

Ausgeschriebene Arbeiten, gefiltert nach Stichworten

Thema	Art	Status	Betreuer	Stichworte
Computergestützte Analyse von deutschsprachigen Memes auf Reddit	MA	in Bearbeitung		Memes, NLP, Reddit, Digital Humanities, Internet Studies, Python, Scraping
Implementierung und Evaluation eines Systems zur Projektion von Schall auf Tischoberflächen	BA, MA	ausgeschrieben		interactive tabletops, ultrasound, sound, audio
WIP - Neurofeedback Games	BA	Entwurf		Flow, EEG, Neurofeedback, Games
Abschlussarbeiten im Bereich des Natural Language Processing im Kontext der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA	ausgeschrieben		NLP, Sentiment Analyse, Data Augmentation, Machine Learning, Annotation
User-Centered Development of a Framework for Prototyping Interaction Techniques	MA	in Bearbeitung		TBD
Computergestützte Bildanalyse - Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von "Bildtypen"	BA	ausgeschrieben		Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Computergestützte Bildanalyse - Implementierung und Evaluation der automatisierten Klassifikation von "Visual Frames" (BTW'21)	BA	ausgeschrieben		Computational Social Science, Image Classification, LLM, Annotation, Evaluation
Implementierung von Sketchable-Interaction-Konzepten in tldraw	BA, MA	ausgeschrieben		tldraw, web development, interaction techniques, sketchable interaction
Implementierung und Evaluation von Word Embeddings für die Emotionsklassifikation in deutschsprachigen historischen Dramen	MA	in Bearbeitung		Word Embeddings, Emotionsklassifikation, NLP, Digital Humanities, CLS, Word2Vec, fastText
Abschlussarbeiten im Projekt AdlabSens (OTH/SappZ)	BA, MA	ausgeschrieben		Sensorik, 3D, Data Science
Implementation and Evaluation of an App Prototype for Identifying Appropriate Psychoeducational Modules through Questionnaires: A Comparative Study between Digital and Paper-Based Assessments	BA	in Bearbeitung		Mental Health Apps, Psychologie
(WIP) With or Without: Comparing User Eliciting Mid-Air Gestures with or without Objects in Hand	MA	in Bearbeitung		Hand gesture, AR, Elicitation study
Evaluation des Nutzens von LLMs zur Übersetzung von UI-Code zwischen verschiedenen Frameworks	MA	ausgeschrieben		llm, user interface
Development and Evaluation of an AI-powered Video Captioning and Transcription Web App	BA	in Bearbeitung		web development, video, transcription, aws, user interface design, subtitles, content creation, social media
Entwicklung und Evaluation eines nutzerfreundlichen CMS-Prototyps für eine Mental Health App der PFH Göttingen	BA	in Bearbeitung		Mental Health App, CMS, PFH Göttingen, User-centered Design, Anforderungsanalyse
Entwicklung und Evaluation einer Methode zur dynamischen Integration von psychologischen Assessments in die Benutzeroberfläche einer Mental-Health-App der PFH Göttingen	BA	in Bearbeitung		dynamische Benutzeroberfläche, mobile Fragebögen, Mental-Health-App, PFH Göttingen
Exploration of Foot-controlled Input Devices for Desktop Applications	MA	in Bearbeitung		input device, input modality, interaction technique, foot
Measuring the Latency of Graphics Frameworks on Microsoft Windows	MA	in Bearbeitung		latency, graphics framework

Prototypische Implementierung und Evaluation einer mobilen Anwendung zur transdiagnostischen Psychoedukation	BA	in Bearbeitung		Prototyp, App, Psychoedukation, Göttingen, Transdiagnostik
Utilizing Reinforcement Learning for Aspect-based Sentiment Analysis	BA, MA	Entwurf		Sentiment Analyse, NLP, Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)
Evaluation verschiedener Methoden zur Datenaugmentierung für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse im Deutschen	BA, MA	Entwurf		Sentiment Analyse, NLP, Data Augmentation
Evaluierung der Benutzerfreundlichkeit für die Kundenanfragenverarbeitung in einem Customer-Relationship-Management System (salesforce)	BA	in Bearbeitung		Usability, Customer Relationship Management, CRM, salesforce, Computer Telephony Integration, Evaluierung
Usability und User Experience von (DH-)Tools zur digitalen Netzwerkanalyse	MA	in Bearbeitung		Digital Humanities, Netzwerkanalyse, Tools, Usability, User Experience
Integrating LLM-based Applications into the Day-to-Day Student Learning Experience	MA	in Bearbeitung		NLP, Large Language Models, Retrieval Augmented Generation, Education
Investigating the Effects of Emotions in Search Engine Featured Snippets	MA	in Bearbeitung		emotions, featured snippets, Markus Bink, search engine
Dynamic Projection Mapping auf dreidimensionale Objekte im Kontext von interaktiven Tischen	MA	in Bearbeitung		Augmented Reality, Projected Augmented Reality, Projection, Projection Mapping, Dynamic Projection Mapping, Depth Cameras
Towards an Automated Measurement for Visual Complexity of User Interfaces: Concept and Implementation of a Software Prototype	MA	in Bearbeitung		Visual Complexity, User Experience, Image Compression, User Interface, Adaptive Systems
Entwicklung und Evaluation eines interaktiven WebAR-Prototypen als Erzähl- und Vermittlungsmedium	BA	in Bearbeitung		AR, Augmented Reality, WebAR, Cultural Heritage, WebXR, 3D-Scan, A-Frame, Handheld
Gegenüberstellung von deklarativen und imperativen UI-Frameworks für mobile Applikationen	MA	in Bearbeitung		App development, imperative programming, declarative programming, user interfaces, programming paradigms, UI-Framework, HCI, Evaluierung, mobile computing, mobile Anwendungen
Tracking von Objekten auf Tischoberflächen mit einer Event-Kamera	BA	in Bearbeitung		tracking, computer vision, event camera
"Learning or doing?" - Effects of different in-game Tutorials	BA	abgeschlossen		Video Games, Tutorials, UX Design, mobile gaming, digital learning
Entwicklung einer Anwendung für die Verwaltung von Metadaten von CAD-Plänen für die TBD-Solutions GmbH (vorläufiger Titel)	MA	in Bearbeitung		Prozessoptimierung, (Meta-) Datenmanagement, Desktopanwendung
Comparative Analysis of cognitive performance models across task complexities	MA	abgeschlossen		TBD
Die Annotation komplexer Trainingsdaten in Low-Resource Sprachen am Beispiel der Aspekt-basierten Sentiment Analyse	BA, MA	Entwurf		Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Handling unbalancierter Klassen in der Aspekt-basierten Sentiment Analyse: Exploration verschiedener Methoden anhand eines Datensatzes deutschsprachiger Hotelbewertungen	BA, MA	Entwurf		Sentiment Analyse, Annotation, NLP
Data Donations and Ephemeral Content: Obtaining Instagram-Stories	BA	abgeschlossen		Social Media, Instagram, Instagram-Stories, Data donation, Ephemeral Content

Usability evaluation of a wiki based information security management system (ISMS).	BA	in Bearbeitung		Usability, Knowledge Management, Information Security Management System, Evaluation
Wie oft muss ich das noch wiederholen? Untersuchung des Zusammenhangs zwischen Task-Wiederholungen und Nutzer-Performance	BA	in Bearbeitung		Studie, Experten, Novizen, Usability
Variierende Latenz in einem Pointing-Task	MA	in Bearbeitung		TBD
Reaktionen politischer Akteure auf den russischen Angriffskrieg in Instagram Stories & Videos (Arbeitstitel)	BA	abgeschlossen		politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse, auditive analyse
Analyse und Erkennung von Review Bombing in Videospiel-Nutzerreviews	MA	in Bearbeitung		Review Bombing, Video Games, Social Media, Machine Learning, NLP
The Effects of Latency on Agency and Sense of Control in Video Games	MA	in Bearbeitung		Latency, Video Games, Agency, Sense of Control
Data Augmentation with Large Language Models for Aspect-Based Sentiment Analysis in Low-Resource Scenarios	MA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Natural Language Processing, Large Language Models, Sentiment Analyse, Sprachverarbeitung, Sprachmodelle
Understanding the Effect of Visual Object Weight on Pointing Movements in Virtual Reality	BA	in Bearbeitung		Virtual Reality, Weight Perception
Evaluation im Reallabor: Analyse und Anwendung von Evaluationsmethoden der Mensch-Maschine-Interaktion in Reallaboren im Rahmen des Forschungsprojekts „Strukturvorgaben für den Parteivortrag	MA	in Bearbeitung		Reallabor, Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, Projektevaluation, Prototypevaluation
Ihr großer Auftritt? Virtual-reality basierte Untersuchung des Einflusses von Raumkapazitäten auf Präsenz und sozialen Stress in Leistungssituationen	BA, MA	ausgeschrieben		Virtual Reality, Presence, Room size, effects on psychological variables such as anxiety and stress, audiovisuelle Integration
Top-Down Multimodal Object Detection for Interactive Tables	BA	abgeschlossen		vigitia, object detection, interactive tables, computer vision, machine learning
Integrating TPVM Data Transfer into a Linux Desktop Environment	MA	in Bearbeitung		TPVM, data transfer, cross-device interaction, temporal psycho-visual modulation
Optimierung der Benutzeroberfläche der KRAIBURG TPE Produktdatenbank - Aktuelle B2B-Anforderungen an die Customer Experience: UX-Analyse und Umsetzungskonzept	MA	in Bearbeitung		UX-Design, Usability Engineering, joy of use, Requirements engineering, User interface, Prototyping, Corporate Design, HCI, Visualisierung, usability, UX, customer experience, Produktdatenbank
Boosting Debated Topics	MA	abgeschlossen		serp, boosting, nudging, cognitive bias
Xu Hường: An Analysis of Trending TikTok Videos in Vietnam	BA	abgeschlossen		Social Media, TikTok, Content Analysis
Political stories - improving face recognition performance for political Instagram story analysis	BA	abgeschlossen		Face recognition, Instagram, Social Media, FIQA, automated visual content analysis
Der Einfluss von manipulierter Musik- und Spielflussgeschwindigkeit auf die Performance und Game Experience	BA	abgeschlossen		Video Games, Audio Speed, Game Speed
Entwicklung eines interaktiven Dashboards zur Echtzeitauswertung der politischen Kommunikation auf Instagram im Landtagswahlkampf 2023	BA	abgeschlossen		politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse, webentwicklung, dashboard

Exploration und Analyse des Schwurbelarchivs: 22TB Telegramdaten	BA, MA	in Bearbeitung	Telegram, Big Data, Verschwörungsideologien, Social Media Analyse, Text Mining, NLP, Sentiment Analyse
Politische Kommunikation der Jugendorganisationen und junger Partisanen im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA	Entwurf	politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse
Politische Kommunikation der Parteien und Spitzenkandidierenden im bayerischen Landtagswahlkampf 2023 auf Instagram	BA, MA	Entwurf	politische kommunikation, digital methods, social media analysis, instagram, stories, politikwissenschaft, visuelle analyse
Bewusste Informationsfreigabe auf gemeinsam genutzten Mobilgeräten	BA	in Bearbeitung	Usability Engineering, Software Engineering, Mobile User Interfaces, Universität Regensburg, UR-EDV
Kollaboration und Peer-Review bei der computergestützten Erstellung von Organigrammen	BA	in Bearbeitung	Usability Engineering, Software Engineering, CSCW, Organizational Chart Mapping, Peer-Review for Structured Data, Universität Regensburg, UR-EDV
Usability von Status-Dashboard in besonderen Nutzungskontexten	BA	in Bearbeitung	Usability Engineering, Software Engineering, Kontext-Sensitive UIs, Universität Regensburg, UR-EDV
Konzeption, Entwicklung und Evaluation eines digitalen Werkzeugs zur Studienverlaufsplanung	BA	in Bearbeitung	Modulkatalog, Universität, Planung, Digitalisierung, grafische Benutzungsoberfläche
KI im Legal Tech Bereich - Einsatzmöglichkeiten, Grenzen und Risiken im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA	in Bearbeitung	Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, KI, AI, ChatGPT, GPT-4
Accessibility in mobile applications: How to support developers in implementing accessible mobile apps?	BA	in Bearbeitung	Accessibility, Mobile, Analysis
Informationsbveranstaltung zur Bewerbung für den Master Medieninformatik (Dauer: eine Stunde)	MA	in Bearbeitung	M.Sc., Master, Medieninformatik
Analyse von Testautomatisierungstools und Integration in das WTS Data Quality Monitoring Tool	MA	in Bearbeitung	Automated Testing, Tools, Softwarequalität, Test, Automatisierung, Testautomatisierung, Nutzwertanalyse, Implementierung, Evaluierung
Virtuelle Forschungsumgebung zur Untersuchung der Valenz in der deutschen Sprachgeschichte	MA	in Bearbeitung	UX, VFU, virtuelle Forschungsumgebung, historische Syntax, Valenzgrammatik, Tool Science, virtual research environment
Entwicklung und Evaluation von Visualisierungsstrategien für große Abhängigkeitsgraphen von Lerninhalten	BA	in Bearbeitung	graphit, graph, visualization
Entwicklung und Evaluation von Selektionstechniken für Visualisierungen von Graphen	BA	in Bearbeitung	graphit, graph, ui
Design and Evaluation of a Semi-autonomous Accessibility Tool for Web Development	MA	in Bearbeitung	Accesibility, HCI, Tool, semi-autonomous
Entwicklung und Evaluation einer Webanwendung für Wartungsaufträge im Rahmen der Digitalisierung	MA	abgeschlossen	Webanwendung, HCI, MMI, Usability, UX

Classification of Multimodal Social Media Crisis Data – Evaluation and Comparison of two Multimodal Machine Learning Models	BA	abgeschlossen		CNN, crisis informatics, multimodality, machine learning, social media analysis, crisis computing, testing, multimodal data, data mining
Das Basisdokument außerhalb des Reallabors: Entwicklung und Evaluation eines Prototyps unter Berücksichtigung von bestehenden Arbeitsprozessen in Anwaltskanzleien	BA	in Bearbeitung		Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, Arbeitsprozesse, Digitalisierung, Change Management
LaTeX nutzen im Rahmen des Projekts "Strukturvorgaben für den Parteivortrag im Zivilprozess"	BA	in Bearbeitung		Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, LaTeX, Editor, Data
Implementierung und Evaluation eines interoperablen Word Plugins für Juristen zur strukturellen Darstellung des Parteivortrags im Zivilprozess	MA	in Bearbeitung		Basisdokument, Parteivortrag, Legal Tech, MS Office, MS Word, Plugin, Add-In
Analyse visueller und textueller Kommunikationsaspekte von deutschen Lifestyle-Influencern auf Instagram und deren Einfluss auf das User Engagement	MA	abgeschlossen		Digital humanities, Annotation, Sentiment Analysis, Instagram, Social Media
Methoden zur Extraktion impliziter und expliziter Aspekte bei der Sentiment Analyse	BA	in Bearbeitung		Natural Language Processing, Machine Learning, Data Science, NLP, ML, Sentiment Analyse, Text Mining
Indicating Stamina Loss in Video Games using Weight-Changing Controllers	BA	in Bearbeitung		Virtual Reality, Game Design, Haptic Controllers, Weight Perception
Exploration von Methoden zur Extraktion von impliziten und expliziten Aspekten bei der Sentiment Analyse	BA, MA	Entwurf		Aspekt-basierte Sentiment Analyse, Implizite & Explizite Aspekte, NLP
Comparing Navigation Models for Optimized HMI in Production Industry: A Usability Study	BA	abgeschlossen		HMI, user interface design, navigation, usability engineering, production industry
Optimierung der Atmungsdarstellung in virtueller Realität	BA	in Bearbeitung		VR, Breathing, Biofeedback, Avatar, Embodiment
Entwicklung einer Dokumentstruktur für ein digitales Basisdokument für den deutschen Zivilprozess	MA	abgeschlossen		Basisdokument, Reallabor, Datenstruktur, Legal Tech, Usability Engineering, Deutscher Zivilprozess, Digitales Basisdokument, Dokumenttypdefinition
Die Qualität von Annotationen und Datensätzen und deren Auswirkung auf die Performance maschineller Lernmethoden	MA	Entwurf		Data Science, Datensätze, Annotation
Smartphones as Virtual Gamepads for Big Screens	BA	abgeschlossen		cross-device communication, mobile, gaming, controller
Auswirkungen verschiedener Designprinzipien auf die Effektivität und Erkennbarkeit von App-Icons	BA	abgeschlossen		User Experience, Smartphone, App-Icon Design, Visual Search, Skeuomorphismus, Flat Design, Material Design
Untersuchung KI-generierter Bilder zur Evaluation von Faktoren für die Verbesserung von Text-to-Image-Generation	BA	abgeschlossen		Text-to-Image-Generation, Generative Modelle, HCI, Bildwahrnehmung
Time-based event expectancy in the wild	BA	abgeschlossen		psychology, gaming, specific time expectation
Erweiterung und Optimierung eines Tools zum interaktiven Finden geeigneter Orte	BA	in Bearbeitung		Visualization, web, computergraphics, map, search
Automatic Classification of Hate Speech in Conspiracy-related Memes	BA	abgeschlossen		memes, conspiracy, social media
Annotation und Evaluation deutschsprachiger Hotelbewertungen für die Aspekt-basierte Sentiment Analyse	BA	abgeschlossen		Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP

Weiterentwicklung eines mobilen Systems zur Erfassung und Einschätzung psychischer Störungen bei Flüchtlingen	BA	abgeschlossen		Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, Datenvisualisierung, Usability, Göttingen
Entwicklung einer digitalen Edition für das Stelzenberger-Archiv	MA	abgeschlossen		digital humanities, digitale edition, digitalisierung, handschriften, archivalien
Entwicklung und Evaluation eines Aktivitätstracking-Moduls einer psychologischen Diagnostik-App	BA	abgeschlossen		Android App, Aktivitäts-Tracking, Psychologische Diagnostik, Depression, PFH Göttingen
Investigating the latency slowdown effect in HCI	BA	abgeschlossen		Latency, ideomotorische Theorie, Action-Effect Intervalle, Gaming
Assessing Navigation Aids for Virtual Environments	MA	in Bearbeitung		Paulusbrunn, Verschwundesnes Dorf, VR, Orientierung, Navigation
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	MA	abgeschlossen		Public History, Erster Weltkrieg, HdBG, Primärquellen, Digitale Präsentation
Abbildung von Behördengänge in VR	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		VR, Formular, Stadt Regensburg, Interaktion
Entwicklung einer AR-Anwendung zur gebäudebezogenen Informationsübermittlung	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Mobile
Untersuchung von positionsbezogenen Erkennungsverfahren für AR-Anwendungen	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		AR, Stadt Regensburg, mobile, Erkennung
Vergleich von Erfahrungen mit einer gebäudebezogenen Augmented-Reality-Anwendung auf verschiedenen Geräten	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		AR, Stadt Regensburg, Gebäude, Erkennung, Brille, Handy, mobile
Real-time testing of automotive apps in a VR environment.	MA	in Bearbeitung		Continental, VR
Exploring Time Perception during Out-of-Body Experiences in Virtual Reality	MA	abgeschlossen		Virtual Reality, Body-Ownership-Illusion, Out-of-Body Experience, Time Perception
Usability Evaluation von intelligenten Einkaufswägen des Lebensmitteldiscounters Netto	BA	in Bearbeitung		User Experience, UX, Usability Engineering, Usability, Evaluation
Untersuchung des Effekts einer Augmented-Reality-Anwendung auf das Lösen eines Logikwürfels	BA	abgeschlossen		Augmented Reality, Blender, Unity, räumliches Denken
Untersuchung der wahrgenommenen Dauer von physikalischen Prozessen in virtueller Realität	MA	abgeschlossen		Zeitwahrnehmung, VR
Semi Automatic Bone Segmentation of the Hip Joint in 3D Space	BA	in Bearbeitung		Blender, Python, Medizin, Segmentation, Fraktur, Uniklinik
Dynamic Projection Mapping im Kontext von Interaktiven Tischen	BA	abgeschlossen		Projektion, Interaktive Tische, PAR, Projected Augmented Reality, Augmented Reality, Projection Mapping
Entwickeln eines Tools zum Erstellen von AR-Anleitungen	BA	in Bearbeitung		augmented reality, AR
Vergleich des Einflusses eines nicht-immersiven Raycast-Menüs mit einem immersiven Spatial-Menü in Bezug auf Presence und Usability in VR.	BA	in Bearbeitung		VR; Menüs; Interaktion; HCI; Symbolic Object Menu; List Menu

