

Programm Projektpräsentationen

Socially Embedded Computing
2016

Dienstag, 14. Juni 2016

Seminarraum Argentinierstrasse

13:00 - 16:00



Einleitung

13:00 - 13:15

Session 1

#1 13:15-13:20 **G16**

LedMotion- Leichter in Kontakt bleiben

LedMotion ist sowohl Wohnungsschmuck, als auch Kommunikationsmittel. Mit LedMotion bieten wir Menschen eine Möglichkeit, Beziehungen über lange Distanz zu pflegen. Dabei gehen wir über konventionelle Textnachrichten hinaus und bieten eine leicht in den Alltag integrierbare, aber dennoch hochpersonalisierbare Alternative an. Es handelt sich um eine Led-Matrix, gepaart mit einem wohnzimmertauglichen Design. Zwischen LedMotion-Geräten können kleine Nachrichten, in Form von Animationen ausgetauscht werden. Es ist auch möglich eigene Animationen zu erstellen und zu versenden. Dies geschieht mittels zugehöriger Smartphone-App. Ein großes Augenmerk legen wir auf einfache Bedienung und Integration in den Alltag. Integration findet sowohl im Sinne von optischen Design, als auch von Usability statt. Um eine möglichst große Käufergruppe anzusprechen, wird das Produkt in verschiedenen Konfigurationen, mit verschiedenen Preisstapelungen, angeboten. Die Unterschiede liegen dabei bei den verwendeten Materialien. Wir variieren hier zwischen der Low-Budget Version aus Kunststoff, bis zu der Version aus edlen Hölzern.

#2 13:21-13:26 **G18**

MIDI – Mirror for Information Display and Interaction

New technologies like flat and flexible displays, smaller and faster computers and better optical sensors have led to many interesting inventions like smart phones with a computing power of small workstations or games that track every movement of users so that they become an integral part of the virtual Environment. Since technology is integrated into many aspects of our daily lives, like smart phones, smart watches or other smart appliances in our homes, we started to think how parts of our daily routine can be improved. That's how the idea of a smart mirror, which is an augmented version of a normal mirror, was born. It is capable of displaying different information like weather, e-mails or current news, while being controlled through voice and gestures. The main work comprises a look at the technical implementation and its different social impacts. Additional interviews with possible users allowed getting insight into how the product is perceived. Based on the gathered information the possible target group is rather small because many people don't recognize the direct benefits for themselves. Another issue are the high costs incurred by production. Future developments hopefully might deal with both of these problems.

#3 13:27-13:32 G05

SmartCare

Modern advances in public healthcare and medical treatment have led to a dramatic increase in the life expectancy of the average person in first world countries. Where once parasitic or infectious diseases were the principal causes of natural death, now chronic conditions such as cardiovascular diseases or cancer stand as the main modern day killers. In modern times, studies show, death is mostly concentrated at older ages. This means an increase in the number of debilitated or elderly patients that require constant caring. Studies also show that the cost of caring for such patients, both financial and emotional, is significant, and, as medicine continues to progress, so too will the price. Our aim is to address this issue by reassigning some of the workload towards an automatic system that builds upon existing Smart Home technology. By using a system with remote access and an array of sensor nodes we hope to allow a user to care for his home and loved ones without incurring significant costs for himself.

