



Wichtige Informationen zum **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 | | 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 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 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 |
| 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 |
| 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 |
| 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 |
| Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development | MA | | | Accessibility, 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 Einkaufswagen 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 Präservierung 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 |
| | | | | |

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 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=1389272213>Last update: **09.01.2014 12:56**