

## Bachelor Medieninformatik Themen von 2010 bis 2014

Thema Bachelorarbeit
Mobile IPv6, Multimediaübertragungen und Qualitätsaspekte
Entwicklung eines Vorgehensmodells für die KIS-Einführung in den Kliniken anhand der Analyse der herkömmlichen Vorgehensmodelle
Ontologie gestützte Optimierung von Arbeitsabläufen im Management von Kundenbeziehungen
xt: Commerce Search Service
Konzeption und Entwicklung einer prototypischen Softwarelösung zur Realisierung einer induktiven Produktsuche in indizierten xt:Commerce Webshops
Marktuntersuchung und Prototypimplementierung einer Software für die Verwaltung der Industriekontakte und Projekte am Campus Gummersbach der Fachhochschule Köln
Eine Studie zu Interaction Design Patterns für kindgerechte Anwendungen
Eine maßgeschneiderte Warenwirtschaft basierend auf MySQL und PHP
Blindeninformatik heute - Chancen und Risiken
Visualisierungskonzepte komplexer Vorgänge mittels computergestützter 3D-Modelle anhand des Absetz- und Ablenkbeckens der römischen Wasserleitung nach Köln
Grundlagen der Android-App-Programmierung
Zugriff auf nachrichtenorientierte Kommunikationsdienste von mobilen Geräten - Entwicklung einer bidirektionalen Verwaltungskomponente
Implementation of an Motion Segmentation Application with RSST using MPEG
Konzeption und Implementierung einer generischen Synchronisationsschnittstelle
Qualitätsverbesserung von Produkten durch interaktive Wertschöpfung
Integration von Konzepten des Usability Engineering in den Softwareentwicklungsprozess
Application Link View: Visualisierung von Anwendungsbeziehungen verteilter Anwendungen und deren Wartungs- und Störungsstatistiken innerhalb des Netzwerks des Westdeutschen Rundfunk mittels Abode Flex und den Flare Prefuse Bibliotheken
App oder mobile Web
Untersuchung zur Darstellung des Gerstaecker Webshops auf mobilen Endgeräten
Entwicklung und Evaluation von Prototypen zur Steigerung der user experience für museale Exponate im Kontext des virtuellen Museums des Kölner Sports
Usability-Untersuchung eines Onlineshops
Techniken des Single-Sign-On und ein Beispiel anhand der Open Source Lösung Central Authentication Service für den Mitteldeutschen Rundfunk
Konzeption und prototypische Implementierung einer Importschnittstelle für Office Dokumente in eine Software zur Erstellung von Fragebögen
Neukonzeption und Implementierung eines 3NF-Trainers für edb-eLearning Datenbank Portall
Dynamische Visualisierung von Benutzerprofile und Beziehungen mit Drupal und Flex
Entwicklung einer gebrauchstauglichen mobilen Anwendung für androidbasierte Smartphones als Begleitsoftware zu einem Smart Wearable Device
Nachahmung menschlichen Verhaltens in 3D Computerspielen
Identitätsmanagement in einem Hochschulinstitut - Integration in ein Zentralsystem und Entwicklung eines Prototyps mit der Novell Produkt Suite
Authentizität und Integrität von Teilnehmerdaten in sozialen Netzwerken ohne zentrale Organisationseinheit
Nutzungsanalyse einer Multi-User-Plattform zum kollaborativen Arbeiten im Unternehmensumfeld
Strukturen sozialer Netzwerke visualisieren mit kräftebasierten Layout-Algorithmen

Konzeption und Implementierung einer generischen Synchronisationsschnittstelle
Die Wirkung verschiedener Stilmittel auf die Wahrnehmung und Informationsvermittlung - eine Untersuchung anhand unterschiedlicher Szenen eines Informationsfilms
Use-scenario driven usability evaluation of web based conferencing system
Entwicklung von HTML 5 basierenden Gestaltungs- und Implementierungsalternativen zu in Flash erstellten Rich-Media-Anwendungen am Beispiel "Virtuelles Museum Kölner Sport"
Integration von Usability Engineering im bestehenden Entwicklungsprozess der Deutschen Post Com GmbH
Evaluation von graphischen Repräsentationen für die Visualisierung semantischer Daten in einem Webinterface
