



# Erfassung biometrischer Daten mithilfe von Smartphones zur Emotionsbestimmung

Torben Brenner und Lukas Seemann

28.11.2017 - 28.05.2018

# Inhaltsverzeichnis

|   |           |
|---|-----------|
| Inhaltsverzeichnis  | I         |
| Abkürzungsverzeichnis   | III       |
| Abbildungsverzeichnis   | IV        |
| Tabellenverzeichnis   | V         |
| <b>1 Einleitung</b>   | <b>1</b>  |
| 1.1 Motivation . . . . .  | 1         |
| 1.2 Zielsetzung . . . . .   | 2         |
| 1.3 Vorgehensweise . . . . .  | 2         |
| <b>2 Theoretische Grundlagen</b>  | <b>3</b>  |
| 2.1 Biometrie . . . . .   | 3         |
| 2.2 Umgang mit biometrischen Daten . . . . .                              | 3         |
| 2.2.1 Indiz . . . . .   | 3         |
| 2.2.2 Kausalität . . . . .  | 3         |
| 2.3 Emotionen . . . . .   | 4         |
| 2.3.1 Definition . . . . .  | 4         |
| 2.3.2 Grundlagen der Emotionserkennung . . . . .                          | 4         |
| 2.4 Emotionsindizes . . . . .   | 6         |
| 2.4.1 Puls . . . . .  | 6         |
| 2.4.2 Hautleitfähigkeit/Hautwiderstand . . . . .                          | 6         |
| 2.4.3 Gesichtszüge . . . . .  | 8         |
| 2.4.4 Tippverhalten . . . . .   | 8         |
| 2.5 Hardware zur Erfassung von biometrischen Daten . . . . .              | 8         |
| 2.5.1 Smartphones . . . . .   | 8         |
| 2.5.2 Sensoren . . . . .  | 9         |
| <b>3 Konzept</b>  | <b>12</b> |
| 3.1 Priorisierung der Erfassungsmöglichkeiten . . . . .                   | 12        |
| 3.2 Ausgewählte Erfassungsmöglichkeiten von biometrischen Daten . . . . . | 13        |
| 3.3 Übertragung biometrischer Daten in Emotionscores . . . . .            | 13        |
| 3.4 Auswertung der Scores zur Emotionsbestimmung . . . . .                | 13        |
| 3.4.1 Kausalitätsregeln . . . . .   | 13        |
| 3.4.2 Entscheidungsalgorithmus . . . . .                                  | 13        |
| 3.5 Ionic Framework . . . . .   | 13        |
| 3.5.1 Aufbau und Einsatz des Frameworks . . . . .                         | 13        |
| 3.5.2 Gründe für die Verwendung . . . . .                                 | 14        |
| 3.6 Architektur der mobilen Applikation . . . . .                         | 14        |
| <b>4 Umsetzung des Prototypen emoTrix</b>                                 | <b>15</b> |
| 4.1 MockUps . . . . .   | 15        |
| 4.2 Datenerfassung in Form von Emotionstests . . . . .                    | 15        |
| 4.3 Auswertung der Testergebnisse . . . . .                               | 15        |
| 4.4 Benutzeroberfläche der App . . . . .                                  | 15        |

|          |                               |           |
|----------|-------------------------------|-----------|
| <b>5</b> | <b>Schluss</b>                | <b>16</b> |
| 5.1      | Anwendungsszenarien . . . . . | 16        |
| 5.2      | Fazit . . . . .               | 16        |
| 5.3      | Ausblick . . . . .            | 16        |
|          | <b>Literaturverzeichnis</b>   | <b>17</b> |
|          | <b>Anhänge</b>                | <b>20</b> |

## Abkürzungsverzeichnis

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| <b>DAG</b> | Directed acyclic graph   |
| <b>EDA</b> | Elektrodermale Aktivität |
| <b>GHz</b> | Gigahertz                |
| <b>GSR</b> | Galvanic Skin Response   |