#4 13:33-13:38 G15

ToilettenUnterhaltungssystem: Die Innovation am stillen Örtchen

Die Revolution in Sachen effektiver Zeitgestaltung auf der Toilette ist da. Ob zur Unterhaltung, um uptodate auf sozialen Netzwerken zu bleiben oder um fleißig E-Mails, Kalendereinträge oder andere arbeitsbezogene Aufgaben zu erledigen, das ToilettenUnterhaltungssystem technologisiert ihren Toilettenaufenthalt. Biologisch bedingt lässt es sich nicht vermeiden, insgesamt bis zu 230 Tage seines Lebens auf der Toilette zu verbringen. Das ToilettenUnterhaltungssystem dient dem Zeitvertreib und der Produktivitätssteigerung der NutzerInnen, während diese dort ihre Notdurft verrichten. Bestehend aus einem Bildschirm, einem Bewegungssensor und einer Schnittstelle zum Handy der BenutzerInnen via Bluetooth und NFC bietet dieses Entertainment in Form von Nachrichten, Spielen, Rätseln und Kurzfilmen, sowie mühelosen Zugriff auf soziale Netzwerke. Das Schreiben von E-Mails, das Bearbeiten des persönlichen Kalenders und weitere Anwendungen ermöglichen es, selbst auf der Toilette Arbeit zu verrichten und so die Produktivität zu steigern. Die Möglichkeit der Personalisierung des Unterhaltungssystems gewährt den UserInnen zusätzliche Funktionalitäten.

Das Produkt kann sowohl für den Privatgebrauch angeschafft werden als auch in Betrieben wie Hotels, Restaurants, Büros etc. eingesetzt werden. Letztere können es für die Verwendung in ihrem Betrieb maßschneidern. Die Bedienung mittels Bewegungssensor, welcher es ermöglicht das System berührungslos handzuhaben, sowie eine antibakterielle Bildschirmoberfläche sorgen für eine hygienische Interaktion.

#5 13:39-13:44 G07

TreeBin - Ein interaktives Müllentsorgungssystem im urbanen Raum

In den letzten Jahren gab es im Bereich der Urban Informatics eine Vielzahl von Initiativen, das Zusammenleben und die Lebensqualität in der Stadt unter Zuhilfenahme technischer Mittel zu verbessern. Im Rahmen dieser Arbeit wird ein Projekt vorgestellt, das auf die Verbesserung der ökologischen Umstände abzielt und Stadtbewohner auf spielerische Weise dazu einlädt, ihren Abfall sachgerecht zu entsorgen: die TreeBin. Hierbei handelt es sich um ein interaktives System, das einen neuartigen Abfalleimer im städtischen Umfeld darstellt. Eine Visualisierung zeigt eine Chronologie der entsorgten Abfallarten und kommuniziert den Nutzern auch Transgressionen (Fehlentsorgungen). Dabei ist das System mit dem Internet verbunden und tauscht Daten mit einem zentralisierten Webdienst aus, was neuartige Verwendungen ermöglicht. Unter anderem wird die Nutzbarmachung im Rahmen von Big Data analysiert und kritisch betrachtet. Ebenfalls wird die rechtliche Situation in unterschiedlichen Ländern beleuchtet und auf die Chancen

hingewiesen, die das System im Hinblick auf das Partizipationsvermögen der Stadtbewohner im öffentlichen Raum bietet. Schließlich wird das Projekt evaluiert und einer zusammenfassenden Analyse unterworfen.

#6 13:45-13:50 G12

Outdoor Environment Arcade Cabinets

Die Abfallproduktion der hochindustrialisierten, hochbequemen postmodernen Gesellschaft wächst ständig an. Die Lösung dieses Umweltproblems kann nicht eine rein industrielle Änderung sein - sie muss in der Kultur und Gesellschaft verankert sein. Die Motivation zum nachhaltigen Umgang mit der Umwelt muss bereits in einem frühen Alter verinnerlicht und so zu einem Teil der Persönlichkeit werden.

Das Outdoor Environmental Arcade Cabinet ist solch ein Lösungsvorschlag. Öffentlich, im Freien aufstellbare Spielautomaten bieten Videospiele als Belohnung für gesammelten und mithilfe des Automaten entsorgten Abfall. Eine auf frei zugänglichen Informationen und gemeinsames Handeln basierende Ökonomie unterstützt den Vorgang, mit Open Source Dokumentation und Software, gemeinschaftsbasierte Entwicklung, Automatenaufstellung und -wartung, öffentliche Publikation der Ergebnisse und Beiträge, sowie einem transparenten und nachhaltigen Entsorgungsplan.

