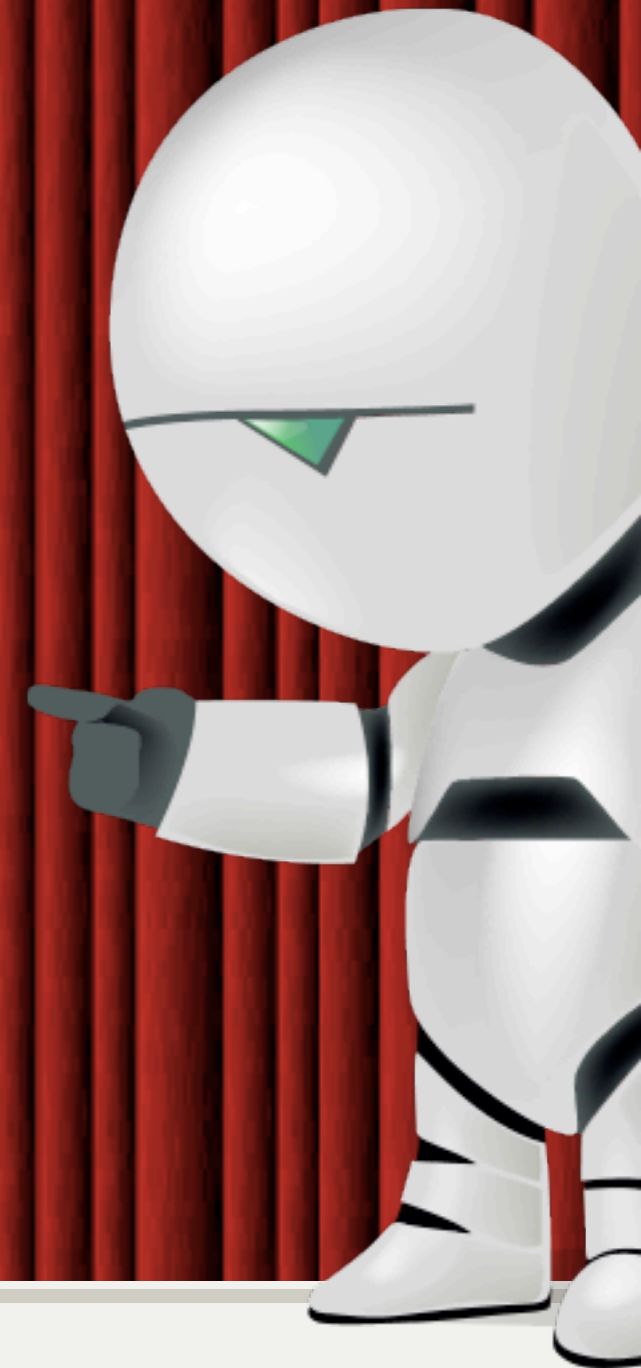
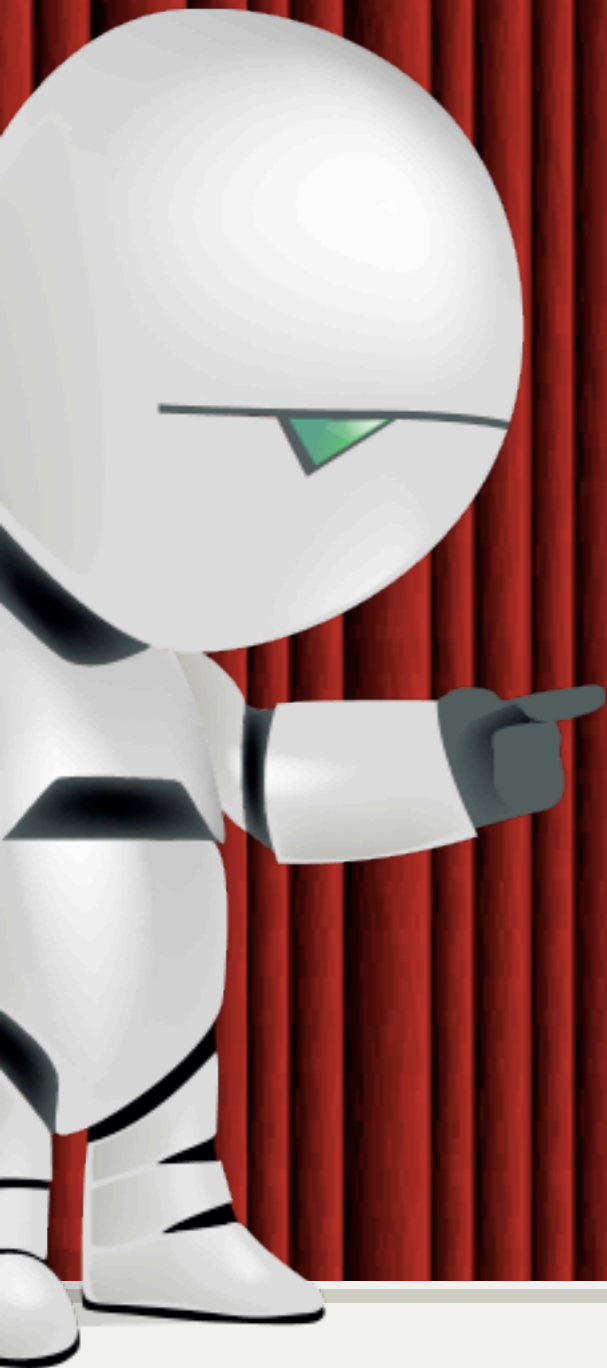


