

# Ausgeschriebene Arbeiten

Verwandte Seiten: [Abgeschlossene Arbeiten](#), [Laufende Arbeiten](#)



**Lesen Sie unbedingt die Informationen zum [Ablauf von Abschlussarbeiten](#).** 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.

## Filtern nach Stichwort

- [Annotation](#)
- [Computational Social Science](#)
- [Evaluation](#)
- [Hörfunkwerbung](#)
- [Image Classification](#)
- [LLM](#)
- [NLP](#)
- [Text Mining](#)
- [adaptive systems](#)
- [affordance](#)
- [audio](#)
- [audiovisuelle Integration](#)
- [automotive user experience](#)
- [digitale Öffentlichkeit](#)
- [effects on psychological variables such as anxiety and stress](#)
- [hedonomics](#)
- [interaction techniques](#)
- [interactive tabletops](#)
- [joy of use](#)
- [IIm](#)
- [physical-digital](#)
- [sketchable interaction](#)
- [sound](#)
- [sound design](#)
- [tangible user interface](#)
- [tldraw](#)
- [ultrasound](#)
- [user interface](#)
- [web development](#)
- [webbasierte Anwendung](#)

Legende: **BA**: Bachelorarbeit - **MA**: Masterarbeit - **FP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 40 (Forschungsmodul) - **EP**: Projekt für Master-Modul MEI-M 26 (Projektmodul).

Neue Themen stehen ganz oben.

## Offene Themen: Bachelorarbeiten

| Thema                                                                                                                                                 | Betreuer | Stichworte                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen                                                           |          | interactive tabletops, ultrasound, sound, audio                                                                                                                                   |
| Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse                                        |          | NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation                                                                                                           |
| Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von "Bildtypen"                                     |          | Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation                                                                                                   |
| Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von "Visual Frames" (BTW'21)                        |          | Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation                                                                                                   |
| Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw                                                                                        |          | tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction                                                                                                           |
| Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)                                                                                                    |          | Sensorik, 3D, Data Science                                                                                                                                                        |
| Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen                         |          |                                                                                                                                                                                   |
| Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen                                                             |          |                                                                                                                                                                                   |
| Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen |          | Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration                                                    |
| Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)                                                                              |          | 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)                                      |          |                                                                                                                                                                                   |
| Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication                                                                                |          | Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction                                                                                                      |
| MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten                                 |          |                                                                                                                                                                                   |
| Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge                                                                                         |          | sound design, adaptive systems                                                                                                                                                    |
| „Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use                                                                                                        |          | Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience                                                                                                                      |
| Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung                                                                                        |          | Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation                                                                                                         |

|                                                                              |  |                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------|
| Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung |  | XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fersehwerbung |
|------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------|

## Offene Themen: Masterarbeiten

| Thema                                                                                                                                                 | Betreuer | Stichworte                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen                                                           |          | interactive tabletops, ultrasound, sound, audio                                                                                                                                   |
| Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse                                        |          | NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation                                                                                                           |
| Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw                                                                                        |          | tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction                                                                                                           |
| Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability                                                               |          |                                                                                                                                                                                   |
| Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)                                                                                                    |          | Sensorik, 3D, Data Science                                                                                                                                                        |
| Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks                                                         |          | llm, user interface                                                                                                                                                               |
| Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen |          | 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)                                                   |          | Evaluation, Workload, Bologna, Tagebuch-App, Usability Engineering, Mixed Methods                                                                                                 |
| Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)                                                                              |          | 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)                                      |          |                                                                                                                                                                                   |
| Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication                                                                                |          | Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction                                                                                                      |
| Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer                                                                              |          | tangible user interface, affordance, physical-digital                                                                                                                             |
| Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen                                                                               |          | Kreolsprachen, Informationssystem, webbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, UX, UCD                                                                                          |
| MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten                                 |          |                                                                                                                                                                                   |
| Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg                                                    |          | Media Analytcis, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik                                                                                                           |
| Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge                                                                                         |          | sound design, adaptive systems                                                                                                                                                    |

|                                                                              |  |                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------|
| „Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use                               |  | Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience              |
| Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung               |  | Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation |
| Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung |  | XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung        |

## Offene Themen: Entwicklungsprojekt Master

| Thema           | Betreuer | Stichworte |
|-----------------|----------|------------|
| Nichts gefunden |          |            |

## Offene Themen: Forschungsprojekt Master

| Thema           | Betreuer | Stichworte |
|-----------------|----------|------------|
| Nichts gefunden |          |            |

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/start?rev=1433841728>

Last update: **09.06.2015 09:22**

