

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	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	Betreuer
BA, MA	Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen		
BA	COMPUTERGESTÜTZTE VISUELLE EMOTIONS ANALYSE IN DER POLITISCHEN KOMMUNIKATION DER PARTEIEN UND SPITZENKANDIDIERENDEN IM BAYERISCHEN LANDTAGSWAHLKAMPF 2023 AUF INSTAGRAM		
BA	(WIP) Utilizing EEG Signals for Real-Time Dynamic Difficulty Adjustment in Gaming		
BA, MA	Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse		
MA	User-Centered Development of a Framework for Prototyping Interaction Techniques		
BA	Computergestützte Bildanalyse - Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von "Bildtypen"		

BA	Computergestützte Bildanalyse – Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von “Visual Frames” (BTW’21)		
BA, MA	Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw		
MA	Towards More Effective User Gesture Elicitation: Considering System-Sided Detectability		
BA, MA	Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)		
BA	Implementation and Evaluation of an App Prototype for Identifying Appropriate Psychoeducational Modules through Questionnaires: A Comparative Study between Digital and Paper-Based Assessments		
MA	(WIP) With or Without: Comparing User Eliciting Mid-Air Gestures with or without Objects in Hand		
MA	Computergestützte Analyse von deutschsprachigen Memes auf Reddit		
MA	Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks		
BA	Development and Evaluation of an AI-powered Video Captioning and Transcription Web App		
BA	Entwicklung und Evaluation eines nutzerfreundlichen CMS-Prototyps für eine Mental Health App der PFH Göttingen		
BA	Entwicklung und Evaluation einer Methode zur dynamischen Integration von psychologischen Assessments in die Benutzeroberfläche einer Mental-Health-App der PFH Göttingen		
MA	Exploration of Foot-controlled Input Devices for Desktop Applications		
MA	Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows		
BA	Prototypische Implementierung und Evaluation einer mobilen Anwendung zur transdiagnostischen Psychoedukation		
BA, MA	Utilizing Reinforcement Learning for Aspect-based Sentiment Analysis		
BA, MA	Exploration von Techniken zur Domain-Anpassung für die Aspekt-basierte Sentiment-Analyse im Deutschen		
BA, MA	Evaluation verschiedener Methoden zur Datenaugmentierung für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse im Deutschen		
BA	Evaluierung der Benutzerfreundlichkeit für die Kundenanfragenverarbeitung in einem Customer-Relationship-Management System (salesforce)		
MA	Usability und User Experience von (DH-)Tools zur digitalen Netzwerkanalyse		
MA	Investigating the Effects of Emotions in Search Engine Featured Snippets		
MA	Dynamic Projection Mapping auf dreidimensionale Objekte im Kontext von interaktiven Tischen		
BA	Effects of Eating in Virtual Reality		
MA	Towards an Automated Measurement for Visual Complexity of User Interfaces: Concept and Implementation of a Software Prototype		