Das Ziel des Projektes ist es, durch Ressourcenmanagement einen Beitrag zum Erhalt der Umwelt zu leisten. Kurzfristig bedeutet dies die entstandenen Abfallmengen zu sammeln und sauber zu entsorgen, dadurch eine sofortige Steigerung der Lebensqualität herbeizuführen. Langfristig bedeutet es die Verankerung und Unterstützung des Nachhaltigkeitsgedanken mithilfe positiver spielerischer Bestärkung und Gemeinschaftsbildung.

Session 2

#7 14:05-14:10 G09

Nachbarschaftswache

In unserer Gesellschaft steigt das Bedürfnis nach Sicherheit, daher sind viele Häuser bereits mit einer Alarmanlage ausgestattet. Jedoch ist diese, abgesehen von der abschreckenden Wirkung, unnützlich, wenn niemand den Alarm hört oder auf diesen reagiert. Das System der Nachbarschaftswache widmet sich dieser Problematik. Diese kombiniert eine Alarmanlage mit einer per App vernetzten Gemeinschaft von Nachbarn. Das System der Nachbarschaftswache besteht bislang meist durch aktive Überwachung des Umfelds durch die Bewohner. Dies kostet jedoch jeden Einzelnen viel Zeit.

Das neue System der Nachbarschaftswache funktioniert wie folgt: Der Administrator des Systems trägt beliebig viele Nachbarn in sein System ein, diese müssen lediglich die App der Nachbarschaftswache installiert haben und benötigen nicht zwangsweise ebenfalls das Sicherheitssystem. Wird ein Alarm ausgelöst, werden zuerst die Bewohner informiert. Reagieren diese nicht in einem festgesetzten Zeitraum, indem sie per App den Alarm deaktivieren oder die Polizei benachrichtigen, werden nacheinander die eingetragenen Nachbarn informiert. Diese haben ebenfalls eine gewisse Zeit um zu handeln. Wenn keiner reagiert, wird die Polizei verständigt. Durch die gegenseitige Unterstützung beim Schutz des Eigenheims wird ein Zusammenhalt in der Nachbarschaft geschaffen. Je größer und stärker die Gemeinschaft ist, desto besser funktioniert das System und der Aufwand für jeden Einzelnen wird minimiert.

#8 14:11-14:16 G06

EzEncrypt – Encryption for Everyone

Durch die Enthüllungen zu dem NSA Skandal von Edward Snowden setzen sich mehr Menschen mit Verschlüsselung auseinander als je zuvor. Mit unserem Projekt EzEncrypt möchten wir E-Mail Verschlüsselung auch für Laien zugänglich machen, da heute noch ein großer Teil der E-Mail Kommunikation unverschlüsselt stattfindet. Hierfür schlagen wir eine Lösung bestehend aus Armband und Software-Anwendung vor. Diese Kombination aus Artefakt und Software lässt sich intuitiv bedienen. Zur Verschlüsselung der Nachrichten kommt das Pretty Good Privacy Protokoll zur Anwendung. Zusätzlich dazu erfolgt auch eine Signierung der Nachrichten, damit ungewollte und absichtliche Änderungen am Inhalt ausgeschlossen werden können. Die Anwender können ihre Schlüssel mithilfe der Armbänder tauschen und die Komplexität des Verschlüsselungs- und Signaturvorganges wird durch das Armband und die Software-Anwendung auf ein Minimum reduziert. Auch die Erstellung und Validierung der Signaturen passiert für die Benutzer transparent und ohne deren Zutun. Im Bereich der geschäftlichen Kommunikation könnte EzEncrypt so die Vertraulichkeit der gesendeten Informationen sicherstellen und im privaten Bereich die Privatsphäre der Anwender vor Ausspähversuchen Dritter schützen.

