

# 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](#)
- [Workload](#)
- [XML](#)
- [adaptive systems](#)
- [affordance](#)
- [audio](#)
- [automotive user experience](#)
- [digitale Öffentlichkeit](#)
- [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

Das Robotik-Labor an der OTH Regensburg [bietet ebenfalls Themen für Abschlussarbeiten an](#). Nach Absprache können Sie diese auch im Rahmen einer Bachelor- oder Masterarbeit in der Medieninformatik bearbeiten.

Thema	Betreuer	Stichworte
<a href="#">Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen</a>		<a href="#">interactive tabletops</a> , <a href="#">ultrasound</a> , <a href="#">sound</a> , <a href="#">audio</a>
<a href="#">Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse</a>		<a href="#">NLP</a> , <a href="#">Sentiment Analyse</a> , <a href="#">Data Augmentation</a> , <a href="#">Machine Learning</a> , <a href="#">Annotation</a>
<a href="#">Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Bildtypen”</a>		<a href="#">Computational Social Science</a> , <a href="#">Image Classification</a> , <a href="#">LLM</a> , <a href="#">Annotation</a> , <a href="#">Evaluation</a>
<a href="#">Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Visual Frames” (BTW'21)</a>		<a href="#">Computational Social Science</a> , <a href="#">Image Classification</a> , <a href="#">LLM</a> , <a href="#">Annotation</a> , <a href="#">Evaluation</a>
<a href="#">Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw</a>		<a href="#">tldraw</a> , <a href="#">web development</a> , <a href="#">interaction techniques</a> , <a href="#">sketchable interaction</a>
<a href="#">Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)</a>		<a href="#">Sensorik</a> , <a href="#">3D</a> , <a href="#">Data Science</a>
<a href="#">Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen</a>		
<a href="#">Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen</a>		
<a href="#">Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)</a>		<a href="#">Digital Humanities</a> , <a href="#">Computational Humanities</a> , <a href="#">Annotation</a> , <a href="#">Social Media</a> , <a href="#">Sentiment Analysis</a> , <a href="#">Emotion Analysis</a> , <a href="#">Film Studies</a> , <a href="#">Cultural Analytics</a> , <a href="#">NLP</a> , <a href="#">Text Mining</a> , <a href="#">Computer Vision</a>
<a href="#">Interessante Abschlussarbeiten zu aktuellen Forschungsthemen der Mensch-Computer Interaktion (auch mit Covid'19)</a>		
<a href="#">Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication</a>		<a href="#">Cross Device Communication</a> , <a href="#">Linux</a> , <a href="#">Android</a> , <a href="#">Smartphone</a> , <a href="#">Tangible Interaction</a>
<a href="#">MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten</a>		
<a href="#">Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge</a>		<a href="#">sound design</a> , <a href="#">adaptive systems</a>
<a href="#">„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use</a>		<a href="#">Fahrspaß</a> , <a href="#">joy of use</a> , <a href="#">hedonomics</a> , <a href="#">automotive user experience</a>

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
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 Iteration
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=1433941471>

Last update: **10.06.2015 13:04**