Analyse von computergestützter Emotionsanalyse im Film am Beispiel der Serie "Breaking Bad"	MA	in Bearbeitung		Computer Vision, Emotion Recognition, Digital Humanities, Computational Humanities, Film, Video, Face Recognition
Konzeption und Implementierung eines modularen User Interface SDKs in Android zur Umsetzung des digitalen Belegerhalts in Drittapplikationen	MA	abgeschlossen		UI, SDK, Belegerhalt, HCI
Vehicle interaction inside VR.	MA	Entwurf		VR, Interaction Design, Usability, Hardware, AR, Automotive, Continental
Real-time testing of an automotive service/app in an VR environment.	MA	Entwurf		VR, Testing, IDE, AR, Automotive, Continental
Integration of IDE(s) in a virtual reality environment to develop services for a vehicles.	MA	Entwurf		VR, AR, Automotive, IDE, Continental
The effects of time-based event expectancy on game experience	BA	abgeschlossen		Videospiel, Feature, Psychologie, spezifische zeitliche Erwartung, User Experience, Reaktionszeit, Performance, Fehlerrate
Cross-Device Interaction mit markerbasiertem Window Manager	BA	abgeschlossen		window manager, cross-device interaction, barcode
Untersuchung des Effekts von individualisierten Avataren auf die physische Performanz in Virtual Reality	MA	in Bearbeitung		Proteus Effekt, Body Ownership Illusion, Avatar Identifikation, individualisierte Avatare, physische Performanz
Benutzerfreundlichkeit bei der Konfiguration von externen CAN-Kommunikationstreibern	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Usability, Frontend Development, HCI, IoT
Evaluation von verschiedenen VR-Interaktionsmöglichkeiten innerhalb eines virtuellen Fahrzeugs	BA	abgeschlossen		VR, Auto, Interaktion, Bedienung
Ermittlung geeigneter User-Interface-Frameworks zur Umsetzung eines digitalen Basisdokuments im Zivilprozess	BA	abgeschlossen		Frameworks, Browserbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, Basisdokument, Zivilprozess, web-based application, JavaScript
Reducing perceived waiting time through interactive loading screens - a method-comparative experimental evaluation	BA	abgeschlossen		HCI, time, psychology
Untersuchung von visuellem vs. auditivem Feedback in einem Latenz-behafteten System	MA	abgeschlossen		latency
Digitalfotos als Beweismittel: Technologieoffene Nutzwertanalyse, Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Signatur und Verifikation von Bildern	BA	abgeschlossen		Digitalfotos, Beweismittel, LegalTech, Blockchain, Signatur, Kryptographie, Digitalisierung, digitale Forensik, forensische Informatik
Closing the gap between Software Engineering and Interface Design: Analysis of User Experience and Usability of text analysis tools in Digital Humanities	MA	abgeschlossen		User Experience, Usability, Tools
Implementierung und Evaluation verschiedener Machine Learning-Ansätze für die Sentiment-Analyse im Deutschen	BA	abgeschlossen		Sentiment Analyse, Machine Learning, NLP
Untersuchung der Auswirkung einer Stresssituation in Virtual-Reality auf die Leistungsfähigkeit im Schießsport	BA	abgeschlossen		choking under pressure, hci in sports, vr sport training system, flow, stress
Knowledge sharing among university students - a qualitative study of practices, attitudes and barriers	BA	abgeschlossen		Knowledge sharing, learning communities, post-pandemic, focus groups

Effects of varying latency on player performance and experience in video games	MA	abgeschlossen		latency, gaming
Akzeptanz von Augmented-Reality-Animationen im Bereich von Anwendungen zur Präservation von Kunstwerken	MA	in Bearbeitung		3D Modellierung, Augmented Reality, Android, App, Kunst, Kunstwerke, Akzeptanz, Technology Acceptance
Adaptive Latency Compensation in First-Person Shooters using Artificial Neural Networks	MA	abgeschlossen		Latency, Latency Compensation, Video Games
Vergleich verschiedener Hervorhebungsmethoden für 3D-Objekte in Handheld Augmented Reality	BA	abgeschlossen		AR, Selektion, Hervorhebung, 3D, Augmented Reality
Untersuchung der Akzeptanz des Basisdokuments	BA	abgeschlossen		technology acceptance, civil law, digitalization
Übung macht den Meister. Wieviele Task-Durchläufe benötigt man vom Novizen zum Experten?	BA	abgeschlossen		Studie, Experten, Novizen, Usability
Development and evaluation of an approach for predicting mouse positions beyond the system's latency	BA	abgeschlossen		mouse, desktop, prediction, latency
Does Perspective alter Perception? The Effects of in-game Perspective on the Latency Perception of Gamers.	MA	abgeschlossen		Latency, Games
Berücksichtigung von heterogenem Domänenwissen bei der Usability Evaluation am Beispiel der Evaluation des Wasserstoffatlas	MA	abgeschlossen		UX Methoden
Selbstoptimierung vs. Selbstliebe? Eine vergleichende Inhaltsanalyse von Fitspiration- und Bodypositivity-Bildern auf Instagram mit Methoden der automatischen Bildklassifikation	MA	abgeschlossen		social media analysis, Instagram, Inhaltsanalyse, bildklassifikation
Adaption of driving behavior for autonomously driving vehicles in adverse weather conditions	BA	abgeschlossen		AVL, Auto, autonomes Fahren, VA, AR, Wetter, Nacht, Cockpit, HUD, Fahrerverhalten
Design and Evaluation of AR-HUD Elements at Night for Autonomous Vehicles in VR	BA	abgeschlossen		AVL, Auto, autonomes Fahren, VA, AR, Wetter, Nacht, Cockpit, HUD
The effects of auditory latency in rhythm games	BA			Latency, Games, Audio
Acquisition of a German Fan Fiction Corpus and Analysis in the Context of Gender Representation	MA	abgeschlossen		Fan Fictions, NLP, Computational Literary Studies, Digital Humanities
TherAppy	BA, MA	Entwurf		Psychologie, App, Kommunikation, Datenverwaltung, Göttingen
Classification of students' scholarly work tasks for Human Activity Recognition using a Smart Watch	BA	abgeschlossen		Smartwatch, Human Activity Recognition, Machine Learning
Abschlussarbeit im Bereich Digital Humanities (Michael Achmann)	BA, MA	Entwurf		digital humanities, social media studies, cultural analytics, content-analysis, digital methods, visual methodologies
Vergleichende Studie zur Wahrnehmung von Audiolatenz zwischen Musiker:innen und nicht-Musiker:innen	BA	abgeschlossen		latenz, latency, audio, perception
Topic modeling of German Parliament Speeches with Regard to Sustainability Aspects	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Topic Modeling, Parliamentary Analysis, NLP
Auswirkungen der Visualisierung der Mitarbeiterauslastung auf die Effektivität der Projektorganisation und das Wohlbefinden der Mitarbeiter	MA	abgeschlossen		Auslastungsmanagement, Visualisierung, Projekteffizienz. HCI, UX, usability, Arbeitswissenschaft

Vergleich von Geschwindigkeiten – Realität vs. virtuelle Umgebung	BA	abgeschlossen		Geschwindigkeit, 3D, Virtuell
Untersuchung der Telegram-Kanäle der "Querdenker"-Bewegung	MA	abgeschlossen		content-analysis, inhaltsanalyse, verschwörungsideologien, fake-news, telegram, social media, digital methods
Redesign der Laborinfrastruktur des Lehrstuhls für Medieninformatik	BA	abgeschlossen		redesign, software, labor
Cross-Device Data Transfer Using a Display with Integrated Infrared LEDs	BA	abgeschlossen		cross-device communication, hardware, infrarot
Erkennung von Emotionen im Gesicht anhand von 2D-Bilder im Rahmen einer psychologischen Studie	BA	abgeschlossen		Facial recognition, emotion detection, data analytics
Evaluation of the Effects of Avatar and Environment on Body Temperature in Virtual Reality	MA	abgeschlossen		VR, Body Temperature, Embodiment
Untersuchung der Level-Of-Detail-Wirkung virtueller Bewegung	BA	abgeschlossen		3D, Animation, DACH, Spinnen, LOD, Bewegung, Play2Change
Proceedings of the 19th German Bundestag: An Exploration via Computational Text Analysis	BA	abgeschlossen		Politik, NLP, Debatten, Bundestag
Rage Mode On: Über Wut als Katalysator und Treiber der Interaktion auf Instagram	MA	abgeschlossen		Social Media, Sentiment Analysis, Rage, Wut, Emotion, Interaktion
Exploring Self-induced Effects of Latency in First-Person-Shooters	BA	abgeschlossen		Latency, Placebo, Nocebo, Games
Workload in den digitalen Geisteswissenschaften – eine Fallstudie (und ggf. ein Erfassungswerkzeug)	MA	ausgeschrieben		Evaluation, Workload, Bologna, Tagebuch-App, Usability Engineering, Mixed Methods
CookBERT – Cooking with BERT	BA	abgeschlossen		Machine Learning, Sprachmodell, BERT, Klassifizierung, NLP
IDE-integriertes Assistenzsystem zur Unterstützung von Programmieranfänger*innen bei der Adaption guter Praktiken der VCS-Nutzung.	BA	abgeschlossen		Softwaretechnik, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Using Artificial Neural Networks for Latency Compensation in Mobile Games	MA	abgeschlossen		ANN, Unity, Mobile Game, Latency
Entwicklung von Datenvisualisierungen für Ergebnisse aus Internet-of-Things Belastungstests in einer MQTT Anwendung	BA	abgeschlossen		Datenvisualisierung, IoT-Load-Test, MQTT
Entwicklung und Evaluation einer Android-Anwendung zur Regulierung der Nutzungszeit eines Smartphones	BA	abgeschlossen		Digital wellbeing, Personal tracking, smartphone
Automated Product Classification for a Recommendation-System	MA	abgeschlossen		semi-supervised learning, recommender system, nlp, text classification, product classification, Klassifikation, Produktklassifikation, data augmentation, information retrieval
Investigating time-based event expectancy in video games for multiple time-event correlations	BA	abgeschlossen		Time Expectancy, Games, Specific Event-based Time Expectancy
Interaction detection and projection using ROS2 for Industrial Spatial Augmented Reality (ISAR)	BA, MA	Entwurf		augmented reality, 3D, C++, ROS, Programmierung
Reproduzierte Realität - Exploration und Evaluation von Projected-Augmented-Reality-Overlays auf Objekte	BA	abgeschlossen		AR, PAR, Projektion, VIGITIA, intelligente Tische, Tiefenkamera
Entwicklung eines Messverfahrens für die Latenz von Audio-Ausgabegeräten	BA	abgeschlossen		latenz, latency, audio, hardware

Entwicklung und Evaluation einer App zur Identifikation von in Deutschland heimischen Vogelarten	BA	abgeschlossen		Machine Learning, Deep Learning, App Entwicklung, Natur Apps, Ornithologie, Convolutional Neural Networks
Interaction between Avatar Body Type and Latency in Virtual Reality	MA	abgeschlossen		Unity, VR, Latency, Avatar, Perception
Investigating Real-Time-Gaze-Sharing in a Multi-Eye-Tracker-Setup	BA	abgeschlossen		Eyetracking, Real-Time Data Sharing, Network Performance, State Synchronization, Experiment Automatization
Exploring Intent-Style Messages for Cross-Device Communication (Arbeitstitel)	BA	abgeschlossen		cross-device communication, android, API
Erstellen einer Ontologie von Kochaktivitäten und Erkennen von zugehörigen Parametern aus natürlichsprachlichen Rezeptanweisungen	MA	abgeschlossen		Cooking Ontology, OWL, Named-Entity-Recognition
Regulierung des eigenen Konsumverhaltens beim Gaming mit Hilfe einer Tagebuch App.	BA	abgeschlossen		Gaming, Konsum, Applikation
Food Recommender Systeme und nachhaltige Ernährung: Möglichkeiten zur Unterstützung für Fleischkonsument*innen	BA	abgeschlossen		Food Recommendation Systems, nachhaltige Ernährung, semi-structured Interviews, Grounded Theory
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Stressreduktion	BA	abgeschlossen		Psychologie, Stress, App, Mobile
Entwicklung einer AR-Anwendung zur ortsbezogenen Einblendung von städtischen Kunstwerken	BA, MA, PPM	Entwurf		Kunst, AR, Unity, Donumenta, Augmented Reality
Untersuchung der unterscheidenden Merkmale virtueller Spinnenmodelle im Kontext einer psychologischen Studie	BA	abgeschlossen		Psychologie, Play2Change, Spinne, Exposition, VR, Spinnenphobie
Evaluation von eye-efficient E-Learnings	BA	abgeschlossen		E-Learning, eye-efficient, Eye-Tracking, Usability
„Shakespeare Who“ – Automatisierte Suche nach intertextuellen Shakespeare-Bezügen in der „Science Fiction“-Serie „Doctor Who“	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Intertextuality, Distant Reading
Untersuchung von spezifischen Bewegungsphänomenen in virtuellen Umgebungen	BA, MA	Entwurf		VR, Virtuelle Umgebungen, Bewegung
Design, Implementation, and Evaluation of a Request Portal as a Mobile Application	BA	abgeschlossen		UX, HCI, mobile App, Request-Portal
Entwicklung von Behavior Trees zur Unterstützung des Guided Cooking in der Smart Kitchen	MA	abgeschlossen		Behaviour Tree, Guided Cooking, MMI, Smart Kitchen
Vergleichende Untersuchung und Designempfehlungen für App-Launcher bei Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	BA	abgeschlossen		Interaktive Tische, User Interfaces, Tangibles, Projected Augmented Reality
VR im Soft Skill Training – interaktive 360° Videos als Trainingsumgebung zum Verbessern der sozialen und emotionalen Kompetenzen in High-Pressure-Situationen.	MA	in Bearbeitung		VR, 360 Video, Interaktiv Training, Virtual Reality, Soft Skill, Education
Conception and evaluation of a recovery support smartphone app for alcohol addiction	BA	abgeschlossen		Sucht, Mobile App, Therapie
Prototypical Implementation of an Interactive Screenshare for Collaborative Work	BA	abgeschlossen		PDA, Physical-Digital, Kollaboration, Linux, Screenshare
Zeit in VR	BA, MA	abgeschlossen		Zeit, Virtual Reality, Wahrnehmung

Implementierung einer UX-Engineering Strategie in einem KMU der Versicherungsbranche	MA	abgeschlossen		UX, KMU
Extraktion strukturierter Daten aus Rechnungsdokumenten mittels Maschinellen Lernens	MA	abgeschlossen		Machine Learning, Information Extraction, Invoice Analysis
Interaktionskonzepte in der Pflegerobotik – Eine Bewertung des Forschungsstands	MA	abgeschlossen		Robotik, Pflege, Interaktionskonzept, HCI, MMI, Demenz
The Effects of Auditory Latency on Game Experience and Player Performance	BA	abgeschlossen		Unity, Gaming, Latency
Sammlung und Auswertung eines Social-Media-Korpus durch Entwicklung eines Browser-Plugins zur Annotation von Instagram Stories	BA	abgeschlossen		Medieninformatik, Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Quantitative Studie, Social Media, Instagram
Evaluation von Visualisierungen für ortsabhängige Eyetracking-Daten	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, Informationsvisualisierung, Virtuelle Umgebung
Entwicklung eines mobilen AR-Prototyps für Innenstadt-Touren zu Regensburger Kulturbauten	BA	abgeschlossen		Kultur, Schnitzeljagd, AR, Mobile, App, Regensburg
Schwarmintelligenz im Finanzsektor - Optimierung von Börsenkursvorhersagen durch Reddit	MA	abgeschlossen		NLP, Machine Learning, Social Media, Stock Market
Analyzing Information Visualization for Digital Libraries with Harvard's Collections	MA	abgeschlossen		Information Visualization, User Experience, Libraries, Digital Collections
Analyse von Figuren-Netzwerk-Strukturen in Crossover-Fan-Fictions	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Fan Fictions, Networks, Crossover, Fandom Fusion, AO3, Text Mining
Konzeption und Entwicklung einer Lernanwendung über Todesmärsche	BA	Entwurf		e-Learning, mobile learning, Nationalsozialismus, Holocaust, Geschichtsdidaktik, multimodales Lernen, Lernanwendung, Gedenken, Gedenkstättenpädagogik
Untersuchung von Photogrammetrie als Möglichkeit zur Erstellung virtueller Gesichter innerhalb einer Game Engine	BA	abgeschlossen		Photogrammetrie, Gesichter, Avatar, Game
Entwicklung und Evaluation immersiver Feedbackeffekte für eine virtuelle Expositionstherapie	BA	abgeschlossen		Psychologie, Play2Change
Development and Evaluation of Ingame Latency Compensation Technique based on Artificial Neural Networks	BA	abgeschlossen		Counter Strike, Latency, ANN
Der Einfluss des Mediums auf das Annotationsverhalten beim Lesen von Texten	MA	abgeschlossen		Annotation, Studie
CodeCast: IDE-Integrierte Audio-Walkthroughs zur Präsentation von Quellcodebeispielen in der Programmierausbildung	BA	abgeschlossen		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Prozessoptimierung des 3D Features des PCB Investigators der Firma EasyLogix	MA	abgeschlossen		Prozessoptimierung, Leiterplatte
Abschlussarbeiten in Digital / Computational Humanities (Thomas Schmidt)	BA, MA	ausgeschrieben		Digital Humanities, Computational Humanities, Annotation, Social Media, Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Film Studies, Cultural Analytics, NLP, Text Mining, Computer Vision
Untersuchung des Einflusses digitaler Annotationstools auf das Annotationsverhalten	BA	abgeschlossen		Annotation, Proof-Reading, PDF, PDF-Reader