#9 14:17-14:22 G08

Geofencing für Kinder Ein System zur Standorterfassung von Kindern

Wir beschreiben ein System, welches es Eltern und Erziehern ermöglichen soll, Kinder mit Hilfe eines Armbands zu orten. Zur Standorterfassung werden unterschiedliche Technologien (GPS, GSM, WLAN) verwendet, um eine möglichst akkurate, verlässliche und lückenlose Ortung, sowohl im Freien als auch in geschlossenen Räumen, zu gewährleisten. Diese Komponenten sind allesamt im Armband des Kindes verbaut, es wird also keine zusätzliche Hardware benötigt. Die Kommunikation mit den Eltern erfolgt über eine App, welche den Standort des Kindes jederzeit anzeigen kann. Zusätzlich ist eine Alarmfunktion enthalten, falls ein Kind einen vorgeschriebenen Bereich verlässt. Dieser kann sowohl als einfacher Entfernungsradius, aber auch durch ein Gebiet (Geofence) definiert werden. Das Armband ist mit zwei Knöpfen ausgestattet, welche es dem Kind ermöglichen, einen Anruf der Eltern oder der Betreuer entgegenzunehmen, oder in Notfällen diskret um Hilfe zu rufen. Das System bietet außerdem die Möglichkeit, mehrere Kinder gleichzeitig zu erfassen, zum Beispiel für den Einsatz in Kindergärten. Das Projekt überschneidet sich teilweise mit Entwicklungen in der Kindererziehung zu übertriebener Fürsorge, welche von Psychologen stark kritisiert werden. Diesen Argumenten stellen wir uns mit entsprechenden Statistiken, sowie mit Vorschlägen für den optimalen und kindgerechten Einsatz des Systems, entgegen.

#10 14:23-14:28 G13

aChecker – Die Smartwatch die Leben retten kann

Immer mehr Menschen leiden heutzutage an Nahrungsmittelallergien. In Österreich sind zurzeit fünf Prozent der Bevölkerung von dieser Überempfindlichkeit des Immunsystems betroffen. Um diesen Menschen zu helfen mit ihrer Allergie umzugehen, wurde der aChecker entwickelt. Dieser soll sicherstellen, dass Allergiker nicht versehentlich Lebensmittel zu sich nehmen, die schwere allergische Reaktionen bei ihnen auslösen. Der aChecker ist eine Smartwatch, die Nahrungsmittel auf ihre Inhaltsstoffe prüfen kann. Der Benutzer muss die Uhr nur mit einem Abstand von wenigen Zentimetern vor die Nahrung, die analysiert werden soll, halten und den Knopf, der sich seitlich auf der Smartwatch befindet, drücken. Das Analyseergebnis wird dann auf dem Display der Smartwatch dargestellt. Das Ergebnis kann auch auf dem Smartphone mit der dazugehörigen

App abgerufen werden. Zusätzlich wird noch eine Social Media Plattform für die Benutzer, sowie deren Freunden und Verwandten zur Verfügung gestellt. Auf dieser Plattform können beispielsweise Rezepte von Speisen veröffentlicht werden, die beschreiben wie einzelne Zutaten ersetzt werden können. Selbst Personen, die selbst nicht von einer Nahrungsmittelallergie betroffen sind, aber solche Personen bei sich zum Essen haben, können über diese Plattform erfahren, welche Zutaten sie zum Kochen verwenden dürfen. Der aChecker kann somit nicht nur Allergikern, sondern auch deren Mitmenschen den Alltag etwas erleichtern.

#11 14:29-14:34 G03

ReFinder – Eine Anwendung für eine Smartbrille als Unterstützung beim Auffinden von Menschen im öffentlichen Raum.

