

Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen

Thema:

Synchrone und asynchrone Nutzerinteraktion in Online-Laufgruppen

Art:

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

Antrittsvortrag:

2020-06-08

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 identifiziere Lösungsvorschläge sollen in Form 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 durch räumlich-getrennte Laufgruppen. Grundlage dafür ist eine Audioverbindung zwischen zwei Läufern, welche auf verschiedene Weisen manipuliert wird (räumliches Audio, Audiofeedback). Die

ausgewählten Möglichkeiten werden in einem Softwareprototypen implementiert und im Rahmen einer Feldstudie mit realen NutzerInnen untersucht und auf ihre Akzeptanz getestet.

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

Shannon O'Brien and Florian "Floyd" Mueller. 2007. Jogging the distance. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '07, ACM Press, New York, New York, USA, 523-526.

Florian "Floyd" Mueller, Shannon O'Brien, and Alex Thorogood. 2007. Jogging over a distance. In CHI '07 extended abstracts on Human factors in computing systems - CHI '07, ACM Press, New York, New York, USA, 1989.

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

Permanent link: https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/synchrone_und_asynchrone_gruppeinteraktion_in_online-laufgruppen?rev=1592558652

Last update: **19.06.2020 09:24**