BA	Entwicklung und Evaluation eines interaktiven WebAR-Prototypen als Erzähl- und Vermittlungsmedium		
MA	Gegenüberstellung von deklarativen und imperativen UI-Frameworks für mobile Applikationen		
BA	Tracking von Objekten auf Tischoberflächen mit einer Event-Kamera		
BA	Weiterentwicklung bestehender Mental Health Apps in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychologie der PFH Göttingen		
BA	Entwicklung einer App zum ersten Screening Geflüchteter auf mögliche psychische Störungen		
MA	Integrating LLM-based Applications into the Day-to-Day Student Learning Experience		
BA	"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials		
MA	Entwicklung und Evaluation eines Systems für das Daten- und Dateimanagement bei CAD-Projekten für ein Ingenieurbüro für Planungs- und Projektmanagement		
MA	Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities		
MA	The Effects of Weapon Skins in a First-Person Shooter on Game Experience and Player Performance		
BA, MA	Die Annotation komplexer Trainingsdaten in Low-Resource Sprachen am Beispiel der Aspekt-basierten Sentiment Analyse		
BA, MA	Handling unbalancierter Klassen in der Aspekt-basierten Sentiment Analyse: Exploration verschiedener Methoden anhand eines Datensatzes deutschsprachiger Hotelbewertungen		
BA	Analyse von Emotionsannotationen für historische deutschsprachige Dramen		
BA	Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories		
MA	Implementierung und Evaluation von Word Embeddings für die Emotionsklassifikation in deutschsprachigen historischen Dramen		
BA	Usability evaluation of a wiki based information security management system (ISMS).		
BA	Wie oft muss ich das noch wiederholen? Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Task-Wiederholungen und Nutzer-Performance		
BA, MA	Bürgerinformation im Blickpunkt: Nutzerorientierte Gestaltung einer Informationswebsite für das Stadtbahnprojekt in Regensburg		
MA	Variierende Latenz in einem Pointing-Task		
BA	Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)		
BA	Entwicklung einer gamifizierten Stadterkundungsapp für Regensburg (Arbeitstitel)		
MA	Analyse und Erkennung von Review Bombing in Videospiele-Nutzerreviews		
BA	Untersuchung von Remote-Kollaboration über Videokonferenz und vernetzte Tischoberflächen		

MA	The Effects of Latency on Agency and Sense of Control in Video Games		
MA	Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios		
BA	Understanding the Effect of Visual Object Weight on Pointing Movements in Virtual Reality		
MA	Evaluation im Reallabor: Analyse und Anwendung von Evaluationsmethoden der Mensch-Maschine-Interaktion in Reallaboren im Rahmen des Forschungsprojekts „Strukturvorgaben für den Parteivortrag		
BA	Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen		
BA	Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables		
MA	Integrating TPVM Data Transfer into a Linux Desktop Environment		
MA	Optimierung der Benutzeroberfläche der KRAIBURG TPE Produktdatenbank - Aktuelle B2B-Anforderungen an die Customer Experience: UX-Analyse und Umsetzungskonzept		
BA	Visualisation and Interactive Exploration of Data Changes in Data Engineering Workflows		
MA	Boosting Debated Topics		
BA	Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam		
BA	Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis		
BA	Lösung des Springerproblems auf Basis Evolutionärer Algorithmen		
MA	Prototypische Umsetzung einer Applikation zur Aufbereitung und Visualisierung von Ausbrüchen multiresistenter Erreger (MRE)		
BA	Der Einfluss von manipulierter Musik- und Spielflussgeschwindigkeit auf die Performance und Game Experience		
BA	Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023		
BA, MA	Exploration und Analyse des Schwurbelarchivs: 22TB Telegramdaten		
BA, MA	Politische Kommunikation der Jugendorganisationen und junger Partisanen im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram		
BA, MA	Politische Kommunikation der Parteien und Spitzenkandidierenden im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram		
BA	Konzeptionierung und Implementierung einer sicheren Schnittstelle für den Austausch sensibler Patientendaten		
BA	Bewusste Informationsfreigabe auf gemeinsam genutzten Mobilgeräten		
BA	Kollaboration und Peer-Review bei der computergestützten Erstellung von Organigrammen		
BA	Usability von Status-Dashboard in besonderen Nutzungskontexten		

