

Thema	Student	Betreuer	↑ Antrittsvortrag	Abschlussvortrag
Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos			2016-03-22	
Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie			2016-03-14	2016-09-29
Entwicklung einer WebApp für das Lernen an Behandlungsanlässen in der Medizinischen Aus- und Weiterbildung			2016-03-14	2016-09-29
Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat			2016-03-14	
Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL			2016-03-14	
Usability & UX-Evaluation von Medienstreamingdiensten			2016-03-14	
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommendors für die Musikauswahl auf Partys			2016-03-14	
Vergleichende Evaluation der Usability von Medienstreamingdiensten am Smart TV			2016-02-22	
Entwicklung einer Webanwendung für die Kontext-basierte Raumsuche für den Uni-Campus			2016-02-22	
Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten			2016-02-22	
Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schritttempo-sensitiven Audio-Players			2016-02-22	
LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora			2016-02-22	
Konzeption einer App zur Unterstützung von Asylbewerbern beim Erlernen der Grundlagen der deutschen Sprache			2016-02-03	
Evaluation verschiedener Tools zur Erstellung virtueller Agenten hinsichtlich ihrer Eignung, möglichst realitätsnahe Charaktere zur Verwendung in der virtuellen Phobie-Therapie zu generieren			2016-02-03	
Evaluation von Katastrophemanagmenttools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.			2016-02-03	
Konzeption einer Smartphone-App zum kraftstoffsparenden Fahren			2016-01-27	

Entwicklung eines Synchronisationdienstes für Wohnungsverfügbarkeit in unterschiedlichen Onlinemarktplätzen			2016-01-27	
Latenzmessung von Eingabegeräten			2016-01-27	
Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android			2016-01-27	
Spielspaß vs. Lernerfolg?			2016-01-20	
Mit den Augen hören: Visualisierung von akustischen Kernmechaniken in digitalen Spielen			2016-01-20	
Evaluierung des Stressverhaltens eines Users bei Interaktion mit einem teilautomatischen System			2016-01-20	
Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte			2016-01-20	
Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C			2016-01-20	
Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität			2015-12-16	
Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter			2015-12-16	2016-06-13
Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns			2015-12-16	
Nutzungsverhalten unterschiedlich alter Erstnutzer eines Video-on-Demand-Streaming-Dienstes			2015-12-09	
Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking			2015-12-09	
Mobile Smart LED Testing. Analysegestützte Planung, prototypische Implementierung und Usability-Evaluation eines mobilen Bedienkonzepts zur Ergänzung bestehender Softwarelösungen für Industrieanlagen			2015-12-09	
Erstellung eines Prototyps zur Erfassung, Verarbeitung, Übermittlung und Darstellung von Reifenmessdaten bei Nutzfahrzeugen			2015-12-02	
Nutzerzentriertes Redesign eines Mitarbeiter-Informationssystems			2015-12-02	
UX Mining - Toolgestützte Erfassung der User Experience durch Analyse von Amazon-Reviews			2015-12-02	
Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG			2015-11-11	2016-05-02

Entwicklung und Evaluation eines Webtools zum Matching von Paaren und Communities im Mentoring-Bereich			2015-11-04	2016-07-28
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg			2015-11-04	2016-09-29
Automatische Objekterkennung in Videochats. Entwicklung und Evaluation geeigneter Methoden zur Echtzeit-Erkennung von Produkten in Webanwendungen.			2015-10-28	2016-03-14
Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement			2015-10-28	2016-05-23
Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren			2015-10-28	2016-03-14
Gaze + Gesture = Good Games? Welches Potential bietet die Kombination aus blickbasierter Interaktion und Motion Tracking zur Interaktion in First-Person Action Adventures in der virtuellen Realität?			2015-03-30	2016-03-14

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/lehre/oberseminar/15ws>Last update: **05.10.2015 17:10**