

Bachelor-, Master- und Projektarbeitsthemen

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

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	BetreuerIn	Stichworte
Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen	Raphael Wimmer	interactive tabletops, ultrasound, sound, audio
Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	Jakob Fehle	NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation
Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Bildtypen”	Michael Achmann	Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Visual Frames” (BTW'21)	Michael Achmann	Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw	Raphael Wimmer	tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction
Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)	Raphael Wimmer / Andreas Schmid / SappZ	Sensorik, 3D, Data Science
Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen	nach Absprache. Vitus Maierhöfer ist Ansprechpartner	
Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen	nach Absprache. Vitus Maierhöfer ist Ansprechpartner	
Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	Andreas Mühlberger / Christian Wolff	Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration
Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)	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)	Niels Henze	
Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication	Andreas Schmid	Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction

MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten	Raphael Wimmer	
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	Christian Wolff	sound design, adaptive systems
„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use	Christian Wolff	Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience
Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung	Christian Wolff	Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation
Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung	Christian Wolff	XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung

Offene Themen: Masterarbeiten

Thema	BetreuerIn	Stichworte
Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen	Raphael Wimmer	interactive tabletops, ultrasound, sound, audio
Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	Jakob Fehle	NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation
Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw	Raphael Wimmer	tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction
Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability	David Halbhuber	
Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)	Raphael Wimmer / Andreas Schmid / SappZ	Sensorik, 3D, Data Science
Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks	Johann Schenkl (trinnovative) / Raphael Wimmer	llm, user interface
Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	Andreas Mühlberger / Christian Wolff	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)	Christian Wolff	Evaluation, Workload, Bologna, Tagebuch-App, Usability Engineering, Mixed Methods

Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)	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)	Niels Henze	
Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication	Andreas Schmid	Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction
Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer	Andreas Schmid	tangible user interface, affordance, physical-digital
Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen	Prof. Dr. Ingrid Neumann-Holzschuh / Christina Schmidt (Romanistik)	Kreolsprachen, Informationssystem, webbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, UX, UCD
MagneTable: Implementierung einer interaktiven Oberfläche mit elektromagnetischer Aktuation von aufliegenden Objekten	Raphael Wimmer	
Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg	Christian Wolff	Media Analytics, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	Christian Wolff	sound design, adaptive systems
„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use	Christian Wolff	Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience
Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung	Christian Wolff	Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation
Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung	Christian Wolff	XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/start?rev=1569928734>Last update: **01.10.2019 11:18**