BA	Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines digitalen Werkzeugs zur Studienverlaufsplanung		
BA	KI im Legal Tech Bereich - Einsatzmöglichkeiten, Grenzen und Risiken im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"		
BA	Accessibility in mobile applications: How to support developers in implementing accessible mobile apps?		
MA	Informationsveranstaltung zur Bewerbung für den Master Medieninformatik (Dauer: eine Stunde)		
BA	Touching the Future: Enhancing Keyboard Interaction with Touch-Sensitive Surfaces		
BA	Touching Beyond Clicks: Advancing the Functionality of Computer Mice with Touch Interfaces		
BA	Tiny Touches, Big Impacts: Designing Micro-Touch Gestures for Power Tool Interaction		
BA, MA	Enhancing Smartwatch Interaction through Multi-Touch Gestures		
BA	Getting in Touch with Gaming: How Haptic Feedback of Game Controllers alter Experience and Performance		
MA	Analyse von Testautomatisierungstools und Integration in das WTS Data Quality Monitoring Tool		
MA	Virtuelle Forschungsumgebung zur Untersuchung der Valenz in der deutschen Sprachgeschichte		
MA	Digitization and Process Optimization for Defect Recording by Employees During Operation		
BA	Entwicklung und Evaluation von Visualisierungsstrategien für große Abhängigkeitsgraphen von Lerninhalten		
BA	Entwicklung und Evaluation von Selektionstechniken für Visualisierungen von Graphen		
MA	Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development		
MA	Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung		
BA	Mouse vs. Gamepad: Comparing Game Controllers regarding Target Selection and Player Performance in Shooter Games		
BA	Classification of Multimodal Social Media Crisis Data - Evaluation and Comparison of two Multimodal Machine Learning Models		
BA	Das Basisdokument außerhalb des Reallabors: Entwicklung und Evaluation eines Prototyps unter Berücksichtigung von bestehenden Arbeitsprozessen in Anwaltskanzleien		
BA	LaTeX nutzen im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"		
MA	Implementierung und Evaluation eines interoperablen Word Plugins für Juristen zur strukturellen Darstellung des Parteivortrags im Zivilprozess		
BA	Durchführung einer Beobachtungsstudie zur Interaktion mit einem interaktiven Tisch im Café		
MA	Analyse visueller und textueller Kommunikationsaspekte von deutschen Lifestyle-Influencern auf Instagram und deren Einfluss auf das User Engagement		

BA	Methoden zur Extraktion impliziter und expliziter Aspekte bei der Sentiment Analyse		
BA	(WIP) Using Touch on everyday objects		
BA	Aufarbeitung von Standards und Methoden im Forschungsdatenmanagement		
MA	Entwicklung und Evaluation einer Web-Applikation zur Therapiesteuerung und Weiterbehandlung von Patient:innen mit psychischen Störungen durch Psychotherapeut:innen		
BA, MA	Exploration von Methoden zur Extraktion von impliziten und expliziten Aspekten bei der Sentiment Analyse		
BA	Comparing Navigation Models for Optimized HMIs in Production Industry: A Usability Study		
BA	User Experience Enhancement in Strength Training Apps: Design Guidelines for Augmenting Continuance Intention		
BA	AR for Art: Augmented Reality als Hilfe zur Laien-Werkerschließung zeitgenössischer Malerei		
BA	Optimierung der Atmungsdarstellung in virtueller Realität		
MA	Entwicklung einer Dokumentstruktur für ein digitales Basisdokument für den deutschen Zivilprozess		
MA	Evaluation der Barrierefreiheit von Webauftritten für visuell eingeschränkte Menschen am Beispiel der DATEV eG		
MA	Die Qualität von Annotationen und Datensätzen und deren Auswirkung auf die Performance maschineller Lernmethoden		
BA	Design, implementation and evaluation of a shortcut tutor widget that facilitates a seamless transition into expert performance		
BA	Smartphones as Virtual Gamepads for Big Screens		
BA	Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons		
BA	Untersuchung KI-generierter Bilder zur Evaluation von Faktoren für die Verbesserung von Text-to-Image-Generation		
BA	Erweiterung und Optimierung eines Tools zum interaktiven Finden geeigneter Orte		
BA, MA	The effects of latency on video game players decision making behavior		
BA	Zukunftspotential von Metas Metaverse – Scheitert Meta mit Horizon Worlds?		
BA	Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes		
BA	Annotation und Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse		
BA	Bodypositivity vs. Bodyneutrality auf Instagram: Eine vergleichende Contentanalyse mittels automatischer Bildklassifikation		
MA	Anforderungen und Vergleich digitaler Wörterbuchsysteme		
BA	Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen		
MA	Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App		
BA	Investigating the latency slowdown effect in HCI		

