

# Komedia Praxisprojekte Wintersemester 11/12

---

## Übersicht

Praxisprojekte aus der Psychologie .....	2
1. Offline frustriert, online Schadenfreude garantiert? .....	2
2. Wie viel Internet braucht der Mensch? .....	3
3. Personalauswahl von Rettungsassistenten in der Luftrettung Entwicklung, Durchführung und Evaluation eines Personalauswahlverfahrens .....	4
4. Imageanalyse und Gestaltung einer Medienkampagne für die Stadt Dinslaken .....	5
5. Hier spielt die Musik – Evaluation des Campus Radios .....	6
Praxisprojekte aus der Informatik .....	7
1. Note’n’Share: Einfluss von Smartpens, Tablets und Co auf die Erstellung und Verteilung von Vorlesungsmitschriften .....	7
2. Interactive Generations - Social Media in Home Environments .....	8
3. Smart Mobility – Plattform zur Unterstützung von CarSharing-Communities .....	9
4. [a]Control: Suchen mittels Augenbewegungen .....	10
5. Warum wir Farmville und Moorhuhn immer wieder spielen – Die Rolle von Metaphern in Casual Games und wie sie den Spieler motivieren .....	11

# Praxisprojekte aus der Psychologie

## 1. Offline frustriert, online Schadenfreude garantiert?

**Dozentinnen:** Dr. Katrin Starcke, Christin Polzer, M.Sc. (Kognitionspsychologie)

**Termin:** Mittwoch, 8-18 Uhr

**Proseminar:** 8-10 Uhr

**Freiarbeitszeit:** 10-18 Uhr

**Raum:** LB 239

### Beschreibung:

Das Internet und der virtuelle Informationsaustausch sind mittlerweile aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Dabei dient das Internet nicht nur der Informationssuche, sondern bietet auch die Möglichkeit, mal abzuschalten und Stress und Frustrationen zu vergessen. So kann man manchmal auch auf andere Gedanken kommen, wenn man sich über andere amüsiert. Im Projekt soll zum einen experimentell die Frage untersucht werden, ob akuter Stress dazu führt, dass im Internet Aggressionen und Schadenfreude stärker ausgelebt werden. Dazu kann z.B. akuter Stress induziert und parallel die Herzrate (EKG) erfasst werden. Anschließend können mögliche Auswirkungen auf den Umgang mit moralisch fragwürdigen Materialien im Internet, wie z.B. Gerüchten und Bildmaterial, gemessen werden. Die Ergebnisse sollen wissenschaftlich aufbereitet werden. Zum anderen soll ein Konzept erarbeitet werden, um das Thema öffentlichkeitswirksam darzustellen und z.B. in Schulen mit Schülern, Lehrern und Eltern zu diskutieren.

### Sonstige Informationen: -

#### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Kenntnisse in Allgemeiner Psychologie, Statistik, Experimentelle Methoden

#### **Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite:**

[katrin.starcke@uni-due.de](mailto:katrin.starcke@uni-due.de)

[christin.polzer@uni-due.de](mailto:christin.polzer@uni-due.de)

## 2. Wie viel Internet braucht der Mensch?

**Dozenten:** Prof. Dr. Matthias Brand, Dipl.-Psych. Mirko Pawlikowski (Kognitionspsychologie)

**Termin:** Donnerstag, 10-18 Uhr (10-12 Proseminar)

**Raum:** LB 239

### Beschreibung:

Das Internet ist seit einiger Zeit für viele Menschen ständig verfügbar. Smartphones, Tablett-PCs etc. ermöglichen eine mobile Nutzung des Internets; zeit- und raumunabhängig können somit Onlinedienste genutzt werden. Während der Umgang mit dem Internet für viele Menschen alltäglich ist, sind andere Personen von Ihren Mitmenschen genervt, die ständig „mal eben online gehen“. Wieder andere scheinen die Kontrolle über ihre Internetaktivitäten verloren zu haben und leiden an „Entzugssymptomen“, wenn sie mal nicht die Möglichkeit haben, online zu sein.

Im Praxisprojekt soll mittels einer Fragebogenstudie eruiert werden, wie Personen ihr eigenes Verhältnis zum Internet wahrnehmen, wie sie andere Personen, die das Internet stark oder exzessiv nutzen, wahrnehmen und welche Attribute sie mit einer „Internetsucht“ assoziieren. Vor dem Hintergrund der bisherigen Literatur zum Thema, sowie auf Basis der Ergebnisse der eigenen Studie soll ein Konzept für einen Aufklärungstrailer entwickelt werden, der über den Umgang mit dem Internet informiert und auf mögliche Konsequenzen eines exzessiven Internetgebrauchs aufmerksam macht.