Die Function-Point-Methode - Analyse des Einführungsbedarfs und nötige Voraussetzungen für die Umsetzung in einem Großprojekt der Gothaer Allgemeine Versicherung AG
Customer Journey Mapping Analyse von Customer Journey Mapping Methoden und Erstellung eines Customer Journey Mapping Frameworks für die nexum AG
Nutzerzentrierte Entwicklung in agilen Startups - Herleitung eines leichtgewichtigen Gesamtprozesses für die frühen Phasen eines Software Startups
Konzeption und Implementierung einer unterstützenden Software für den Sachunterricht an Grundschulen Untertitel: Entwicklung eines Softwaremoduls für das "Bergische Naturmobil" der Biologischen Station Oberberg
Von Java zu Objective-C
Mobile Echtzeitbewertung von Vortragsveranstaltungen
Technische Optimierung der Mediaplanung im Online-Display-Marketing durch XML-basierte Standardisierung in der Kommunikation zwischen Vermarkter und Agentur
Auswahl und Evaluation eines Open-Source Frameworks zur Automatisierung funktionaler Systemtests von Web-Applikationen
Entwicklung einer Usability Methode/Vorgehen zur Evaluation eines PDM-Systems am Beispiel "Smaragd" der Daimler AG
Konzeption und Machbarkeitsstudie zur Erstellung von Disparitäts-Panoramen aus Stereovideosignalen für die Verwendung in AR-Anwendungen
Konzeption und Realisierung eines Applikationsgenerators für mobile Endgeräte
Aufbau eines Portfolios verschiedener Web-Shop-Designs und ihrer Wirkung, mittels des Assoziationsverfahrens semantisches Differential
ITIL Konformität eines eingesetzten Configuration Management Systems
Einfluss von Trust Assurances in Mobile Commerce Applications auf die Bildung von Online Trust
"Was kann ich für Sie tun ?" - Proaktives Verkaufen im Internet - Konzeption und prototypische Realisierung eines Besucher-Monitoringsystems für Webshops zur Integration in ein bestehendes Live-Help-System mit dem Ziel der proaktiven, kontextbezogenen Unterstützung von Besuchern
Analyse und Optimierung des Fehlerstellenprozesses auf Basis von Objekterkennungsverfahren
Design Thinking im SmartHome Kontext - Problemrepräsentation und Lösungsansätze
Entwicklung eines Algorithmus zur dynamischen Lastverteilung von Redneraufgaben im heterogenen Rechnernetz
Vergleich dokumentenorientierter und relationaler Datenbanksysteme hinsichtlich des webbasierten Zugriffs auf große semistrukturierte Datenbestände
Interaktionskonzeption, prototypisches interaktionsdesign und Evaluation eines Lernsystems zur Förderung von Alltagskompetenzen von Schülern mit speziellen Fähigkeiten

Die Weiterentwicklung dreidimensionaler Wiedergabegeräte über stereoskopische Techniken hinaus
The importance of cultural adaptation for successful web design. An analysis referring to charity websites for Germany and Indonesia
Realisierung einer Bilderkennung zur Filterung von Produktinformationen auf mobilen Android Geräten
Anpassung eines Campus-Management-Systems an einem kooperativem, vernetztem Weiterbildungsträger
Analyse von Benutzerfaktoren in virtuellen Stereo3D-Spieleumgebungen sowie der aktuellen Technik und dadurch bedingte Erweiterungen von Lösungsparadigmen der HCI im Bereich Information Interfaces and Presentation
Kognitionspsychologische Aspekte visueller Reizwahrnehmung und deren Bedeutung für die Gestaltung virtueller Welten
Konzeption, Weiterentwicklung und Reimplementierung eines parametrisierbaren Webplayers zur konsistenten Darstellung von audiovisuellen Medien
Konzeptionelle Untersuchung eines automatisierten Hörsaalaufzeichnungssystems unter besonderer Berücksichtigung klassischer Modelle der Inszenierung und Auflösung im Film
Konzeption und Prototypische Umsetzung einer barrierefreien Internetpräsenz des Diakonischen Werkes in Recklinghausen e.V.