MA	Assessing Navigation Aids for Virtual Environments		
BA	Indicating Stamina Loss in Video Games using Weight-Changing Controllers		
MA	Transkription eines digitalisierten Zeitzeugenberichts über den Ersten Weltkrieg mit dem Ziel der Entwicklung eines multimedialen Vermittlungskonzepts für die Dauerausstellung des Hauses der Bayerischen Geschichte Regensburg		
BA, MA, PPM, FPM	Abbildung von Behördengänge in VR		
BA, MA, PPM, FPM	Entwicklung einer AR-Anwendung zur gebäudebezogenen Informationsübermittlung		
BA, MA, PPM, FPM	Untersuchung von positionsbezogenen Erkennungsverfahren für AR-Anwendungen		
BA, MA, PPM, FPM	Vergleich von Erfahrungen mit einer gebäudebezogenen Augmented-Reality-Anwendung auf verschiedenen Geräten		
MA	Real-time testing of automotive apps in a VR environment.		
MA	Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality		
BA	Entwicklung eines appgestützten Betreuungs- und Coachingsystem in der betrieblichen Ausbildung		
BA	Usability Evaluation von intelligenten Einkaufswägen des Lebensmitteldiscounters Netto		
BA	Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels		
MA	Untersuchung der wahrgenommenen Dauer von physikalischen Prozessen in virtueller Realität		
BA	Semi Automatic Bone Segmentation of the Hip Joint in 3D Space		
BA	Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen		
BA	Entwickeln eines Tools zum Erstellen von AR-Anleitungen		
BA	Vergleich des Einflusses eines nicht-immersiven Raycast-Menüs mit einem immersiven Spatial-Menü in Bezug auf Presence und Usability in VR.		
MA	Analyse von computergestützter Emotionsanalyse im Film am Beispiel der Serie "Breaking Bad"		
BA	Entwicklung eines Trainingskonzepts zum weltweiten Rollout eines IT-Systems für Risikomanagement in der Produktion		
MA	Konzeption und Implementierung eines modularen User Interface SDKs in Android zur Umsetzung des digitalen Belegerhalts in Drittapplikationen		
MA	Vehicle interaction inside VR.		
MA	Real-time testing of an automotive service/app in an VR environment.		

MA	Integration of IDE(s) in a virtual reality environment to develop services for a vehicles.		
BA	Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager		
MA	Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality		
MA	Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern		
MA	Using Big Data in Agriculture		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Arbeitsablaufs für die Weiterverarbeitung von multiplanaren digitalen Röntgenbildern aus DICOM-RAW-Dateien.		
BA	Evaluation von verschiedenen VR-Interaktionsmöglichkeiten innerhalb eines virtuellen Fahrzeugs		
BA	Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess		
MA	Impact of the COVID-19 pandemic on in-house training at ams OSRAM		
MA	Digitale Datensammlung von Texten des «Deutschen Idealismus»		
BA	Reducing perceived waiting time through interactive loading screens - a method- comparative experimental evaluation		
MA	Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System		
BA	Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern		
MA	Investigating African American Writing and Thought by comparison of two corpora via Distant Reading		
MA	Closing the gap between Software Engineering and Interface Design: Analysis of User Experience and Usability of text analysis tools in Digital Humanities		
BA	Kamerabasiertes Hand Tracking und Gestenerkennung auf und über interaktiven Oberflächen		
BA	Implementierung und Evaluation verschiedener Machine Learning-Ansätze für die Sentiment-Analyse im Deutschen		
BA	Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport		
BA	Knowledge sharing among university students - a qualitative study of practices, attitudes and barriers		
MA	Avatar Weight Illusion - The Impact of Embodying Muscular Avatars on Weight Perception of Lifted Objects		
MA	Akzeptanz von Augmented-Reality-Animationen im Bereich von Anwendungen zur Präservation von Kunstwerken		
MA	Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks		
BA	Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality		
BA	The effects of time-based event expectancy on game experience		
BA, MA	The Placebo Effect of Artificial Intelligence in Games		