### Sonstige Informationen:

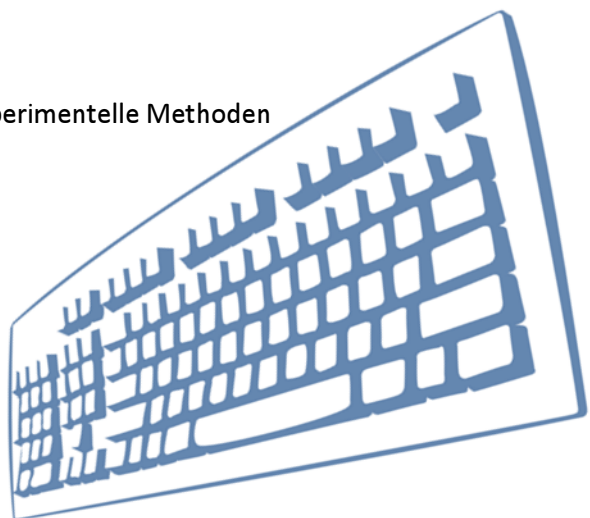
#### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Kenntnisse in Allgemeiner Psychologie A und B, Experimentelle Methoden

#### **Kontakt für Nachfragen:**

[matthias.brand@uni-due.de](mailto:matthias.brand@uni-due.de)

[mirko.pawlikowski@uni-due.de](mailto:mirko.pawlikowski@uni-due.de)



### 3. Personalauswahl von Rettungsassistenten in der Luftrettung

#### Entwicklung, Durchführung und Evaluation eines Personalauswahlverfahrens

**Dozentin:** Dipl.-Psych. Christiane Fricke-Ernst (Wirtschaftspsychologie)

**Termin:** 11.10.2011, 12:00 Uhr

**Raum:** LF 125



#### Beschreibung:

Rettungsassistenten sind bis zu 24 Stunden am Tag einsatzbereit, unter der Woche oder am Wochenende. Sie sind die ersten am Unfallort, versorgen Notfallpatienten und müssen oft die Zeit bis zum Eintreffen des Arztes überbrücken. Ein Job von null auf 100. Jede Sekunde zählt, denn es geht um Leben und Tod. Noch extremer wird es, wenn die lebenserhaltenden Maßnahmen nicht im Krankenwagen sondern auf engstem Raum im Hubschrauber durchgeführt werden müssen und der Rettungsassistent auch noch dem Piloten assistieren muss.

Um diese anspruchsvolle Tätigkeit meistern zu können ist eine überdurchschnittliche Ausbildung aber auch ein überzeugendes Persönlichkeitsprofil nötig. So kennen sich die Teammitglieder häufig nicht vorher und müssen effizient miteinander kommunizieren um innerhalb von Sekunden die richtige lebensrettende Entscheidung unter Stress treffen zu können. Rettungsassistenten in der Luftrettung sind zudem das Bindeglied zwischen der Fliegerei und der Medizin und müssen hier die teilweise gegensätzlichen Ansprüche vereinen.

Um in derartigen Situationen richtig reagieren zu können und sich selber dabei nicht zu überfordern müssen die Rettungsassistenten über einige persönliche Eigenschaften, wie z.B. hohe Stressresistenz, Teamgeist, Flexibilität oder emotionale Stabilität, verfügen. Unter anderem gehören diese persönlichen Eigenschaften bei der ADAC Luftrettung (LRG) zu den Kernkompetenzen.

Aber wie schafft man es diese Eigenschaften bereits vor der Einstellung zuversichtlich zu diagnostizieren? In diesem Projekt werden Sie eine Methode entwickeln anhand derer Rettungsassistenten für die Luftrettung innerhalb einer Simulation und/oder anhand von selbst entwickelten Übungen bezüglich der relevanten persönlichen Eigenschaften bewertet werden. Dazu führen Sie zunächst eine Anforderungsanalyse mit Rettungsassistenten und Piloten durch, um die wichtigen Eigenschaften herauszuarbeiten. In einem zweiten Schritt entwickeln Sie anhand der gesammelten Informationen Möglichkeiten für eine zuverlässige Personalauswahl, die Sie dann im Rahmen eines Auswahlverfahrens ausprobieren und evaluieren werden.