Entwurf und Entwicklung eines Tangible User Interface für digitale Signatur	MA	Entwurf		tangible interaction, signatur, security
Usability Evaluation von Literaturmanagementsoftware am Beispiel von Zotero	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Nutzergruppenbasierte Usability Evaluation von Literatur Management Software am Beispiel von Citavi	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Usability, Evaluation, Literaturverwaltung
Konzipierung einer Lösung zur Überwachung von 3D-Druck-Prozessen (FDM)	BA, MA	Entwurf		3D-Druck, Bildverarbeitung, Sensoren, Drucker, additive Fertigung, Überwachung
Weiterentwicklung einer VR-Anwendung im Bereich der Expositionstherapie bei Spinnenphobie	MA	in Bearbeitung		Play2Change, Psychologie, Therapie, Spinnen, VR, Virtual Reality, Eye-Tracking
Parameter interaktiver Algorithmenvisualisierung für die Programmierausbildung	BA	abgeschlossen		Softwareentwicklung, Algorithmenvisualisierung
Vergleich von Latenzdarstellung in Videospielen	BA, MA	Entwurf		Latenz, Gaming, Unity, User Study
Social Media Analyse von Instagram Stories am Beispiel politischer Akteure während der Bundestagswahl 2021	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Politikwissenschaft, Medienwissenschaft, Qualitative Studie, Social Media, Instagram, Snapchat
Der Effekt stereotypischer Avatare auf die kognitive Leistungsfähigkeit in einem 1st-Person Spiel	BA	abgeschlossen		Proteus Effekt, Avatare, Stereotype-Content-Model
Entwicklung und Evaluation eines Chatbots für den Einsatz in Tagebuchstudien	MA	abgeschlossen		Chatbot, Diary Study, Tool Entwicklung, Open Source, Django, Tagebuchstudie, Web Technoloigen, node.js, Python
IDE-integrierte Assistenz- und Lernsysteme zur Unterstützung von ProgrammieranfängerInnen beim Erlernen von Debugging-Strategien	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Softwaretechnik, Lernsysteme, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
The Effect of Body Ownership in Virtual Reality on Skin Temperature	MA	abgeschlossen		Body Ownership Illusion, Rubber Hand Illusion, Skin Temperature
Anwendbarkeit von Usability Questionnaires auf Low-/Medium-Fidelity-Prototypen	BA	abgeschlossen		Usability Testing, Prototyping, Low Fidelity, User centered Design prozess, Design Methods
Entwicklung einer Syntaxkorrektur im sprachlichen Kontext der Firma Horsch GmbH	BA	abgeschlossen		NLP, Syntax, Texttechnologie, Horsch GmbH
Entwicklung und Evaluation eines Prototyps zur Literaturverwaltung für die Professur für Pastoraltheologie und Homiletik an der Universität Regensburg	BA	abgeschlossen		theologie, datenbank, web app, metadaten, digital humanities, user-centered design
Kontext und Auswirkung von Wikipedia-Links auf der Plattform Twitter	MA	abgeschlossen		Social Media-Analyse, Twitter, Wikipedia
Entwurf und Entwicklung einer Anwendung als Improvisationshilfe für Pianist:innen	BA	abgeschlossen		Musikdidaktik, Lern-App, User-Centered Design
Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept	BA	abgeschlossen		Sketchable Interaction, Python3, Implementierung, Usability Testing
Nutzerzentriertes Redesign einer Web Applikation zur autonomen gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	MA	abgeschlossen		Web-App, Psychologie, User Interface, Datenvisualisierung, Usability
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen in Hinblick auf dynamische Zonen	BA	in Bearbeitung		Stadt Regensburg, tadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR, dynamische Zonen

Erstellung und Exploration eines Korpus aus Videospiel-Texten	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Game Studies, Corpus, Natural Language Processing
Entwurf und Entwicklung eines Editors für die Verwaltung und Visualisierung von räumlich bestimmten vernetzten Informationen	BA	abgeschlossen		Web-Anwendungen, Informationsvisualisierung, Verwaltungstool, JavaScript, Rauminformation
Untersuchung der optimalen Belohnungsfrequenz zur Verhaltensänderung anhand eines Exergames	BA	abgeschlossen		Gamification, Games for Health, App, Serious Games
Untersuchung der emotionalen Wirkung von künstlerischen Inhalten durch verschiedenfarbige Lichteinwirkung im 3D-Raum	BA	abgeschlossen		Multimedia, künstlerische Inhalte, Aufbereitung
Untersuchung des Effekts der Verkörperung einer Spinne als potenzielle Methode für die Behandlung von Spinnenphobie	BA	abgeschlossen		Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, VR therapy
Identifying Fake news in social & traditional media	MA	abgeschlossen		NLP, fake news, detection, social network analysis, Sentiment Analysis, Twitter
Prototypische Implementierung und Evaluation zur Digitalisierung der Dokumentenablage für kleine Unternehmen	BA	abgeschlossen		Digitalisierung, Dokumentenablage, Software Engineering
Einfluss unterschiedlicher Testsituationen auf die Usability-Wahrnehmung und die User Experience - Ein Vergleich zwischen Laborsituation und synchronen Remote-Setups	MA	abgeschlossen		Remote Method, usability, remote test, automated testing
Untersuchung des 3D Sounds einer Game Engine in Bezug auf Elektrofahrzeug Warnsysteme	BA	abgeschlossen		E-Fahrzeug, Sound, Unity
Designing an application for disabled people to instruct and visualize work steps	BA	abgeschlossen		usability, app design, accessibility, accessible design, disabled users
Suchmaschinenoptimierung bei Live-Inhalten unter Verwendung von Accelerated Mobile Pages	MA	abgeschlossen		SEO, Suchmaschinen, AMP, Live-Inhalte
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2	BA	abgeschlossen		3D Unity, Blickdaten, Eye-Tracking
Visualisierung von Blickdaten in einer 3D-Umgebung: Blickwinkel	BA	abgeschlossen		3D, Realität, Blickdaten, Eye-Tracking, Unity
Erarbeitung eines photogrammetriebasierten Workflows zur Erstellung von 3D-Assets für digitale Matte Paintings	BA	abgeschlossen		3D, Photogrammetrie, Matte Paintings
Effect of the Presentation of Learning Videos on Content Understanding	FPM	abgeschlossen		online learning, content understanding, corona, multimedia
Acquisition and Exploration of Text Corpora for the Supernatural TV Series and Fanfictions via Computational Text Analysis	BA	abgeschlossen		Text Mining, Fan Fiction, Digital Humanities, Computational Literary Studies, Fan Studies, Internet Studies
Entwicklung und Evaluation von Dokumentenablage in Augmented-Reality	BA, MA, FPM	Entwurf		augmented reality, evaluation, paper, tangible
Debate Structures around COVID-19 on Twitter	FPM	abgeschlossen		twitter, covid-19, social network analysis
Affordances of Paper and Digital Documents	FPM	abgeschlossen		paper, media, affordances, taxonomy, literature survey
Entwicklung eines Fake-News-Trainers	BA	abgeschlossen		Fake News, App, Verschwörung
Design and Evaluation of a Near-Eye Notification System	BA	abgeschlossen		Visual Notifications, Near-Eye Devices, Prototype, Social Acceptance

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	BA	abgeschlossen		vigitia, table, interactive tabletops, ethnography, field study
Debate Structures around COVID-19 on Twitter	FPM	abgeschlossen		twitter, covid-19, social network analysis
Conducting Remote Reading Studies	FPM	abgeschlossen		reading, remote studies, media, paper
Remote Eyetracking with Webcams	MA, FPM	Entwurf		webcam, eyetracking, remote studies, open source
Identifizierung branchenübergreifender Computer-Tasks und ihrer spezifischen Durchführung anhand eines Taskkorpus zur Empfehlung einer einheitlichen Ausführungsweise	MA	abgeschlossen		HCI, Taskkorpus, Quantitative und Qualitative Methoden
Evaluating the Self-Assessment Manikin for HCI Research	FPM	abgeschlossen		questionnaire, hci studies, validation
Systematic Comparison of Annotation Tools	FPM	abgeschlossen		Physical-Digital, Annotation, PDF, Paper
Effect of Video Quality on Content Understanding in Online Courses	FPM	abgeschlossen		online learning, content understanding, corona, multimedia
Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel	BA	abgeschlossen		game design, fun, puzzle
Generating Company Profiles Using Natural Language Processing	MA	abgeschlossen		NLP, Automatisierung, Datenanalyse, natural language processing, named entity recognition, deep learning, BERT
User Authentifizierung im Tool AVLNameBuilder: Analyse gängiger Lösungsansätze und Implementierung der ausgewählten Option	BA	abgeschlossen		LDAP, Security, Naming Convention, Usable Security, Authentication
Wissensmanagement: Wissenssicherung aus Chat	BA, MA	Entwurf		SimPlan, Chat, Wissensmanagement
Nutzerzentrierte Entwicklung eines Bewerbungsportals	BA	abgeschlossen		usability, administration, jobs, university, frontend, backend, integration
Systematischer Vergleich von Methoden zum Bestimmen der Rotation eines De-Brujin-basierten Tracking-Patterns	BA	abgeschlossen		tracking, tangible interaction, DotTrack, computer vision, machine learning, convolutional neural network, CNN
Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung	MA	abgeschlossen		E-Learning, Web-Based Training, Eye Tracking, Blickverfolgung, WBT
Entwicklung einer mobilen App zur Selbsthilfe bei coronabedingten psychischen Störungen	MA	abgeschlossen		Psychologie, Göttingen, Corona, App, mobile
Integration eines Olfaktometers in eine Game Engine in Bezug auf Steuerparameter	BA, MA	Entwurf		Psychologie, Play2Change
Visuelles Feedback als Werkzeug in der diagnostischen Sprechstimmanalyse	BA	abgeschlossen		Stimm-Diagnostik, Sprech-Diagnostik, Stimmanalyse, Stimmscreening
Entwicklung und Usability-Evaluation einer E-Mental-Health-Webanwendung	BA	abgeschlossen		Corona, Browser-Anwendung, Psychologie, Göttingen, Depression
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Anzeige des Status von Online-Services in Unternehmen	BA	abgeschlossen		Dashboard, Online Services, Usability
Design Systeme für Multi-Stakeholder-Kontexte	BA	abgeschlossen		Design System

Nutzerzentrierte Prozessunterstützung bei der Auszählung von Kommunalwahlen in Bayern	MA	abgeschlossen		eGov, Wahlen, Verwaltung
Refugee-Screening-App	BA, MA	Entwurf		Göttingen, Flüchtlinge, Refugee, App, mobile
Investigating the Impact of Embodiment Time on the Proteus Effect	MA	abgeschlossen		Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception
Der Einfluss der Valenz von Hintergrundmusik auf das Aggressionsverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA	abgeschlossen		Proteus effect, 3rd person shooter, music
Corona-Hilfe App	BA, MA	Entwurf		Corona, App
Extraktion handschriftlicher Annotationen durch ein Scanverfahren mit Infrarotlicht	BA	abgeschlossen		Physical-Digital, Annotation, Hardware, Scanner, Papier
Notification placement on AR smart glasses	BA	abgeschlossen		AR, Smart Glasses, Notifikationen, Soziale Akzeptanz
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA	abgeschlossen		Motion Capturing, Bewegung, Virtueller Raum
Einfluss von Technologie und Größe verschiedener Anzeigemедien auf das Leseverhalten	BA	abgeschlossen		Lesen, Eye-Tracking, Studie
Entwicklung von Handlungsempfehlungen für die Verwendung von digitalen Medien in der beruflichen Fort- und Weiterbildung am Universitätsklinikum Regensburg	MA	abgeschlossen		E-Learning, Digitale Medien, Weiterbildung, tretärer Bildungssektor
Therapie in VR: Bearbeitung dysfunktionaler Annahmen	BA, MA	Entwurf		Psychologie
Abschlussarbeiten in Digital Humanities / Cultural Analytics	BA, MA	Entwurf		Digital Humanities, Computational Humanities, Cultural Analytics, Culture, Cultural Artefacts, Social Media
Extraktion handschriftlicher Annotationen aus gescannten Dokumenten	BA	abgeschlossen		hybrid document management, physical-digital, computer vision
Analyse verschiedener Perspektiven zur Messung der Popularität von Filmen mittels computergestützter Methoden	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Film Studies, Film Canon, Popularity, Web, Data Science
Unterschiede in automatisch gemessener und durch EntwicklerInnen wahrgenommene Softwarequalität	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Software Quality, Softwaremetriken
Exploring the United States Presidential Debates via Text Mining	MA	abgeschlossen		Text Mining, Politics, Presidential Debates, Digital Humanities, Sentiment Analysis, Topic Modeling
Conceptualization, Modeling and Prototypical Design of a Visualization for Cemetery and Grave Information of the Memorial Archives Platform	MA	abgeschlossen		Visualization, Digital History, Memorial Archives, Data Science, User Interface
Implementierung und systematische Evaluation von Methoden lexikonbasierter Sentiment Analyse für das Deutsche	MA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Text Mining, Corpus Analytics, Natural Language Processing, Digital Humanities
Implementation and Assessment of Contextual Privacy Policies	MA	abgeschlossen		CPP, privacy, policies, implementation, evaluation
Ein Haus am See im Browser - Interaktives Finden von geeigneten Orten	BA	abgeschlossen		openstreetmap, visualization, map, search
Supporting Novice Pair Programming Sessions in a Distributed Context	BA, MA	abgeschlossen		Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI, Assistentssysteme für die Programmierausbildung

Design Guidelines für die Ad-Hoc-Kollaboration in verteilten Lernsituationen der Softwaretechnikausbildung	MA	abgeschlossen		Software Engineering Education, Learning Environment, Remote HCI
Guidelines for Designing DIY Wearable Gas Sensor Systems	BA	abgeschlossen		Sensorik, Hardware, Guidelines
Using Printed Bar Codes to Link Physical Documents to Digital Files	BA	abgeschlossen		Physical-Digital, Drucker, Bar Code, Digitalisierung, Papier, Dokument
Identifying Devices with Infrared Light Signals	BA	abgeschlossen		Hardware, Tangible Interaction, Cross Device Communication
Using a Smartphone Camera for Context Aware Cross Device Communication	BA, MA	ausgeschrieben		Cross Device Communication, Linux, Android, Smartphone, Tangible Interaction
Entwicklung und Evaluation einer Grafischen Benutzeroberfläche zur Ansteuerung eines Rastertunnelmikroskops für SchülerInnen	BA	abgeschlossen		GUI, Benutzeroberfläche, HMI, RTM, STM, Mikroskopie
Photogrammetrie als Methode zur virtuellen Umgebungsgestaltung	BA, MA	Entwurf		3D, Photogrammetrie, AVL
Autonomes Fahren in städtischer Umgebung	BA	abgeschlossen		AVL, autonomes Fahren
Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen	MA	abgeschlossen		Usability, User Experience, Mobile Applications, Remote HCI
Novizen-zentriertes Re-Design eines Code-Review-Prozesses	BA	abgeschlossen		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Plattformübergreifendes Erfassen des Programmierverhaltens von Novizen	MA	abgeschlossen		Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Auswirkungen zur Akzeptanz von virtuellen Avataren	BA	abgeschlossen		AVL, Avatar, AR
Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung	BA, MA	Entwurf		Eye-Tracking, Blick, Experiment
Vergleich von Bewegungsdaten - Realität vs. virtuelle Steuerung	MA	Entwurf		Steuerung, Bewegung, Experiment
Wirkung von künstlerischen Inhalten durch multimediale Aufbereitung	BA, MA	Entwurf		Kunst, Multimedia, Collage, Studie
Scalability of Hyperledger Fabric	MA	abgeschlossen		-
Der Effekt des muskulösen Erscheinungsbilds von Avataren auf das Risikoverhalten in einem 3rd-Person Spiel	BA	abgeschlossen		Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, presence
Hervorheben von interaktiven 3D Objekten in einer virtuellen Umgebung	BA	abgeschlossen		VR, Verschwundenes Dorf, Indoor, Geschichte, Demo, Visual Attention
Development and evaluation of a concept for interaction with information formats on large area displays	MA	abgeschlossen		HCI, Aviation, Aeronautics
Entwicklung und Evaluation einer Methodik zur Visualisierung von nicht-technischen Attributen im Entwicklungsumfeld der Siemens AG	MA	abgeschlossen		Dashboard, Informationsdesign, Datenmodellierung, digital twin, digital industries
Ortsbestimmung durch WLAN-Signale	BA	abgeschlossen		indoor navigation, heatmaps, android
Literature Review zu Living Lab-Ansätzen	BA	abgeschlossen		user centered design, literature review
Explorierbare Visualisierung eines systematischen Literaturreviews	BA	abgeschlossen		Wissenschaft, Literatur, Data Science, Datenvisualisierung
Visualisierung von IDS-Symptomverläufen und klassifizierende Auswertung von Maßnahmen bei Psychotherapien mittels einer mobilen App	BA	abgeschlossen		App, Psychologie
Routenberechnung unter Berücksichtigung von Nutzerpräferenzen	BA	Entwurf		navigation systems, wayfinding, indoor

Verfügbarkeit und Nutzen von E-Learning-Angeboten am Beispiel der Studiengänge Medieninformatik und Politikwissenschaft	BA	abgeschlossen		e-Learning, Digitalisierung, User Experience, HCI
Prototypische Entwicklung und Evaluierung eines Web-Tools zu Analyse von Webseiten auf Basis der Web Augmentation	BA	abgeschlossen		Online-Marketings, Web Analytics, Software Engineering
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines integrierten Betriebs-Dashboards	BA	abgeschlossen		UX, HCI, Dashboard, information design
Investigating the Effect of Avatar Embodiment on Religious Bias	BA	abgeschlossen		proteus effect, body ownership illusion, self-perception, presence
Breaking Bad Behavior – ein virtuelles Klassenzimmer	BA, MA	Entwurf		Psychologie, VR, Klassenzimmer
Investigating Stereotypical Biases Using In-Group Embodiments in a First-Person Scenario	BA	abgeschlossen		Avatare, Virtual Reality, stereotype-content-model, Proteus-Effekt
Usability der Fehlerdarstellung in unterschiedlichen Werkzeugen zur automatisierten Apiprüfung	BA	unbekannt		Software Engineering
Entwicklung eines Chatbots für Rezept-Empfehlungen	BA	abgeschlossen		Chatbot, Recommender System, Rezepte
Effect of Avatar Appearance in VR on Physical Performance on a Bicycle Ergometer	MA	abgeschlossen		Proteus Effekt, body ownership illusion, avatars, self-perception, presence, physical performance, Ergometer
Cross Device Screenshots with a Smartphone Camera	BA	abgeschlossen		computer vision, mobile, network, interaction technique
Exploring Interaction Techniques for Tangible Cross-Device File Transfer	MA	ausgeschrieben		tangible user interface, affordance, physical-digital
Augmented Reality-Elemente für einen Virtual Reality-Fahrsimulator	BA	abgeschlossen		AVL, AR, VR, autonomes Fahren Straßenverkehr
Implementierung und Evaluation einer Web-App für Störungsmeldungen	BA	abgeschlossen		web development, interaction design, UR
Motion Capturing in AR	MA	Entwurf		AR, AVL, Motion Capturing
AR in VR-Fahrsimulator	BA, MA	Entwurf		AVL, autonomes Fahren, AR
Konzept, exemplarische Umsetzung und Evaluation eines Design Systems für die Applikationsentwicklung bei der Continental Automotive GmbH	MA	abgeschlossen		Software Engineering
Iterative Entwicklung und Evaluation eines Toolkits für modulare Projected-Augmented-Reality-Anwendungen auf Tischen	MA	abgeschlossen		vigitia, projected AR, augmented reality
Einsatz von QR-Codes auf Wahlzetteln bei der Briefwahl und deren mögliche Auswirkung auf die Wahlentscheidung	BA	abgeschlossen		Wahl, E-government, Usability
Entwicklung und Evaluation eines Verfahrens um Feinstaub mittels Kamerabildern zu klassifizieren	BA, MA	abgeschlossen		Feinstaub, Sensor, Umwelt, environment, computer vision, IoT
Onboarding in der Industrie: Untersuchung des Effekts verschiedener Onboarding-Arten auf die User Experience	MA	abgeschlossen		Onboarding, Industrie
Augmentierung des Regensburger Stadtplans mit Informationen des ÖPNV unter Verwendung einer neuen Interaktionsmethode für Endnutzer	MA	abgeschlossen		Stadt Regensburg, Stadtplan, AR
Wirkung von Lichtverhältnissen im virtuellen 3D-Raum (VR)	BA	abgeschlossen		3D, Licht, VR