BA, MA	Gaming beyond the system's latency		
BA	Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments		
MA	Science Fiction auf der Baustelle - Akzeptanz und Anforderungen an Augmented Reality hinsichtlich des Endanwenders am Beispiel der Sanitär- und Heizungsbranche		
BA	Time-based event expectancy in the wild		
BA	Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?		
BA, MA	Weiterentwicklung Interaktionskonzepte für das Heimatmobil Oberpfalz		
BA	Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency		
MA	Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.		
MA	Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas		
BA	Twitter Metriken		
BA	Die Unterscheidung von Faktischem und Kontrafaktischem in Videospielen mit geschichtlichem Kontext		
MA	Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fitspiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation		
BA	Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions		
BA	Design and Evaluation of AR-HUD Elements at Night for Autonomous Vehicles in VR		
BA	The effects of auditory latency in horror games		
BA	The effects of auditory latency in rhythm games		
MA	Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation		
BA, MA	TherAppy		
BA	Classification of students' scholarly work tasks for Human Activity Recognition using a Smart Watch		
BA, MA	Abschlussarbeit im Bereich Digital Humanities (Michael Achmann)		
BA	Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen		
MA	Topic modeling of German Parliament Speeches with Regard to Sustainability Aspects		
MA	Auswirkungen der Visualisierung der Mitarbeiterauslastung auf die Effektivität der Projektorganisation und das Wohlbefinden der Mitarbeiter		
BA	Vergleich von Geschwindigkeiten - Realität vs. virtuelle Umgebung		
MA	Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung		
BA	Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik		

BA	Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs		
BA	Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bilder im Rahmen einer psychologischen Studie		
MA	Evaluation of the Effects of Avatar and Environment on Body Temperature in Virtual Reality		
BA	Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung		
BA	Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis		
MA	Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram		
BA	Impact of Frame Rate and Refresh Rate on Player Performance and Experience in First Person Shooters		
BA	Exploring Self-induced Effects of Latency in First-Person-Shooters		
MA	Workload in den digitalen Geisteswissenschaften - eine Fallstudie (und ggf. ein Erfassungswerkzeug)		
BA	CookBERT - Cooking with BERT		
BA	IDE-integriertes Assistenzsystem zur Unterstützung von Programmieranfänger*innen bei der Adaption guter Praktiken der VCS-Nutzung.		
MA	Untersuchung zum Einfluss von Erklärungen auf die Akzeptanz von Fahrerassistenzsystemen		
MA	Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games		
BA	Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung		
BA	Vergleich der Interaktionstechniken eines Menu Based und eines Conversational Chatbots im universitären Kontext		
BA	Entwicklung und Evaluation einer Android-Anwendung zur Regulierung der Nutzungszeit eines Smartphones		
MA	Automated Product Classification for a Recommendation-System		
BA	Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations		
BA, MA	Interaction detection and projection using ROS2 for Industrial Spatial Augmented Reality (ISAR)		
BA	Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte		
BA	Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten		
MA	Effects of the Rubber Hand Illusion on Hand Temperature in Virtual Reality		
MA	Effects of varying latency on player performance and experience in video games		
BA	Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten		
MA	Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality		
BA	Konstruktivistische Lernansätze in der Algorithmen-Visualisierung für ProgrammieranfängerInnen		