#### Sonstige Informationen:

das Projekt kann länger als ein Semester dauern

#### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Bereitschaft mehrmals zur ADAC-HEMS-Academy (Sankt Augustin) zu fahren

**Kontakt für Nachfragen:** [christiane.fricke-ernst@uni-due.de](mailto:christiane.fricke-ernst@uni-due.de)

## 4. Imageanalyse und Gestaltung einer Medienkampagne für die Stadt Dinslaken

**Dozent:** Dipl.-Psych. Alberto Fuchslocher

**Termin:** Dienstags, 14-16 Uhr

**Raum:** LB 239



### Beschreibung

Im Rahmen eines Kooperationsprojektes des Lehrstuhls „Sozialpsychologie: Medien und Kommunikation“ und „Uniaktiv“ soll gemeinsam mit dem Institut für Stadtplanung und Städtebau der Universität Duisburg-Essen eine Imageanalyse der Stadt Dinslaken für die Stadtplanung und zukünftige Entwicklung der Innenstadt durchgeführt werden. Inhalte dieses Praxisprojekts werden die Analyse und die Entwicklung eines Konzeptes zur Verbesserung der Attraktivität der Innenstadt von Dinslaken sein. Im Rahmen des Projekts soll mit Hilfe einer Situationsanalyse das Image der Innenstadt unter den Bewohnern untersucht werden. Auf diesen Erkenntnissen aufbauend wird dann eine Medienkampagne für die Stadt konzipiert.

Zunächst werden ausgewählte theoretische Modelle aus der Medien-, Kommunikations-, Werbe-, und Marktpsychologie präsentiert und diskutiert. Zusätzlicher Input wird durch „Uniaktiv“ und Mitarbeiter des Instituts für Stadtplanung und Städtebau der Universität Duisburg-Essen sowie Experten aus dem Bereich der Öffentlichkeitsarbeit gegeben. Vor diesem Hintergrund soll eine Situationsanalyse durchgeführt werden und ein Konzept zur Verbesserung der Attraktivität der Innenstadt in Dinslaken entwickelt werden.

Im Anschluss wird eine Evaluierung der geplanten Medienkampagne stattfinden, um die Qualität der entworfenen Maßnahmen zu überprüfen.

### **Kontakt für Nachfragen:**

Dipl.- Psych. Alberto Fuchslocher

[alberto.fuchslocher@uni-due.de](mailto:alberto.fuchslocher@uni-due.de)

Tel.: 0203-3791293

## 5. Hier spielt die Musik – Evaluation des Campus Radios

**Dozentinnen:** Jennifer Klatt, M. Sc., Prof. Dr. Nicole Krämer (Sozialpsychologie)

**Termin:** Dienstags, 10-12 Uhr

**Raum:** LB 239



### Beschreibung:

Das seit vielen Jahren bestehende Campusradio der Universität Duisburg-Essen steht vor inhaltlichen und personellen Veränderungen. Vor diesem Hintergrund wird eine Neuausrichtung geplant, die sich an den Bedarfen des Publikums orientieren soll. Vor diesem Hintergrund wird im Rahmen dieses Praxisprojektes zusammen mit den Organisatoren des Universitätsradio Campus FM eine Evaluation des bestehenden Programms durchgeführt. Hierbei wird unter anderem der Frage nachgegangen, welche Zielgruppe das Radio in welchem Umfang erreicht. Neben der Evaluation des momentanen Programms werden die Bedarfe der Zielgruppe erhoben, um das zukünftige Programm interessanter gestalten zu können. Auf dieser Basis wird ein Konzept für die zukünftige Ausgestaltung des Campusradios entwickelt. Zusätzlich wird ein Einblick in den journalistischen Alltag des Campusradios gewährt und die Möglichkeit gegeben, selbst neue Konzepte zu erstellen.

Im Rahmen des begleitenden Seminars wird psychologische Literatur zur Radioforschung sowie zur Publikumsforschung behandelt, um auch daraus Ideen für das Konzept ableiten zu können.

### Sonstige Informationen:

Nach dem Praxisprojekt wird die Möglichkeit eines Praktikums oder weiterer Beteiligung gegeben, um auch journalistisch tätig werden zu können. Weitere Informationen zum Campusradio gibt es unter <http://www.campusfm.info>.

### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Keine. Aber von Vorteil sind Spaß und Interesse an Radio und/oder empirischen Studien.

### **Kontakt für Nachfragen:**

[jennifer.klatt@uni-due.de](mailto:jennifer.klatt@uni-due.de)

# Praxisprojekte aus der Informatik

## 1. Note'n'Share: Einfluss von Smartpens, Tablets und Co auf die Erstellung und Verteilung von Vorlesungsmitschriften

**Dozenten:** Prof. Dr. Hoppe, Sabrina Ziebarth

**Termin:** Dienstags 10.00-16.00 Uhr, erstes Treffen am 11.10.11

**Raum:** LF 120

### Beschreibung:

Das Anfertigen von Notizen oder Mitschriften in Lehrveranstaltungen erzwingt Aufmerksamkeit und aktive Auseinandersetzung mit dem Stoff und trägt so zum Verstehen und zum leichteren und längeren Behalten bei. Mitschriften sind zugleich wichtige Unterlagen für die Prüfungsvorbereitung. Doch selten sind die eigenen Mitschriften vollständig und fehlerfrei, da es schwierig ist, die Fülle der Informationen gleichzeitig zu verstehen, zu filtern und mitzuschreiben. So arbeiten oft Kleingruppen zusammen und teilen ihre Mitschriften oder erstellen sogar aggregierte Vorlesungsmitschriften, die sie ggf. auch mit anderen Gruppen teilen.

Während früher Papier und Stift zum Mitschreiben eingesetzt wurden, nutzen viele heute digitale Geräte. Häufig werden Laptops oder Netbooks eingesetzt. Stiftbasierte Geräte wie Tablets und Smartpens (echte Stifte zum Schreiben auf Papier mit zusätzlicher Digitalisierungsmöglichkeit, teilweise auch Tonaufzeichnung) erlauben den Einsatz von Handschrift und Skizzen und sind nahezu geräuschfrei.

Im Rahmen dieses Projektes soll untersucht werden, welchen Einfluss diese Geräte auf die Art und Qualität der Mitschriften sowie ihre Verteilung und Weiterverarbeitung haben. Es werden Prozesse der Erstellung, Verbreitung und Überarbeitung der Notizen identifiziert und Gold-Standards für den Einsatz der verschiedenen Geräte definiert. Unter Verwendung von serverbasierten Ablage- und Sharing-Technologien werden derartige Prozessketten unterstützt.

### Weitere Informationen:

demnächst unter <http://moodle.collide.info/>

Teilnahmevoraussetzungen:

- grundlegende Modellierung- und Programmierkenntnisse (im Rahmen von „Informatik N“ und „Programmieren in Java“) erforderlich
- Kenntnisse im Bereich der qualitativen Methoden empirischer Forschung hilfreich

Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite: [ziebarth@collide.info](mailto:ziebarth@collide.info)

## 2. Interactive Generations - Social Media in Home Environments

**Dozenten:** Anna Kötteritzsch, Matthias Klausner, Prof. Dr.-Ing. Jürgen Ziegler (Interaktive Systeme)

**Termin:** Di, 11.10.2011 14:00 Uhr

**Raum:** LF 122



### Beschreibung:

Facebook, Twitter, oder Foursquare - soziale Medien prägen den Alltag junger Generationen. Gleichzeitig führt der demographische Wandel zu zunehmend älteren Nutzergruppen und neuen Anforderungen an generations-übergreifenden Austausch.

In diesem Praxisprojekt werden generationsübergreifende Interaktionskonzepte für soziale Medien entwickelt, die neuartige Anwendungskontexte wie Smart Homes und Interfaces in Wohnumgebungen adressieren.

