Design, Implementierung und Evaluation einer Plattform für Versuchspersonen mit dem Schwerpunkt der nutzerfreundlichen und personalisierten Auswahl von Experimententeilnahmen

Thema:
: Design, Implementierung und Evaluation einer Plattform für Versuchspersonen mit dem Schwerpunkt der nutzerfreundlichen und personalisierten Auswahl von Experimententeilnahmen

Art:
: BA

Betreuer:
: Alexander Bazo

Student:
: Lucas Haberl

Professor:
: N.N.

Status:
: in Bearbeitung

Stichworte:
: Software Engineering, User Experience, Assistance Systems

angelegt:
: 2019-05-28

Antrittsvortrag:
: 2019-06-17

Hintergrund

Seit dem Wintersemester 17/18 müssen Bachelorstudierende der Medieninformatik an der Universität Regensburg 15 Versuchspersonenstunden erbringen. Diese Stunden werden durch Teilnahme an Versuchen am Lehrstuhl erarbeitet. Die Organisation läuft in der Regel über einen Thread im Grips-Forum der Medieninformatik. Dort können Versuchsleiter Versuche einstellen und alle Forenteilnehmer werden in einer Email darüber informiert. Die einzelnen Einträge über Versuche beinhalten oft weiterführende Links zu Doodle oder geben Raum und Zeitrahmen direkt an. Dies ist für potenzielle Teilnehmer suboptimal, da man nicht schnell für eine bestimmte Zeit einen Versuch findet. Außerdem vergisst man schnell Versuche, da meist nur eine Email kommt.

Zielsetzung der Arbeit

Die Frage der Arbeit ist, wie man es potenziellen Versuchsteilnehmern erleichtert passende Versuche zu finden. Ziel dieser Arbeit ist das Design, Implementierung und Evaluation einer solchen Plattform

zur Versuchsvermittlung. Als Ergebnis entsteht, neben einem programmierten Artefakt, eine Liste mit Erwartungen, potenziellen Features und deren Bewertung für eine solche Plattform, die man für spätere Projekte wiederverwenden kann.

Konkrete Aufgaben

- Auswertung der aktuellen Methodik durch Analyse des Grips-Forums
- Nutzerzentrierte Anforderungserhebung (z.B. durch Fokusgruppe mit potenziellen Versuchsteilnehmern und validierenden Fragebogen)
- Implementierung der prototypischen Anwendung auf Basis aktueller Webtechnologien
- Evaluation der Lösung mittels task-basierte Nutzerstudie Laborstudie

Erwartete Vorkenntnisse

- Gute Kenntnisse im Bereich der Softwaretechnik und Softwareentwicklung
- Gute Kenntnisse im Bereich der nutzerzentrierten Anforderungserhebung

Weiterführende Quellen

Warum bei Versuchen Teilnehmen? – Motivation

- Intrinsische Motivation moderater bis stärker Performanz-Faktor, unabhängig von extrinsischer Motivation (Cerasoli, C. P., Nicklin, J. M., & Ford, M. T. (2014). Intrinsic motivation and extrinsic incentives jointly predict performance: A 40-year meta-analysis. Psychological bulletin, 140(4), 980.)
- Extrinsische Motivation – Nachteil: Weniger intrinsisches Interesse später (Tang, S. H., & Hall, V. C. (1995). The overjustification effect: A meta-analysis. Applied Cognitive Psychology, 9(5), 365-404. Und Stukas, A. A., Snyder, M., & Clary, E. G. (1999). The effects of "mandatory volunteerism" on intentions to volunteer. Psychological Science, 10(1), 59-64.)
- Vorteile/Nutzen für die Community, Generativität (Schroer, J., & Hertel, G. (2009). Voluntary engagement in an open web-based encyclopedia: Wikipedians and why they do it. Media Psychology, 12(1), 96-120.)
- Vielfältige Gründe für ehrenamtliche Tätigkeit (Clary, E. G., & Snyder, M. (1999). The motivations to volunteer: Theoretical and practical considerations. Current directions in psychological science, 8(5), 156-159.)
- Bei freiwilligen Versuchen nehmen bessere bzw. motiviertere Studenten teil (Bender, T. A. (1986). Introductory Psychology Grades and Volunteers for Extra Credit. Und Padilla-Walker, L. M., Zamboanga, B. L., Thompson, R. A., & Schmersal, L. A. (2005). Extra credit as incentive for voluntary research participation. Teaching of Psychology, 32(3), 150-153.)

Plattformen

- Meist Fokus auf Wirtschaft und Wettbewerb (z.B.: Eisenmann, T., Parker, G., & Van Alstyne, M. (2011). Platform envelopment. Strategic Management Journal, 32(12), 1270-1285.) und bei User Generated Content auf Long-Tail (z.B.: Jin, Y., Wen, Y., Shi, G., Wang, G., & Vasilakos, A. V. (2012, January). CoDaaS: An experimental cloud-centric content delivery platform for user-

generated contents. In 2012 International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC) (pp. 934-938). IEEE.)
- „System-oriented computing“ als gedankliche Grundlage (Papazoglou, M. P., & Georgakopoulos, D. (2003). Service-oriented computing. Communications of the ACM, 46(10), 25-28.)

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/design_implementierung_und_evaluation_einer_plattform_zur_versuchsvermittlung?rev=1559831027

Last update: **06.06.2019 14:23**