Auf großen Plätzen im öffentlichen Raum stellt es oft ein Hindernis dar, eine gesuchte Person in einer Menschenmenge zu finden. Grund hierfür ist der Umstand, dass zu viele Informationen auf das Gehirn einbrechen, wodurch oft naheliegendes nicht erkannt wird. Die Funktionalität von ReFinder setzt genau an diesem Punkt an. Es wird mit Hilfe einer Smartbrille (inspiriert von Google-Glass und Sony Smart Eyeglass) als Display und der Implementierung von Real-Time-Facerecognition ermöglicht, gesuchte Personen anhand eines Gesichtsabgleichs zu erkennen und visuell hervorzuheben. So soll die Suche unterstützt und vereinfacht werden. Die Herausforderungen die sich bei diesem Projekt präsentieren, sind speziell in den Bereichen Datenschutz und Privatsphäre angesiedelt, da der fortwährende Gesichtsabgleich eine exzessive Nutzung der Kamera im öffentlichen Raum notwendig macht. Allerdings stellen sich auch Fragen zu gesundheitlichen Aspekten. Dabei ist unter anderem das Risiko der Ablenkung des Nutzers durch die Darstellung von Augmented-Reality-Elemente im direkten Blickfeld des Nutzers zu betrachten und parallelen zur Ablenkung bei der Nutzung von Smartphones zu ziehen. Die Verbreitung dieser Entwicklung ist aufgrund der einigermaßen hohen Anschaffungskosten und der ausreichend notwendigen Technikaffinität primär im Segment der jüngeren gehobenen Mittelschicht zu erwarten.

#12 14:35-14:40 G11

Farben lernen für Kleinkinder

Das Spiel „Mein Mäuschen Farbspiel“ wurde weiterentwickelt. Heutzutage gewinnen Medien immer mehr an Bedeutung und deshalb wurde das Spiel „modernisiert“. Das Erlernen der Farben wird durch technische Komponenten erweitert. Durch soziale Interaktion mit anderen Kindern wird versucht Kleinkindern (2-5 Jahren) das Erlernen von Farben zu erleichtern. Das Hauptaugenmerk wird hier auf den Spaß und nicht den Lernerfolg gelegt. Durch Evaluierung des Wissenstands kann das Spiel auf unterschiedliche Weisen gespielt werden (in der Gruppe oder alleine). Kinder spielen hier miteinander und sie können so lernen mit anderen Menschen umzugehen und das Verhalten dieser zu verstehen. Laut einigen Studien können Alltags- und bewegungsorientierte Aufgaben die Kinder dabei unterstützen dies zu Erlernen.

In diesem Alter ist sehr wichtig, dass die Farben so oft wie möglich wiederholt werden, damit diese von den Kindern verinnerlicht werden können. Dies ist mithilfe unserer Neuentwicklung leichter möglich.

Das Spiel und dessen Bedienung wurden so einfach wie möglich gestaltet, damit jeder damit umgehen kann. Das Spiel besteht aus Checkpunkten und Sensoren. Die Checkpunkte geben jeweils eine Farbe an und sind im Raum verteilt. Durch einen Lautsprecher wird eine Farbe angesagt und die Kinder müssen zum korrekten Checkpunkt gehen und durch zwei Sensoren wird evaluiert, ob das Kind die korrekte Farbe erraten hat.