BA	Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup		
BA	Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Synchronisations-Clients zwischen der e-Learning-Plattform der Universität und dem lokalen Dateisystem der Benutzer		
BA	Hybride Smart Spaces - Veknüpfung der physischer Informationstafeln mit digitalen Informationssystemen: Exploration & Evaluation verschiedener Systeme		
MA	Erstellen einer Ontologie von Kochaktivitäten und Erkennen von zugehörigen Parametern aus natürlichsprachlichen Rezeptanweisungen		
BA	Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.		
BA	Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen		
BA	Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion		
BA	Möglichkeiten und Herausforderungen der webbasierten Reproduktion einer asynchronen Laufveranstaltung		
BA, MA, PPM	Entwicklung einer AR-Anwendung zur ortsbezogenen Einblendung von städtischen Kunstwerken		
BA	Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie		
BA	Evaluation von eye-efficient E-Learnings		
MA	„Shakespeare Who“ - Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“		
BA, MA	Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen		
BA	Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application		
MA	Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen		
BA	Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen		
MA	VR im Soft Skill Training - interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.		
BA	Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction		
BA	Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work		
BA, MA	Zeit in VR		
MA	Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche		

BA	Nutzerzentrierte Gestaltung von Back-of-Device-Interaktion für Smartphones		
MA	Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens		
MA	Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands		
BA	The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance		
MA	Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten		
BA	Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten		
MA	Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections		
BA	Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten		
MA	Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit		
BA	Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions		
BA	Konzeption und Entwicklung einer Lernanwendung über Todesmärsche		
BA	Untersuchung von Photogrammetrie als Möglichkeit zur Erstellung virtueller Gesichter innerhalb einer Game Engine		
BA	Untersuchung des Effekts von Avataren auf die körperliche Leistungsfähigkeit beim Rudern in Virtual Reality		
BA	Entwicklung und Evaluation immersiver Feedbackeffekte für eine virtuelle Expositionstherapie		
BA	Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks		
BA	CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung		
BA	A unified classification system for IDE interactions in common programming task		
MA	Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix		
BA, MA	Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)		
BA	Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021		
BA	Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero		
BA	Analyse von Textverständnis über das Blickverhalten		
BA	Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten		
MA	Entwurf und Entwicklung eines Tangible User Interface für digitale Signatur		
BA	Nutzung von Open Data: Visualisierung von ÖPNV Routen		
BA	Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi		

BA, MA	Konzipierung einer Lösung zur Überwachung von 3D-Druck-Prozessen (FDM)		
MA	Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie		
BA	Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung		
MA	Dynamische Expositionstherapie in virtueller Realität zur Behandlung von Spinnenphobie		
BA, MA	Vergleich von Latenzdarstellung in Videospielen		
BA	Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories		
BA	Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel		
MA	Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien		
BA	IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien		
MA	The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature		
BA	Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen		
BA	Entwicklung einer Syntaxkorrektur im sprachlichen Kontext der Firma Horsch GmbH		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Literaturverwaltung für die Professur für Pastoraltheologie und Homiletik an der Universität Regensburg		
MA	Kontext und Auswirkung von Wikipedia-Links auf der Plattform Twitter		
BA	Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen		
BA	Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept		
MA	Nutzerzentriertes Redesign einer Web Applikation zur autonomen gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen		
BA	Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen in Hinblick auf dynamische Zonen		
BA	Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiele-Texten		
BA	Untersuchung des Effekts von Smartphone Aufsätzen auf die Benutzbarkeit des Smartphones		
BA	Entwurf und Entwicklung eines Editors für die Verwaltung und Visualisierung von räumlich bestimmten vernetzten Informationen		
BA	Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames		
BA	Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum		
BA	Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie		

