Evaluation von Katastrophemanagmenttools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.

Thema:
: Evaluation von Katastrophemanagmenttools durch die Simulation passender Anwendungsszenarien in Ingress.

Art:
: BA

BetreuerIn:
: Alexander Bazo

BearbeiterIn:
: Tobias Ackermann

ZweitgutachterIn:
: N.N.

Status:
: abgeschlossen

angelegt:
: 2015-11-05

Beginn:
: 2016-01-27

Antrittsvortrag:
: 2016-02-03

Textlizenz:
: Unbekannt

Codelizenz:
: Unbekannt

Hintergrund

Im bereich des Katastrophenmanagment stellt die Kommunikation aktueller Geoinformationen an vor Ort arbeitende Helfer eine wichtige Aufgabe und Herausforderung da. Die Evaluation bestehender Software oder das Testen eigener Prototypen kann ein interessantes Betätigungsfeld für Medieninformatiker darstellen. Grade für kleine Projekte oder Abschlussarbeiten ist die Evaluation in realen Szenarien und Situationen aber unrealistisch. Augmented-Reality-MMORPGs stellen möglicherweise ähnliche Anforderungen an die computergeschtütze Kommunikation. In Spielen wie Ingress existieren hierarchische Strukturen, durch die Spielleiter mit Mitspielern kommunizieren und diesen Anweisungen für das Spielgeschehen geben. Bei Augmented-Reality-Spielen beinhalten diese Befehle zwangsläufig auch Navigationsanweisungen bzw. Ortsinformationen. Hier scheinen sich, in einem sehr begrenzten Feld, mögliche Parallelen zu Kommunikation in tatsächlichen Katastrophensituation zu finden.

Zielsetzung der Arbeit

Diese Arbeit soll untersuchen, in wie weit sich die Kommunikation bzw. die Anforderungen an unterstützende Software in Katastrophenfällen mit der im Augmentend-Reality-MMORPGs Ingress vergleichen lässt. Die Arbeit untersucht weiterhin, wie eine mögliche Übereinstimmung der beiden Szenarien für die Evaluation entsprechenden Software genutzt werden kann. Dabei steht die Frage im Vordergrund ob der Einsatz bzw. die Evaluation von Krisenkommunikations-Software in Ingress sinnvolle Rückschlüsse bzw. übertragbare Ergebnisse für den eigentlich intendierten Einsatzzweck ergibt. Die Arbeit beschränkt sich dabei bewusst auf den Bereich der Geoinformationen bzw. die Kommunikation dieser.

Die Arbeit verfolgt dabei im wesentlichen folgende Forschungsfragen:

Können Augmented-Reality-MMORPGS (bzw. kann Ingress) als Evaliationsmedium für Tools- und Frameworks eingesetzt werden, die ursprünglich für die Kommunikation (von Geoinfotmationen) im Bereich des Katastrophenmangments entworfen wurden?

- Besteht ein übereinstimmendes Set an Anforderungen und Kommunikationsmodellen zwischen den Szenarien „Katastrophenmanagment“ und „Ingress“?
- Lässt sich Software, die speziell für Szenarien der Katastropenbewältigung entworfen wurde, auch für die Unterstützung der Spielerkommunikation in Ingress einsetzten?
- Lassen sich Ergebnisse, die sich durch die Evaluation entsprechender Software in Ingress ergeben auch auf die ursprünglichen Szenarien übertragen.

Konkrete Aufgaben

- Systematischer Vergleich der beiden Anwendungsszenarien
- Vorstellung und Einordnung von Ingress in den Forschungskontext
- Theoretische Aufarbeitung des Bereichs „computergestütztes Katastrophenmanagment“ mit dem Schwerpunkt auf Geoinformationen
- Analyse bestehender Software bzw. Studie
- Replizieren einer existierenden Studie durch den Test der eingesetzten Software in einem passenden Ingress-Szenario

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

- Rauschert et al., Designing a human-centered, multimodal GIS interface to support emergency management, http://dl.acm.org/citation.cfm?id=585172
- Graduiertenkollege „Metrik“ der Humboldt Universität Berlin: http://metrik.informatik.hu-berlin.de/grk-wiki/index.php/Hauptseite
- GI-Workshop „IT-Unterstützung in Emergency Management & Response“: https://www.cik.uni-paderborn.de/workshop-it-rettung/

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/ingress-as-a-lab_evluation-von-katastrophekommunikation

Last update: **01.10.2019 11:45**