Prototypische Implementierung und Evaluierung einer nutzerfreundlichen, mobilen Scan-Anwendung im Kontext der öffentlichen Verwaltung	BA	abgeschlossen		Digitalisierung, Scanning, Dokumente, Mobile, Verwaltung
Onboarding von Programmieranfängern in professionellen Entwicklungsumgebungen	BA	abgeschlossen		Software Engineering Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Feedback in der Softwaretechnikausbildung: Automatische Analyse von studentischen Softwareprojekten für Lehrkräfte	MA	abgeschlossen		Software Engineering Education
Public Private Partnership Funding Radar - Retrieval System für das Informationsmanagement von Förderausschreibungen	MA	abgeschlossen		IR, Funding, Information Retrieval, Information Management
UI-Gestaltung von Classroom-Response-Systemen für die Novizen-zentrierte Programmierausbildung	BA	abgeschlossen		Software Engineering Education, Peer Instruction, Classroom Reponse, Learning Environment
Kontextsensitive Kochassistentz mit Objekt- und Aktionserkennung	MA	abgeschlossen		Objekterkennung, Aktionserkennung, Deep Learning
Investigating Abstraction and Finger Usage of Virtual Hands in VR	BA	abgeschlossen		Virtual Reality, Limb Ownership, Finger Usage
Untersuchung von Visualisierungsvarianten bei Bewegungsdaten im 3D-Raum	MA	abgeschlossen		3D, Filterung, Daten
Effekt von negativer Latenz auf User Experience und Durchsatz	BA	abgeschlossen		Maus, Latenz, User Experience, Fitts' Law
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund	MA	abgeschlossen		ACI, HCI, UX, UE, Usability Engineering
Entwicklung eines Web-Tools zur Durchführung und Exploration von Sentiment und Emotion Analysis in Videos	BA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Web Development, Multimodal, Informationsvisualisierung, Affective Computing, Digital Humanities
Implementierung einer Simulation zum Vergleich einer Standard- und einer durch zusätzliche Informationsverarbeitung erweiterten Aufzugsteuerung	BA	abgeschlossen		Simulation, Logik
Modellierung von Taskzeiten bei Teilschritten von Arbeitsabläufen in der Personalabteilung der Universität Regensburg unter Verwendung des PA-Trackingsystems	BA	abgeschlossen		Digitalisierung, Verwaltung, E-Akte, Workflows, Nachwuchsgruppe
Konzeption und Entwicklung einer Applikation zur 3D-Visualisierung von historischen Ereignissen am Beispiel des Dorfes Paulusbrunn	MA	abgeschlossen		Interaktive Dokumentation, 3D, Animation, Interaktionstechniken, Unity, Paulusbrunn, Geschichte, Dorf
Einflüsse verschiedener Textmedien auf das Leseverhalten	MA	abgeschlossen		Eye Tracking, Reading, E-Reader, Papier
Entwicklung und Evaluation eines Tools zur lexikonbasierten Sentiment Analysis für die Digital Humanities	BA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Digital Humanities, Tool, Web, Evaluation, Emotion Analysis
Qualitative und quantitative Usability-Evaluation von Journal-Management-Systemen	MA	abgeschlossen		usability, evaluation, open_access, publishing
Erstellung einer VR-Lernumgebung mit historischem Kontext	BA	abgeschlossen		VR, Geschichte, Erlebnis, Demo
Filtertechniken zur Darstellungsreduktion von Daten im 3D-Raum	BA, MA	Entwurf		3D, VR, Filter, Visualisierung
Comparing the Movement Trajectories and Movement Times for Selecting Concave and Convex Shapes	BA	Entwurf		User Study, Quantitative & Qualitative Methodik, Experiment, Implementierung

Identification and Prevention of Common Programming Errors in Python running in a C++ Runtime Environment	BA	abgeschlossen		Sandboxing, Python3, C++, Security
Design und Implementierung eines digitalen Einsatzprotokolls für Ersthelfergruppen	BA	abgeschlossen		formulare
Untersuchung der Auswirkung verschiedener Repräsentationsformen von Technologie auf die Technikakzeptanz	MA	abgeschlossen		Technology acceptance
Untersuchung der Auswirkung der Repräsentation von Technologie auf die Technologieakzeptanz	MA	abgeschlossen		technology acceptance
Single vs. Multiple Tangibles for Interacting with Digital Artifacts on Interactive Surfaces	BA	abgeschlossen		Tangibles, Engineering, User Study
Online-Informationssystem zur Eigenproduktion von Musik für E-Game Entwickler	BA	abgeschlossen		Musik, Wiki, Informationssystem
Entwicklung einer Messmethode für die Verarbeitungszeit von Graphikframeworks	BA	abgeschlossen		Latenz, Graphik, Framework
Entwicklung eines Messgeräts für Displaylatenz	BA	abgeschlossen		Latenz, Hardware, Engineering
Untersuchung der Auswirkung von virtuellen Visualisierungsformen auf das Vertrauen in autonome Fahrzeuge	BA	abgeschlossen		AVL, autonomes Fahrzeug, Auto, VR
Nutzerzentrierte Workflow-Analyse und Redesign eines Bestellsystems in der öffentlichen Verwaltung am Beispiel des FSV	BA	abgeschlossen		User-Centered-Design, Workflows, Verwaltung, Affordances, Nachwuchsgruppe
Effizienter und gebrauchstauglicher Informationsaustausch personenbezogener Daten mit Hilfe einer Smartphone-App	BA	abgeschlossen		Data Sharing, Smartphone, App, HCI, Informationsverhalten
Design, Implementierung und Evaluation einer Bachelorarbeit	BA	Entwurf		Demo
Usability-Evaluation der mobilen Anwendung ScratchJr als Coding-Tool für Kinder im Vorschulalter zur Aneignung von Programmierkonzepten mittels Visueller Programmiersprache	BA	abgeschlossen		Usability, Evaluation, Visuelle Programmiersprachen, visual programming, Didaktik der Informatik, Kinder
Synchronisation und Steuerung von Projekten – Erstellung und Evaluierung einer Applikation mit Microsoft Power-Apps beim Bayernwerk	BA	abgeschlossen		Digitalisierung, Usability, Projektsteuerung
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines multimedialen, webbasierten Informationssystems zur Unterstützung der Produktionsmitarbeiter beim kontinuierlichen Verbesserungsprozess	MA	abgeschlossen		Informationssystem, Web, Mobile / Desktop, Datenbank, Multimedial
Visuell-haptische Integration von Virtuellen Avatar-Händen	BA, MA	Entwurf		Virtual Reality, Avatar Hände, Visuell-Haptische Integration
Historisches VR-Erlebnis	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		VR, Geschichte, Erbe, Demo
Effects of Smart Virtual Assistants' Voice on Gender Bias	BA	abgeschlossen		Smart Personal Assistant, Alexa, Gender Bias
Long-Term Effects of Using Intelligent Personal Assistants on Gender-Based Prejudices	BA	abgeschlossen		IPA, speech, Alexa, gender
Bildannotation in Videosprechstunden. Entwicklung und Evaluation von unterstützenden Tools im Kontext digitaler medizinischer Kommunikation.	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Usability Engineering, Medizininformatik, Bildannotation

Komparative Evaluation von Usability-Engineering-Methoden für die agile Softwareentwicklung von In-House-Produkten mit Scrum	BA	Entwurf		Usabilitymethoden, Agile SE
Wimmelbilder, Untersuchung des Einflusses von unerwarteten Ereignissen mittels Eye-Tracking	BA	abgeschlossen		Eye-Tracking
Virtual Embodiment Manipulation in kollaborativen virtuellen Umgebungen	BA	abgeschlossen		Proteus-Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, self-perception, presence, cognitive performance, Tower of London
Untersuchung des Reihenfolge-Effektes bei UX-Fragebögen	MA	abgeschlossen		Fragebogen; Evaluation; Question Oder Effect;
Vergleich lexikon- und machine learning-basierter Verfahren der Sentiment-Analyse literarischer Texte	MA	abgeschlossen		Sentiment analysis, Digital Humanities, Dramenanalyse
Development of a Web-based Solution for the Visualization of Automotive Sensor and Camera Data	BA	abgeschlossen		ADTF, AUI, Objekterkennung
Effekte von Feedbackmechanismen während einer virtuellen Spinnenexposition	BA	abgeschlossen		Psychologie, Play2Change, Spinnenphobie, VR
Identifying food and diet-related queries in large query samples	BA	abgeschlossen		query expansion and classification, Natural language processing, food and diet
Entwicklung eines kontextnahen Hilfesystems zur Unterstützung des Selbststudiums im Rahmen einführender Programmierkurse	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung eines technischen Prozesses zur Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen beim Erstellen, Veröffentlichen und Verwalten von Stellenangeboten auf der Plattform Google Jobs	MA	abgeschlossen		Software Engineering
Das interaktive Handout: Unterstützung von Programmiernovizen durch IDE-integrierte, kontextsensitive Aufgabenbeschreibungen	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung einer benutzerfreundlichen Lösung für den Datei- und Projektbasierten Quellcodevergleich innerhalb von Entwicklungsumgebungen	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Unterstützung des Quellcodeverständnisses bei Programmiernovizen durch kontextnahe Visualisierung von Methodenaufrufen	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Programming Education, Assistance Systems
Design und Implementierung einer benutzerfreundlichen, mobilen Lösung für den Zugriff auf das Vorlesungsverzeichnis der Uni Regensburg unter besonderer Berücksichtigung der studentischen Zielgruppe	BA	abgeschlossen		Software Engineering
Visualising program analysis data	BA	abgeschlossen		Continental, visualising program analysis data, software metrics, Informationsvisualisierung, visualization, visualisation
Geschlechtsspezifisches Webdesign: Die Interaktion zwischen Zielgruppe, Geschlecht und ästhetischer Wahrnehmung	BA	abgeschlossen		Ästhetik, UI-Design, User Interface, empirische Studie, Webseiten, Gender, HCI, Human Computer Interaction, Mensch-Maschine-Interaktion

Entwicklung und Evaluation einer Dateisystem-Metapher für das Internet der Dinge	MA	abgeschlossen		iot, filesystem
Ein Serious Game als motivierendes Mittel zur Aneignung von Ernährungswissen	MA	abgeschlossen		Serious Games
Entwicklung eines nutzerfreundlichen, personalisierten Rekrutierungssystems für universitäre Studien	BA	abgeschlossen		Software Engineering, User Experience, Assistance Systems
Strongavatar: virtuelles Doping oder visuelle Täuschung? Untersuchung des Proteus Effekts anhand der Wahrnehmung und physischen Leistungsfähigkeit in VR	BA	abgeschlossen		Proteus Effekt, body ownership illusion, VR embodiment, rubber hand illusion, self-perception, Weber's Law of Just Noticeable Differences, magnitude estimation, presence
Acceptance of and Interaction with AI - development and evaluation of an intelligent B2B Chatbot using a software as a service architecture with a recommender system at Krones.	MA	abgeschlossen		Krones, Chatbot
Entwicklung einer Biofeedback-App für Patienten mit Harninkontinenz	MA	abgeschlossen		UX, Usability, medizinische Informatik, Inkontinenz, Biofeedback
Implementierung und Evaluation von Speaker Recognition-Systemen	MA	abgeschlossen		Speaker Recognition, machine learning, sprachbasierte Dialogsysteme
Diskussion zur Evaluation des Masterstudiengangs Medieninformatik	MA	in Bearbeitung		Evaluation, Master, Medieninformatik
Entwicklung und Evaluation einer Augmented Reality Anwendung zur Unterstützung von Montagearbeiten an Maschinen im Bereich Sondermaschinenbau.	MA	abgeschlossen		AR
Usability Studie und Programmierung einer Responsive Webdesign- Oberfläche für BayDat-Online und Überführung auf den Webserver der Universität Regensburg	BA	abgeschlossen		Reengineering, Usability, User Experience, Responsive Design
Evaluation eines Online-3D-Produktkonfigurators hinsichtlich der Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten und Formfaktoren	BA	abgeschlossen		Mobile, Konfigurator, 3D, Usability
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle zur Selbstkonfiguration einer Benutzeroberfläche	MA	abgeschlossen		Software Engineering, HCI, Frontend, User Interface, End-User-Development, XML, Usability, User Experience, UX
Visualisierung von Wechselwirkungen medizinischer Wirkstoffe mit Cytochrom P450 Enzymen	BA	abgeschlossen		Visualisierung, Pharmazie, Webentwicklung, Web Development
Evaluierung eines Fragebogens zur Messung der subjektiven Komplexität	MA	Entwurf		Fragebogen; Evaluation; Komplexität;
Distant Reading in religiösen Online-Foren	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Distant Reading, Text Mining, Natural Language Processing, Religion, Spirituality, Religious Studies
Finding relaxation in video games: Important Aspects and their Application to the Game 'Dream'	MA	abgeschlossen		Zen, Game, Relax, Unity
Online-Werbung im Hintergrund der Personalisierung	BA	abgeschlossen		Werbung, WWW, Personalisierung, Online
Eyetracking mit mehreren Kameras in Smart Kitchens	MA	abgeschlossen		Eye-Tracking
Single Cell analysis pipeline	BA	abgeschlossen		Bioinformatik, Datenverarbeitung, Automatisierung

Heatmaps für molekulare Daten unter Berücksichtigung von Multimodalität und Ausreißern	BA	abgeschlossen		Visualisierung, Heatmaps, Bioinformatik, visual computing
Migration einer Legacy-Anwendung in einen RESTful Microservice innerhalb der Memorial Archives-Datenbank (Kooperation mit der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg)	BA, MA	Entwurf		Digital Humanities, Digital History, Web Development, REST, Microservice, Software Engineering
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung für die Darstellung von diachronen und geografischen Informationen zu Konzentrationslagern im 20. Jahrhundert	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Digital History, Data Science, Visualisierung, Visualization, Statistik, Statistics, Webentwicklung, Web Development
Usability-Evaluation und Redesign der Benutzerschnittstelle der Memorial Archives-Datenbank der KZ-Gedenkstätte Flossenbürg	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Usability Engineering, UX, User Experience, Digital History, Data Science, Web Design
Einsatz von Augmented Reality bei künstlerischen Vorführungen	BA, MA, PPM, FPM, andere	Entwurf		Theater, AR, 3D, Mobile
Usability von mobilen Video-Streaming-Anwendungen: Evaluation des Einflusses der Informationsarchitektur auf die Usability	BA	abgeschlossen		Usability, Evaluation, Video-Streaming
Versionskontrolle und Continuous Integration im Kontext der Entwicklung datenbankgestützter Webanwendungen - Analyse, Konzeption und exemplarische Umsetzung im industriellen Anwendungsfall	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Requirements Engineering, Version Control, Continuous Software Development
UI-Ästhetik auf unterschiedlichen Endgeräten: Eine empirische Studie zum Vergleich der ästhetischen Wahrnehmung von responsiven Webseiten auf verschiedenen Endgeräten	MA	Entwurf		Aesthetics, User Interface, Design, Ästhetik, UI, responsive, HCI, Human Computer Interaction
Konzeption eines digital unterstützten Posteingangssystems	BA	abgeschlossen		Digitalisierung, Dokumentenmanagement, digitale Eingangspost
Design, Implementierung und Evaluation einer mobilen Web-Anwendung für die benutzerfreundliche Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Webentwicklung, Responsive Design, Audio
Erstellung eines alltagstauglichen Algorithmus zur individuellen Erzeugung eines Ernährungsplans für Sportler	BA	abgeschlossen		Ernährungsplan, nutrition
Prädiktion von Mobilitätsprofilen zur Steigerung der Benutzerfreundlichkeit von intelligenten Ladestrategien für ein Elektrofahrzeug	MA	abgeschlossen		Automotive
Integration eines Case Management Systems als Ergänzung eines bestehenden BPMN-Systems	BA	abgeschlossen		BPMN, Activiti, Case Management, CMMN
Führen Präsenzbrüche in Virtual Reality zur Varianz in Präsenzfragebögen?	BA, MA	abgeschlossen		Avatare, Virtual Reality, Presence, Breaks in Presence
Konzeption, Umsetzung und Evaluation neuronaler Netze zur Bestimmung von Produktfehlern am Beispiel von medizinischer Nahrung	BA	abgeschlossen		Deep Learning, Medizintechnik, Produktqualität, Bildanalyse
RelaTrack: Relative Ortsbestimmung von Tangibles mittels IR-Signalen	BA	abgeschlossen		embedded, tracking, hardware, m5stack
VR-Erlebnis auf den Domtürmen	BA	abgeschlossen		VR, Dom, Regensburg, Jubiläum, Photogrammetrie