Praktikum Entwicklung Mediensysteme (für Master)

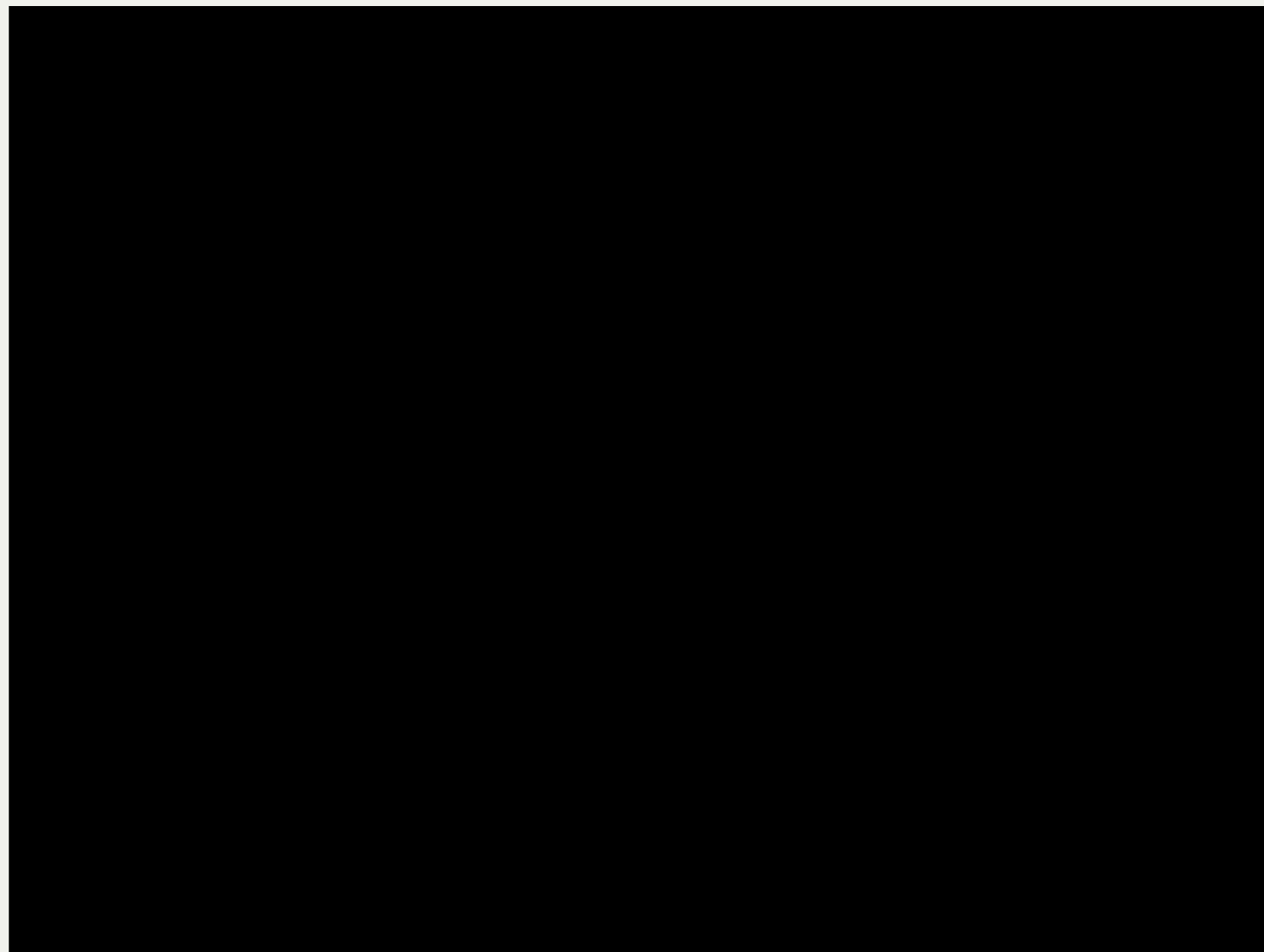
Praktikumsthema







Persuasive Apps/Games



Persuasive Apps/Games

- persuasive => „überzeugend“
- Wie kann man das Verhalten des Nutzers in Bezug auf einen bestimmten Kontext beeinflussen?
- Beispiele:
 - Ökologie (z.B. Strom sparen)
 - Gesundheit (z.B. Körpergewicht)
 - Pädagogisch



