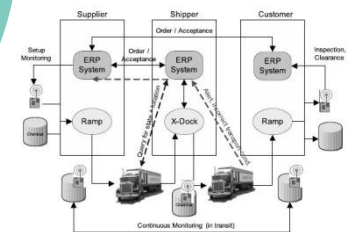
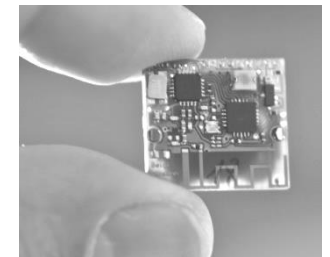
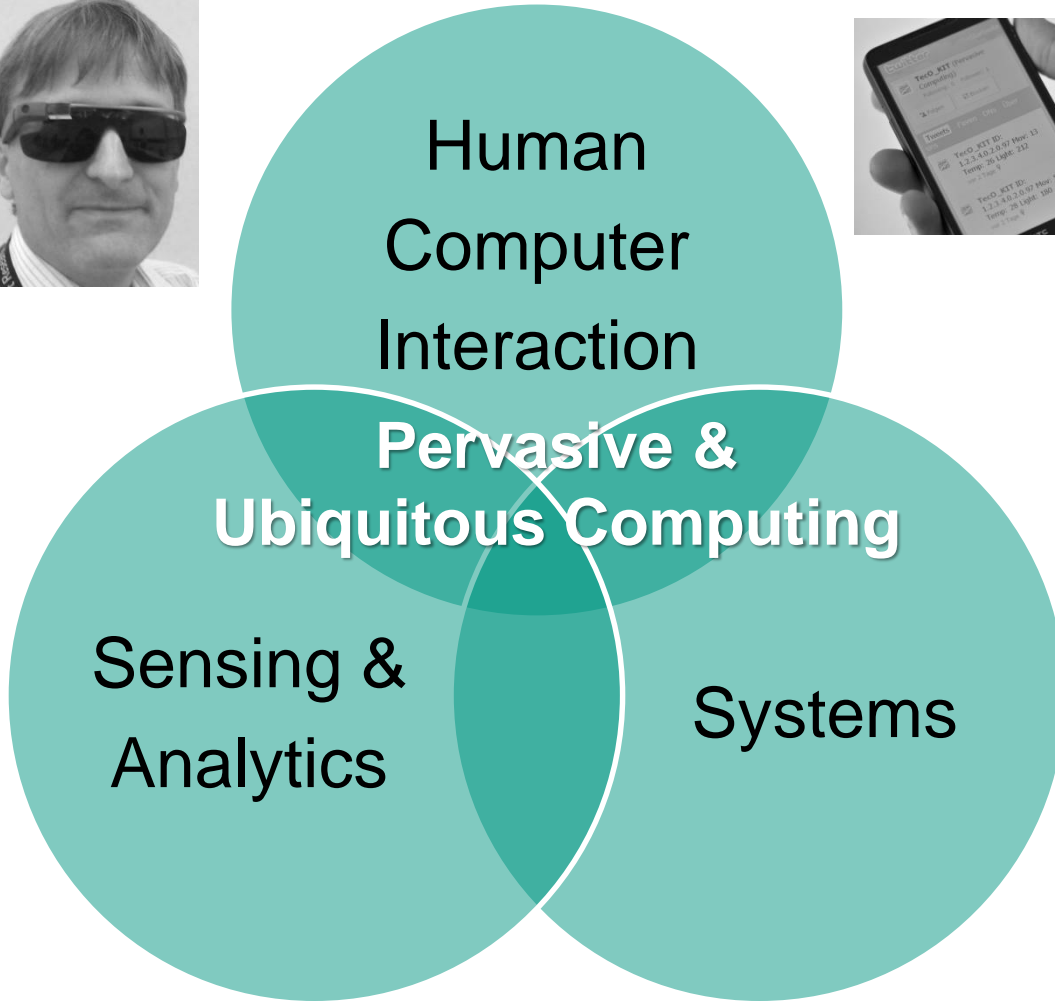
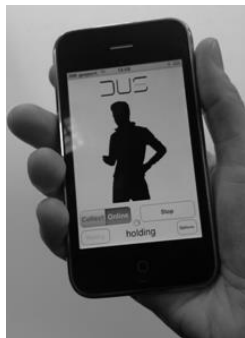
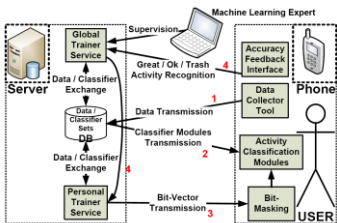
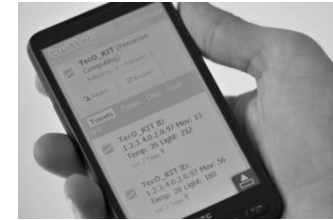


# Pervasive Computing Systems



# 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](mailto:pescara@teco.edu)