Entwicklung einer Benutzerschnittstelle zur Erfassung von biometrischen Daten mithilfe von Arduino	BA	abgeschlossen		Arduino, Software, Tool, Bluetooth
Das Verstehen affektiven Rollenspielverhaltens bei der Verwendung von Avataren in der virtuellen Realität	BA, MA	Entwurf		Avatare, Virtual Reality, Affektives Verhalten, Rollenspiel
Effekt von intelligenten persönlichen Assistenten auf die Einschätzung von Stereotypen	BA	abgeschlossen		Alexa, Siri, Smart Personal Assistant
Soziale Akzeptanz von Augmented Reality Brillen	BA, MA	Entwurf		Soziale Akzeptanz, AR, Smart Glasses
"Im Auge des Betrachters." - Eine Eyetracking-Studie zur Wahrnehmung der Ästhetik von Webseiten	BA	abgeschlossen		Eyetracking, Aesthetics, User Interface Design, empirical study, HCI, Websites, Human Computer Interaction
Trigger durch Versuchspersonen in der VR-Cave	BA	Entwurf		Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Smart Assistance im Unternehmen - User Experience getriebene Untersuchung von intelligenten virtuellen Assistenten bei der BMW Group IT	MA	abgeschlossen		User Experience, Usability, Evaluation, Usability Engineering, Chatbots, Smart Assistance, Conversational Interfaces, HCI
Entwicklung und Evaluation eines Interaktionskonzepts für eine Android Applikation zur Verbesserung des Bemusterungsprozesses in der Architektur via QR-Code	BA	abgeschlossen		App, Android, Digitalisierung, QR-Code, Konfiguration
Design und Implementierung einer prototypischen Code-Review-Plattform für peer-based Feedback im Rahmen der Softwaretechnik-Ausbildung	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Code-Reviews, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Untersuchung der Auswirkung der Sitzposition des Autofahrers und deren Änderung auf die User Experience in der Produktentwicklung mit VR und AR	MA	abgeschlossen		AR, VR, Sitzposition, AUI, Vergleichsstudie
Traditionelle Stadtpläne in Zeiten von Online-Karten und Navigationssystemen: Möglichkeiten zur Informationsanreicherung durch AR-Elemente am Beispiel der Innenstadt Regensburgs	MA	abgeschlossen		Stadtplan, Stadt, AR, 3D, App, Mobil, IOS
Untersuchung von Konzepten bei 3D-gestützten Handlungsanweisungen	BA	abgeschlossen		3D, Anleitung, Information, Visualisierung
Evaluation verschiedener Erstellungsmethoden für Haare virtueller Agenten	BA	abgeschlossen		3D, Haare, virtuelle Agenten, Blender
Concept and design of a wearable solution for the Pumatrak app	MA	abgeschlossen		Innovation, Usability, User Experience, Wearables, Interaction Design
Der Einfluss der Persönlichkeit von Test-Personen auf das Verhalten bei Usability-Tests	BA	abgeschlossen		Usability, Persönlichkeit, User Experience, Usability Engineering, Usability Testing
Indoor-Lokalisierung mittels maschinellem Lernen (via Magnetfeldschwankungen über Zeit)	BA	abgeschlossen		Indoor Lokalisierung, Deep Learning
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA	abgeschlossen		Regensburg, Stadt, AR, Stadtplan
Untersuchung und Optimierung des Registrierungsprozesses am Beispiel einer Webanwendung	BA	abgeschlossen		Anmeldung, Web, Eye Tracker
Posenbestimmung von Schreibgeräten	MA	abgeschlossen		3D, CNN, Computer Vision
Applying Deep Learning to Translation: Building a Low Resource Neural Machine Translation System	MA	abgeschlossen		Machine Translation, Deep Learning

Usability Redesign anhand des Beispiels "openVIVA c2 - Infocenter"	BA	abgeschlossen		Redesign, UX, usability engineering, Informationssystem, HCI, UX-Design
Entwicklung einer recommender-Komponente für lessons learned-Einträge im Rahmen einer Anwendung zur Qualitätssicherung	MA	abgeschlossen		Recommender System, Qualitätskontrolle, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, machine learning, Evaluation, tools
Design, Implementierung und Evaluation eines Assistenzsystems zur Zeit- und Aktivitätserfassung für die Unterstützung des Selbststudiums von Programmieranfängern	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Assistant Tool, Programming Education, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Entwicklung eines web-basierten Informationssystems für ein etymologisches Wörterbuch der französischen Kreolsprachen	BA	abgeschlossen		Texttechnologie, UX, UCD, web-basiertes Informationssystem, Computerlexikographie, Kreolistik, Sprachvarietäten
Konzeption, Implementierung und Evaluierung eines webbasierten Bestellsystemes für innerbetriebliche Berechtigungsobjekte	BA	abgeschlossen		webbasiertes Informationssystem, UX, UCD, IDM, IAM
Erfolgsfaktor UX: Einführung und Verankerung von User Experience im Unternehmen	MA	abgeschlossen		UX, Unternehmen, Erfolgsfaktorenforschung, Methoden, "Etablierung von UX"
Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die Universität Regensburg	MA	abgeschlossen		Gamification E-Learning Hochschullehre
Untersuchung des Einflusses der Fortbewegung auf die Präsenz in der Virtuellen Realität	BA	abgeschlossen		Cave, Play2Change, Psychologie, Therapie
Entwicklung eines Informationssystems für ein Lexikon von Kreolsprachen	MA	ausgeschrieben		Kreolsprachen, Informationssystem, webbasierte Anwendung, Benutzerschnittstelle, UX, UCD
Konzeption, Implementierung und Evaluation einer mobilen App für das Verletzungsmonitoring im Fußball	BA	abgeschlossen		App, UX, UCD, Sportinformatik, Fußball, FIFA Medical Centre of Excellence, mobile computing, quantified self
Autonomes Fahren als Erlebnis in Virtueller Realität (VR)	BA	abgeschlossen		VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Ermittlung von Design-Guidelines für die Kommunikationsaufnahme durch intelligente Alltagsgegenstände im Internet der Dinge	BA	abgeschlossen		Design-Guidelines, Internet der Dinge, intelligente Alltagsgegenstände
Entwicklung eines softwarebasierten Tools zur Selbsteinschätzung der Studieneignung für den Studiengang Medieninformatik	MA	abgeschlossen		Studium, Medieninformatik, Evaluation
Der Einfluss von Persönlichkeit und Gender auf das Informationsverhalten im E-Commerce: Eine empirische Studie für den Anwendungsfall Amazon	MA	abgeschlossen		Information Behavior, Informationsverhalten, Persönlichkeit, Geschlecht, Gender, Personality, empirische Studie, Studie, Statistik
Entwicklung und Evaluation eines Annotationstools für die Annotation von Sentiment und Emotion in literarischen Texten	MA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Annotation, Sentiment Annotation, Tool, Usability Engineering, Evaluation, Web, Web-Entwicklung, Emotion, Emotion Analysis, Digital Humanities
Anreicherung des Regensburger Stadtplans mit Augmented-Reality-Elementen	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		Stadtplan, Regensburg, Augmented Reality, AR

Analyse von Wahrnehmung und Verhalten gegenüber Falsch-Informationen in sozialen Medien	BA, MA	Entwurf		Fake News, Information Behavior, Informationsverhalten, Misinformation, Desinformation, Falsch-Information, empirische Studie, Fragebogen, Survey, Diary Study, Tagebuchstudie, Twitter, Facebook, Soziale Medien
Der Einsatz von Sentiment Analysis für das Usability-Testing	FPM	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Usability Engineering, User Test, multimodal, Text Mining, User Experience, Audio, Video
Sentiment Analysis auf literarischen Texten	BA, MA	Entwurf		Sentiment Analysis, Emotion Analysis, Computational Linguistics, Text Mining, Literaturwissenschaft, Literary Studies, Machine Learning, Korpuslinguistik, Corpus Linguistics, Digital Humanities
Analyse und Evaluation von Annotationstools für den Anwendungsfall Sentiment-Annotation	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Annotation, Computational Linguistics, Evaluation, Usability Engineering, User Experience, Sentiment Analysis
Der Einfluss von UI-Attributen auf die Ästhetik im mobilen Kontext	BA	abgeschlossen		Ästhetik, UI-Design, User Interface, empirische Studie, Apps, mobile, Design, HCI, Human Computer Interaction, Mensch-Maschine-Interaktion
Konzeptionelle Implementierung und Evaluation eines innerbetrieblichen Vulnerability Assessment Systems	BA	abgeschlossen		OpenVAS, IT-Security, Penetration Testing, Nexis GmbH
Entwurf, Implementierung und Evaluation einer erweiterbaren, netzwerktransparenten Zwischenablage	MA	abgeschlossen		clipboard, http, network, multi-user
Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospielen	BA	abgeschlossen		Computer Game, Video Game, Playability, Usability, User Experience, Medientechnik, Auflösung, display
Autonomes Fahren als Erlebnis in VR	BA, MA	Entwurf		VR, Autonomes Fahren, AVL, Simulation
Untersuchung der User Experience und des Suchverhaltens bei der Nutzung von Online- und mobilen Shops	BA	abgeschlossen		UX, Onlineshopping, Suchverhalten
Zeitliche und räumliche Muster in Deutschsprachigen Rezepten	BA	abgeschlossen		Rezepte, Analyse, Informationswissenschaft
Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers	BA	abgeschlossen		Storification, Gamification, Motivation
FiberPaper: Exploration und prototypische Implementierung von Papier mit eingebetteten Lichtleitern	BA	abgeschlossen		paper, optical_fiber, prototyping, electronics
Konzeption und Implementierung eines plattformübergreifenden Datenauswertungssystems für psychische Störungen	MA	abgeschlossen		Psychologie, Flüchtlinge, App, mobil
Navigating or Searching? Eine empirische Untersuchung zur Strategiepräferenz im Personal Information Management	BA	abgeschlossen		TODO
Does Personality Matter? Eine empirische Untersuchung des Einflusses der Persönlichkeit auf das Navigationsverhalten in Wikipedia	BA	abgeschlossen		TODO

Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Unterstützung der digitalen Edition von Eichendorff-Briefen	BA	abgeschlossen		DH
Erstellung einer mobilen App zur Unterstützung von Depressionspatienten im Alltag	BA	abgeschlossen		Psychologie, Depression, mobile, App
Digitale Planung im 3D-Raum am konkreten Beispiel einer Ausstellung	BA	abgeschlossen		Kunst, Planung, Ausstellung, 3D
Digital Storytelling in der Hochschullehre: Einsatz als Mittel zur Komplexitätsreduktion bei der Vermittlung formaler Inhalte aus Dozentensicht	BA	abgeschlossen		digital storytelling, e-learning, hochschullehre
Effects of smart virtual assistants' characteristics	BA	abgeschlossen		Smart Virtual Assistant, Conversational Interface, User Experience, Social Acceptance
Entwicklung und Evaluation einer End-User-Programming-Schnittstelle für Sensornetzwerke im Rahmen des Projekts FUSION	MA	abgeschlossen		End User Development, Software Engineering, Implementierung, Sensorik, Internet of Things
Erarbeitung und Bewertung von Participatory-Design-Strategien für ältere Nutzer	MA	abgeschlossen		Participatory Design; Elderly Users
Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire	BA	abgeschlossen		Games User Research, Game Experience, GEQ, Evaluation, Hard Fun
Auswirkungen der Nutzereinbringung auf das räumliche Wissen bei Indoor-Navigation mit einem Navigationssystem	BA	abgeschlossen		UR-Walking, Indoor-Navigation, Fußgängernavigation, deutsch
Einschätzen numerischer Größen in virtueller Realität	BA	abgeschlossen		VR, Einheiten, Maße, Diagramm
Prototypische Umsetzung einer clusterbasierten Applikation zur Aufbereitung und Analyse von Fahrzeugtraces auf Grundlage des Frameworks Hadoop	MA	abgeschlossen		Big Data, Hadoop, Fahrzeug-Traces, Spark, Flink, data analytics
SimLink – Entwicklung eines Systems zur mobilen Erstellung eines multimedial angereicherten Simulationsmodells und dessen Übertragung in eine Simulationssoftware	BA	abgeschlossen		Simulation, Multimediale Informationsanreicherung, Datenübertragung App-Schnittstelle-Simulationssoftware, Mobile Computing
Vergleichende Evaluation von Strategien zur Steigerung der Akzeptanz unter Älteren von sozialen Netzwerke am Beispiel von Facebook	MA	abgeschlossen		technology acceptance
Facial Animation for 3D Characters	BA	abgeschlossen		3D, Mimik, Lipenbewegung, Sprechen, Animation, Psychologie, Play2Change
Eye-Traking-Analyse von Kinder-Angst	BA	Entwurf		Psychologie, Eye-Tracking
Multimediales Lesen und Lernen mit Eyetracking-Unterstützung	BA	abgeschlossen		Eyetrackingn E-Learning
Weiterentwicklung einer Unternehmenswebsite. Kritische Auseinandersetzung mit einschlägigen Methoden anhand einer konkreten Fallstudie (Arbeitstitel)	BA	abgeschlossen		UX, usability engineering, Reengineering, Website
Dumb E-Paper: Implementierung und Evaluierung eines drahtlosen E-Paper-Systems mit Anbindung als Netzwerkdrucker	BA	abgeschlossen		e-paper wifi embedded
Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines Generators für Verträge für kleine und mittlere Unternehmen	MA	abgeschlossen		legal tech, textsynthese, usability

Detecting domain-specific information needs in conversational search discourse	MA	abgeschlossen		Information needs
Item Popularity Prediction im eCommerce am Beispiel von Fertiggerichten	MA	abgeschlossen		eCommerce
A Fully Traceable Supply Chain Based on Smart Contracts	BA	abgeschlossen		Smart Contracts, Supply Chain, Ethereum
Eine graphenorientierte Modellierung institutioneller Kommunikation und Verflechtung anhand der älteren Urkunden des St. Katharinenspitals in Regensburg	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Digital History, Graphdatenbanken, Computerlinguistik, Historische Hilfswissenschaften, Mittelalterforschung, Regensburg
Chatbasierte Interaktion zur Kontrolle und Verbesserung des eigenen Ernährungsverhaltens	MA	abgeschlossen		chat, conversational interface, ehealth, Ernährung, Telemedizin, Essverhalten, Therapie
Worry Monitor. Konzeption und Implementierung eines mobilen Systems zur Erfassung von Sorgen	BA	abgeschlossen		Machine Learning, Worry Monitor, Sensor Data, Neural Network
Durchführung und Evaluation eines Google Design Sprints zur nutzerzentrierten Planung und prototypischen Ausarbeitung einer Software zur Steuerung von Smart-Kamera Operationen	BA	abgeschlossen		Project management, Web design, Usability Engineering, User Experience Design, User Tests
Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer nativen Android Anwendung zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache	MA	abgeschlossen		Lernen, App, Mobile, e-Learning
Implementierung eines Smart Access-Prototyps für ein Autoschloss auf der Basis von Google Assistant	BA	abgeschlossen		Automotive, Mobile, Software Engineering
Entsperren eines Fahrzeuges mit einem Smart Device. Erhebung und Evaluation der Möglichkeiten im Nutzerkontext	MA	abgeschlossen		Fahrzeug Entsperrung
Erhebung und Evaluation von Patterns zur Qualitätssicherung von Stammdaten mittels Crowdsourcing	MA	abgeschlossen		eKulturPortal, Crowdsourcing, Master Data Management, Datenqualität
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		Play2Change, Psychologie, App
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA	abgeschlossen		Play2Change, Psychologie, VR
Nutzen der virtuellen Realität im Zusammenhang mit konfrontationstherapeutischen Verfahren	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		Play2Change, Psychologie, VR
Unterstützung der Therapie von Tinnituspatienten mit Hilfe einer mobilen App	BA	abgeschlossen		Play2Change, Psychologie, App
Konfrontation von schizophrenen Patienten mit ihren Halluzinationen in einer virtuellen Umgebung	BA, MA, PPM, FPM, andere	Entwurf		Play2Change, Psychologie, VR
Entwicklung und Implementierung eines autonomen Systems zur gesundheitlichen Einschätzung und Weiterbehandlung von Flüchtlingen	BA	abgeschlossen		Psychologie, App
Interaktive Konfrontation von Patienten mit dysfunktionalen Glaubenssätzen in einer virtuellen Umgebung	BA	abgeschlossen		Play2Change, Psychologie, VR

Semantic Zoom im Customer Relationship Management: Entwurf und Implementierung einer interaktiven Kartendarstellung zur explorativen Analyse von komplexen Geschäftsbeziehungen	BA	abgeschlossen		Datenvisualisierung, Prozesssteuerung
Definition, Erhebung und Validierung von Kennzahlen in der Qualitätssicherung am Beispiel intive	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Software-Qualität, Kennzahlen, QS, Qualitätssicherung
Evaluation der Gestaltungsrichtlinien der Webauftritte bayerischer Universitäten	BA	abgeschlossen		CI, corporate identity, web design, Evaluation, CD, corporate design
Impact of Data Augmentation on Deep Learning Algorithms for Face Recognition	BA	abgeschlossen		Deep Learning
Bannerwerbung auf Webseiten: Neue Formen - neue Aufmerksamkeit? Eine empirische Studie mittels Eye-Tracking-Technologie.	BA	abgeschlossen		Eye Tracking;
Entwicklung eines proof-of-concept einer mobilen Augmented-Reality-App für die virtuelle Schmuckanprobe	MA	abgeschlossen		AR
Entwicklung eines Webinterfaces für Tensorflow zum Trainieren von Netzwerken	MA	abgeschlossen		Neuronale Netze
Konzeption und Implementierung eines Dashboards zur Analyse von Mengenstromnetzwerken	BA	abgeschlossen		Dashboard
Industrie 4.0 und Digitalisierung für die heterogene Masse eines mittelständischen Unternehmens – Wie können Mitarbeitern die komplexen technologischen und strategischen Inhalte von Industrie 4.0 und Digitalisierung mittels E-Learning vermittelt werden?	BA	Entwurf		Industrie 4.0, E-Learning
DotTrack: absolute optische Positionserkennung für Tangible User Interfaces	BA	abgeschlossen		tracking, nwg
Industrie 4.0 - digitale Transformation in der Produktion: Entwicklung eines GUI-Konzepts für eine mobile Anwendung zur Erleichterung der Planung und Aktualisierung von Produktionsabläufen	BA	abgeschlossen		GUI, Wissensmanagement, Produktion, Digitalisierung, UX Design, Industrie 4.0
Evaluierung und Optimierung eines webbasierten Organisations-Tools in der Montage im industriellen Kontext	BA	abgeschlossen		Usability; Industrie;
Entwicklung eines Augmented-Reality basierten Verfahrens zur Gesichtserkennung	MA	abgeschlossen		AR; Gesichtserkennung;
Designempfehlungen für komplexe Webseiten an Hand von komplexen Webshops	MA	abgeschlossen		Usability; Webseiten
Ablenkungspotential Touchbasierter Interfaces	BA	Entwurf		Usability, Automotive Interfaces
Untersuchung der Effektivität eines Web-Heuristiken-Sets für die ältere Zielgruppe	BA	abgeschlossen		Usability, Methodenvergleich
Was motiviert Nutzer zur Teilnahme an sozialen Netzwerken? – Evaluation einer Wissensplattform in der Kulturbranche	BA	abgeschlossen		Usability, Social Media, ekulturportal
Visualisierung der Daten eines mobiles Diagnosesystems	BA	unbekannt		Psychologie, App, mobil, Anwendung
Reengineering des elektronischen Bestellsystems QISFSV an der Universität Regensburg	BA	abgeschlossen		Usability Engineering, Nachwuchsforschungsgruppe, physical affordances

