

TEMMO – Tell Me More

Ein Stadtführer für die Smartwatch

Oliver Heigl, Alissa Lüpke, Rong Zeng, Annelie Götze, Lisa Kulzinger,
Michelle Magarian Mekhalian, Bowen Shan, Jannik Bemm, Tim Schöls

Hochschule Augsburg – University of Applied Sciences
Fakultät für Gestaltung/Fakultät für Informatik

Zusammenfassung

Im Rahmen des Masterstudiengangs „Interaktive Mediensysteme“ mit Schwerpunkt „Mobile Experience“, entwickelten die Studierenden der Hochschule Augsburg eine Anwendung speziell für Smartwatches (TEMMO – Tell Me More). Hierbei handelt es sich um eine App, welche dem Nutzer interessante und nützliche Informationen zu seiner direkten Umgebung liefert. Das Hauptaugenmerk lag dabei auf der Entwicklung einer intuitiven und nutzerorientierten User Experience.

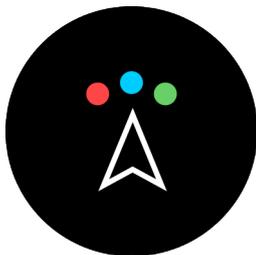


Abbildung 1 TEMMO Bildmarke

1 Einleitung

Das Projekt erstreckte sich über zwei Semester (WS16/SS17) und unterteilte sich in die Bereiche „Konzeption“ im Wintersemester sowie „Produktion“ im Sommersemester. Die Besetzung des interdisziplinären Teams formierte sich aus neun Studierenden mit verschiedenen Vorkenntnissen und Schwerpunkten im Bereich der digitalen Medien. So konnten die für das Projekt relevanten Kompetenzen – Design, UX, Entwicklung und Projektmanagement – optimal abgedeckt werden. Unterstützung seitens der Hochschule fand in Form einer regelmäßigen

Betreuung durch einen Professor des Fachbereichs statt. Im wöchentlichen Turnus wurden die Fortschritte des Projekts aufgezeigt und evaluiert.

2 Ähnliche Arbeiten

Die Smartphone-App von TripAdvisor erfreut sich großer Beliebtheit. Sie bietet Millionen Bewertungen, Meinungen und authentische Fotos von anderen Reisenden, um dadurch dem Nutzer möglichst fundierte Empfehlungen geben zu können. So soll im Reiseplanungsprozess – wie bei einigen anderen Apps wie Tripomatic und Stay auch – dafür gesorgt werden, keines der beliebtesten Reiseziele wie Sehenswürdigkeiten und Restaurants der jeweiligen Stadt zu verpassen. Insidertipps werden jedoch aufgrund von Algorithmen eher hintenangestellt, welche mindestens ebenso bereichernd für Städtereisende sein können. Zudem wird hierbei eine aktive Planung bzw. Suche nach Interessantem in der Nähe vorausgesetzt, wodurch Besonderes vor Ort leicht übersehen werden kann, sofern eben nicht speziell danach gesucht wird.

Für Smartwatches gibt es einige Navigations-Apps wie Google Maps, Apple Karten oder Gear Navigator. Diese funktionieren Großteils wie ihre Smartphone-Varianten, was bedeutet, dass sie normalerweise den Nutzer durch relativ genaue Anweisungen von A nach B führen. Bei solch detaillierten Beschreibungen besteht jedoch die Gefahr, sich zu stark auf die Navigation zu fokussieren und sich davon ablenken zu lassen, sodass die Außenwelt schlechter wahrgenommen wird.

3 Ziel

Im Laufe des Projektstudiums sollte also eine App entstehen, welche speziell für Smartwatches (in diesem Fall die Samsung Gear S3) konzipiert und entwickelt wurde. Thematisch sollte die Anwendung den Charakter eines Stadtführers aufweisen und den Nutzer interessante und nützliche Informationen zu seiner Umgebung aufzeigen. Hierbei geht es weniger um eine direkte Navigation zu einem bestimmten Ort, sondern eher um das Aufzeigen der Möglichkeiten, die dem Nutzer zur Verfügung stehen. Die App stellt so also eine Ergänzung zur realen Welt dar.

4 Funktion

Der Nutzer hat die Möglichkeit zwischen drei Kategorien zu wählen. Die Kategorien umfassen die Bereiche „Sehenswürdigkeiten“ (rot), „Speisen & Getränke“ (grün) und „Insidertipps“ (blau). Nachdem eine Auswahl getroffen wurde, werden dem Nutzer Punkte angezeigt welche sich in der Nähe befinden. Wird ein Punkt angewählt, erhält der Anwender ein Vorschaubild sowie den Namen und die Entfernung des Objekts. Ein Pfeil in der Mitte des Displays gibt die Richtung an in der sich das Objekt befindet. Wenn die App im Hintergrund aktiv ist, erhält der

Anwender eine Push-Nachricht mit Informationen sobald sich dieser einem Objekt nähert. Über Vibrationen erfährt der Nutzer das ein Objekt in seiner Nähe ist und Informationen dazu zur Verfügung stehen.



Abbildung 2 Navigation



Abbildung 3 Push-Nachricht

5 Herangehensweise

Im Folgenden wird die Herangehensweise für das jeweilige Projektsemester beschrieben, um das Projekt umzusetzen.

5.1 Konzeption (Wintersemester 2016)

In dieser Phase ging es primär um die Ideenfindung und die Entwicklung des Konzeptes. Weiterhin wurden Ziele definiert die das Team bis zum Ende des zweiten Projektsemesters erreichen will. Aus einem Brainstorming heraus entwickelte sich so die Idee des Stadtführers für die Stadt Augsburg. Daraufhin befasste sich das Team ausgiebig mit Konkurrenzprodukten für Smartphones und Smartwatches. Diese wurden getestet, analysiert und evaluiert. Um die Zielgruppe fest zu definieren wurden vom Team drei Personas erarbeitet, die zur Orientierung bei der Entwicklung der App dienen. Im Verlauf der Konzeptionsphase einigte sich die Gruppe auf drei Funktionen und arbeitete diese weiter aus. Im Anschluss wurden erste Prototypen entwickelt und mit Probanden, die den Personas entsprachen, getestet. Die Ergebnisse dieser Tests wurden anschließend im weiteren Entwicklungsprozess berücksichtigt.

5.2 Produktion (Sommersemester 2017)

Das zweite Projektsemester diente zur eigentlichen Produktion der Anwendung. Auf Basis der Testergebnisse der Konzeptionsphase wurde ein Strukturbaum entwickelt, welcher als Leitfaden für die Programmierung genutzt wurde. Neben der technischen Umsetzung wurden auch finale Designs, Icons, Bilder und Texte erstellt. Es wurden komplexere Prototypen angefertigt

um weitere Tests bezüglich der Usability zu machen. Die daraus resultierenden Ergebnisse wurden ebenfalls im weiteren Entwicklungsprozess berücksichtigt.

6 Danksagung

Besonderen Dank gilt den Schauspielern, die in unserem Demofilm mitgewirkt haben:
Juliana Dmytryshyna, Anna Corinna Pöhlmann, Sita Suchocka-Mohr und Matthäus Sauer
Vielen Dank für Eure Zeit und Eure Geduld.

Des Weiteren danken wir Prof. KP Ludwig John von der Hochschule Augsburg für die Betreuung des Projekts.