Konzeption und Prototyp für die Sturzerkennung mithilfe einer Tiefenbildkamera
Entwicklung und Evaluation von Interaktionskonzepten für Spiele auf mobilen Endgeräten
Entwicklung eines Designkonzepts für den Online-Shops "Fildecoton"
Spiegelreflexkameras und spiegellose Systemkameras in der audiovisuellen Produktion - Eine Untersuchung systembedingter Eigenschaften
Kontextanalyse und Anforderungsspezifizierung für ein nachhaltiges shared economy System
Bewerbermanagement bei der VOSS Gruppe
Kontextanalyse und Anforderungsspezifizierung für ein nachhaltiges shared economy System
Integration von Usability Engineering und Software Engineering für agile Prozesse: Modell zur Bewertung und Verbesserung von Usability Aspekten in agiler Entwicklung
Entwurf und Entwicklung einer modularisierten Vaadin Benutzeroberfläche für Webformulare
Erhebung, Spezifikation und prototypische Umsetzung nichtfunktionaler Anforderungen an Android-Anwendungen
Entwurf eines Entwicklungsmodells unter Berücksichtigung verschiedener Aspekte der barrierefreien und reaktionsfähigen Webentwicklung
Entwurf gebrauchstauglicher Darstellungsformen für eine effiziente Vermittlung von Ereignissen in einer verteilten Simulationsumgebung unter Berücksichtigung nutzerzentrierter Ansätze
Bewegung als Musikinstrument
Entwicklung eines Prototypen auf Basis von Kinect und Pure Data
Entwicklung einer Android-Anwendung als Teil eines verteilten Systems im Bereich Social-Media
Semantische Modellierung des Kontextes mobiler Benutzer für die Verwendung von Empfehlungssystemen
Ergebnisinterpretation einer Why-Because-Analyse im Gestaltungsprozess gebrauchstauglicher Systeme für Triebfahrzeugführer
Evaluationsbasierte nutzerzentrierte Neukonzeption und Design der Coop B2C-Site unter Berücksichtigung von User Experience und Usability
Entwicklung eines Logsystems für Avatarhandlungen im Serious Games
Usability Evaluation und Überarbeitung der Webanwendung Kreativ Barometer

Performanz-Modellierung und Performanz-Analyse webbasierter Anwendungen
Strukturiertes, menschenzentriertes Re-Design einer Website unter besonderer Berücksichtigung mobiler Nutzungskontexte
3D Modellierung von Oberflächen aus digitalen Geländemodellen für die Verwendung in Autodesk Maya
Entwurf und Entwicklung eines Verfahrens zur Generierung prozeduraler Texturen aus Bildmaterial unter Verwendung eines BRDF-Shaders
Die Entwicklung einer Komponente zur Kommunikation mit Verkaufsplattformen
Service-Komposition und Message Exchange Patterns für die Synchronisation von Medien in einem service-orientierten Meta-Framework
Analyse der Softwaresimulation historischer Foto-und Filmeffekte am Beispiel des Scheimpflug-Effekts
Ad-Hoc Kollaboration auf Basis von Peer-to-Peer Browsertechnologien
Multivariate Analysen, Validierung und Weiterentwicklung der Umfrage 2011: "Softwaretest in der Praxis"
Anforderungserhebung und Gestaltungsvorschläge von interaktiven Systemen mit NUI für Grundschulkinder in Museen
Visual Effects und Compositing Software im Kontext der professionellen Bewegtbildbearbeitung - eine vergleichende Untersuchung der Marktanforderungen
Web-basierte Multiscreen-Interaktion
Performance-Optimierung von Android Anwendungen
