

Projekt WiSe 2018/19

MM3 EDV-Nr.:	254504 (2 ECTS)	EDV-Nr.:	254508 (3 ECTS)
UK3 EDV-Nr.:	255504 (2 ECTS)	EDV-Nr.:	254508 (3 ECTS)
AM3 EDV-Nr.:	253500 (5 ECTS)		

Projektname	Projektbeschreibung
<p><u>Projektname:</u> Sleep Prevention and Behavior Change</p> <p><u>Dozent:</u> Prof. Dr. Wolfgang Gruel</p> <p><u>Teilnehmer:</u> maximal 3 Personen</p> <p><u>EDV-Nr: -> s.o.</u> je nach Workload (zutreffende ECTS ankreuzen) <input type="checkbox"/> 2 ECTS <input checked="" type="checkbox"/> 3 ECTS <input type="checkbox"/> 5 ECTS</p>	<p>1.) Inhalt des Projekts</p> <p>25% der Verkehrsunfälle werden durch Müdigkeit hervorgerufen. Mit Hilfe von Big Data und Machine Learning lässt sich mehr oder weniger zuverlässig erkennen, wann jemand müde ist. Doch kann man Müdigkeit beeinflussen? Kann man den Gemütszustand einer Person so verändern, dass sie aktiviert wird und so Müdigkeit vorbeugen? Und mit welchen Mitteln kann man jemanden davon überzeugen, sein Verhalten anzupassen und z.B. eine Pause zu machen, wenn er/sie sehr müde ist, aber unter Zeitdruck steht?</p> <p>Ziel des Projektes ist die Entwicklung und Überprüfung von Konzepten (z.B. Einsatz von Gamification, Voice-Messages, online Mental-/Fitness-Coach, free Coffee,...), die dazu beitragen können, weniger schnell müde zu werden und sein Verhalten an die Müdigkeit anzupassen, bevor diese zu einem Problem wird.</p> <p>Projektpartner ist die Mercedes-Benz-Bank. Ziel ist es, dass unsere Konzepte im nächsten Jahr in einer App des Projektpartners und bei einer internationalen Konferenz veröffentlicht werden.</p> <p>2.) Erworbene fachliche und personale Kompetenzen nach Abschluss des Projektes</p> <p>a) Wissen Die Studierenden verfügen nach Abschluss des Projekts über Wissen darüber, wie sich mit Hilfe von Technologie physiologische Zustände erkennen und beeinflussen lassen (Persuasive Technologies, Nudging).</p> <p>b) Fertigkeiten Die Studierenden sind in der Lage, die wesentlichen Merkmale ihrer Konzepte herauszuarbeiten, Forschungsdesigns zur Überprüfung der Wirksamkeit zu entwickeln, diese Designs zu realisieren (z.B. Papierprototypen, Software-Prototypen, Rollenspiele, ...) und ihre Ideen auf Wirksamkeit zu überprüfen.</p>

	<p>c) Sozialkompetenz</p> <p>Die Studierenden erwerben Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit einem Projektpartner aus der Industrie und in Zusammenarbeit mit Studierenden aus anderen Studiengängen (Mobile Medien). Dabei werden Team- und Kommunikationsfähigkeit gestärkt.</p> <p>d) Selbstständigkeit</p> <p>Die Studierenden sind selbstständig in der Lage, relevante Informationen zu identifizieren und zu beschaffen, gelieferte Informationen kritisch zu hinterfragen und selbstständig so aufzubereiten, dass ein Entwicklungsteam beim Projektpartner die Ideen umsetzen und ein Kommunikationsteam dort die Kommunikation übernehmen kann.</p>
--	---