

Messung des Nutzererlebens mit der Experience Sampling Methode

Die Experience Sampling Method (ESM) ist ein Forschungsverfahren, mit dem aktuelle Zustände des Menschen (d.h. was er tut, fühlt und denkt) im alltäglichen Leben untersucht werden können. Dazu werden Personen gebeten, systematische Selbstberichte an zufälligen oder selbstgewählten Zeitpunkten zur Verfügung zu stellen, z.B. indem kurze Fragebögen auf dem Smartphone ausgefüllt werden. Die Methode erlaubt es beispielsweise, das Nutzererleben im Feld (d.h. unter natürlichen Bedingungen) zu untersuchen. Ein Problem ist jedoch, dass Nutzer nicht konsequent die Selbstberichte ausfüllen, wenn sie darum gebeten werden.

Ziel des „Praxis der Forschung“-Projekts ist es daher, eine Methode zu entwickeln, umzusetzen und zu evaluieren, mit denen Nutzer dazu motiviert werden können, Daten hoher Qualität zu erzeugen. Beispiele für diese Methoden könnten individuelle Verlaufskontrollen für den Nutzer (und den Studienleiter), Gamification oder die Anpassung des Samplings an bestimmte Ereignisse (Context Recognition) sein. Ein funktionaler Prototyp sowohl für den Studienleiter (Erstellung des Fragebogens für ESM) als auch den Nutzer (Android-Smartphone; Beantwortung des Fragebogens) stehen am Lehrstuhl zur Verfügung und können als Grundlage für die eigene Implementierung genutzt werden. In diesem „Praxis-der-Forschung“-Projekt können 3-4 Studierende entweder an Einzelprojekten oder im 2er Team arbeiten.

Voraussetzungen:

- Programmiererfahrung (Android, Java)
- Wissen oder Interesse an der Mensch-Computer-Interaktion (HCI)
- Bereitschaft, Nutzerstudien zu planen, durchzuführen und auszuwerten

Ansprechpartner (Lehrstuhl Pervasive Computing Systems / TECO):

- Andrea Schankin (andrea.schankin@kit.edu)
- Anja Exler (anja.exler@kit.edu)