

SPIELEND Nähe auf Distanz messen



Bachelorarbeit, HCI Projekt, wiss. Praktikum
Betreuung: Jörn Hurtienne, Tamara Friedenberger

Nähe durch Spiele

Viele Menschen haben Familie oder Freundschaften, die über ganz Deutschland (oder darüber hinaus) verteilt leben.

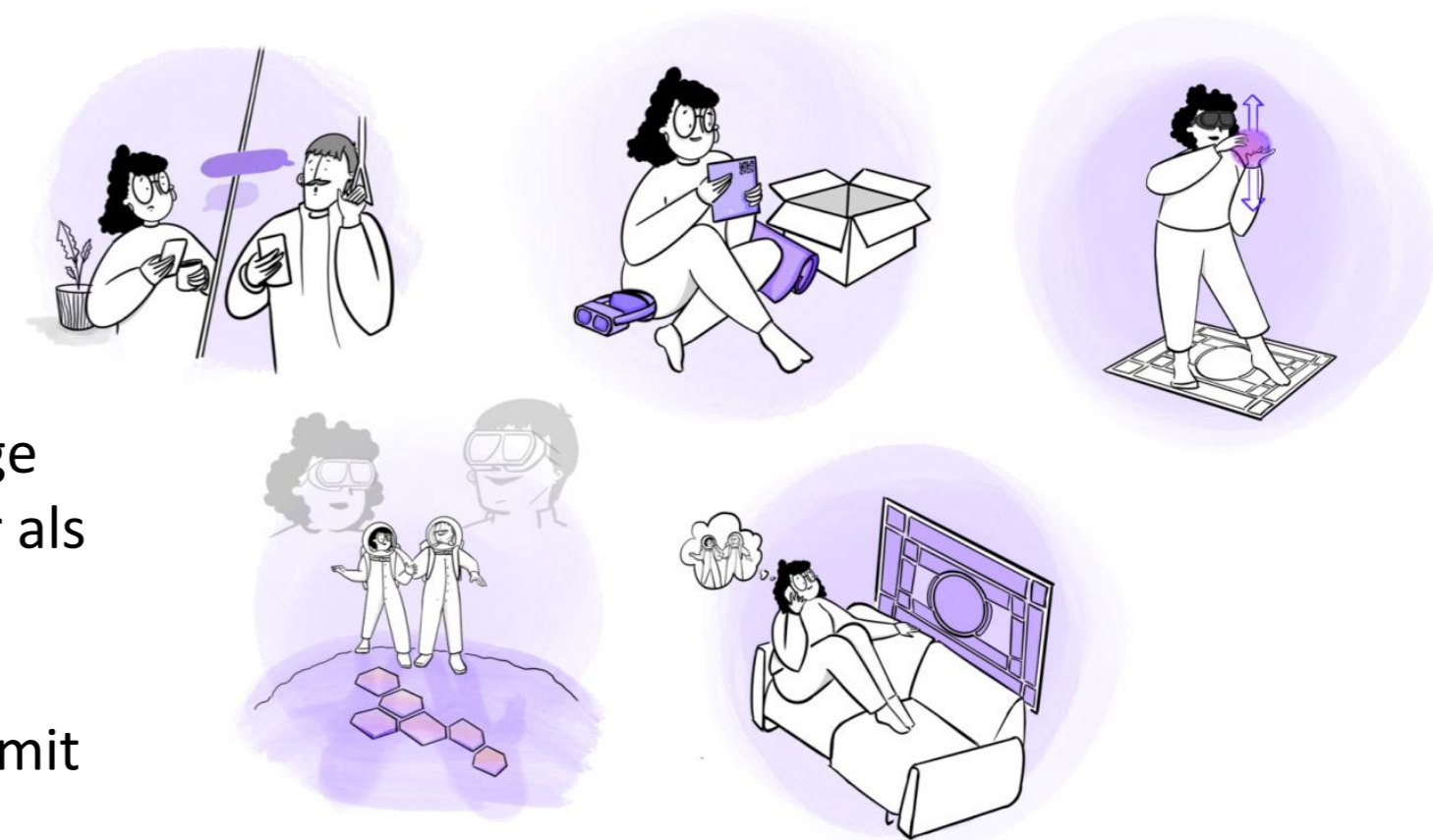
Um in Kontakt zu bleiben und die Beziehung zu erhalten, gibt es schon einige digitale Hilfen, aber der gemeinsame Spieleabend lebt eben doch von mehr als sich über Zoom und Co. übertragen lässt.

Deswegen erforscht das SPIELEND Projekt, wie man die Nähe beim Spielen mit Familie oder Freund*innen auch über Distanz übertragen kann. Hierfür entwickeln wir ein Augmented Reality Spiel unter Verwendung von E-Textilien.