Im Fokus steht die Erarbeitung von Konzepten und Prototypen zu den Themenbereichen:

- Intergenerationale Kommunikation
- Einbettung von Social Media in Wohnumgebungen
- Interaktionsdesign für Smart Homes
- Anreicherung sozialer Communities durch Spielekonzepte
- Awareness-Unterstützung und Privatsphäre

### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Spaß am Thema und die Motivation sich in komplexe Zusammenhänge einzuarbeiten, Grundkenntnisse in Programmierung und Grundlegende Methodenausbildung, Komedia Bachelor, BAI, DAI (Bereich E & F)

### **Kontakt für Nachfragen:**

[anna.koetteritzsch@uni-due.de](mailto:anna.koetteritzsch@uni-due.de) / <http://www.interactivesystems.info>

### 3. Smart Mobility – Plattform zur Unterstützung von CarSharing-Communities

**Dozenten:** Prof. Dr.-Ing. J. Ziegler, Dipl.-Inform. D. Münter, T. Linder (Interaktive Systeme)

**Termin:** Dienstags, 10:00 Uhr

**Raum:** LF 286

#### Beschreibung:

Die Mobilität der Zukunft erfordert neue Lösungsansätze, um die natürlichen Ressourcen zu schonen und den Energieverbrauch in signifikantem Maße auf regenerative Energiequellen zu verlagern. Gleichzeitig sollen individuelle Mobilitätsanforderungen erfüllt und eine frei bestimmbare Fortbewegung erhalten werden. Die Elektromobilität stellt eine vielversprechende Möglichkeit dar, um diesen einander entgegen wirkenden Zielsetzungen gerecht zu werden. Die erwartete Verbreitung von Elektrofahrzeugen definiert nicht nur neue Anforderungen an die Fahrzeugtechnik und die Konzepte der Energiespeicherung, sondern auch an die Fahrer sowohl im privaten wie auch im gewerblichen Einsatz. So sind weitergehende Veränderungen der Mobilität zu berücksichtigen, wie etwa die verstärkte gemeinschaftliche Nutzung von Fahrzeugen oder Intermodalitätsmodelle, die öffentliche Verkehrsmittel und Individualverkehr in neuer Weise verbinden.



Ziel dieses Projektes ist die Konzeption und Entwicklung einer Plattform zur Unterstützung von Car-Sharing-Communities. Durch geeignete Visualisierung sollen Mitglieder andere Mitglieder sowie freie Fahrzeuge in der Umgebung leicht finden und Auskunft über den genauen Standort und spezifische Parameter wie den aktuellen Ladezustand erhalten können. Eine kurzfristige Reservierung von Fahrzeugen soll nur in besonderen Fällen ermöglicht werden. Primär ist eine reservierungsfreie Nutzung zu bevorzugen. Lade-/Tankvorgänge sind in geeigneter Weise zu berücksichtigen.

Das Projekt gliedert sich in einen theoretischen und einen praktischen Teil. Im theoretischen Teil sollen die verwendeten Methoden und Technologien vermittelt werden. Der praktische Teil dient der Konzeption und prototypischen Umsetzung.

#### **Teilnahmevoraussetzungen**

Sie sollten die Veranstaltung „Grundlegende Programmieretechniken“ absolviert haben und dem kreativen Einsatz von Maus und Tastatur offen gegenüberstehen.

Bitte bis spätestens 15.09.2011 per E-Mail. Informationen zum ersten Treffen und weitere Termine werden mit den Teilnehmern abgestimmt.

#### **Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite:**

[daniel.muenter@uni-due.de](mailto:daniel.muenter@uni-due.de), Raum: LF 284, Tel.: 0203/379-1430, [www.interactivesystems.info](http://www.interactivesystems.info)

## 4. [aI]Control: Suchen mittels Augenbewegungen

**Dozenten:** Dipl. Inform. Sebastian Dungs, M.A. CL. Melikka Khosh Niat (Informationssysteme)

**Termin:** Dienstags um 10 Uhr, Beginn: 11.10.2011

**Raum:** LF 261



### Beschreibung:

Menschen mit körperlichen Einschränkungen haben spezielle Ansprüche bei der Verwendung von Computern. Es gibt verschiedene Ansätze, diesen Ansprüchen gerecht zu werden, wie zum Beispiel Spracheingabe, spezieller Kontrast und höhere Schriftgröße etc. Ein besonders fortschrittliches Verfahren ist die Bedienung von Software mittels Augenbewegungen. Ein bekanntes Beispiel dafür ist der Sprachcomputer von Steven Hawking.

Auch die Steuerung eines Suchsystems kann mittels Augenbewegung erfolgen. Als Basis zur Realisierung dieses Vorhabens wird in diesem Projekt ezDL eingesetzt.

EzDL ist ein Zugangssystem für verteilte digitale Bibliotheken. Es ermöglicht dem Benutzer, mit nur einer Anfrage gleichzeitig viele verschiedene Bibliotheken zu durchsuchen. EzDL bildet auch die Grundlage des Suchinterfaces im EU-Projekt Khresmoi.

