

# Sparen beim Fahren

Thema:

Sparen beim Fahren

Art:

BA

BetreuerIn:

Christian Wolff

BearbeiterIn:

Matthias Schneider

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

angelegt:

2013-07-01

Antrittsvortrag:

2013-07-15

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

## Hintergrund

Heutzutage kennen viele Leute Apps wie Nike Running oder trainieren ihr Gedächtnis mit Computerspielen. Bei solchen Systemen hat die Gamification schon Einzug gehalten, also die Idee, alltägliches in Form eines Spiels zu repräsentieren und den Anwender so zu motivieren.

Nun wäre es natürlich sinnvoll, die Gamification zu nutzen um im Alltag Geld zu sparen, beispielsweise beim Autofahren.

Viele Menschen klagen über die hohen Benzinpreise, bedenken aber oft nicht, dass mit einer entsprechenden Fahrweise viel Geld gespart werden kann.

## Zielsetzung der Arbeit

Es soll eine Android-App entwickelt werden, welche über die OBD2-Schnittstelle Daten des Autos, wie beispielsweise die Drehzahl, erfasst und dem Fahrer spielerisch Hinweise gibt, wie er Benzin sparen kann. Sie zeigt ihm unter anderem an, wann er schalten soll und bewertet seine Fahrweise im Anschluss. Das System soll den Fahrer also weniger belehren sondern mehr motivieren.

Desweiteren soll die App nach der Fertigstellung evaluiert werden und danach weiter verbessert werden.

## Erwartete Vorkenntnisse

Android-Programmierung, Erfahrung mit Gamedesign, Usability-Konzepte, Erfahrung mit Audioverarbeitung

## Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/sparen\\_beim\\_fahren](https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/sparen_beim_fahren)

Last update: **01.10.2019 12:15**

