

Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept

Thema:

Bubble Clusters according to the Sketchable Interaction Concept

Art:

BA

BetreuerIn:

Jürgen Hahn

BearbeiterIn:

Sofie Schießling

ErstgutachterIn:

Raphael Wimmer

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Sketchable Interaction, Python3, Implementierung, Usability Testing

angelegt:

2021-02-01

Antrittsvortrag:

2021-07-26

Abgabe:

2021-10-01

Hintergrund

Hintergrund: Sketchable Interaction [1] ist ein neuartiges Interaktionskonzept für Desktopumgebungen, das es Benutzenden erlaubt, sich die User Interfaces für ihre Aufgaben anhand deren Anforderungen und ihren individuellen Präferenzen zu erstellen. Dies geschieht durch das freie Zeichnen von interaktiven Regionen, die miteinander in Wechselwirkung treten, sobald sie überlappen. Das wird als Effektanwendung bezeichnet. Anhand von Pythonplugins kann der bisherige Funktionsumfang von Sketchable Interaction anhand einer API mit neuen Effekten erweitert werden, die dann wiederum anhand von Überlappungen von Benutzenden ausgelöst werden können.

Problemstellung: Als Desktopumgebung beherbergt Sketchable Interaction eine Vielzahl von Dateien, Ordnern, Applikationsfenster, etc. Durch das Hinzufügen weiterer Elemente, wie interaktive Regionen, beläuft sich die Gefahr für Benutzende, dass der Bildschirm sich überlädt, der Überblick verloren geht und letztendlich die Bedienbarkeit stark eingeschränkt wird. Dementsprechend ist es notwendig, sinnvolle Strategien und Methoden anzuwenden, zu modifizieren oder zu entwickeln, um diese Überladung zu minimieren.

Zielsetzung der Arbeit

In dieser Bachelorarbeit soll erarbeitet werden, inwiefern sich das Konzept von Bubble Clusters [2] (<https://youtu.be/WhIU-LFOX9s>) im Kontext von Sketchable Interaction eignet, um oben genanntes

Problem zu lösen. Das heißt konkret, dass Bubble Clusters als Plugins für Sketchable Interaction implementiert werden müssen. Es soll die Eignung geprüft werden, ob sich Bubble Clusters als Ordner für Dateien eignen. Darüber hinaus soll untersucht werden, ob sich Bubble Clusters aus der Sicht von Benutzenden eignen, um auch andere interaktive Regionen zu gruppieren. Die können dann als funktionale Einheit verschoben werden oder alle Effekte in Clusters können in einer bestimmten Sequenz angewendet werden, sobald Clusters mit anderen interaktiven Regionen überlappen.

Konkrete Aufgaben

- Aufbereitung von Literatur zum Thema (1 Woche)
- Implementierung des Bubble Clusters-Konzepts als Plugin/s für Sketchable Interaction (2 Wochen)
- Remote-Nutzerstudie: Vergleich eines geeigneten Tasks in Sketchable Interaction mit und ohne Bubble Clusters (3 Wochen)
- Schriftliche Ausarbeitung (2 Wochen)

Erwartete Vorkenntnisse

- Programmierkenntnisse in Python3
- Usability-Testing
- technisches Interesse und sorgfältige Arbeitsweise werden vorausgesetzt
- Von Vorteil: Programmierkenntnisse in C++

Weiterführende Quellen

[1] Hahn, J., Wimmer, R. (2020). Sketchable Interaction - End-User Customization via Interactive Regions. LIVE Programming Workshop 2020 collocated with SPLASH2020. <https://2020.splashcon.org/details/live-2020-papers/6/Sketchable-Interaction-End-User-Customization-via-Interactive-Regions> (Link zu einem Talk, der Sketchable Interaction im Einsatz zeigt)

[2] Watanabe, N., Washida, M., & Igarashi, T. (2007). Bubble clusters: An interface for manipulating spatial aggregation of graphical objects. Proceedings of the 20th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 173-182. <https://doi.org/10.1145/1294211.1294241>

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

Permanent link: https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/bubble_clusters_according_to_the_sketchable_interaction_concept?rev=1633504052

Last update: **06.10.2021 07:07**