Brainstorming





Brainstorming

- Next 20 minutes
- Create ideas for apps within your team
- After 20 minutes present the best three to five ideas
 - 10 Minutes per Team
- After that decide on a final idea



Happy Brainstorming





Brainstorming Results





Team 1

- Partnersprachtraining
- Rezeptdatenbank (Bewerten durch andere)
- **Zusammen Sport machen**
- Mitgehzentrale (Wer kann mich begleiten?)



Team 2

- Fitnessapp
 - Programme zusammenstellen
 - Empfehlungen von anderen
 - Zeitmessung
 - Vergleichen mit Anderen
- Touristapp
 - Neue Stadt erkunden
 - Handy gibt Infos zu Sehenswürdigkeiten
 - Stadtgeschichte kennenlernen
- **Allgemeinwissensapp**
 - **Quiz: Fotos von z.B. Politikern muss man erraten**
- Kochapp
 - Schritt für Schritt Anleitung
 - Was ist im Kühlschrank, was kann man da draus machen
 - Empfehlungen im Laden
- Persuasive Einkaufsapp
- Automatischer Zeitplaner

Team 3

- **Alltagsgame**
 - Oma über die Straße helfen
 - Checkpoint findet Müll auf der Straße
- Antistrombergapp
 - Motivation der Mitarbeiter fördern
 - Realworldaspekt: Chef wird erinnert ob man schon gelobt
 - Mitarbeiter haben das Gegenstück zur App
- CO2-App
 - Will vom HBF in die Oettingenstr.
 - Erhält CO2 Punkte als Belohnung
- Lern- bzw. Hausarbeitenapp
 - Hilft einem eingeschränkt Freizeit während dem Lernen/Arbeiten zu machen



Team 4

- Antiraucherapp
 - Zählt die Anzahl der Zigartten
 - Positivbestärkung (hast weniger geraucht als gestern)
 - Community und Gruppenzwang
- Schnitzeljagd (Geocaching)
 - Meiste Restaurants in München besucht
- Gehirntraining
 - Kriegt morgens fünf Formen und muss sie am nächsten Morgen nachzeichnen
 - Rhythmen, Matheaufgaben usw.
- Arbeitsweg mit Fahrrad statt Auto
 - Was hat man dadurch erreicht
- **Eigenes Tamagotchi**
 - **Man trägt ein was man isst, was man sonst so gemacht hat**
 - **Das Tamagotchi passt sich an**
 - **Aufgabenreminder**



Presentation

for next session





Sketch out your idea

- What will the core features be?
- What activities do you want to have?
- How should it look like?
- Create a PowerPoint presentation for your idea and start into the development process.

How to do Mock-Ups?



[http://
www.smashingmagazine.com/
2009/08/18/android-gui-psd-
vector-kit/](http://www.smashingmagazine.com/2009/08/18/android-gui-psd-vector-kit/)



Project Milestones

Date	Topic/Activity
5.5.	Introduction and Overview of the Android Platform
12.5.	entfällt
19.5.	Implementing a User Interface
26.5.	Storing, Retrieving and Exposing Data
2.6.	entfällt (Christi Himmelfahrt)
9.6.	Brainstorming, Application Design
16.6.	Project Phase Starts
30.6.	Milestone 1
14.7.	Milestone 2
21.7.	Milestone 3
28.7.	Final Presentation

Gantt-Chart

- Fill out the Gantt-Chart according to your idea
- Make sure to have enough time for Bugtracking/Bugfixing
- Use this as part of your presentation and submit it separately
 - This will be used to track your progress
- A draft for your own Chart can be downloaded on the website





Exercise 4

for Master Students



Exercise 4 (for Master Students)

- Schreiben Sie eine Ausarbeitung zum Thema „Persuasive Games“
- Analyse von bisherigen wissenschaftlichen Arbeiten
- 6 Seiten nach Online-Vorlage
- Abgabe bis zum **Präsentationstag**

Literatur

- Justin Cheng, Akshay Bapat, Gregory Thomas, Kevin Tse, Nikhil Nawathe, Jeremy Crockett, and Gilly Leshed. 2011. GoSlow: designing for slowness, reflection and solitude. In Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems (CHI EA '11). ACM, New York, NY, USA, 429-438.
- B. J. Fogg. 2002. Persuasive technology: using computers to change what we think and do. Ubiquity 2002.



Fragen? Viel Spaß!