

Synchrone und asynchrone Gruppeninteraktion in Online-Laufgruppen

Thema:

Synchrone und asynchrone Gruppeninteraktion in Online-Laufgruppen

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Alexander Bazo

ErstgutachterIn:

N.N.

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

ausgeschrieben

Stichworte:

Usability, User Experience, Mobile Applications, Remote HCI

angelegt:

2020-04-06

Hintergrund

Jogging bzw. der Laufsport im Allgemeinen ist ein der beliebtesten Breitensportarten und sportlichen Freizeitbeschäftigungen in Deutschland. Zahlreiche Läufer und Läuferinnen organisieren sich dabei in privaten Laufgruppen oder [öffentlichen Lauftreffs](#). Neben der sportlichen Betätigung steht dabei vor allem auch der gesellschaftliche Austausch und die gemeinsame Erfahrung der Strecke im Vordergrund. Diese Arbeit untersucht, welche (technischen) Möglichkeiten existieren, dieses Erlebnis auch in solchen Situationen zu ermöglichen bzw. zu rekonstruieren, in dem eine direkte gemeinsame sportliche Betätigung nicht möglich ist. Entsprechend identifizierte Möglichkeiten werden in einer einfachen Anwendung für Smartphones umgesetzt und im Rahmen einer Feldstudie getestet.

Zielsetzung der Arbeit

Die Arbeit identifiziert konkrete Möglichkeiten zur synchronen Umsetzung gemeinsamer Läufe an unterschiedlichen Orten bzw. zu unterschiedlichen Zeitpunkten oder zur asynchronen Rekonstruktion der gemeinsamen Laufsituation. Grundlage dafür können bekannte Konzepte (z.B. [Ghosts](#) aus Rennspielen) oder eigene Lösungsvorschläge sein. Die ausgewählten Möglichkeiten werden in einem Softwareprototypen implementiert und im Rahmen einer Feldstudie mit realen NutzerInnen untersucht.

Konkrete Aufgaben

- (Wissenschaftliche) Erschließung des Kontexts (Gemeinsamer Laufsport)

- Identifikation und Beschreibung geeigneter Maßnahmen zur Rekonstruktion des gemeinsamen Erlebnisses
- Kategorisierung der gefundenen Möglichkeiten hinsichtlich synchroner und asynchroner Funktionen
- Entwurf und Evaluation eines entsprechenden Software-Prototypen

Erwartete Vorkenntnisse

- Gute bis sehr gute Kenntnisse im Gebiet der nutzerzentrierten Softwareentwicklung
- Erfahrungen mit der Entwicklung mobiler Anwendungen (Wahlweise Android und/oder iOS)
- Interesse an der Thematik, im Idealfall eigene Erfahrungen mit Laufftreffs

Weiterführende Quellen

-

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/synchrone_und_asynchrone_gruppeinteraktion_in_online-laufgruppen?rev=1586176142

Last update: **06.04.2020 12:29**