Im Rahmen des Khresmoi Projektes wird ezDL unter anderem um Funktionen erweitert, die es Menschen mit körperlichen Einschränkungen ermöglichen sollen, das System eigenständig zu verwenden. Einen Teil dieser Maßnahme bildet die Möglichkeit, das Interface mittels Augenbewegungen zu steuern. Hierzu soll der am Lehrstuhl vorhandene Eyetracker verwendet werden.

Bestandteile dieses Praxis-Projekts sind:

- Einarbeitung in Eyetracking-Verfahren und Technik
- Gespräche mit Computerbenutzern mit motorischen Einschränkungen
- Prüfung der Machbarkeit z.B Eyetracking-Tests mit Screenshots
- Entwicklung eines Konzepts zur Realisierung der Augensteuerung

In einem Folgeprojekt (Zielgruppe: BAI) soll das ausgearbeitete Konzept praktisch umgesetzt werden. Den Abschluss des Projekts bildet daher eine umfangreiche Präsentation vor den Teilnehmern dieses Projekts im Stile eines Kunde-Entwickler Gesprächs.

### Sonstige Informationen:

#### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Kenntnis in "Grundlage der Mensch-Maschine-Interaktion"

#### **Kontakt / Internetseite:**

[dungs@is.inf.uni-due.de](mailto:dungs@is.inf.uni-due.de), [khoshniat@is.inf.uni-due.de](mailto:khoshniat@is.inf.uni-due.de)

[http://www.is.inf.uni-due.de/courses/pg\\_ws11/index.html](http://www.is.inf.uni-due.de/courses/pg_ws11/index.html)

## 5. Warum wir Farmville und Moorhuhn immer wieder spielen – Die Rolle von Metaphern in Casual Games und wie sie den Spieler motivieren

**Dozenten:** Dipl.-Inform. B. Weyers, Prof. A. Kluge, Prof. W. Luther (Informationssysteme, Wirtschaftspsychologie)

**Termin:** 11.10.2011, 14:00 Uhr

**Raum:** LF 261

### Beschreibung:

Spielen Sie auch immer wieder gerne casual games wie Farmville im sozialen Netzwerk Facebook oder Moorhuhn, und haben sich gefragt, warum diese Spiele so erfolgreich sind? Im folgend vorgestellten Projekt werden wir dazu die Rolle von Metaphern in solchen Spielen untersuchen, um so den motivierenden Effekt dieser Spiele in der Form zu nutzen, das Lernen (von beispielweise Vokabeln oder anderen Lerninhalten) mit einer höheren Motivation leichter fällt.

Ziel dieses Praxisprojekts ist es daher, ein „casual game“ mit einfacher Spielmechanik und -logik zu entwickeln, welches als zentrale Elemente verschiedene Metaphern verwendet, sowohl für die agierenden Personen, wie auch für Handlungsabläufe. Hierzu sollten zunächst Motivationsmechanismen aus dem Kontext von Lehr-/Lernsystemen im Hochschulbereich entliehen und auf Metaphern übertragen werden. Über ein geeignetes metaphorisches Design soll dem Lernenden vermittelt werden, wie hoch sein Lernerfolg tatsächlich ist und in welchen Bereichen Nachholbedarf besteht. Die Informationen über Lernerfolg und Verhalten der Lernenden sollten dabei über geeignete Sensoren bzw. Verhaltens-/Aktivitätsanalysen erfasst, in geeigneter Form abgelegt und dem System zur Verfügung gestellt werden. Das Medium „casual game“ so wie die psychologischen Wirkmechanismen, welche durch die Verwendung von Metaphern entstehen, sollten schlussendlich in einer höheren Motivation zum Lernen resultieren. Ziel sollte es dabei weiterhin sein, die entwickelte Spielumgebung in einer kleinen Studie und einem Anwendungsfall zu evaluieren und deren Einfluss auf die Motivation von Studenten zu untersuchen.

