

Prof. Dr. Michael Rohs, Dipl.-Inform. Sven Kratz

Mensch-Maschine-Interaktion 2 (Mobile Interaktion) WS 2011/2012

Übungsblatt 10

Aufgabe 1: Tagging vs. Bilderkennung [Einzelabgabe]

Beschreiben Sie die Eigenschaften bzw. den Unterschied zwischen Marker-basiertem Tagging und genereller Bilderkennung aus der Usability-Perspektive.

- a) Wie unterscheiden sich Erkennbarkeit von Interaktionsmöglichkeiten, Zuverlässigkeit der Erkennung, die Möglichkeit der Codierung von Daten, Eindeutigkeit, etc.?
- b) Ist es (unter Berücksichtigung dieser Eigenschaften bzw. Unterschiede) wahrscheinlich, dass Marker-basiertes Tagging von genereller Bilderkennung komplett verdrängt wird? Begründen Sie.
- c) Visuelle Marker sind ästhetisch meist nicht sehr ansprechend. Welche Möglichkeiten sehen Sie, das visuelle Erscheinungsbild von Markern zu verbessern?

Aufgabe 2: 2D-Barcode Services [Einzelabgabe]

In der Vorlesung wurde Tagging mit visuellen Markern als Möglichkeit vorgestellt, passive Medien, wie z.B. Papierdokumente, mit Online-Ressourcen, wie z.B. Internet-Diensten, zu verknüpfen. In dieser Aufgabe geht es darum, ein Konzept für eine mobile Anwendung zu erstellen, die ein passives Medium per QR-Codes mit einem Internet-Dienst verknüpft. Die Anwendung sollte gegenüber existierenden Anwendungen einen Neuigkeitswert aufweisen. Dieser Neuigkeitswert kann sich auf die Art des passiven Mediums, die Art der Online-Ressource bzw. Online-Funktionalität, die besondere Nutzergruppe oder das spezifische Anwendungsszenario beziehen. Der Grad der Innovation fließt in die Bewertung mit ein.

- a) Wählen Sie ein passives Medium, das Ihre mobile Anwendung verwenden soll. Beispiele sind mit QR-Codes versehene Plakate, Anzeigen in Zeitschriften, Bahn-Tickets, Skipass-Tickets, Eingangstüren, etc.
- b) Beschreiben Sie, was der Dienst leistet. Beschreiben Sie, welche Online-Ressourcen bzw. Online-Funktionalität dem passiven Medium zugeordnet sind und welche Aktionen auf dem Mobiltelefon nach Anklicken des 2D-Barcodes ausgelöst werden.
- c) Skizzieren Sie ein technisches Konzept für Ihren mobilen Dienst. Beschreiben Sie kurz die Komponenten, aus denen er besteht (z.B. Client-Anwendung auf dem mobilen Gerät und Online-Dienst im Internet). Gehen Sie dabei nicht zu sehr ins Detail, sondern beschreiben Sie nur kurz die benötigten Komponenten und deren Zusammenspiel.
- d) Beschreiben Sie, für welche Nutzergruppe Ihr mobiler Dienst am besten geeignet ist und beschreiben Sie ein typisches Anwendungsszenario. Erstellen Sie neben der textuellen Beschreibung des Anwendungsszenarios auch ein Storyboard.

Abgabe

Achtung: Plagiate sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Veranstaltung!

Dieses Übungsblatt muss einzeln bearbeitet werden. Geben Sie Ihre Lösung als PDF-Datei bis Montag, den 30.1.2012 um 12:00 Uhr im UniWorX Portal (<https://uniworx.ifi.lmu.de/>) ab. Sie sollten Ihre Lösung in der Übung vorstellen können.