#13 14:41-14:46 G10

Wiederkehrer*innen-Analyse

-

Session 3

#14 15:00-15:05 G04

Smart-Shopping – Die perfekte Kombination aus Einzelhandel und Online-Shopping

Da in den letzten Jahren das Online-Shopping immer populärer wird, geht die soziale Interaktion immer mehr verloren. Beim Smart-Shopping werden die Vorteile von Online-Shopping und Einzelhandel verbunden. In den Regalen stehen nur noch Ausstellungsstücke, mit denen sich der Kunde/ die Kundin ein Bild von den Funktionen oder der Qualität machen kann. Mit einer Smartwatch oder einer Smartphone-App können Kunden/ Kundinnen die Waren in einen virtuellen Warenkorb legen und bei Abschluss des Kaufs elektronisch bezahlen. Eine Indoor-Navigation erleichtert den Kunden/ Kundinnen das Finden von Produkten im Verkaufsort. Nachdem der Kunde/ die Kundin die Waren gekauft hat, werden die Produkte in der Warenausgabe verpackt und dem Kunden/ der Kundin übergeben oder direkt nach Hause geliefert. Soziale Veränderungen, die Barrierefreiheit und gesundheitliche Auswirkungen des Smart-Shopping-Konzepts werden ausführlich diskutiert. Außerdem werden technische und wirtschaftliche Aspekte für eine Umstellung bei verschiedenen Teil-Branchen des Handels diskutiert. Das Konzept des Smart-Shoppings bietet eine moderne Lösung für den Handel, um Geschäftsprozesse zu optimieren und sich auf neue Technologien einzustellen.

#15 15:06-15:11 G17

MozartLane - Die personalisierte Nutzung von öffentlichen Verkehrsmitteln

Seit dem Jahr 2003 stieg die Fahrgastzahl der Wiener Linien von 722 Millionen Personen um fast 29 Prozent auf rund 931 Millionen Personen im Jahr 2014. Dem einzelnen Fahrgast ein auf sie zugeschnittenes Fahrerlebnis zu ermöglichen, ist bisher nur begrenzt versucht worden. MozartLane ist ein ganzheitlicher Ansatz, der dies ermöglicht. Unter Berücksichtigung der aktuellen Auslastung der einzelnen Linien und der aktuellen Verkehrslage, sowie der eventuell besonderen Bedürfnisse der Person, werden dieser die aktuell schnellsten, und wenn gefordert, barrierefreien, Routen zur Zieldestination zur Auswahl gegeben. Zur Messung der Auslastung der Verkehrsmittel werden Daten von Infrarotsensoren und Drucksensoren in Verkehrsmitteln, sowie Positionsdaten von Mobilfunkbetreibern hergenommen. Daten über die Verkehrslage werden von Drittanbietern bezogen. Zusätzlich wird der Fahrgast rechtzeitig über Push-Mitteilungen informiert, wenn auf der Route eine Verspätung auftritt, sodass dieser über eine andere Route ausweichen kann. Weiters ist für physisch beeinträchtigte Personen eine Platzreservierung zum Zeitpunkt des Ticketkaufs möglich. Der Ticketkauf und die zugehörige Auswahl der Route ist an allen Haltestellen und an allen Sitzplätzen in Verkehrsmitteln, an dort angebrachten Touch-Displays möglich. Die Bezahlung der Tickets erfolgt kontaktlos mit dem Smartphone mit einer zugehörigen App, via NFC-Technologie.

#16 15:12-15:17 G14

Nobody Knows It All Ein Kommunikations-Training-Spiel

Teambuilding ist ein wichtiges Thema im Firmen-, Freizeit- und Sportbereich. Dieses Projekt beschäftigt sich damit, die Isolation im virtuellen Raum aufzuheben und mit anderen Technologien zu verbinden. Nobody Knows It All ist ein Mehrspieler Spiel und wird von kleineren Teams absolviert, die ihren Zusammenhalt stärken und gemeinsam ein Ziel erreichen wollen. Ihre größte Herausforderung liegt dabei in der Kommunikation innerhalb des Teams. Die Aufteilung in zwei Gruppen mit verschiedenen Aufgabenbereichen bei der Lösung der selben Aufgabe ist wesentlich, um die Stärkung der Kommunikation zu erreichen. Dabei stehen den Mitgliedern unterschiedliche schriftliche, kontextabhängige sowie visuelle Informationen zur Verfügung. Es wird großes Augenmerk darauf gelegt, dass kein Mitglied des Teams über sämtliche Informationen besitzt. Dieses Projekt befasst sich mit den benötigten Technologien, sowie der technischen Umsetzung dieser. Des Weiteren wird auch auf potenzielle Gefahren, als auch auf mögliche positive Aspekte des Projektes und deren gesundheitlichen, gesellschaftlichen und rechtlichen Auswirkungen eingegangen, dass bedeutet wie Gefahren vermieden und positive Eigenschaften weiter ausgebaut werden können.