# Abbildungsverzeichnis

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Fiktives Beispiel eines DAGs . . . . .                    | 4  |
| 2 | Rad der Emotionen - Robert Plutchick . . . . .            | 5  |
| 3 | Reaktion des Körpers auf Stress und Entspannung . . . . . | 7  |
| 4 | Positionsmöglichkeiten der EDA-Messung . . . . .          | 10 |
| 5 | GSR-Sensor mit Finger-Elektroden . . . . .                | 11 |
| 6 | Ionic Framework - Logo . . . . .                          | 13 |

# Tabellenverzeichnis

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Priorisierung der Erfassungsmöglichkeiten . . . . . | 12 |
|---|---|----|

# 1 Einleitung

In diesem Kapitel wird zunächst die Motivation für die Studienarbeit beschrieben. Im Anschluss daran werden die Ziele der Arbeit definiert, um schließlich die Vorgehensweise zur Erreichung dieser Ziele aufzustellen.

## 1.1 Motivation

LUKAS SEEMANN

Smartphones sind aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Nach Prognosen der Statista GmbH nutzen im Jahr 2018 57 Millionen Menschen in Deutschland ein Smartphone.<sup>1</sup> Weltweit betrachtet vergrößert sich die Nutzerzahl für 2018 auf ungefähr 2,53 Milliarden Personen.<sup>2</sup> Hierbei muss der Unterschied zwischen Smartphones und normalen Mobiltelefonen, die als Hauptfunktionalität das Telefonieren besitzen, hervorgehoben werden. Die 2,53 Milliarden Smartphone-Nutzer machen circa 53,3% aller Mobiltelefonnutzer weltweit aus.<sup>3</sup> Smartphones unterscheiden sich von Mobiltelefonen in der Anzahl der Funktionalitäten, die bei Smartphones die übliche Nutzung eines Telefons bei Weitem überschreiten. Um diese zusätzlichen Funktionalitäten bereitzustellen, werden in Smartphones heutzutage viele Arten von Sensoren eingebaut und verwendet, um Daten zu erfassen. Hierzu zählen beispielsweise

- GPS-Sensoren zur Positionsbestimmung,
- Touchscreens zur einfachen Bedienung des Smartphones,
- Beschleunigungssensoren zur automatischen Ausrichtung des Bildschirms,
- Fingerabdrucksensoren zur Authentifizierung des Nutzers und
- Helligkeitssensoren zur Anpassung der Bildschirmhelligkeit.<sup>4</sup>

Diese Auflistung ist nur ein kleiner Ausschnitt der Technologien, die in der heutigen Zeit verwendet werden. Ein Potenzial, das sich hieraus ergibt jedoch nicht sehr häufig genutzt wird, ist die Erfassung von biometrischen Daten mithilfe dieser Sensoren. Bei biometrischen Daten handelt es sich um menschliche Merkmale, die als Grundlage für verschiedene Arten von Analysen herangezogen werden können. In der Biometrie gängige Verfahren sind beispielsweise

- die Pulsmessung,
- die Gesichtserkennung und
- die Spracherkennung.

Die Studienarbeit betrachtet verschiedene Möglichkeiten mithilfe von Smartphone-Sensoren und eventuell zusätzlicher Hardware, biometrische Daten zu erfassen, diese zu analysieren und so dieses selten genutzte Potenzial auszuschöpfen.

---

<sup>1</sup>Sta18a.

<sup>2</sup>Sta18c.

<sup>3</sup>Sta18b.

<sup>4</sup>Vgl. Bie14.

## 1.2 Zielsetzung

TORBEN BRENNER & LUKAS SEEMANN

Das Ziel dieser Studienarbeit ist es, Möglichkeiten zu erkunden, mit Smartphones biometrische Daten zu erfassen. Dabei werden in das Smartphone integrierte Sensoren, über zusätzliche Hardware angeschlossene Sensoren und die Interaktion des Nutzers mit seinem Smartphone betrachtet. Diese erfassten Daten werden anschließend für Analysen verwendet, die Rückschlüsse auf die Emotionen des Nutzers zulassen. Als finales Produkt soll eine mobile Anwendung für Smartphones entstehen, die den Nutzer verschiedene Tests anbietet, anhand denen die aktuelle Gemütslage beziehungsweise die Emotion des Nutzers bestimmt werden können.