Konzeption, Implementierung und Evaluation einer Benutzerschnittstelle zur Betreuung und Steuerung von VR-Simulationen	MA	abgeschlossen		Play2Change, Psychologie, Flüchtlinge, Trauma, VR
Semantic Similarity Clustering von Usability-Fragebögen für das automatische Analysieren von Online-Reviews	BA	abgeschlossen		UX, Text Mining, Sentiment Analysis
Erstellung und Validierung einer heuristischen Checkliste für Second-Screen-Anwendungen	BA	abgeschlossen		Second Screen, Evaluation, Smart TV, UX, Analyse
Entwicklung eines Annotationstools zur Durchführung von eyetrackingbasierten Remotetests	MA	abgeschlossen		wissenschaftliches Arbeiten, Annotation, Eyetracking
Entwicklung und Evaluation eines Systems zum Tracking von Papierakten in der Abteilung für Personalangelegenheiten an der Universität Regensburg	MA	abgeschlossen		E-Akte, Verwaltung, User-centered Design, Implementierung, Prototyping, Nachwuchsgruppe
Integration einer Positions- und Bewegungsbestimmung in die Smart-Phone-Applikation „Fearalyzer“	BA	Entwurf		Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet, Play2Change
Integration eines Fahrsimulator in das CAVE-System	BA, MA	Entwurf		Cave, Psychologie, Play2Change
Integration eines Olfaktometers in Unity3D und dessen Auswirkung auf die Präsenz in Virtual Reality	BA	abgeschlossen		Psychologie, Geruch, Cave, Multimodalität, Multimedialität, Play2Change
Entwicklung und Evaluation eines virtuellen Sprungturms für die CAVE	BA	Entwurf		Psychologie, VR, Cave, Play2Change
Integration eines Eyetracking-Systems in die VR-CAVE	BA, MA	Entwurf		VR, Cave, Psychologie, Play2Change
Erstellung von Design Guidelines für interaktive Second-Screen-Anwendungen	BA	abgeschlossen		Second Screen, Guidelines
Entwicklung einer Livestream Second-Screen-Anwendung mit interaktivem Feedback	BA	abgeschlossen		Second Screen, Smart TV
Machbarkeitsanalyse: Unterstützung eines Umrüstvorgangs durch Augmented Reality	MA	abgeschlossen		Augmented Reality, Industrie 4.0, Infineon
Entwicklung eines Konzepts und prototypische Umsetzung eines Generators für Gastspielverträge	BA	abgeschlossen		legal tech, textsynthese
Entwicklung eines Konzepts zur Einführung von smart contracts mittels Blockchain-Technologie in der Kulturbranche	MA	Entwurf		smart contracts, legal tech, blockchain
Konzeption und Entwicklung einer standortbasierten online-marketing Webapp mittels des Design-Thinking-Prozesses	MA	abgeschlossen		Marketing, Plattform, Online, Standort, Location Based Systems, Design Thinking
Exploration von Second-Screen-Anwendungskontexten anhand des Mixed-Method-Ansatzes	MA	abgeschlossen		Second Screen, Smart TV, UX, Anforderungsanalyse
Entwicklung eines interaktiven, story-generierenden Echtzeit Strategiespiels	BA	Entwurf		Storytelling, Storygeneration, Games
Design und Implementierung eines Online-Editors zur Aufzeichnung und Auswertung individuellen Codierungsverhaltens von Programmieren	BA	abgeschlossen		Software Engineering, Web-Anwendungen, Information Behaviour
Entwicklung einer App-Analysefunktion zu einem Training emotionaler Kompetenzen für angehende Lehrkräfte	BA	abgeschlossen		Psychologie, Auswertung, Optimierung, App, Analyse, emotionale Kompetenz, Training, mobile hci
Untersuchung von multisensorischen Reizen in VR auf ihre Eignung zur Informationsübermittlung	MA	abgeschlossen		Virtual Reality, Games, Unity, Luft, Hitze, Interaction Design

Benutzerreaktive VR-Szenarien für Angstpatienten	BA, MA	Entwurf		Psychologie, VR, Angst, Play2Change
Automatisierte Auswertung und Visualisierung von Fragebogendaten des ICD-10-Symptom-Ratings (ISR)	BA	abgeschlossen		Psychologie, App, mobil, Anwendung, Tablet
Entwicklung, Pilotevaluation des Nutzungsverhaltens und Optimierung einer Smartphoneapp zum Monitoring von Sorgen („Worry Analyser“)	BA, MA	Entwurf		Psychologie, App, Analyse, Play2Change
Tool zur automatischen Bestimmung der Komplexität von Webseiten	BA	abgeschlossen		Komplexität; User Interface; Metrik, Tool;
Entwicklung einer Second-Screen-Anwendung zur Konfiguration von Fahrzeugen und Evaluation anhand einer recherchebasierten Heuristik	BA	abgeschlossen		Android, Second Screen, Smart-TV
Entwicklung und Evaluation eines Konzepts zur ganzheitlichen Aufmerksamkeitslenkung bei Second-Screen-Anwendungen	BA	abgeschlossen		Second Screen, Smart-TV, Android
Evaluation eines Fußgängernavigationsystems auf dem Smartphone in seiner Darstellungsart: Overviewmap vs Turn-By-Turn Instruction (Überblickskarte vs Schritt für Schritt Anweisung)	BA	abgeschlossen		Fußgängernavigation, Überblickskarte, App, UR Walking
Chat with your inner voices: Entwicklung einer VR Therapie für innere destruktive Stimmen	MA	abgeschlossen		Games, Games for Health, Game Engineering, Virtual Reality, Psychology, Play2Change
Verbesserung automatischer Annotationen durch manueller Korrekturen in Echtzeit	BA, MA	Entwurf		Natural language processing, Evaluation
Textannotationswerkzeuge unter Beachtung der Benutzbarkeit und Benutzerfreundlichkeit	BA	abgeschlossen		Usability, Annotation, Evaluation
Konzeption und Umsetzung eines Location-Based Games im musealen Kontext	MA	abgeschlossen		digital humanities, museum informatics
Beschreibungsformate und Eingabeschnittstellen für Bühnenstammdaten. Konzeption und Evaluation am Beispiel einer eBusiness-Anwendung für Tournéeheater	MA	abgeschlossen		eKulturPortal Usability
Mixed Reality-Based Process Control of Automatic Assembly Lines	MA	abgeschlossen		Mixed Reality, Computer Vision, Digital Signal Processing, Software Engineering
Konzeption und Entwicklung eines Systems zur kontinuierlichen Evaluation und Verbesserung der Sortierung von Suchergebnissen am Beispiel einer Usenet-Suche	MA	abgeschlossen		Evaluation; Suchergebnisse; Usenet
Lukas Linter - Entwurf und Implementierung eines Assistenzsystems auf Basis statischer Codeanalyse zur Unterstützung von Programmieranfängern	MA	abgeschlossen		Software Engineerings Education, Digital Assistant, Karl Klammer, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Unterschiede in der Navigationszeit bei subjektiv gewählten Landmarken als Bezugspunkte in der Indoor-Navigation	BA	abgeschlossen		Indoor-Navigation, Landmarken
Nutzerzentrierte Anforderungserhebung bei Second Screen-Anwendungen	MA	Entwurf		Second Screen, Smart-TV, UX, Anforderungsanalyse
Konzeption und Umsetzung einer App zur Wiedergabe von Vorlesungsaufzeichnungen für Studierende (am Beispiel der UNI Regensburg Mediathek)	BA	abgeschlossen		app, Wiedergabe, Vorlesungsaufzeichnungen, Mediathek

Computergestützte Musikanalyse der Beatles von 1962 bis 1970 auf Basis eines MusicXML-Korpus	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Musikanalyse
Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten	MA	abgeschlossen		Motivation, E-Learning; Interaktivität;
Evaluation, Integration und Test eines modernen Web Controllings zur Optimierung des Internetauftritts eines Versicherungskonzerns	MA	abgeschlossen		Web Controlling Web Analyse Webtrekk
Vergleich von selbst- und fremdinduzierter Unterbrechung von Arbeit zur Bearbeitung von Microtasks mithilfe eines Chatbots	MA	abgeschlossen		Chatbot, Motivation, Ablenkung, Software Engineering, Lokalisierung, Microtasks
Fearalyzer - Entwicklung einer Schnittstelle für eine App zur Erfassung von biometrischen Daten	BA	abgeschlossen		Psychologie, App, Android, Schnittstelle, Sensoren, Angst, Patienten, Testleiter, Therapie
Developing Adaptive Agents by Evolving Q-Function Approximators through Neuroevolution	BA	abgeschlossen		Game Engineering, Künstliche Intelligenz
Untersuchung der Game Experience von natürlichen Eingabemöglichkeiten für digitale Sportspiele in der virtuellen Realität	MA	abgeschlossen		Virtual Reality, Interaction, Game, Player Experience, Training
Übersetzung und Validierung des SEBIS-Fragebogens zur Messung des Sicherheitsverhaltens in kleinen und mittleren Unternehmen	BA	abgeschlossen		Usable Privacy and Security, Methodik, Fragebogen, Validierung, KMU
Entwicklung und Optimierung eines 3D-Druck-Workflows in der Mund-, Kiefer- und Gesichtschirurgie (MKG-Chirurgie)	BA	abgeschlossen		3D, Druck, Klinikum, Workflow, Blender
Von der Fürstlichen Wunderkammer zum Erlebnisort: Entwicklung einer Virtual Reality Lernstation für das historische Museum Regensburg	BA	abgeschlossen		Game Design, Museum, Virtual Reality, Experience Design, E-Learning, History
Nachvollziehbarkeit von intelligenten proaktiven Systemen	MA	abgeschlossen		EX, proaktive Systeme, automotive user interfaces, AUI, intelligent systems
Entwurf, Implementierung und Evaluation eines Copy&Paste-Mechanismus mit Quellenattribuierung	MA	abgeschlossen		clipboard, attribution
Konzeption und Entwicklung eines Assistenzsystems zur Verbesserung des Einkaufserlebnisses im Supermarkt	MA	abgeschlossen		UX, Usability, Konzept, Assistenzsystem, Android, Evaluation, Smart Shopping
Konzeption eines anonymisierten Echtzeit-Frage-Antwort-Systems für Studierende und Dozenten	BA	abgeschlossen		User Interface Design, Informationsvisualisierung, Usability
Integration kognitiver Webservices in eine Webapplikation zur Sprachsteuerung eines Smart Home Geräts	MA	abgeschlossen		Sprachdialogmanager, Cognitive Services, Speech Recognition, Speech Synthesis, Smart Home, Webapplikation
Konzeptionierung und Implementierung eines Java Softwarepakets für die anwendungsbezogene und automatisierte Reporterstellung	MA	abgeschlossen		Reporting, Dokumentation, Dokumentgenerierung
Aus- und Aufwertung von Multimedia-Nachrichtenbeiträgen im Rahmen einer Lokalnachrichten-Plattform	MA	abgeschlossen		Multimedia, Data Mining, Nachrichten
"Gefühl ist alles; Name ist Schall und Rauch" - Der Einsatz von Sentiment Analysis in der quantitativen Dramenanalyse	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Sentiment Analysis, Dramenanalyse

Theater #Theater - Wie aussagekräftig sind Social Media Dienste im Umfeld der Theaterbranche?	BA	abgeschlossen		eKulturPortal
Konzeption und Implementierung eines Management of Change-Tools	BA	abgeschlossen		Datenbankmanagement, User Interface Design, Informationsvisualisierung, Software Engineering
Entwurf und Implementierung eines erweiterbaren Second Screen Feedback Systems zur Unterstützung von Programmieranfängern bei der Verwendung von ESLint	BA	abgeschlossen		Android, Second Screen, Software Engineering, Feedback in der SE-Lehre
Konzeption und Umsetzung eines HMIs für Elektro-LKWs im Stadtbetrieb	MA	abgeschlossen		HMI, Automotive UI, Usability Engineering, E-Mobilität, Automobil-Ergonomie
3D-Produktpräsentation	BA	abgeschlossen		3D Präsentation, Web, Visualisierung
Implementierung und Evaluation eines Content-Based Recommender-Systems im Bereich Sport-Live-Berichterstattung	MA	abgeschlossen		Recommender-System, Content-Based, Algorithm, User modelling
Entwicklung und Evaluation von Ansätzen zur Steigerung der Nutzeraktivität in Online-Mentoring-Programmen am Beispiel von CyberMentor	MA	abgeschlossen		Online-Mentoring, Matching, CyberMentor
Usability für den Second Screen: Evaluationsstudie und Ableitung von Guidelines	BA	Entwurf		Usability, Second Screen
Analysis and evaluation of the LLVM IR in the context of high performance automotive embedded controllers	BA	abgeschlossen		LLVM, Intermediate Representation, compiler, multi language development, C++, Ada, Rust, Haskell, Python
Konzeption und Umsetzung eines Mitarbeiter-Wikis für die Familienkasse	BA	abgeschlossen		social media, e-government, usability
Einsatz von Sensorik und Schnittstellen eines modernen Smartphones bei der Entwicklung einer mobilen Gruppen-Rallye-Anwendung	BA	abgeschlossen		Schnitzeljagd, Android, App
Nutzerzentriertes Design, prototypische Implementierung und iterative Evaluation eines Web-Reporting-Tools für Testingenieure auf Basis einer bestehenden Anforderungsspezifikation	BA	abgeschlossen		UX, Reengineering, Reporting
Untersuchung der Aufmerksamkeitsverteilung bei multimodaler Benachrichtigungen im Kontext von Second-Screen Anwendungen.	BA	abgeschlossen		Second Screen, Smart-TV
MolecularAR - gestenbasierte Konstruktion und Manipulation dreidimensionaler, molekularer Strukturen mit Augmented Reality	BA	abgeschlossen		Augmented Reality
Evaluation und Anwendung des OCR-Tools Transkribus auf handschriftliche Tagebücher des Leutnant Hofheinz (November 1916 - Februar 1918)	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, OCR, Geschichte
Nutzerzentriertes Re-Engineering eines Kunden-Support-Tools	BA	abgeschlossen		Usability
Entwurf einer Navigations-App mit 3D-Modell	BA	abgeschlossen		Indoor, Navigation, App, Android, 3D, Modell
Project Omega - Reengineering der Software eines Messinstruments zur Bestimmung des E-Moduls in der Rheologie	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Reengineering, Bildanalyse, Usability

Konzeption und Umsetzung eines webbasierten Informationssystems für kreolische Sprachaufnahmen	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Prozedurale Stadt-Generierung in High- und Low-Detail	BA	Entwurf		Computergrafik, Prozedural, Virtuelle Welten
Automotive User Testing App	MA	abgeschlossen		automotive, android, usability, testing, logging
Konzeption und Implementierung eines Werkzeugs zur Analyse von PowerPoint-Präsentationen	MA	abgeschlossen		Assistenzsystem Powerpoint Präsentation Workflow
Smart Kitchen: Kombination von Gesichtserkennung und Sprachsteuerung zur natürlichen Interaktion mit Haushaltsgeräten im Smart Home	MA	abgeschlossen		Computer Vision, Speech Recognition, Speech Synthesis, Remote Services, Smart Home, OSGi, Raspberry Pi, Webcam, Java, Linux, JNI, C/C++
Einfluss verschiedener Faktoren auf Motion Sickness in virtuellen Umgebungen	BA	Entwurf		Virtuelle Umgebung, Motion Sickness, Einfluss, HTC Vive
Mobiles Datenerhebungssystem zur Erfassung psychischer Störungen bei arabisch Sprechenden Flüchtlingen	BA	abgeschlossen		Psychologie, App, Android, Flüchtlinge, UI
Entwicklung einer Quizplattform zur Unterstützung von Studierenden beim Selbststudium auf der Basis aufbereiteter Vorlesungsskripte	BA	abgeschlossen		E-Learning, Software Engineering, Web-Anwendungen
Abschlussarbeiten im Rahmen einer Kooperation des Lehrstuhls für Klinische Psychologie und Psychotherapie mit dem Lehrstuhl für Medieninformatik	BA, MA, PPM, FPM	Entwurf		Psychologie, Medieninformatik, Flüchtlinge, App, Auswertung, Optimierung
Konzeptionierung und Evaluation eines Interfaces zur Wiedergabe des Feedbacks eines kollaborierenden Roboters an seinen Bediener	BA	abgeschlossen		Mensch-Roboter-Kollaboration, Konzept, User Interface, Robotik, Roboter-Feedback
Der Einfluss verschiedener Beleuchtungssituationen auf die Wahrnehmung von Landmarken zur Navigation	BA	abgeschlossen		UR Walking, Landmarken, Eye-Tracking, Beleuchtung, 3D, Umgebung
Informationssystem zur Speicherung, Bearbeitung und Analyse einer Bibliographie deutscher Sprachratgeber	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Sprachwissenschaft, Informationssysteme
Natural Language Processing auf Basis von IBM Watson	MA	unbekannt		Big Data, Data Mining, Text Mining, IBM Watson, NLP, Natural Language Processing, Evaluation
Workbench zur untertitelbasierten Sentimentanalyse von TV Serien	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Filmanalyse
Vergleichende Usability Evaluation des Intranets der Familienkasse mit einem optimierten Prototypen mittels Eyetracking	MA	abgeschlossen		Usability, Eye Tracking
Konzeption und Entwicklung einer Smartphone-Anwendung zur Unterstützung funktionaler Analphabeten beim Schriftspracherwerb und im Alltag	MA	abgeschlossen		mobile UX, Analphabeten, Informationsverhalten, E-Learning, Sprache
Nutzungskontext und Gebrauchstauglichkeit der adidas Marketing-Applikationen: Erstellung und Implementierung eines Konzepts zur Messung, Analyse und Identifikation von Verbesserungspotentialen. Überprüfung und Optimierung des in Umsetzung befindlichen UX/UI Konzeptes auf theoretischer sowie praxisbezogener Basis.	MA	abgeschlossen		Survey, Konzept, Evaluation, Usability, Redesign

Design, Implementierung und Evaluation eines Turn-By-Turn-Navigationsframeworks für das mobile Betriebssystem Android	MA	abgeschlossen		Navigationssystem, turn-by-turn, Android, AUI, automotive user interfaces, mobile Informationssysteme, Software Engineering, Turn-By-Turn-Navigation, Java, Abstraktion
Adaptation von Methoden zur quantitativen Dramenanalyse auf Fernsehserientranskripte am Beispiel von „The Big Bang Theory“	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Filmanalyse
Distant watching – Explorative Zugänge für die Analyse von Filmen	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Filmanalyse
Nutzerzentrierte Entwicklung und Evaluation einer elektronischen Konsultation im Krankenhaus	MA	abgeschlossen		healthcare, paper, digitalisation, patient records
Digitales Lexikon des modernen Bayerischen	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Lexikographie, Dialekt
Informationsvisualisierung am Beispiel Infografik: Eyetracking-Studie zur Informationserfassung und Erinnerungsleistung	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, Informationsverhalten, information behavior, Visualisierung, visualisation
AR@VR: Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer virtuellen Testumgebung für Augmented-Reality-Systeme im Fahrzeug	BA	abgeschlossen		Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, User Interface, Oculus Rift, Leap Motion, Natural User Interface, Automotive User Interfaces, AR, VR, AUI, virtuelle Forschungsumgebung
Entwicklung eines Gesamtkonzepts eines User-Interfaces für ein 48V-Bordnetzsystem	MA	abgeschlossen		User Interface, Automotive User Interfaces, AUI, e-Mobility, Elektromobilität, usability engineering, Qt, Automotive
Prototypische Umsetzung und Evaluierung einer cloudbasierten Applikation zur Analyse von Fahrzeugtraces auf Hadoop	MA	abgeschlossen		Cloud, Hadoop, Analyse, Fahrzeug-Traces, Automotive, Big Data
Softwarequalität: Entwicklung eines Funktionstests anhand der neuen Lessons-Learned-Datenbank der Continental AG	BA	abgeschlossen		Continental, lessons learned, problem solving, quality methods, Wissensmanagement, SharePoint, functional testing, performance, compatibility, Evaluation, Tools
Usability & User Experience Evaluation des Onlineshops Najoba	BA	abgeschlossen		Usability, User Experience
Home Automation Dashboard	MA	abgeschlossen		Smart home, home automation, dashboard, Visualisierung, intelligentes Wohnen, Auswertung
Machbarkeitsstudie über medizinische Companion-Apps am Beispiel einer Diabetes-Companion-App	BA	abgeschlossen		App, medizinische Informatik, eHealth, mHealth, GUI, mobile apps, Diabetes, Usability Engineering, UX
Konzeption und Umsetzung einer App zur räumlichen Planung von Ausstellungen	BA, MA, PPM	Entwurf		App, Planung, 3D, Raum
Design, Implementierung und Evaluation einer Frameworks für die Integration von Eye-Tracking-Signalen in Entwicklungsumgebungen.	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Eye-Tracking, Entwicklungsumgebungen
Einbindung von 3D-Inhalten in einen Online Shop für Kleidung	BA	abgeschlossen		Online Shop, Kleidung, 3D, Modell
Konzeption, Umsetzung und Evaluation einer Visualisierungsumgebung zur Analyse von Einflüssen zwischen Künstlern und deren Kunstwerken	BA	abgeschlossen		Visualisierung, Netzwerkvisualisierung, Graphvisualisierung

