

Ablauf von Abschlussarbeiten –

Filtern nach Stichwort

- 3D
- AR
- AUI
- Android
- Annotation
- App
- Assistentensysteme 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		llm, 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		
Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	BA, MA		Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration
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 Interaction
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 Analytics, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	BA, MA		sound design, adaptive 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 einer Anwendung für die Verwaltung von Metadaten von CAD-Plänen für die TBD-Solutions GmbH (vorläufiger Titel)	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, Assistentensysteme 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 Skeumorphismus 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=1383064906>

Last update: **29.10.2013 16:41**