## 1.3 Vorgehensweise

LUKAS SEEMANN

Um die definierten Ziele der Arbeit zu erreichen, unterteilt sich die Arbeit im Folgenden in vier weitere Kapitel.

Im nächsten Kapitel werden zunächst wichtige theoretischen Grundlagen behandelt, die für das Verständnis der Arbeit notwendig sind. Hierzu zählen Definitionen zu den Themen Biometrie, Emotion, Emotionserkennung und die Auswertung von biometrischen Daten. Außerdem werden technische Themen wie die Grundlagen zu Smartphones, Sensoren und mobilen Applikationen thematisiert.

Im dritten Kapitel wird das Konzept der mobilen Anwendung beschrieben. Nachdem festgelegt wurde, welche Art von Daten mithilfe des Smartphones erfasst werden sollen, wird geplant, wie die Daten erfasst werden. In diesem Schritt wird auch bestimmt, ob zusätzliche Hardware benötigt wird oder ob ein handelsübliches Smartphone ausreicht. Im Anschluss daran wird konzipiert, nach welchem Prinzip die erfassten Daten ausgewertet werden. Der letzte Schritt ist der Entwurf eines Entscheidungsalgorithmus, der aus den ausgewerteten Daten eine Emotion des Nutzers bestimmen kann.

Im vierten Kapitel steht die Umsetzung des Konzepts als mobile Applikation im Mittelpunkt. Als erstes wird hierbei die Architektur der App beschrieben. Anschließend werden die konkrete Umsetzung im Ionic-Framework thematisiert und somit im Detail auf den geschriebenen Quellcode eingegangen.

Im Schluss wird ein Fazit zum Ergebnis geliefert und weitere mögliche Schritte des Projekts dargestellt.



## 2 Theoretische Grundlagen

### 2.1 Biometrie

TORBEN BRENNER

Bei der Biometrie handelt es sich um eine Wissenschaft, welche sich mit der Vermessung von biologischen Merkmalen beschäftigt.

Die Ergebnisse dieser Messungen können dann dazu verwendet werden, Individuen zu beschreiben und zu identifizieren. Dieser Bereich der Biometrie wird auch als *biometrische Erkennungsverfahren* beschrieben. Eine andere Facette der Biometrie, die *biometrische Statistik*, beschäftigt sich mit der Auswertung der erfassten Daten um diese zur Analyse zu nutzen.

Mit der biometrischen Statistik, werden wir uns in dieser Studienarbeit beschäftigen, um die Merkmale, die mittels Smartphone erfasst werden, auszuwerten und damit Rückschlüsse auf die Emotionen eines Menschen zu ermöglichen. **TODO: Schreibe hier über biometrische Charaktersitika: Einmaligkeit, Konsistenz, Messbarkeit, Universalität**

### 2.2 Umgang mit biometrischen Daten

TORBEN BRENNER

Eine Problematik, mit der wir uns in dieser Arbeit beschäftigen müssen, ist der Umstand das biometrische Daten nicht immer einen direkten Schluss auf einen Emotion zulassen. So lässt ein hochfrequenter Puls keinen direkten Schluss auf die Emotion zu die ein Individuum gerade empfindet. Er kann maximal ein Indiz für verschiedene Emotionen sein, z. Bsp. Wut oder Angst. Um mit diesem Umstand umzugehen benötigen wir zwei neue Begriffe die im folgenden genauer erläutert werden.

#### 2.2.1 Indiz

Ein Indiz ist im allgemeinen Sprachgebrauch ein Anzeichen für einen Umstand, an dem sich ein Zustand oder eine Entwicklung absehen lässt<sup>5</sup>. In unserer Arbeit, sehen wir Daten die wir von den Sensoren bekommen, als Indizien an. Ein Indiz macht es wahrscheinlicher bzw. unwahrscheinlicher das ein Individuum eine bestimmte Emotion verspürt.

#### 2.2.2 Kausalität

Als Kausalität wird im allgemeinen der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung verstanden. In der Physik ist die Kausalität ein grundlegendes Prinzip, welches besagt, “daß in der Natur nichts ohne Grund passiert, d.h. zu jedem Ereignis (Wirkung) ein anderes (Ursache) existiert, das a) in seiner Vergangenheit liegt und b) zwingende Voraussetzung für das Eintreten der Wirkung ist”<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>Vgl. Dud18.