BA	Prototypische Implementierung und Evaluation zur Digitalisierung der Dokumentenablage für kleine Unternehmen		
FPM	Debate Structures around COVID-19 on Twitter		
MA	Einfluss unterschiedlicher Testsituationen auf die Usability-Wahrnehmung und die User Experience - Ein Vergleich zwischen Laborsituation und synchronen Remote-Setups		
BA	Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps		
MA	Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages		
BA	Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2		
BA	Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel		
BA	Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings		
FPM	Effect of the Presentation of Learning Videos on Content Understanding		
BA	Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis		
BA, MA, FPM	Entwicklung und Evaluation von Dokumentablage in Augmented-Reality		
MA	Identifying Fake news in social & traditional media		
FPM	Affordances of Paper and Digital Documents		
BA	Entwicklung eines Fake-News-Trainers		
BA	Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System		
BA	Tischnutzung im Alltag - Exploration und Evaluation eines Remote-Verfahrens zur Erhebung des Nutzungsverhaltens von Objekten an (Schreib-)Tischen im Rahmen der Entwicklung interaktiver Tischoberflächen im Forschungsprojekt VIGITIA		
FPM	Debate Structures around COVID-19 on Twitter		
FPM	Conducting Remote Reading Studies		
MA, FPM	Remote Eyetracking with Webcams		
MA	Identifizierung branchenübergreifender Computer-Tasks und ihrer spezifischen Durchführung anhand eines Taskkorpus zur Empfehlung einer einheitlichen Ausführungsweise		
FPM	Evaluating the Self-Assessment Manikin for HCI Research		
FPM	Systematic Comparison of Annotation Tools		
FPM	Effect of Video Quality on Content Understanding in Online Courses		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel		
MA	Generating Company Profiles Using Natural Language Processing		
BA	User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option		
BA, MA	Wissensmanagement: Wissenssicherung aus Chat		
BA	Entwicklung und Evaluation einer Android-Applikation für Trickdogger		

BA	Exploration der Interaktion mit Sprachassistenten im technischen Außendienst		
BA	Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals		
BA	Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Brujin-basierten Tracking-Patterns		
MA	Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung		
MA	Einfluss der Datenerhebung auf die User Experience - Vergleich der UX zwischen Lab und Remote Usability Testing Methoden		
MA	A Comparison of Nudging and Boosting for Privacy during Web Browsing		
MA	Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen		
BA, MA	Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter		
BA	Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse		
BA	Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung		
BA	Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen		
BA	Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte		
MA	Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern		
BA, MA	Refugee-Screening-App		
BA	Leitfaden zur nutzerzentrierten Prozessoptimierung für die Verarbeitung von Kurzarbeitsanträgen in Zeiten von Corona		
MA	Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect		
BA	Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel		
BA, MA	Corona-Hilfe App		
BA	Browser-Integrierte Web-Usability-Tests		
BA	Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht		
BA	Notification placement on AR smart glasses		
MA	Untersuchung der Wirkung von Training auf die Technologieakzeptanz von medizinischem Personal		
MA	Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung		
BA	Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme		
BA	Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemedien auf das Leseverhalten		
MA	Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg		

MA	Empirische Untersuchung der Lern- und Lehrmethoden während der Corona-Pandemie zur Entwicklung von Orientierungshilfen für Studierende		
BA, MA	Therapie in VR: Bearbeitung dysfunktionaler Annahmen		
BA, MA	Abschlussarbeiten in Digital Humanities / Cultural Analytics		
BA	Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten		
MA	Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden		
BA	Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität		
MA	Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining		
MA	Conceptualization, Modeling and Prototypical Design of a Visualization for Cemetery and Grave Information of the Memorial Archives Platform		
MA	Implementierung und systematische Evaluation von Methoden lexikonbasierter Sentiment Analyse für das Deutsche		
MA	Implementation and Assessment of Contextual Privacy Policies		
MA	Konzeption und Evaluation eines prädiktiven Systems zur Benutzereingabe Prognose im Kontext von 3D-Spielen		
BA	Redesign der Webseite der Consolinno GmbH		
BA, MA, PPM, FPM	Interessante Abschlussarbeiten zu aktuellen Forschungsthemen der Mensch-Computer Interaktion (auch mit Covid'19)		
BA	Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten		
BA, MA	Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context		
MA	Design Guidelines für die Ad-Hoc-Kollaboration in verteilten Lernsituationen der Softwaretechnikausbildung		
BA	Guidelines for Designing DIY Wearable Gas Sensor Systems		
BA	Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files		
BA	Identifying Devices with Infrared Light Signals		
BA, MA	Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication		
BA	Vergleichende Evaluation von Usability/ Learnability von (Online-) Prototyping-Tools		
MA	MA		
BA	Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen		
BA, MA	Photogrammetrie als Methode zur virtuellen Umgebungsgestaltung		
BA	Prototypische Entwicklung einer Webanwendung zur Personalausweisbeantragung über das Bürgerserviceportal der Stadt Regensburg		
BA	Autonomes Fahren in städtischer Umgebung		