Erhebung und Evaluation von Patterns für Privatsphäreinstellungen in Social Software zum Einsatz in einer Geschäftsanwendung	MA	abgeschlossen		eKulturPortal, Social Media, Usability Engineering
Nutzerzentrierte Perspektive auf das Thema Datenschutz: Evaluation von Interaktionsmechanismen bei der formularbasierten Eingabe	BA	abgeschlossen		Usability, User Experience, Datenschutz, Form Usability, User Research, eKulturPortal
Gamifying an Enterprise Ressource Planning System for the creative industry	MA	abgeschlossen		Usability, Evaluation, Web, eKulturPortal, Gamification
Konzeption und Entwicklung eines Tools zur Evaluierung von Busreisen für das Unternehmen Thürauf GmbH	MA	abgeschlossen		Evaluation, Service Engineering, Tourismus, Tool, surveytainment, gamification
Nutzerzentriertes Design und technische Implementierung eines Monitoring - Werkzeugs, zur Nachrichtenüberwachung in einem cloud - basierten Car to Backend System	BA	abgeschlossen		User Interface Design, Informationsvisualisierung, Requirements Engineering, Software Engineering
Erweiterung des First-Person-Controllers für die Nutzung in einer virtuellen Umgebung	BA	abgeschlossen		Game Engine, 3D, Controller, Virtuelle Umgebung, Experiment
Konzeption und Implementierung eines Informationssystems zur explorativen Melodieanalyse	MA	abgeschlossen		melodic similarity, digital musicology, digital humanities, music information retrieval
Wimmelbilder: Untersuchung verschiedener Betrachtungsweisen mittels Eye-Tracking	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, visuelle Suche, Betrachtungsverhalten, Wimmelbilder, visuelle Aufmerksamkeit
Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente	MA	abgeschlossen		Gamification, CMS, Webentwicklung
Prototyp und Studie zur Beeinflussung der Gehgeschwindigkeit durch Änderung der Musikgeschwindigkeit	BA	abgeschlossen		music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard v2: Bau eines Prototypen zur Exploration von Thermodruckverfahren für interaktive Anwendungen	BA	abgeschlossen		Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Extraktion und Evaluation automatisch generierter Highlights von Videos On Demand auf twitch.tv	MA	abgeschlossen		Twitch, Streaming, eSports
Konzeption und Umsetzung eines "Fahrer zu Fahrer"-Kommunikationssystems	MA	abgeschlossen		Fahrerkommunikationssystem, FIS, Automotive User Interfaces, AUI, CB-Funk
Das Schulquiz zum selber machen – Entwicklung einer Webplattform zum Erstellen, Verwalten und Spielen von Quizzen	MA	abgeschlossen		Gamification, Web Engineering, Evaluation, Quiz, Spiele, Unterricht, E-Learning
Benutzerzentriertes Design eines digitalen Formulars zur Anforderung von Fotodokumentationen an der Zahnklinik des Klinikums der Universität Regensburg	MA	abgeschlossen		user-centered design, svg, html
Untersuchung von Unterschieden zwischen realen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA	abgeschlossen		Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
Umsetzung und Analyse eines E-Learning Rollenspiels für Nachhilfeschüler zur Verbesserung der Lernmotivation	BA	abgeschlossen		Nachhilfe, E-Learning, Tool
Erweiterung und Evaluation eines Indoor-Lokalisierungssystems (FIND) auf Basis von WiFi- und BTLE-Fingerprinting	BA	abgeschlossen		WLAN, machine learning, tracking, fingerprinting

Erfassung von multiplen Sensorinformationen in mobilen Settings: Entwicklung einer „EmoApp“	BA, MA, PPM, FPM, andere	Entwurf		Psychologie, App, Angst, Datenauswertung
Zwischen den Welten: Entwicklung eines Mixed Reality-Interaktionskonzeptes für das automobile Umfeld	BA	abgeschlossen		Mixed Reality, Entertainment Computing, Automotive User Interfaces, AUI, in-car gaming, virtual reality, 3D technology, HMD, head-mounted displays
Virtual-Reality-basierte Interaktion als therapeutische Maßnahme bei Arachnophobie	MA	abgeschlossen		Virtual Reality, Interaktionstechniken, Natural Mapping, Immersion, Therapie, Spinnenphobie, Kinect, Oculus Rift
Entwicklung einer WebApp für das Lernen an Behandlungsanlässen in der Medizinischen Aus- und Weiterbildung	MA	abgeschlossen		Study Guide, elektronisches Publizieren, Web-Publishing, Medizininformatik, Usability, Hypermedia
Konzeption und Umsetzung eines User Interfaces zur Unterstützung des energieoptimalen Fahrens für ein 48V-Bordnetzsystem unter dem Aspekt der Gamification	MA	abgeschlossen		optimales Fahren, AUI, automotive user interface, usability engineering, E-Mobilität, 48V-Bordnetz
Einführung innovativer Bedienkonzepte mit Hilfe von minimalen Instruktionen unter Beachtung erlernter Nutzungsprinzipien. Eine Fallstudie im Kontext Anlagenbedienung bei der Krones AG	MA	abgeschlossen		Usability, Case Study, Redesign
Evaluation automatisierter Testverfahren in der Software-Entwicklung	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Continuous Integration, (Mobile) Test Engineering, Automated Testing, Quality Assurance, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, SCRUM, Agile Development
Vergleichende Evaluation der Usability von Medienstreamingdiensten am Smart TV	BA	abgeschlossen		Usability Evaluation, Smart TV
Integration des Funktionsfeldes Arbeitsmarkt in die Flüchtlings-App Integreat	BA	abgeschlossen		Integration, mobile Apps, Software Engineering
Continuous Integration bei mobilen Anwendungen. Vergleichende Untersuchung zu verschiedenen CI-Servern	MA	abgeschlossen		Continuous Integration, Softwarequalität, Softwaretest, mobile Apps, Softwaretechnik, Software Engineering
Untersuchung von Social Presence in Multiplayer Battle Arena Games - Ein Vergleich zwischen Dota2 und LoL	BA	abgeschlossen		Games, Dota2, LoL, Multiplayer, Online, Kommunikation, Kooperation, Social Presence
Konzeption und Durchführung einer empirischen Studie zum Informationsverhalten im Bereich der Alltagsfotografie	BA	abgeschlossen		information behavior, Informationsverhalten, Photographie, empirische Studie, Alltagsverhalten, Bildrechte, Privacy
Spielspaß vs. Lernerfolg?	BA	abgeschlossen		Serious Game, Learning, Game Design, Evaluation
Abstimmungsparameter bei First Person Controller in virtuellen Experimenten	BA	Entwurf		Character, Steuerung, Unity, 3D, Spieler, Experiment
Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum	BA, MA	Entwurf		Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Texteingabe mittels zweier Daumen-Joysticks	BA	abgeschlossen		input, text, quantitative

Mit den Augen hören: Visualisierung von akustischen Kernmechaniken in digitalen Spielen	BA	abgeschlossen		Audio Design, Game Engineering, Game Design, Evaluation
Evaluierung des Stressverhaltens eines Users bei Interaktion mit einem teilautomatischen System	BA	abgeschlossen		OTH, Robotik, Evaluation
Virtuelles Lernen: Vergleich des Lernerfolgs in der Museumspädagogik von multimedialem Lernen mit virtueller Realität	BA	abgeschlossen		Virtual Reality, E-Learning, 3D, Visualisierung
Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Crowdsourcing, Web Development
Untersuchung und Optimierung der Erwartungshaltung bei Interaktion mit Augmented-Reality-Inhalten	BA	abgeschlossen		Augmented Reality, Vuframe, Interaktion
Evaluation verschiedener Tools zur Erstellung virtueller Agenten hinsichtlich ihrer Eignung, möglichst realitätsnahe Charaktere zur Verwendung in der virtuellen Phobie-Therapie zu generieren	BA	abgeschlossen		Agenten, 3D, Charaktere, Tools, Psychologie
Rhythm of My Life: Implementierung und Evaluation eines schritttempo-sensitiven Audio-Players	BA	abgeschlossen		music, rhythm, accelerometer, sensor, mobile, android
ThermoBoard: Experimente zur Entwicklung eines selbstschreibenden Klemmbretts mittels Thermodruck	BA	abgeschlossen		Hardware, Elektronik, Thermodruck, Display, Anzeige
Konzeption und Entwicklung eines Messdatenmanagement-Dashboards für die Testo AG	MA	abgeschlossen		Dashboard, Messdatenmanagement, Web Development
Vergleich von Tangible Interaction und Virtual Reality anhand des Spiels "Keep Talking and Nobody Explodes"	MA	Entwurf		game, study, hardware
Beziehungen zwischen Dokumenten als Rankingfaktor für PubMed	BA	abgeschlossen		Information Retrieval, Ranking, Dokumentkollektion, Beziehungen, PubMed
Die Verwendung von Emojis in Hashtags auf Instagram	BA	abgeschlossen		Emojis, Instagram, Klassifikation, Corpus, Analyse, Sentiment
Steuerungskonzepte und UX-Design bei Smart TV-Anwendungen	BA	Entwurf		Smart TV, UX, Analyse, Second Screen
Immer Griffbereit: Inwiefern verbessern augmentierte Instruktionen die Performance bei der Benutzung von assembly Instructions?	BA	abgeschlossen		Möbelbau, Augmented Reality, Informationsvisualisierung
UX Mining - Toolgestützte Erfassung der User Experience durch Analyse von Amazon-Reviews	MA	abgeschlossen		UX, Sentiment Analysis, Text Mining
Überblick über Interaktionstechniken für Fingernail-Displays	BA	Entwurf		fingernail displays, interaction technique, survey, wearable
Konzeption eines systematischen und nutzerzentrierten Redesign-Prozessansatzes für mobile Applikationen anhand der Fleet.app der Daimler Fleetboard GmbH	MA	abgeschlossen		Software Engineering, Redesign, Usability Engineering, App, Automotive Interfaces, AUI
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	MA	abgeschlossen		Serious, Game, Brandschutz, Feuer, AR
Ein Haus am See online - ein Suchwerkzeug für ideale Orte	BA	abgeschlossen		openstreetmap, visualization, map, search, web, graphics

Evaluation und prototypische Umsetzung eines Systems zur Einbettung von Fragen in Webvideos	BA	abgeschlossen		Video, JavaScript, Multimedia, Hypervideo
Inwiefern eignet sich die Kombination einer Blickbasierten Interaktion und einer Handgestensteuerung zur Interaktion mit digitalen Spielen? [Gaze & Gesture: Evaluating Basic Interactions of a Top Down Video Game with Natural User Interfaces]	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, Gaze Interaction, Natural User Interaction, Games
Entwicklung eines GUI-Konzepts für ein Lessons Learned-Tool auf der Basis von Microsoft SharePoint 2013	BA	abgeschlossen		GUI, lessons learned, Wissensmanagement, SharePoint, ux, usability engineering, evaluation, tools
Vergleichsstudie aktueller HMD-Lösungen	BA	abgeschlossen		HMD, VR, virtual reality, Oculus Rift, Google Cardboard, immersion, simulation sickness, evaluation, UX
Evaluation von Social Media Dashboards	MA	abgeschlossen		Social Media, Auswertung, Visualisierung
Reporting Dashboard für agiles Projektmanagement	MA	abgeschlossen		Agiles Projektmanagement, agile Methoden, Trello, Reporting, Visualisierung
Print-optimierte Formatierung wissenschaftlicher Papers mittels HTML	BA	abgeschlossen		Javascript, HTML5, PDF, Paper Templates
Mobile Smart LED Testing. Analysegestützte Planung, prototypische Implementierung und Usability-Evaluation eines mobilen Bedienkonzepts zur Ergänzung bestehender Softwarelösungen für Industrieanlagen	BA	abgeschlossen		usability engineering prototyping hci redesign
Audio-Profil für ein Audio-Management im Fahrzeug	MA	abgeschlossen		FIS, automotive HCI, digital audio
Didaktik Software Engineering: Unterstützung der Einführung in die prozedurale Programmierung mit Karel in C	BA	abgeschlossen		karel software engineering didaktik C
Eine kontrastive Diskursanalyse der Parlamentsreden von FPÖ und Grünen anhand textlinguistischer Datenverarbeitung	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Korpuslinguistik, Sentiment Analysis
Tool zur Unterstützung beim Sprachübungen	BA	abgeschlossen		Sprache, Lernen, Japanisch, Online
Implementierung eines Latenzmessgeräts für Eingabegeräte	BA	abgeschlossen		latency, usb, game controller, input, hardware
Computergestützte Filmanalyse mithilfe von Gesichtserkennungsverfahren	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Filmanalyse, Machine Learning, Face Recognition, Video Segmentation
User Interface-Konzeption einer spielerischen mobilen Applikation zum energiesparsamen Fahren	BA	abgeschlossen		Gamification UX AUI automotive interfaces
Toolbasierte Unterstützung des Wissensmanagements im Entwicklungsprozess der Wertigkeitsabteilung „Interieur“ bei BMW	MA	abgeschlossen		Wissensmanagement Tool Bewertung Evaluation Konzeption requirements engineering Anforderungsmanagement
Darstellung der Kompetenz interaktiver Systeme	MA	abgeschlossen		interaktive Systeme, Kompetenz, Automotive, AUI
Heuristische Evaluation versus Nutzerstudie - Vergleich der beiden Methoden für die Evaluation von Geräten	BA	abgeschlossen		Usability
Evaluation von Usability-Aspekten bei 7-Segment-Anzeigen	BA	abgeschlossen		display, usability, hardware, replication
Automatische Wahl von Mouse Transfer Functions	MA	Entwurf		Maus, Eingabe, quantitativ

Konzeption und Entwicklung eines Tools zur vergleichenden Analyse von Beiträgen in unterschiedlichen Social Media-Plattformen	BA			social media, media analytics, text mining, digital humanities, Twitter, Facebook
Motion Capture zur Bewegungserfassung von virtuellen Charakteren	BA	abgeschlossen		Motion, Capture, 3D, Blender, Animation, Microsoft, Kinect
Performance Capturing: Markerlose Mimik-Projektion auf virtuelle Charaktere	BA	abgeschlossen		Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Usability-Evaluation einer Software zur Planung von Kulturveranstaltungen	BA	Entwurf		Usability, Evaluation, Stammdatenmanagement, Kulturwirtschaft
Das Pie-Menü als zentrales Interaktionselement im File-Browsing	BA	abgeschlossen		Gaming, User Interface, Personal Information Managment, HCI
Maker Meter - Analyse, Implementierung und Evaluation neuer Interaktionskonzepte für Elektronik-Multimeter zur Unterstützung der Hardware-Maker-Community	MA	abgeschlossen		Multimeter, Usability, Elektronik
Entwicklung eines vergleichenden Verlaufsplans zur Entwicklung von 3D-Charakteren für den Einsatz als virtuelle Agenten	BA	abgeschlossen		3D, Psychologie, virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Nutzen und Funktion von Gamification-Elementen im redaktionellen Kontext.	BA			gamification
Entwicklung eines Browser Plug-Ins für die Darstellung von personalisierten Informationen anhand der Blickdaten	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, Gaze Interaction, Visualisierung, Aufbereitung von Informationen
Entwicklung und Evaluation eines Prototypen für eine gestenbasierten Desktopnavigation für Virtual Reality	BA	abgeschlossen		Virtual Reality, Desktopinteraktion, Gestensteuerung
Das Ziel vor Augen: Entwicklung eines blickbasierten Assistenzsystems zur Wegfindung in virtuellen Räumen	BA		Martin Dechant	Eye Tracking, Gaze Interaction, Virtual Reality, Assistenzsystem
Einfluss von Eingabegeräten auf die User Experience in Games	BA	abgeschlossen		User Experience, Games, HCI, Quantitative Studie, GEQ
XPATH-Patterns für AUTOSAR. Weiterentwicklung eines JXPath-Interpreters für das AUTOSAR-Modell	BA			JXPath, Interpreter, AUTOSAR
Entwurf, Implementierung und Evaluation von Haptischem Feedback für Fahrrad-Navigation	BA	abgeschlossen		haptik, evaluation, fahrrad
Erstellung von realitätsnahen virtuellen Agenten	BA, MA	Entwurf		Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Toolkit zur Erstellung virtueller Umgebungen	BA, MA	Entwurf		Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, virtuelle Agenten
Motion Capture für Agenten in virtueller Realität	BA, MA	Entwurf		Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Motion Capture
Suchmaschinenoptimierung. Leitfaden zur OnPage-Optimierung am Beispiel der Medieninformatik-Webseite der Uni Regensburg	BA	abgeschlossen		seo, web
Quantitative Analyse medialer Repräsentation im Zeitverlauf am Beispiel der Universität Regensburg	MA	ausgeschrieben		Media Analytcis, digitale Öffentlichkeit, Text Mining, Corpuslinguistik
Bewertung der Außendarstellung von Institutionen am Beispiel der Universität Regensburg	MA	abgeschlossen		Sentiment Analysis, Media Analytics, Text Mining, Digital Humanities
Nutzung von Medien und Informationssystemen bei geisteswissenschaftlichen Studierenden. Eine interviewbasierte Exploration	BA	abgeschlossen		Informationsverhalten Exploration Digital Humanities Geisteswissenschaften

