3D, Data Science |
| Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks | MA | | IIm, user interface |
| Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen | BA | | |
| Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen | BA | | |
| Workload in den digitalen Geisteswissenschaften – eine Fallstudie (und ggf. ein Erfassungswerkzeug) | MA | | Evaluation, Workload, Bologna, Tagebuch-App, Usability Engineering, Mixed Methods |
| Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt) | BA, MA | | Digital Humanities, Computational Humanities, Annotation, Social Media, Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Film Studies, Cultural Analytics, NLP, Text Mining, Computer Vision |
| Interessante Abschlussarbeiten zu aktuellen Forschungsthemen der Mensch-Computer Interaktion (auch mit Covid'19) | BA, MA, PPM, FPM | | |
| Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication | BA, MA | | Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Iteration |
| Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer | MA | | tangible user interface, affordance, physical-digital |

| | | | |
|---|------------------|--|--|
| Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen | MA | | Kreolsprachen, Informationssystem, webbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, UX, UCD |
| MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten | BA, MA, PPM, FPM | | |
| Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg | MA | | Media Analytcis, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik |
| Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge | BA, MA | | sound design, adpaptive systems |
| „Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use | BA, MA | | Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience |
| Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung | BA, MA | | Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation |
| Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung | BA, MA | | XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung |

Arbeiten in Bearbeitung

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

Abgeschlossene Arbeiten

| Thema | Art | Student | Betreuer | Stichworte |
|---|-----|---------|----------|--|
| Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality | BA | | | Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung |
| Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools | BA | | | Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI |
| Enterprise E-Mail Communication Network | BA | | | |
| Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning | BA | | | game based learning, E-Learning |
| Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse | MA | | | Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung |
| "StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker | BA | | | App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse |
| Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa! | BA | | | HMI, Design, Usability Engineering, Usability Testing, Visualisierung, Evaluation |

| | | | | |
|--|----|--|--|---|
| Vergleichende Untersuchung der UX der Designparadigmen Skeuomorphismus und Flat Design anhand iOS 6 und iOS 7 | BA | | | UX, Usability, Mobile, iOS |
| Untersuchung von internen sowie externen Kommunikationsmodellen zur Einführung von Applikationen der Firma Continental AG im Markt mobiler Dienste (Arbeitstitel, Fach: Allgemeine und Vergleichende Medienwissenschaft, M.A.) | MA | | | |
| Informationsaufnahme in virtuellen Umgebungen | BA | | | |
| Ambient Light in Cars | BA | | | |
| Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen | BA | | | embedded systems, usability, bedienelemente |
| Unterstützung der Projektleitung bei der Einführung des Checklist-Tools MOGLI bei MI | BA | | | |
| Automatisierte Web-UI Tests | BA | | | |
| Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich) | BA | | | Usability Testing, Web-Browser, Mobile |
| Entwicklung eines sozialen Multimediaplayers | BA | | | social music, softwareentwicklung |
| Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen | BA | | | eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung |
| Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8 | BA | | | Usability |
| Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing | BA | | | Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing |
| Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher | BA | | | augmented reality, electronic publishing, e-Learning |
| Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen? | BA | | | Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation |
| Sind krumme Menüs besser als gerade? | BA | | | Interaktionsdesign, Menü |
| Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren | BA | | | tracking, Kinect, board games, tangibles |
| Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia | BA | | | Quiz, Game Design, Wikipedia, Text Mining |
| Web Browser Usability (Desktop-Bereich) | BA | | | Usability Testing, Web-Browser, Desktop |
| Twista – Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten | BA | | | Tweets, opinion mining, Visualisierung |
| Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung | BA | | | User Experience, Produktdesign |
| Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces | BA | | | brain-computer, interface, entwicklungsumgebung |

| | | | | |
|--|----|--|--|---|
| Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug | BA | | | Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces |
| Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen | BA | | | Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use |
| Nächste Seite | | | | |

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/start?rev=1380632605>

Last update: **01.10.2013 13:03**