MA	Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen		
BA	Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses		
MA	Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen		
BA	Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren		
BA, MA	Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung		
MA	Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung		
BA, MA	Wirkung von künstlerischen Inhalten durch multimediale Aufbereitung		
MA	Scalability of Hyperledger Fabric		
BA	Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel		
BA	Hervorheben von interaktiven 3D Objekten in einer virtuellen Umgebung		
MA	Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays		
MA	Entwicklung und Evaluation einer Methodik zur Visualisierung von nicht-technischen Attributen im Entwicklungsumfeld der Siemens AG		
BA	Ortsbestimmung durch WLAN-Signale		
BA	Literature Review zu Living Lab-Ansätzen		
BA	Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews		
BA	Visualisierung von IDS-Symptomverläufen und klassifizierende Auswertung von Maßnahmen bei Psychotherapien mittels einer mobilen App		
BA	Routenberechnung unter Berücksichtigung von Nutzerpräferenzen		
BA	Verfügbarkeit und Nutzen von E-Learning-Angeboten am Beispiel der Studiengänge Medieninformatik und Politikwissenschaft		
BA	Prototypische Entwicklung und Evaluierung eines Web-Tools zu Analyse von Webseiten auf Basis der Web Augmentation		
BA	Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards		
BA	Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias		
BA, MA	Breaking Bad Behavior – ein virtuelles Klassenzimmer		
BA	Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario		
BA	Usability der Fehlerdarstellung in unterschiedlichen Werkzeugen zur automatisierten Apiprüfung		
BA	Entwicklung eines Chatbots für Rezept- Empfehlungen		
MA	Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer		
BA	Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera		
MA	Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer		

BA	Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator		
BA	Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen		
MA	Motion Capturing in AR		
BA, MA	AR in VR-Fahrsimulator		
MA	Konzept, exemplarische Umsetzung und Evaluation eines Design Systems für die Applikationsentwicklung bei der Continental Automotive GmbH		
MA	Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen		
BA	Einsatz von QR-Codes auf Wahlzetteln bei der Briefwahl und deren mögliche Auswirkung auf die Wahlentscheidung		
BA, MA	Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren		
MA	Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts verschiedener Onboarding-Arten auf die User Experience		
MA	Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer		
BA	Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)		
BA	Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung		
BA	Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen		
MA	Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte		
MA	Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen		
BA	UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung		
MA	Kontextsensitive Kochassistentz mit Objekt- und Aktionserkennung		
BA	Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR		
MA	Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum		
BA	Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz		
MA	Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund		
BA	Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos		
BA	Implementierung einer Simulation zum Vergleich einer Standard- und einer durch zusätzliche Informationsverarbeitung erweiterten Aufzugsteuerung		
BA	Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems		

MA	Konzeption und Entwicklung einer Applikation zur 3D-Visualisierung von historischen Ereignissen am Beispiel des Dorfes Paulusbrunn		
MA	Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten		
BA	Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities		
BA	Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext		
BA, MA	Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Daten im 3D-Raum		
BA	Comparing the Movement Trajectories and Movement Times for Selecting Concave and Convex Shapes		
BA	Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment		
BA	Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen		
MA	Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz		
MA	Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz		
BA	Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces		
BA	Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks		
BA	Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz		
BA	Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge		
BA	Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV		
BA	Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App		
BA	Online-Informationssystem zur Eigenproduktion von Musik für E-Game Entwickler		
MA	Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen		

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=1563191685>Last update: **15.07.2019 11:54**