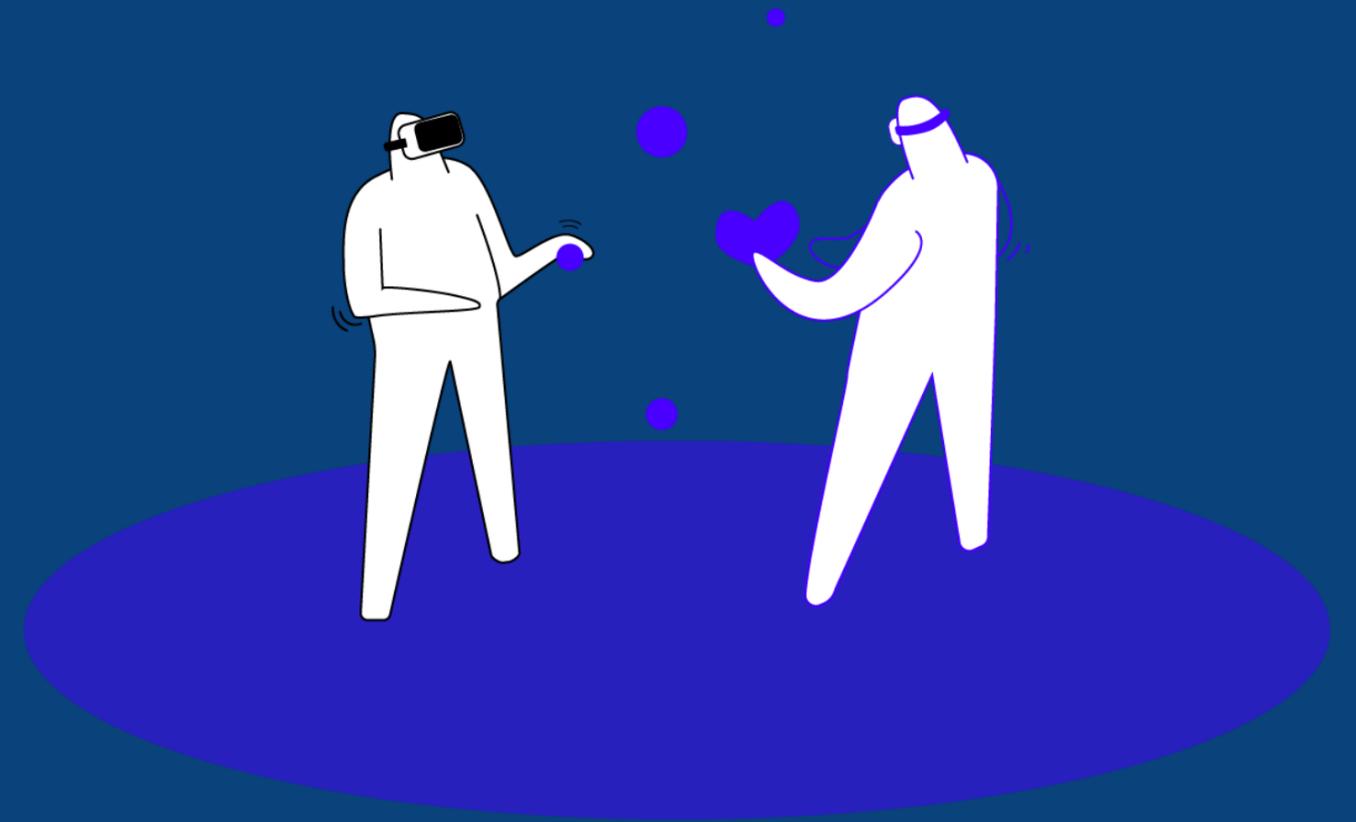


SPIELEND NÄHE AUF DISTANZ MESSEN: VERHALTENSMESSUNG



Masterarbeit

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 SPIELEN D Projekt, wie man emotionale 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 im Projekt Evaluationsmethoden, die während dem Spielverlauf nebenbei gemessen werden können.

Ziel der Masterarbeit:

Entwickeln und Testen eines imageschematischen Verhaltensmaß (z.B. über den Abstand zwischen den Spielenden) zur Messung von Nähe im Spielekontext



Grafik: Eva Licht

ANFORDERUNGEN

- Kenntnisse in Forschungsmethoden
- Statistik 1 und 2 (oder vergleichbares Niveau bezüglich Signifikanztests)
- Ggf. Grundkenntnisse Unity

AUFGABEN

- Konzipierung eines Verhaltensmaß zur Erhebung von Nähe
- Ggf. Technische Einbindung in den Spielprototypen (Unity)
- Erstellen eines Versuchsplans, um das entwickelte Maß zu testen
- Erhebung und Auswertung der Studie

KONTAKT



Tamara Friedenberger

tamara.friedenberger@uni-wuerzburg.de



Jörn Hurtienne

joern.hurtienne@uni-wuerzburg.de