

Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen

Thema:

Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen

Art:

[BA, MA](#)

BetreuerIn:

[Alexander Bazo](#)

BearbeiterIn:

Lydia Güntner

ErstgutachterIn:

[N.N.](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[Usability](#), [User Experience](#), [Mobile Applications](#), [Remote HCI](#)

angelegt:

2020-04-06

Hintergrund

Jogging bzw. der Laufsport im Allgemeinen gehört zu den 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 bei diesen gemeinschaftlichen Aktionen vor allem auch der gesellschaftliche Austausch und die gemeinsame Erfahrung des Laufens bzw. der Strecke im Vordergrund. Unter besonderen Umständen, z.B. durch die räumliche Distanzierung der LaufpartnerInnen, terminliche Abstimmungsprobleme oder soziale oder gesundheitliche Einschränkungen, können die Möglichkeiten für gemeinsame Betätigungen eingeschränkt werden. Diese Arbeit untersucht, welche (technischen) Möglichkeit existieren, dieses Erlebnis auch in solchen Situationen zu ermöglichen bzw. zu rekonstruieren, in denen eine direkte gemeinsame sportliche Betätigung eben nicht mehr möglich ist. Der Fokus liegt dabei auf digitalen Lösungen, die eine gleichwertige Erfahrung des gleichzeitigen und gemeinsamen Laufens ermöglichen. Entsprechend identifizierte Lösungsvorschläge sollen in Form einer einfachen Anwendung für Smartphones umgesetzt und im Rahmen einer Feldstudie getestet.

Zielsetzung der Arbeit

Die Arbeit identifiziert konkrete Möglichkeit zur synchronen Umsetzung gemeinsamer Läufe räumlich- getrennter Laufgruppen bzw. zur asynchronen Rekonstruktion der gemeinsamen Laufsituation für die jeweiligen LaufpartnerInnen. Grundlage dafür können bekannte Konzepte aus anderen Kontexten, z.B. das [Ghost-Prinzip](#) aus Videospiele 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 und existierenden Lösungsvorschläge für reproduzierte, digital unterstützte räumlich-getrennte gemeinsame Betätigungen
- 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=1587971819

Last update: 27.04.2020 07:16