Das gesamte Projekt ist dabei in zwei wesentliche Bestandteile unterteilt, die zum Einen die Arbeiten bzgl. des metaphorischen Designs, der Motivations- und Verhaltensanalyse sowie der Anwendungsstudie und ihrer Auswertung umfasst und zum Anderen die konzeptionelle sowie softwaretechnische Umsetzung des zu entwickelnden Spielrahmenkonzepts, den Personen und Metaphern vorsieht. Hierzu werden Studierende gesucht, die Interesse und Fähigkeiten im Rahmen der Implementierung von Software in einer noch festzulegenden Sprache (Java, Flash, ActionScript etc.) haben oder sich eher mit der Rolle von visuellen Metaphern in Hinblick auf psychologischen Wirkprinzipien (Motivation/Konditionierung) auseinandersetzen und eine kleine empirische Studie durchführen wollen.

### **Kontakt für Nachfragen:**

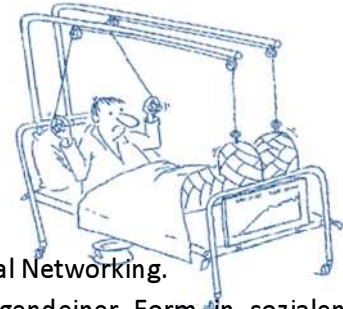
Dipl.-Inform. Benjamin Weyers, [weyers@inf.uni-due.de](mailto:weyers@inf.uni-due.de)

## 6. The Technology Behind – Entwurf eines Social-Web-Angebots für den Langzeit-Krankenhausaufenthalt

**Dozent(in):** Prof. Dr. Maic Masuch, Dipl. Inf. Ralf Schmidt

**Termin:** Dienstags 10 – 12 Uhr

**Raum:** LE 120



### Beschreibung:

„It's a fancy term that means – facebook“ - Jesse Schell (2011) über Social Networking.

Nahezu jeder Internetnutzer der jungen Generation ist heute in irgendeiner Form in sozialen Netzwerken aktiv. Laufend kommen neue Anbieter hinzu (*Google+*) oder verschwinden aus dem Rampenlicht, wie der bekannte Bookmark-Dienst *delicious*. Die unübersichtliche Menge und Lebenszeit der Dienste bilden zusammen mit Standard Web 2.0 Werkzeugen einen Dschungel von Angeboten, den der *Social Architect* bei der Umsetzung eines zielgerichteten Webangebotes durchdringen und auf die Bedürfnisse seiner Zielgruppe anpassen muss. Hinzu kommen Fragen der Gestaltung, der Zugangsmöglichkeiten, der Dimensionierung der technischen Infrastruktur, Sicherheitsaspekte, Datenschutz und ein Konzept zur Einführung und Verbreitung des Angebotes.

Die Teilnehmer des Praxisprojektes bilden eine fiktive Web-Agentur, welche ein Social Web Angebot für Kinder im Langzeit-Krankenhausaufenthalt insbesondere krebskranker Kinder konzipiert, plant und experimentell umsetzt. Das Team erarbeitet dabei zunächst die relevanten Fragestellungen und teilt diese dann nach Interessenlage zur Bearbeitung unter den Teilnehmern auf. Dabei finden die individuelle Bedürfnisse und Einschränkungen der Zielgruppe sowie Besonderheiten einer Krankenhaus IT-Infrastruktur besondere Beachtung. In regelmäßigen Treffen werden die Ergebnisse zusammengetragen und Lösungsvarianten erarbeitet, einige vor Ort in einer Klinik erprobt. Im Verlauf des Projektes entsteht so Schritt für Schritt ein stimmiges Web 2.0 Gesamtkonzept und ein nutzergerechtes Angebot jenseits des Hypes.

### Sonstige Informationen:

Die diversen Vorarbeiten und Kontakte des Projektes *YouCan – Eine Soziale Informations- und Spieleplattform zur Unterstützung krebskranker Kinder und Jugendlicher* stehen den Teilnehmern zur Verfügung und stellen so einen engen Praxisbezug her. Ferner wird das Praxisprojekt durch einen erfahrenen Projektmanager begleitet, wodurch Studierende einen intensiven Einblick in die Erarbeitung, Planung und Durchführung komplexer Projekte bekommen.

### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Spaß an Web 2.0 Technologien, Interesse an digitalen Spielen, Kreativität, gutes technisches Grundverständnis, idealerweise Programmierkenntnisse, Teamfähigkeit, Engagement.

### **Kontakt für Nachfragen/ggf. Internetseite:**

Ralf Schmidt, LE 234, tel. : 0203 379 2440, [ralf.schmidt@uni-due.de](mailto:ralf.schmidt@uni-due.de), <http://medieninformatik.uni-due.de>