

## MEETeUX

Multi-Device Ecologies Towards Elaborate UX

<b>Programm / Ausschreibung</b>	COIN, Aufbau, COIN Aufbau 6. Ausschreibung	<b>Status</b>	abgeschlossen
<b>Projektstart</b>	01.01.2017	<b>Projektende</b>	30.06.2020
<b>Zeitraum</b>	2017 - 2020	<b>Projektlaufzeit</b>	42 Monate
<b>Keywords</b>	Bring Your Own Device; Multi-Device Ecologies; Surface Computing; Interaction Design; User Experience Design;		

### Projektbeschreibung

MEETeUX behandelt zukunftsrelevante Fragestellungen in den Bereichen Interaction Design und User Experience Design für den integrierten Einsatz von medientechnischen Endgeräten (Mobile Devices, Multi-Touch Tabletops, Infowalls) in Multi-Device Ecologies. Die Medientechnik bietet schon heute eine Vielzahl von geeigneten Technologien die als direkte Schnittstelle zum Menschen dienen. Smartphones haben fast vollständige Marktdurchdringung erreicht. Multi-Touch Tabletops sind so ausgeprägt und lange genug am Markt, um großflächig wirtschaftlich sinnvoll eingesetzt zu werden. Info Walls in Form von Monitorwänden oder Projektionen können kostengünstig in beachtlichen Größen installiert werden. Für die zukünftige integrierte und für Menschen nutzenstiftende Verwendung dieser Devices in halböffentlichen Bereichen fehlen allerdings noch erprobte Interaction Design und User Experience Konzepte, um die Technologien niederschwellig einsetzen zu können. MEETeUX wird dies ermöglichen, indem Nutzungsszenarien für die Integration verschiedener Endgeräte konzipiert werden, die die Benutzung von Multi-Device Ecologies in halböffentlichen Räumen zeigen. MEETeUX fokussiert dabei auf die Einbindung der eigenen Endgeräte ("Bring Your Own Device", üblicherweise Smartphones) der BenutzerInnen in bestehende Device Ecologies. Die Verwendung der eigenen Geräte erlaubt auch eine Anpassung an besondere Bedürfnisse der BenutzerInnen und verbessert damit die Accessibility (Barrierefreiheit). In MEETeUX werden ausgewählte Szenarien für den Einsatz im Anwendungsfall Wissensvermittlung im Museum unter Einbeziehung von Stakeholdern einem User Centered Design Approach folgend implementiert und evaluiert. Museen (insbesondere Science Centers) wollen zur Vermittlung fortschrittliche Technologie nutzen bzw. tun dies bereits und eignen sich daher besonders gut als exemplarischer Anwendungsfall.

MEETeUX bearbeitet folgende Forschungsfragen: Wie kann die BenutzerIn Ihr eigenes Gerät in eine bestehende Multi-Device Ecology einbringen? Wie erfolgt der Handshake? Wie erfolgt der Ausstieg? Wie kann das eigene Gerät als Magic Lens (Werkzeug mit dem der Teil einer Visualisierung, über den man das eigene Gerät - ähnlich einer Lupe - hält, in einer anderen Ansicht dargestellt werden kann) für eine bestehende Darstellung auf einem größeren Display verwendet werden? Wie können Übergänge von der Verwendung des eigenen Geräts auf die kollaborative Verwendung eines Multi-Touch Tabletops und retour erfolgen? Wie können Ergebnisse vom eigenen Gerät auf ein großes Display transferiert werden? Wie kann das eigene Gerät mit den persönlichen Einstellungen für die Verbesserung der Accessibility verwendet werden?

Projektergebnisse sind allgemeine Guidelines und Best Practice Beispiele sowie ein voll funktionaler Prototyp für die

Einbindung eigener Geräte der BesucherInnen ("Bring Your Own Device") in bestehende Multi-Device Ecologies im Anwendungsbeispiel Wissensvermittlung im Museum.

### **Projektpartner**

- Hochschule für Angewandte Wissenschaften St. Pölten Forschungs GmbH