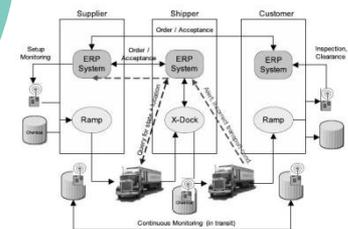
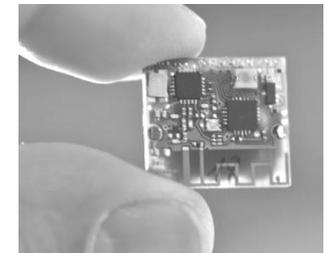
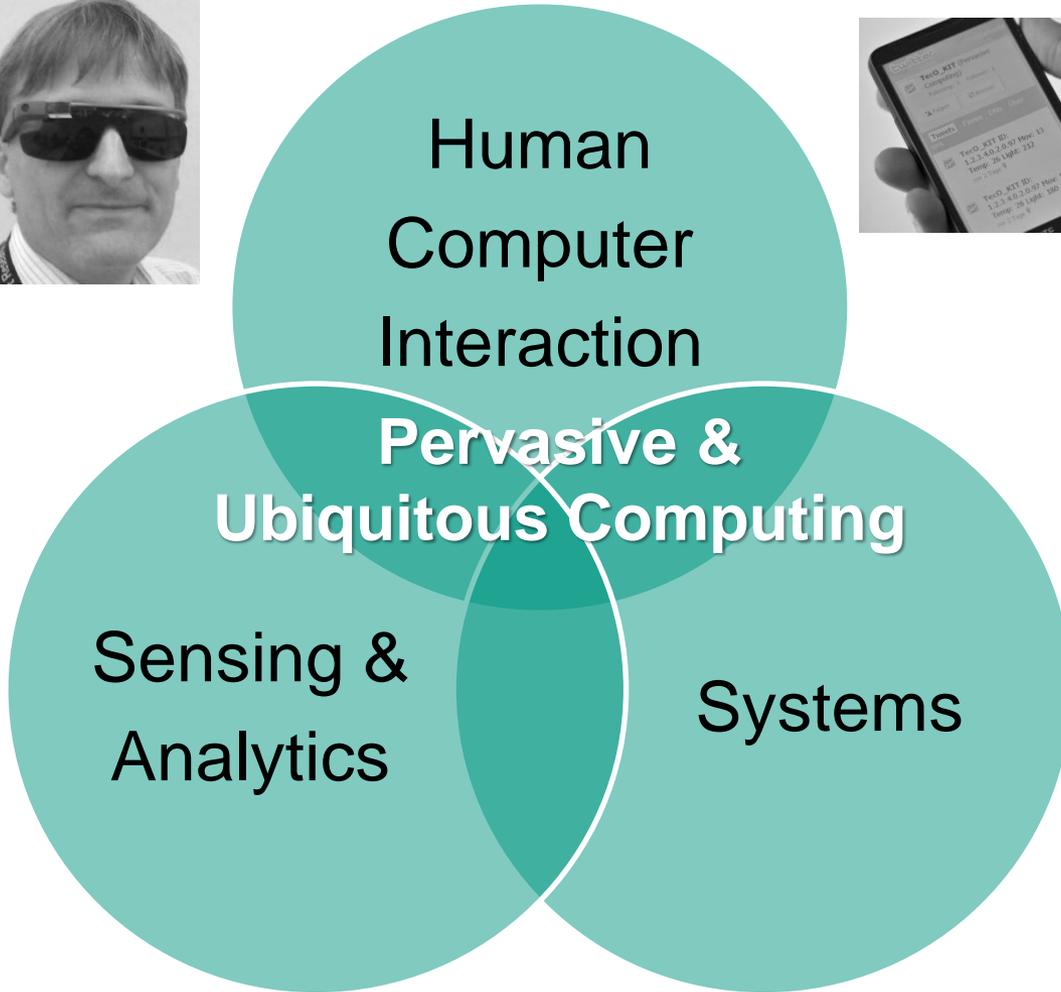
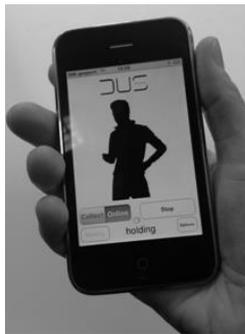
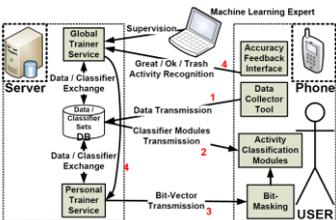


Pervasive Computing Systems



Messung des Nutzererlebens mit der Experience Sampling Methode

■ Nutzererleben

- Wahrgenommenes Erleben bei der Interaktion mit Software

■ Experience Sampling Method (ESM):

- Methode zur Untersuchung der aktuellen Zustände des Menschen (d.h. was er tut, fühlt und denkt) im alltäglichen Leben

■ Problem:

- Nutzer füllen Selbstberichte häufig nicht oder zu ungenau aus

■ Ziel:

- Entwicklung von geeigneten Interaktionsformen oder Incentivierungen der Nutzer
- Prototyping, Implementierung (Android) und Nutzerstudien



Kontakt: schankin@teco.edu

Taktile Variometer im Feld

■ Taktile Interfaces

- Darstellung von Informationen über haptische Impulse (Vibration, Druck, etc.)

■ Variometer

- Geschwindigkeitsmesser für vertikale Geschwindigkeit
- Wichtig für Gleitschirmflieger

■ Problem

- Effekte von taktilen Variometern bei dauerhafter Nutzung noch nicht erforscht

■ Ziel

- Weiterentwicklung des bestehenden Systems
- Durchführung einer mehrwöchigen Feldstudie mit Gleitschirmfliegern



Kontakt: pescara@teco.edu