Michael Achmann-Denkler

Lebenslauf

michael@achmann.me
achmann.me

Ausbildung

seit 2021 **Promotion Medieninformatik**, *Universität Regensburg*, Thema: *Decoding Digital Campaigns: A Multimodal Computational Analysis of Posts and Stories in the 2021 German Federal Election on Instagram.*

Okt. 2017 – Feb. 2020 **M.A. Digital Humanities**, *Universität Regensburg*, gefördert durch ein Stipendium der Hans-Böckler-Stiftung.

Okt. 2012 – Sep. 2017 **B.A. Philosophie**, *Universität Regensburg*, Zweites Hauptfach: Politikwissenschaft.

2002 – 2011 **Abitur**, *Kepler-Gymnasium Weiden*, Leistungskurse: Physik, Englisch; weitere Prüfungsfächer: Spanisch, Geschichte.

Berufliche Erfahrung

seit Okt. 2020 **Wissenschaftlicher Mitarbeiter**, *Lehrstuhl f. Medieninformatik, Universität Regensburg*, Interdisziplinäre Forschung und Lehre zur Analyse digitaler politischer Kommunikation mit computergestützter Auswertung (Computational Social Science); Studiengangskoordination und -beratung.

seit Apr. 2022 **Stipendiat**, *bidt Graduate Center, Bayerisches Forschungsinstitut f. Digitalisierung.*

Jul. – Sep. 2020 **Selbstständig**, *Breakinlabs*, Erstellung von virtuellen Maschinen für IT-Sicherheitstraining.

Sep. 2018 – Jun. 2020 **Wissenschaftliche Hilfskraft**, *Universität Regensburg*, Lehrstuhl f. Informationslinguistik, ab Okt. 2019 zusätzlich Medieninformatik. Tutorentätigkeit, Unterstützung von Forschung und Lehre.

Apr. – Sep. 2018 **Werkstudent IoT-Research**, *8select Software*, Exploration sprachgesteuerter Produktempfehlungen (Amazon Look).

Ehrenamtliches Engagement

Mai 2020 – Apr. 2026 **Stadtrat**, *Stadt Regensburg.*

seit Sep. 2020 **Aufsichtsrat**, *das Stadtwerk Regensburg GmbH.*

2015 – 2016 **Studierendenvertretung**, *Universität Regensburg*, Sprecher der Studierendenvertretung.

Technische Kenntnisse

Sprachen Deutsch (Muttersprache), Englisch (C1), Spanisch (B2), Grundkenntnisse in Latein.

Programmieren Python, JavaScript (Node.js, Vue.js), HTML, CSS, R, Java, LaTeX.

Machine Learning Training, Fine-Tuning und Evaluation von Modellen (z. B. BERT); Einsatz von synthetischen Trainingsdaten.

AI / LLMs Systematisches Prompt Engineering; Zero-/Few-Shot Klassifikation, multimodal und mit Retrieval Augmented Generation (RAG); Experimente mit Vibe Coding & Agenten.

Datenv. Pandas, NumPy, Datenannotation mit Label Studio.

Cloud & Plattformen Erfahrung mit AWS (inkl. SageMaker, MTurk) und GCP (z. B. für Bildklassifikation); Grundkenntnisse in Azure; Docker, Git, Linux (inkl. headless).

Werkzeuge Jupyter, Colab, n8n, Runpod, Overleaf, MS Office, Adobe Creative Suite.

Lehre (Auswahl)

Forschungssem.	Computergestützte Analyse sozialer Medien. Datensammlung, Preprocessing und computergestützte Inhaltsanalyse für Text- und Bilddaten. Nutzung von LLMs, DL-Modellen und Erstellung eigener Evaluationsdatensätze. Kursmaterial und Notebooks verfügbar auf https://social-media-lab.net
Usability Engineering	Vorlesung und Übung zur nutzerzentrierten Gestaltung (UCD). Studierende entwickeln über das Semester hinweg eine prototypische App in 2–3 Iterationen – inklusive Wettbewerbsanalyse, Prototyping und Usability-Tests.
Webtech.	Vorlesung und Übung zur client- und serverseitigen Webentwicklung mit HTML, CSS, JavaScript und Django.
Digitalisierung & Gesellschaft	Übungen zu digitalen Transformationsprozessen, ethischen Implikationen und Innovationsmethoden – im Rahmen einer interdisziplinären Vorlesungsreihe.
Game Engineering	Übung zur grundlegenden Analyse von Computerspielen, z. B. durch Eye-Tracking.
Digital Humanities	Einführungsvorlesung zur Theorie und Methodik der Digital Humanities, mit Fokus auf computergestützte Analysemethoden.
Grundlagen	Regelmäßige Lehre im Propädeutikum für Medieninformatik sowie in Übungen zur IT-Grundlagenvermittlung für Studierende aus Public History.
Oberseminar	Organisation des Oberseminars mit Diskussionen und Feedback zu Bachelor- und Masterarbeiten am Lehrstuhl für Medieninformatik.

Publikationen (Auswahl)

2025 Achmann-Denkler, M., Haim M. & Wolff, C. (2025). *GPT-4o for Visual Political Communication: Toward Automated Image Type Analysis.* WebSci 2025 Konferenz, New Brunswick NJ, USA.

2025 Achmann-Denkler, M. & Wolff, C. (2025). *Beyond the Feed: A Computational Blueprint for Multimodal Analysis of Ephemeral Instagram Stories.* In: Geschichte auf Instagram und TikTok.

2025 Pfältzer, G., Achmann-Denkler, M. & Wolff, C. (2025). *Exploring Gender Differences in Gaming Culture: A Comparative Analysis of Male and Female Streamers' Live Chat Interactions on Twitch.tv.* ADHO Konferenz, Lissabon.

2024 Knierim, A., Achmann-Denkler, M., Heid, U. & Wolff, C. (2024). *Divergierende Diskurse: Eine vergleichende Analyse von Blackout Tuesday und #BlackLivesMatter auf Instagram.* CLiC-it Konferenz, Pisa.

2024 Achmann-Denkler, M. & Wolff, C. (2024). *Preserving the ephemeral: Instagram story archiving with the Tidal Tales Plugin.* Preprint, arXiv.

2024 Achmann-Denkler, M., Fehle, J., Haim, M. & Wolff, C. (2024). *Detecting Calls to Action in Multimodal Content: Analysis of the 2021 German Federal Election Campaign on Instagram.* CPSS Workshop, Wien.

2024 Achmann-Denkler, M., & Wolff, C. (2024). *The Ephemeral Face of Politics: Investigating Concentrated Visibility in Instagram Stories from the 2021 German Federal Election Campaign.* Presentation at the International Conference on Social Media & Society (#SMSociety), University of the Arts London, London, UK, July 16–18.

2023 Achmann, M. & Wolff, C. (2023). *Policy Issues vs. Documentation: Using BERTopic to Analyze Political Communication in Instagram Stories and Posts.* DHNB2023, Uppsala.