Untersuchung von Chat-Sprache hinsichtlich Merkmalen sprachlicher Mündlichkeit und Schriftlichkeit	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Corpus Linguistics, Social Media Analysis, Computer-Mediated Communication
Vergleichende Analyse des Twitter--Verhaltens im Kontext von wissenschaftlichen Fachkonferenzen	BA	abgeschlossen		Twitter, Social Media, Information Behavior
Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA	Entwurf		Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Virtuelle Umgebung zur Behandlung sozialer Ängste	BA, MA	Entwurf		Psychologie, 3D, Virtuelle Umgebung, Oculus Rift
Assistenz-App für Hilfestellungen in einer Pannensituation	BA	abgeschlossen		App, Panne, Hilfe, Android
Konzeption und Entwicklung eines Personal-Information-Management-Systems für Lesezeichen im Browser	BA	abgeschlossen		personal information management, tagging, Browser Extension, web
Die Produktionskette von 3D-Scan zu 3D-Druck	BA	abgeschlossen		3-dimensionale Vorstellung, 3D-Druck, 3D-Scan, allg. 3D-Bereich
Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android	BA	abgeschlossen		Game, Android, Training, Gamification
Grifferkennung mittels Time Domain Reflectometry	MA	Entwurf		grasp, sensing, TDR
Corporate Identity für mobile Anwendungen	BA	abgeschlossen		CI, guideline, Gestaltung
Ein Haus am See in den Bergen ohne Autolärm? Software-unterstützte visuelle Ortssuche in OpenStreetMap	BA	abgeschlossen		openstreetmap, visualization, map, search
Möglichkeiten der Portierung des Responsive Webdesign-Ansatzes auf den Multi-Touch-Tabletop	BA	abgeschlossen		Responsive Design, Software Entwicklung, Webtechnologie
Workflow-Optimierung durch den Einsatz typischer UI-Elemente aus Computerspielen am Beispiel des Unity-Editors	BA	abgeschlossen		Gaming, UI-Design, Software Entwicklung
Evaluation von drei DH-Tools und Erstellen von Usability-Patterns	BA			Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns
Entwicklung eines webbasierten Annotationstools auf Basis von Usability Design Patterns	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Usability Testing, HCI Patterns, HTML, jQuery, Prototyping
Guidelines für Humanist-Computer Interaction	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, HCI, User Modelling
Motion Capturing zur Bewegungsprojektion auf virtuelle Charaktere	BA, MA	Entwurf		Animation, 3D, Kinect, Motion Capturing, Blender
Motion Capturing zur Mimik-Projektion auf virtuelle Avatare	BA, MA	Entwurf		Avatar, Motion Capturing, 3D, Blender, Mimik
Assistenz-App für das richtige Verhalten in Notsituationen	BA	abgeschlossen		Unfall, Hilfe, App, mobile Anwendung, Notfall
Serious-Game-Ansatz zur Vermittlung von Brandschutzmaßnahmen an der Uni Regensburg	BA, MA	Entwurf		Brandschutz, Game, Lernspiel, Schulung, Feuer, Uni, PT, Gebäude, Brandfall
Die Verwendung von Ad-Blockern trotz des Phänomens der Banner Blindness	BA	abgeschlossen		Ad-Blocker, Web, Werbung, Banner Blindness, Eye-Tracker
Erkennung von 3-Dimensionalen Objekten	BA	abgeschlossen		Bilderkennung
Personal Information Management im Web - Geräteübergreifendes Bookmarking	BA			Personal Information Management Bookmarking Web Information Behavior
Thema:Entwicklung und Evaluation eines Hardware-Prototyps zur handgestenbasierten Interaktion mit 3D-Software	BA	abgeschlossen		Hardware, 3D, Handschuh, Gesten, Finger
Personal Information Management im Web - Geräteübergreifendes Bookmarking	BA			Personal Information Management Bookmarking Web Information Behavior

Konzeption und Entwicklung eines interaktiven eLearning-Tools zur Vertiefung der Kursinhalte des Multimedia Engineerings	BA	abgeschlossen		eLearning, Webtechnology, JavaScript, MME, Assistentssysteme für die Programmierausbildung
Hardwareunterstützte Präsentationsform für dreidimensionale Objekte	BA	abgeschlossen		Kugel, 3D, Blender, Plugin, Präsentation, Betrachtung
Analyse und Evaluation von UX-Tools	BA	abgeschlossen		ux, usability, evaluation, tools
Konzept zur Umsetzung von Prototypen für Head-Up-, Kombi- und Infotainmentanzeigen in der Fahrsimulation für Usabilitybewertung	BA	abgeschlossen		car, usability, display
Patterns zur benutzerfreundlichen Portierung von bestehenden iOS- Apps	BA			Usability, Apps, Plattformen
Konzeption und Visualisierung eines datengetriebenen Werkzeugs zur Visualisierung von Shakespeare-Dramen	MA	abgeschlossen		digital humanities, distant reading, text analysis
Konzeption und Evaluation einer mobilen Variante der Community-Plattform CyberMentor	BA	abgeschlossen		mobile usability, community platform
Computergestützte Identifikation von Verwandtschaftsbeziehungen in einer Personendatenbank	MA	abgeschlossen		Digital Humanities, Datenbank
Vergleichende Usability-Evaluation von digitalen Zeitschriften	BA	abgeschlossen		Usability, Tablet, E-Paper
PIM und Persönlichkeit	BA	abgeschlossen		PIM, personal information management, email, personality
"StagePad Reloaded" - Konzeption und Entwicklung einer Applikation für die dynamische Darstellung von Songtexten für Live-Musiker	BA	abgeschlossen		App-Entwicklung, Lyrics, Anforderungsanalyse
Gestaltung und Konzeptionierung von DropWorld, einem Onlinestore für DropBundles im geosozialen Netzwerk von DropYa!	BA	abgeschlossen		HMI, Design, Usability Engineering, Usability Testing, Visualisierung, Evaluation
Planung & Implementierung eines Abstraktionsframeworks zur Einbindung von KFZ-Schnittstellen	BA	abgeschlossen		Abstraktionsframework, Automotive, Java, Android, KFZ-Schnittstelle
Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA	Entwurf		Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing
Code as Natural Language - korpuslinguistische Untersuchung zur Rolle der Sprache in der Programmierung	MA	Entwurf		Sprache Code Corpuslinguistik Analyse Pragmatik Natural Language Processing
Konzeption eines Parkplatz-Sharing-Tools	BA	abgeschlossen		Parkplatz, Sharing, App, AUI, Automotive, User Interface, Interaktionsdesign, MMI
Evaluation von Tablet Usability am Beispiel E-News	BA	Entwurf		Tablet, Usability
Vergleichende Untersuchung der UX der Designparadigmen Skeumorphismus und Flat Design anhand iOS 6 und iOS 7	BA	abgeschlossen		UX, Usability, Mobile, iOS
Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstelle und Navigationskomponente für die Truckparking-App TruckYa	BA	abgeschlossen		Android App, Navigation, Algorithmen, DropYa!, TruckYa!, Reichweite, Projektmanagement
Ceiling Notifications - Ergonomische Anforderungen für Benachrichtigungen an interaktiven Decken	BA	abgeschlossen		ceiling interaction, study, evaluation
Vergleich von Cross-Platform-Tools für mobile Anwendungen	BA	abgeschlossen		mobile development, cross-platform

Touch vs. Tasten- Vergleichende Evaluation der Interaktionstechniken am Beispiel E-Reader	BA	abgeschlossen		Usability, User Experience, Geräte, Touch
Vergleich von responsive Webdesign und mobile Applications	BA	abgeschlossen		mobile Apps Online-Shop Vergleich
Entwicklung und Test eines Lenkrads mit Griffkennung	BA, MA	Entwurf		car, grasp sensing, steering wheel, hardware
Vergleichende Analyse und Erhebung der Usability von TV-Fernbedienungen	BA	abgeschlossen		embedded systems, usability, bedienelemente
BuzzBoard - Sentiment Analysis und Social Media	BA	abgeschlossen		social media sentiment analysis
Web-Browser-Usability (Mobile-Bereich)	BA	abgeschlossen		Usability Testing, Web-Browser, Mobile
Evaluation plattformübergreifender App-Entwicklung mit PhoneGap	BA, MA	Entwurf		PhoneGap, App-Entwicklung, Plattform
Evaluierung von Bedienelementen für Digitalkameras	BA	abgeschlossen		UI Geräte Usability
Weniger ist mehr? Visuelle Komplexität von UI und ihr Einfluss auf Nutzerwartungen	BA, MA	Entwurf		UI Geräte Komplexität Usability
Jedes Pixel zählt. Designstrategien für kleine Screens.	BA	abgeschlossen		Usability UX Small Screen Guidelines
Entwicklung eines sozialen Multimediaspieler	BA	abgeschlossen		social music, softwareentwicklung
Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen	BA	abgeschlossen		eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung
Vergleichende Evaluation von Interaktionsparadigmen: Windows 7 vs. Windows 8	BA	abgeschlossen		Usability
Evaluation von Lerneffekten bei Game-Based Learning	BA	abgeschlossen		game based learning, E-Learning
Entwicklung und Evaluation eines Projected-AR-Overlay-Frameworks für Objekte auf Tischoberflächen	BA	abgeschlossen		projektion, augmented reality
Abschlussarbeit im Bereich GUI-Design / Usability: Evaluation des Mitgliederbereichs der Online-Community CyberMentor (www.cybermentor.de)	BA	abgeschlossen		Usability Engineering, Usability Evaluation, Usability Testing
Erstellung eines bayerischen Dialekt-Lexikons mithilfe von Facebook-Sprachdaten und Crowdsourcing	BA	abgeschlossen		Facebook, Graph API, Korpuslinguistik, Crowdsourcing
Einheitliches hierarchisches User Interface für verschiedene Informationstypen (Dateien, Mails, Webseiten, ...)	BA	abgeschlossen		Browser, Mailer, Dateisystem, Interface, Linux
Lernen mit Hilfe Augmentierter Bücher	BA	abgeschlossen		augmented reality, electronic publishing, e-Learning
Den Schrecken im Blick; Welche Möglichkeiten bietet ein Eyetracker für das Erzeugen von Spannung in Computerspielen?	BA	abgeschlossen		Eye-Tracker, Computerspiele, Spannung, Blick, Sicht, Prototyp, Programmierung, Evaluation
Was ist das optimale Gewicht für ein Tablet?	BA, MA	Entwurf		Tablet, Gewicht, Studie
Sind krumme Menüs besser als gerade?	BA	abgeschlossen		Interaktionsdesign, Menü
Interaktive Spielfiguren auf dem Pixelsense	BA	abgeschlossen		Sphero, Pixelsense, tracking, Bluetooth, tangibles. multitouch
Tracking & Erkennung von Brettspielfiguren	BA	abgeschlossen		tracking, Kinect, board games, tangibles
Schau mir in die Augen: Evaluation des Blickverhaltens durch Eye Tracking	BA	abgeschlossen		Eye Tracking, Soziale Phobie, Angststörung, Gaze Interaction, Voice Control, Evaluation

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?	MA	abgeschlossen		Eye tracking, Gestensteuerung, Head-Mounted Display, Game, Interaction, Virtual Reality
Fitts' Law und Multitouch	BA, MA	Entwurf		Multi Touch, HCI
To tilt, or not to tilt	BA, MA	Entwurf		Mobile Computing
Sustainable Commuting	BA, MA	Entwurf	Markus Heckner	Sustainable HCI
Visualisierung und Verteilung von Aufgaben mit Tabletops und Smartphones	BA	abgeschlossen		multitouch, tabletop, multi-device, collaboration, meeting
unterstützende Anwendung für den Softwareentwicklungsprozess	BA	abgeschlossen		Usability Engineering, Mobile Prototyping
Partey.k: Entwicklung eines Multi-Device-Recommendors für die Musikauswahl auf Partys	BA	abgeschlossen		Social Music Experience, Recommender Systems, Music Experience, Multi Device
SmartMonkey: UI-aware Android testing framework	BA, MA	Entwurf		Android, UI, testing, evaluation
Entwicklung eines XML-basierten Verwaltungssystems für HCI Design Patterns	BA, MA	Entwurf		Design Patterns, XML, Information Design, Annotation
User Interfaces of Embedded Systems	BA			Embedded Systems, HCI
Analyse von HCI Design Patternsprachen	BA			Design Patterns, Usability, HCI
Messung der affordance digitaler Artefakte	MA	abgeschlossen		affordance, UX, metrics, user interface
Erarbeitung einer wiederverwendbaren Wissenslandkarte des Lehrstuhls für Medieninformatik	MA	abgeschlossen		Wissensmanagement, Visualisierung, Wissensbilanz, knowledge management
Automatische Generierung von Wissensfragen für Quiz-Spiele aus der Wikipedia	BA	abgeschlossen		Quiz, Game Design, Wikipedia, Text Mining
Web Browser Usability (Desktop-Bereich)	BA	abgeschlossen		Usability Testing, Web-Browser, Desktop
Quantitativer Vergleich der Performance von Game-Controllern	BA	abgeschlossen		games, hardware, evaluation
Touch vs. Tasten- Vergleichende Usability-Evaluation	BA	abgeschlossen		Usability, User Experience, Touch, Alltagsgerät
Twista - Konzeption und Implementierung einer Analyse- und Visualisierungsumgebung für Twitter-Nachrichten	BA	abgeschlossen		Tweets, opinion mining, Visualisierung
Sentiment Analyse für Microblogs am Beispiel von zitierten Tweets und geteilten Links auf Twitter	BA	abgeschlossen		Graphen, Visualisierung, Twitter, Social Media
Mediendesign ist auch Produktdesign ?! Nutzung der Strategien des Produktdesign für die Mediengestaltung	BA	abgeschlossen		User Experience, Produktdesign
Augmented-Reality-Übersetzungen	BA, MA	Entwurf		Augmented Reality, Übersetzung, Bildanalyse
Visualisierung in der Fernsehwerbung - Ästhetik durch Computergrafik	BA	abgeschlossen		Werbung, 3D, Visualisierung
Zukunftsvisionen aus Filmen - Machbarkeitsanalyse mit gegenwärtiger Technologie	BA, MA	Entwurf		Zukunft, Technologie, Film, Analyse
Visualisierung von Störungsmeldungen in der TZ	BA	abgeschlossen		Visualisierung, Web
Sammlung und automatische Annotaton eines Online-Werbecorpus	BA	abgeschlossen		Werbung, HWA, Werbeforschung, Online-Werbung

Analyse von Quellcode-Lesbarkeit mit Brain-Computer-Interfaces	BA	abgeschlossen		brain-computer, interface, entwicklungsumgebung
data acquisition und data management im Fahrzeug: Systematik, Vergleich, Umsetzungstechniken, Simulation	BA	abgeschlossen		data management, data acquisition
Ordnungssystem für smartphone-basierte Fahrerinformations- und Fahrerassistenzsysteme	BA	abgeschlossen		car, app, digital appliance, ubiquitous computing, automotive user interface
Intelligentes und adaptives Sound Design für Elektrofahrzeuge	BA, MA	ausgeschrieben		sound design, adaptive systems
Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem	BA, MA	Entwurf		automotive user interface, gamification, games with a purpose
Analyse der Usability von web-basierten Entwicklungsumgebungen	BA	abgeschlossen		usability, user interface, web ide, softwareentwicklung
Entwicklung eines Gamification-Plugins für Eclipse	BA	abgeschlossen		gamification, software engineering, code qualität, eclipse
Aufbau und Bewertung eines Gesteninventars für die multimodale Interaktion im Fahrzeug	BA	abgeschlossen		Gesten, Gestensteuerung, automotive user interfaces
Systematische Untersuchung der Icons, Piktogramme und Gestaltungselemente im Umfeld von AUI / FIS / FAS	BA	abgeschlossen		Icons, Piktogramme, FAS, FIS, AUI
„Fahrspaß“ / „Freude am Fahren“ als joy of use	BA, MA	ausgeschrieben		Fahrspaß, joy of use, hedonomics, automotive user experience
Vom Fahrerassistenzsystem zum autonomen Fahren	MA	abgeschlossen		FAI, FIS, Klassifikation, Matrix, Systematik, AUI, automotive user interfaces
Entwicklung eines Annotationseditors für audiovisuelle Werbung	BA, MA	ausgeschrieben		Editor, Annotation, Werbeforschung, Hörfunkwerbung, Multimedia-Annotation
Entwicklung eines XML-basierten Annotationsschemas für audiovisuelle Werbung	BA, MA	ausgeschrieben		XML, Werbung, HWA, RVW, Annotation, Hörfunkwerbung, Fernsehwerbung
Möglichkeiten der Gamification von Office-Anwendungen	BA	abgeschlossen		Gamification, User Experience, HCI, Joy of Use
LyricsAnalyzer - Ein web-basiertes Tool zur Erstellung, Analyse und Visualisierung von Songtextkorpora	BA	abgeschlossen		Digital Humanities, Korpuslinguistik, Textmining
Using Emoticons to Enhance Sentiment Analysis Processes	BA	abgeschlossen		Computer Mediated Communication, Korpuslinguistik, Evaluationsstudie
Wahl-O-Mat zur Entscheidung für einen Studiengang	BA	abgeschlossen		Wahl, Studiengang, Studium
Eye-Tracking-basierte Landmarkenextraktion	BA	Entwurf		Eye-Tracking, Landmarken, Navigation, UR-Walking
Entwicklung einer Produktpräsentationsplattform	BA	Entwurf		Webshop, 3D, Produkt, Objekt, Präsentation
Optimierte Methoden zur Bildbearbeitung auf einem Multitouchtisch	BA	abgeschlossen		Multitouch, Tisch, Bildbearbeitung
Gestenbasierte Interaktion mit 3-dimensionalen Objekten	BA	Entwurf		Gesten, Microsoft, Kinect, Transformationen, Spiele
Die Microsoft Kinect als 3D-Objektscanner	BA	Entwurf		Microsoft, Kinect, 3D, Scanner, Digitalisierung
3D-Visualisierung auf mobilen Endgeräten	BA	Entwurf		3D, Android, Handy, Smartphone, Tablet, Visualisierung, Informationsaufbereitung
Feldstudie zur Einführung einer hybriden Personalakte	BA	in Bearbeitung		PAtrack, field study, usability, observational, public administration, paper, tangible interaction

Empirische Untersuchung von Sprachnachrichten unter Berücksichtigung von Textnachrichten, Telefonaten und des Nutzungskontexts	BA	abgeschlossen		Sprachnachrichten, mobile Kommunikation, Smartphone
Chatbots im E-Commerce zur B2C-Kommunikation	BA	abgeschlossen		VChatbot, Conversational Interface, B2C, E-Commerce
Entwicklung und Evaluation einer Android-App zur Visualisierung von biometrischen Daten	BA	abgeschlossen		Psychologie, Sensoren, Biofeedback
Im Angesicht der Angst: Wie stark beeinflusst ein Head Mounted Display mit Eye Tracking Komponente die Game Experience von Survival Horror Spielen?	BA	laufend	Martin Dechant	Eye-Tracker, Oculus Rift, Virtual Reality, Computerspiele, Immersion, Programmierung, Evaluation
Im Angesicht der Angst: Wie stark beeinflusst ein Head Mounted Display mit Eye Tracking Komponente die Game Experience von Survival Horror Spielen?	BA	laufend	Martin Dechant	Eye-Tracker, Oculus Rift, Virtual Reality, Computerspiele, Immersion, Programmierung, Evaluation

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/stichworte>Last update: **02.01.2013 20:00**