Analyse von Medienbruch: Wechsel zwischen Smartphone und Head-Mounted Display bei 360° Videos

Thema:
: Analyse von Medienbruch: Wechsel zwischen Smartphone und Head-Mounted Display bei 360° Videos

Art:
: BA

Betreuer:
: Christian Wolff

Student:
: Hanna Kummel

Professor:
: Christian Wolff

Status:
: abgeschlossen

angelegt:
: 2016-05-17

Beginn:
: 2016-05-01

Anmeldung:
: 2016-05-15

Antrittsvortrag:
: 2016-05-23

Ende:
: 2016-06-30

Hintergrund

Für die Firma Vuframe Holding International soll ein User Experience Konzept für eine neue Plattform entwickelt werden. Auf dieser Plattform sollen verschiedene digitale Inhalte konsumiert und erstellt werden können. Die Plattform hebt sich von anderen ab, da sie den Anspruch hat, stets neueste Technologien zu unterstützen. Für die Entwicklung eines „Minimum Viable Products“ soll das User Experience Konzept entwickelt werden. Im Rahmen der Bachelorarbeit wird der Medienbruch zwischen Smartphone und Mobiltelefon am Beispiel eines 360° Videos genauer untersucht.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es den Wechsel zwischen Smartphone und HMD zu untersuchen und die dafür implementierte Lösung „Turn for VR“ zu testen. Die Arbeit soll aufzeigen, wo Probleme auftreten, wie der Nutzer mit dem Wechsel zwischen den Modi umgeht und ob oder wie viel Unterstützung er dabei braucht. Es gilt die Konversion im Auge zu behalten, sowie die Verständlichkeit und die Freude an der Bedienung der Anwendung durch den Wechsel nicht zu minimieren.

Konkrete Aufgaben

- Zielgruppenanalyse
- User Experience Konzept
- Prototypen
- Evaluation von Prototypen

Erwartete Vorkenntnisse

- Erfahrung im User Interface Design
- Erfahrung in der Konzeption von Anwendungen für Smartphones mit Augmented Reality, Virtual Reality, Realtime 3D und 360° Inhalten
- Erfahrung im Low Fidelity und High Fidelity Prototyping
- Planung und Durchführung von Usabilitystudien (Online-Survey, Teilstrukturierte Interviews)

Weiterführende Quellen

Hühn, A. E., Khan, V.-J., Lucero, A., & Ketelaar, P. (2012). On the Use of Virtual Environments for the Evaluation of Location-Based Applications. Chi ’12, 2569–2578.

Olsson, T., Lagerstam, E., Kärkkäinen, T., & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2013). Expected user experience of mobile augmented reality services: a user study in the context of shopping centres. Personal and ubiquitous computing, 17(2), 287-304.

Petrie, H., & Bevan, N. (2009). The evaluation of accessibility, usability and user experience. The universal access handbook, 10-20.

Tcha-Tokey, K., Loup-Escande, E., Christmann, O., Canac, G., Farin, F., & Richir, S. (2015). Towards a user experience in immersive virtual environment model: a review. In Proceedings of the 27th Conference on l'Interaction Homme-Machine (p. 26). ACM.

Seo, D. W., Kim, H., Kim, J. S., & Lee, J. Y. (2016). Hybrid reality-based user experience and evaluation of a context-aware smart home. Computers in Industry, 76, 11–23.

Shivakumar, S. K. (2015). A Complete Guide to Portals and User Experience Platforms. CRC Press.

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/mobile_ar_platform?rev=1470992156

Last update: **12.08.2016 08:55**