

Oberseminar

Bezüglich Vorträgen im Oberseminar beachten Sie bitte die [Informationen zum Ablauf von Abschlussarbeiten](#). (Zusatztermine für die vorlesungsfreie Zeit werden nach dem Semester nach Bedarf hinzugefügt) Das Oberseminar findet immer im Hörsaal H6 statt, wenn nicht anders angegeben. Vorträge für die einzelnen Termine werden in der Regel von Betreuerin/Betreuer der Arbeit eingetragen. Bei Fragen zur Terminvergabe wenden Sie sich bitte an den Betreuer des Oberseminars, [Florian Bockes](#)

Sommersemester 2019

Sondertermin August (Raum: TBD; Alle Slots bereits belegt)

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV		
BA	Usability-Evaluation der mobilen Anwendung ScratchJr als Coding-Tool für Kinder im Vorschulalter zur Aneignung von Programmierkonzepten mittels Visueller Programmiersprache		
MA	Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.		
BA	Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum		
BA	Strongavatar: virtuelles Doping oder visuelle Täuschung? Untersuchung des Proteus Effekts anhand der Wahrnehmung und physischen Leistungsfähigkeit in VR		
MA	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert		
MA	Traditionelle Stadtpläne in Zeiten von Online-Karten und Navigationssystemen: Möglichkeiten zur Informationsanreicherung durch AR-Elemente am Beispiel der Innenstadt Regensburgs		
BA	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball		

Art	Thema	Studierender	↑ Betreuender
BA	Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV		
BA	Usability-Evaluation der mobilen Anwendung ScratchJr als Coding-Tool für Kinder im Vorschulalter zur Aneignung von Programmierkonzepten mittels Visueller Programmiersprache		
MA	Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.		
BA	Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum		

BA	Strongavatar: virtuelles Doping oder visuelle Täuschung? Untersuchung des Proteus Effekts anhand der Wahrnehmung und physischen Leistungsfähigkeit in VR		
MA	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert		
MA	Traditionelle Stadtpläne in Zeiten von Online-Karten und Navigationssystemen: Möglichkeiten zur Informationsanreicherung durch AR-Elemente am Beispiel der Innenstadt Regensburgs		
BA	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball		

22. Juli 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Identifying food and diet-related queries in large query samples		
MA	Entwicklung und Evaluation einer Dateisystem-Metapher für das Internet der Dinge		
MA	Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens		
BA	Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen		

15. Juli 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App		
MA	Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen		
BA	Entwicklung einer benutzerfreundlichen Lösung für den Datei- und Projektbasierten Quellcodevergleich innerhalb von Entwicklungsumgebungen		
BA	Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung		

8. Juli 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Entwicklung eines technischen Prozesses zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen beim Erstellen, Veröffentlichen und Verwalten von Stellenangeboten auf der Plattform Google Jobs		
BA	Design und Implementierung einer benutzerfreundlichen, mobilen Lösung für den Zugriff auf das Vorlesungsverzeichnis der Uni Regensburg unter besonderer Berücksichtigung der studentischen Zielgruppe		
BA	Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung		
MA	Entwicklung und Evaluation eines Annotationstools für die Annotation von Sentiment und Emotion in literarischen Texten		

1. Juli 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse		
MA	Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte		
MA	Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmierneulingen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen		
MA	Posenbestimmung von Schreibgeräten		

24. Juni 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen		
MA	Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik		
MA	Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen		

17. Juni 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Entwicklung eines nutzerfreundlichen, personalisierten Rekrutierungssystems für universitäre Studien		
MA	Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz		
BA	Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen		
MA	Finding relaxation in video games: Important Aspects and their Application to the Game 'Dream'		

3. Juni 2019 - entfällt

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
Nichts gefunden			

27. Mai 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Entwicklung und Evaluation einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Montagearbeiten an Maschinen im Bereich Sondermaschinenbau.		
MA	Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche		
MA	Prädiktion von Mobilitätsprofilen zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit von intelligenten Ladestrategien für ein Elektrofahrzeug		
MA	Untersuchung der Auswirkung der Sitzposition des Autofahrers und deren Änderung auf die User Experience in der Produktentwicklung mit VR und AR		

20. Mai 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)		
MA	Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen		

13. Mai 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens		
BA	Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern		
MA	Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik		
MA	Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetzwerke im Rahmen des Projekts FUSION		

6. Mai 2019

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
BA	Distant Reading in religiösen Online-Foren		
BA	Der Einfluss von UI-Attributen auf die Ästhetik im mobilen Kontext		

29. April 2019 (Einführungstermin; Max. 2 Vorträge)

Art	Thema	Student	↑ Betreuer
MA	Entwurf, Implementierung und Evaluation einer erweiterbaren, netzwerktransparenten Zwischenablage		

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

Permanent link:
<https://wiki.mi.ur.de/lehre/oberseminar?rev=1563190771>

Last update: **15.07.2019 11:39**