Integration von Software Engineering und Design for User Experience in einem Gesamtprozess - Analyse von User Experience und Usability Metriken mit dem Ziel der Synthese in agile Softwareentwicklungsprozesse
Der Einfluss der visuellen Reduktion im Film auf die Aufmerksamkeit des Zuschauers - Eine Untersuchung filmischer Gestaltungsmittel
Musikeinsatz und Musikwirkung im Imagefilm - Eine vergleichende Untersuchung ähnlicher Filmgenres unter Anwendung verschiedener Funktionsmodelle
Redesign eines Online Shops mit dem Ziel der Verbesserung der Gebrauchstauglichkeit auf mobilen Endgeräten durch die Anwendung von Design Patterns - Am Beispiel von musikalienhandel.de
Entwicklung eines Services zur Digitalisierung von 3D-Objekten mit der Kinect
Design und Evaluation von Earcons unter besonderer Berücksichtigung mentaler Modelle von Benutzern interaktiver Systeme
Explorative Studie zur erlebten Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit assistiver Technologien am Beispiel von Screenreadern
Explorative Untersuchung zum Einfluss verschiedener Risk-Faktoren auf die Ausprägung von Online-Trust im Kontext web-basierter interaktiver Systeme. Eine Betrachtung und Erweiterung des Trust-Modells nach Corritore et al.
Empirische Studie zum Einfluss des "Doorgate Effects" auf kognitive Prozesse in mobilen und virtuellen Nutzungskontexten zum Einfluss des "Doorgate Effects" auf Gedächtnisleistungen im Zusammenhang mit der Aufgabenerfüllung
Evaluation von Bildregistrierungsverfahren für eine mobile Anwendung: Konzeption und prototypische Realisierung der kontinuierlichen Bestimmung von Aufnahmeparametern
Entwurf und Erstellung einer Usability-Expertise für ein neues Online-Hilfe-System
Entwurf und Evaluation eines Konzeptes einer integrierten Kundensicht für Telekom Kunden
Konzeption und Entwicklung eines Prototyps zur Report-Generierung für die Kienbaum Management Service GmbH

Evaluation der Einsatzmöglichkeit von Rapid Prototyping für Konzeptmodelle im Rahmen der Auftragsvorbereitung und Auftragsabwicklung eines Ingenieur-Dienstleisters
Conceptualization, Development and an Empirical Assessment of Online -Security Affordances for E-Commerce perceived Risk
Nutzbarkeit von Datenquellen im Web zur Identifikation von Bedrohungen in mobilen Nutzungsszenarien
Evaluierungsmethoden zur Authentifizierung von Personen in Versicherungsfällen
Handlungsempfehlungen zur Gestaltung von barrierefreien Tabletanwendungen für ältere Menschen
Identifikation negativer Haltungen anhand personenbezogener Aussagen innerhalb von Social Media Angeboten
Konzeption einer Software zur automatisierten Überwachung und Diagnose von Filmaufnahmen für den anschließenden Matchmoving-Prozess
Sentiment Analysis - Identifikation von Stimmungsbildern in Social Media Angeboten als Grundlage für Marketingkonzepte
Empirische Designstudie im Kontext von SHCI-Motivationsgetriebene Verhaltensänderung durch kognitivstilbezogenes Benutzerschnittstellendesign
Visuelle Analyse von Trends, Mustern und Beziehungen in Textsammlungen im zeitlichen Verlauf
Möglichkeiten und Grenzen von Google Cast
Menschzentrierte Entwicklung einer Benutzungsschnittstelle am Beispiel einer android-basierten Smartwatch-Design und Evaluation eines User Interfaces
Methoden zur Erzeugung räumlicher Tiefenwahrnehmung im Animationsfilm auf Basis monoskopischer Originalfassungen





















