

Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund

Thema:

Konzeption, Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen Halter und Hund

Art:

MA

BetreuerIn:

Christian Wolff

BearbeiterIn:

Julia Sageder

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Raphael Wimmer

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

ACI, HCI, UX, UE, Usability Engineering

angelegt:

2019-11-11

Anmeldung:

2020-10-22

Antrittsvortrag:

2019-12-16

Abschlussvortrag:

2021-03-29

Hintergrund

- Schon sehr lange Tierversuche in der Verhaltenspsychologie (Frans de Waal, 2012, TED)
- Tiere schon sehr früh in Maschinen- und Computerinteraktionen involviert (Mancini, 2011) aber vor der Entwicklung von ACI als Forschungsfeld nie als eigentlicher User/Nutzer von Technologie
- ACI ist auch, wenn die Technologie als Mediator zwischen Mensch und Tier fungiert
- Es gibt bisher wenige praxisorientierte Studien mit Hunden in der ACI, mehr theorieorientierte Untersuchungen
- Von einer besseren Kommunikation gewinnen meist beide „Gesprächspartner“ - eine bessere Kommunikation mit einem Tier zu ermöglichen scheint also ein erstrebenswertes Ziel

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Konzeption (gestützt durch eine Vorstudie), Implementierung und Evaluation einer App zur Verbesserung der Kommunikation zwischen einem Halter und seinem Hund. Zudem ist ein Erkenntnisgewinn für weitere Forschung im Bereich ACI, speziell im Bereich der Kommunikation mit Hunden als „Testtieren“ in einer System-Evaluation, zu erwarten.

Konkrete Aufgaben

- Related Work: Was wurde auf diesem Gebiet schon geforscht/Welche Experimente durchgeführt? Welche wissenschaftlichen Ansätze finden sich? Welche Tierspezies wurden bisher untersucht? Welche wissenschaftlichen Disziplinen sind verwandt?
- Kategorisierung des RW
- Konkretisierung eines speziellen Untersuchungsgegenstandes aufgrund gegebener Limitierungen
- Durchführung und Evaluation einer Vor- und einer Haupt-Studie
- Design und Programmierung einer App
- Interpretation und Einordnung der Ergebnisse

Erwartete Vorkenntnisse

- Kenntnisse von Theorien, Modellen und Methoden in der HCI
- Kenntnisse bei der Planung, Durchführung und Auswertung von wissenschaftlichen Studien
- Kenntnisse über die zu untersuchende Tierart (*Canis lupus familiaris*), den Haushund
- Kenntnisse in der Programmierung (von Apps)
- Kenntnisse in Usability und Design

Weiterführende Quellen

Mancini, Clara. 2011. „Animal-Computer Interaction: A Manifesto“. *interactions* 18(4): 69.

Mancini, Clara. 2017. „Towards an animal-centred ethics for Animal-Computer Interaction“. *International Journal of Human-Computer Studies* 98: 221-233.

Noz, Frank, und Jinsoo An. 2011. „Cat cat revolution: an interspecies gaming experience“. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM, 2661-2664.

Resner, Benjamin Ishak. 2001. „Rover@ Home: Computer mediated remote interaction between humans and dogs“. PhD Thesis. Massachusetts Institute of Technology.

Väätäjä, Heli K., und Emilia K. Pesonen. 2013. „Ethical Issues and Guidelines when Conducting HCI Studies with Animals“. In *CHI '13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, CHI EA '13, New York, NY, USA: ACM, 2159-2168. <http://doi.acm.org/10.1145/2468356.2468736>

Zamansky, Anna u. a. 2017. „A Report on the First International Workshop on Research Methods in Animal-Computer Interaction“. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '17*, Denver, Colorado, USA: ACM Press, 806-15. <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3027063.3052759>

Zamansky, Anna, Dirk van der Linden, und Sofya Baskin. 2017. „Teaching Animal-Computer Interaction: An Experience Report“. In Proceedings of the Fourth International Conference on Animal-Computer Interaction - ACI2017, Milton Keynes, United Kingdom: ACM Press, 1–7.
<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3152130.3152136>

Hirskyj-Douglas, Ilyena, Janet C Read, und Matthew Horton. 2017. „Animal Personas: Representing Dog Stakeholders in Interaction Design“. In Proceedings of the 31st British Computer Society Human Computer Interaction Conference, HCI '17, Swindon, UK: BCS Learning & Development Ltd., 37:1–37:13. <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2017.37>

Hu, F., D. Silver, und A. Trude. 2007. „LonelyDog@Home“. In 2007 IEEE/WIC/ACM International Conferences on Web Intelligence and Intelligent Agent Technology - Workshops, Silicon Valley, CA, USA: IEEE, 333–37. <http://ieeexplore.ieee.org/document/4427601/>

Chisik, Yoram, und Clara Mancini. 2016. „Of Kittens and Kiddies: Reflections on Participatory Design with Small Animals and Small Humans“. In Proceedings of the 14th Participatory Design Conference on Short Papers, Interactive Exhibitions, Workshops - PDC '16, Aarhus, Denmark: ACM Press, 123–24. <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2948076.2948093>

Baskin, Sofya, und Anna Zamansky. 2015. „The Player Is Chewing the Tablet!: Towards a Systematic Analysis of User Behavior in Animal-Computer Interaction“. In Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '15, London, United Kingdom: ACM Press, 463–68. <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2793107.2810315>

Hirskyj-Douglas, Ilyena, und Janet C. Read. 2014. „Who Is Really In The Center Of Dog Computer Design?“ In Proceedings of the 2014 Workshops on Advances in Computer Entertainment Conference - ACE '14 Workshops, Funchal, Portugal: ACM Press, 1–5.
<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2693787.2693793>

[...]

From:

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

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/animal-computer_interaction_arbeitstitel?rev=1612429116

Last update: **04.02.2021 08:58**