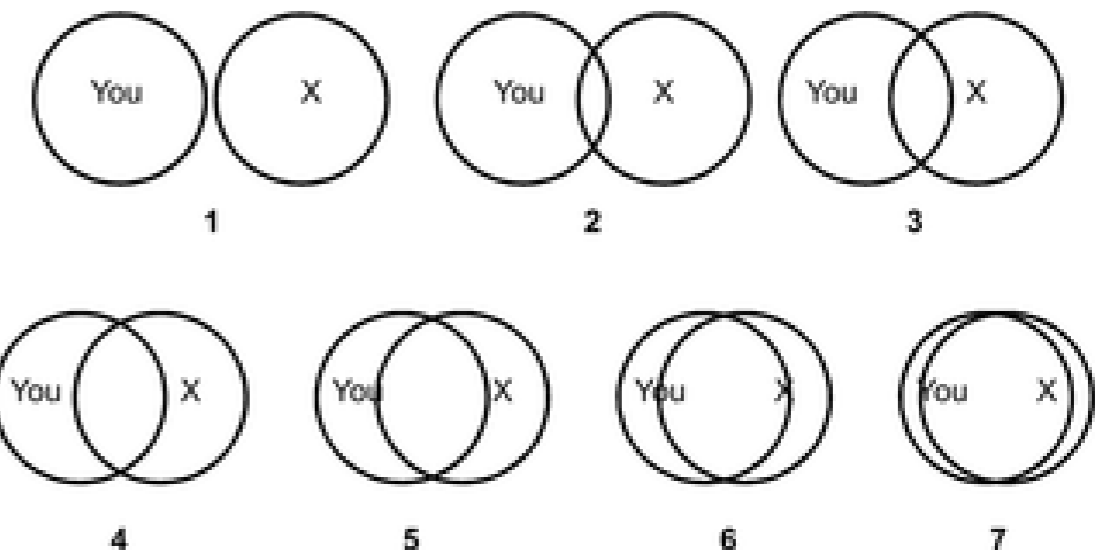
Um durch die Messung der Nähe die Spielsituation möglichst wenig zu stören, entwickeln wir eine graphische Skala, die auf Image Schemata basiert.

Ziel:

Entwickeln und Testen einer graphischen Skala zur Messung von Nähe im Spielekontext

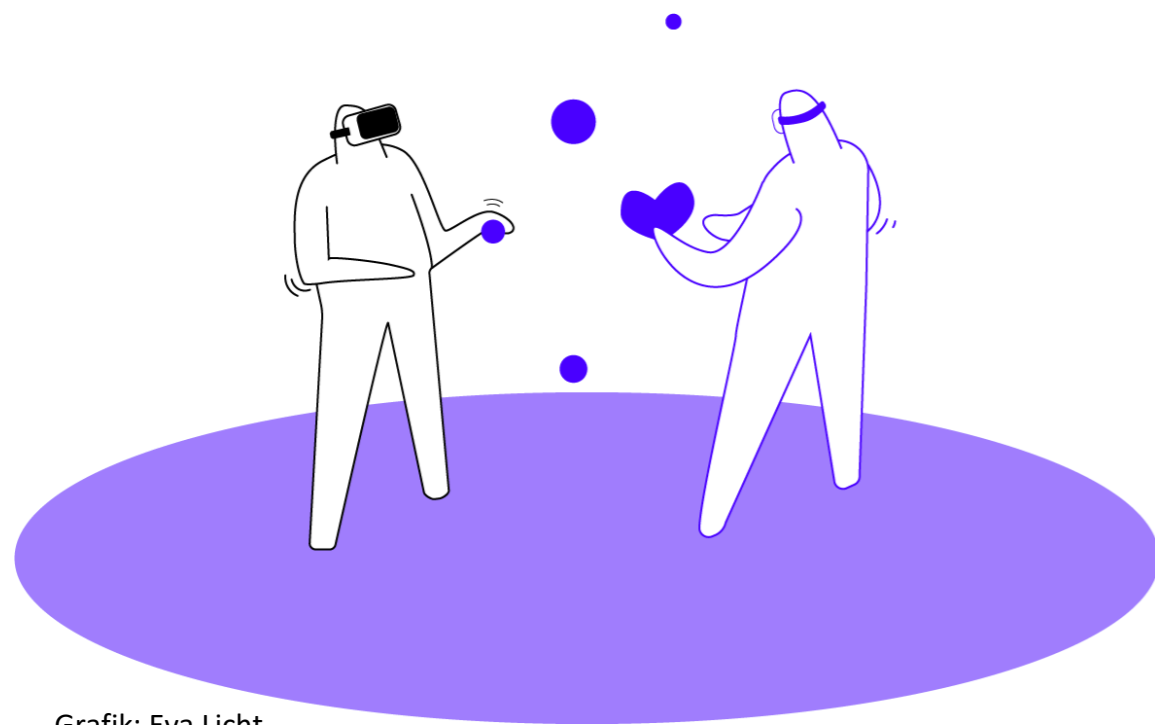


Grafik: Eva Licht



Anforderungen

- Kenntnisse in Forschungsmethoden
- Statistik 1 und 2 (oder vergleichbares Niveau bezüglich Signifikanztests)



Grafik: Eva Licht

Aufgaben

- Gestaltung und Entwicklung einer graphischen Skala zur Erhebung von Nähe
- Erstellen eines Versuchsplans, um die entwickelte Skala zu testen
- Erhebung und Auswertung der Studie

Kontakt



Jörn Hurtienne

joern.hurtienne@uni-wuerzburg.de



Tamara Friedenberger

tamara.friedenberger@uni-wuerzburg.de