#17 15:18-15:23 G02

KOLIBRI – Kollaborative Innenraumgestaltung mit Augmented Reality

Interior design can be identified as one of the pioneering use cases of augmented reality. The ability to place digital 3D models of furniture into an existing camera tracked environment allows an effective and time and resource efficient means of simulating the result of a potential purchase. While early techniques focused on camera tracking and visualization, this approach intends to enable collaborative use of such a scenario of augmented reality. Users would interactively navigate the room and see the same 3D models visualized from their unique points of view in real-time. Interactive configuration and placement of the visualized models and relevant parameters can be made collaboratively, giving the participants feedback on the actions currently performed on the objects by other actors. The hardware used for this project are augmented reality glasses, and smartphones, of which performance was considerably improved over the last few years. This paper will investigate the basic functionality of the software and the hardware, as well as legal, social, and economical aspects of the product.

#18 15:24-15:29 G01

Augmented Reality Graffiti

Das Anbringen von Graffiti in städtischen Gebieten reicht zurück bis in die Antike. Was einst hauptsächlich politischer Satire, erotischer Fiktion und Werbung diente gilt heutzutage vor allem als Ausdruck künstlerischen Schaffens und Kreativität. Allerdings empfindet ein Großteil der Bevölkerung Graffiti als Störung, und legal zu besprühende Wände sind nicht immer die optimale Lösung. Daher stellen wir ein System vor, durch das es möglich sein soll mit modernen Technologien der Bilderkennung und 3D-Positionierung virtuelle Graffiti in einer Augmented-Reality Umgebung an Häuserwänden zu platzieren. Das System soll mit gängigen Smartphones bedienbar sein. Nur Sprayer müssen sich zu diesem System einen Controller beschaffen, mit dem sie direkt an eine Hauswand sprühen können, ohne dass die Wand dabei tatsächlich physisch besprüht wird. Wir diskutieren den Aufbau des Systems in seinen vier Komponenten – Server, Webseite, Smartphone-App und Controller und betrachten rechtliche, sozio-psychologische und wirtschaftliche Aspekte und Konsequenzen des Systems. Anschließend führen wir Interviews mit unterschiedlichen Personen durch, um offene Fragen zu klären und die Akzeptanz eines solchen Systems festzustellen.

#19 15:30-15:35 G19

Yeti-Network – the active social network

Schon lange ist klar, dass Gesundheit und Sport stark korrelieren. Diese Arbeit hat sich das Ziel gesetzt das Yeti-Network, ein soziales Netzwerk für Sportbegeisterte, als sportunterstützendes Mittel vorzustellen. Dabei wurde auf die Funktionalität, die rechtlichen Aspekte, die sozialen Aspekte und die Vermarktung des Produktes eingegangen. Das Yeti- Network setzt konzeptionell stark auf Gamification und stellt dies auch in den Anforderungen zum System klar dar. Eine Auflistung der Komponenten die zur Herstellung eines Yeti- Transmitter benötigt werden, sind ebenfalls im Text diskutiert. Im Bezug auf die rechtlichen Aspekte wird auf Datenschutz und Umgang mit sensiblen personenbezogenen Daten eingegangen. Der Haftungsausschluss im Falle von Verletzungen bei Benutzern des Produkts wird im Text auch erwähnt. Weiters wird auf das Problem des Digital Divides näher beschrieben. Das Geschäftsmodell des Networks zielt einerseits auf ein werbelastiges Konzept ab, andererseits wird auch durch einen Betrag von 5€ der Kauf der Software für Smartphones finanziert. Abschließend werden noch die gesundheitlichen Aspekte und Risiken, die mit der Benutzung des Yeti-Networks einhergehen, besprochen.

Besprechung/Fragenrunde zu den Präsentationen

15:35 - open end