<sup>6</sup>Sav18.

In dieser Arbeit werden wir ebenfalls versuchen, kausale Zusammenhänge zwischen Reaktionen des Körpers und den gerade empfundenen Emotionen zu ermitteln. Ein Werkzeug um kausale Zusammenhänge darzustellen ist in der Literatur der Kausale Graph (im englischen *directed acyclic graph*).<sup>8</sup> Die Grafik zeigt ein fiktives Beispiel für einen kausalen

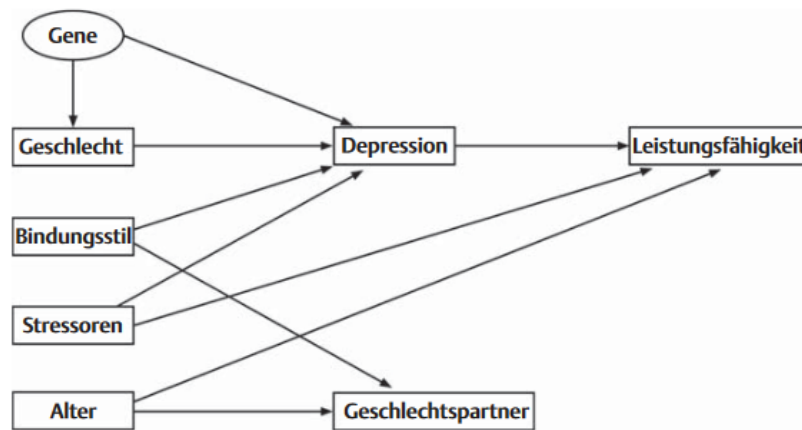


Abbildung 1: Fiktives Beispiel eines DAGs<sup>7</sup>

Graphen. In diesem Beispiel von Thoemmes wird dargestellt das Bindungsstil, Geschlecht, Stressoren und Gene Einfluss auf Depressionen haben. Wichtig ist, dass alle Annahmen die in einem solchen Graph gemacht werden theoretisch begründet werden müssen. Ist dies nicht der Fall, dürfen sie kritisiert und infrage gestellt werden<sup>9</sup>.

## 2.3 Emotionen

### 2.3.1 Definition

TORBEN BRENNER

Da wir uns in dieser Arbeit primär mit der Erkennung von Emotionen beschäftigen wollen, ist es wichtig den Begriff Emotion zu definieren. Schwarzer-Petruck beschreibt in ihrem Werk Emotionen und pädagogische Professionalität eine Emotion als *“ein komplexes Muster körperlicher und mentaler Veränderungen als Antwort auf eine als persönlich bedeutsam wahrgenommene Situation”*<sup>10</sup>. Das Muster umfasst laut Schwarzer-Petruck die Aspekte des kognitiven Prozess, die Gefühle, eine Verhaltensreaktion und eine physiologische Erregung.

### 2.3.2 Grundlagen der Emotionserkennung

TORBEN BRENNER

Nach dem nun geklärt ist was unter einer Emotion verstanden wird, stellt sich die Frage wie man diese erkennen kann. Das Problem hierbei ist, dass es eine große Anzahl an

<sup>8</sup>Vgl. Tho11, Kausale Graphen - DAGs.

<sup>9</sup>Vgl. Tho11, S.3 Kausale Graphen - DAGs.

<sup>10</sup>Sch13, S.51 Z.20ff.

Emotionen gibt, laut Hokuma<sup>11</sup> sind es 34.000 unterschiedliche Emotionen. Diese verschiedenen Emotionen lassen sich nur schwer erfassen und unterscheiden, weshalb ein Weg gefunden werden muss die Emotionen einzuteilen. Diese Einteilung wurde bereits von Robert Plutchick vorgenommen und herausgekommen sind dabei acht primäre Emotionen: Freude, Traurigkeit, Akzeptanz, Ekel, Angst, Wut, Überraschung und Erwartung. Mit diesen acht Emotionen hat Plutchick das Rad der Emotionen gebildet(siehe Abbildung).



Abbildung 2: Rad der Emotionen - Robert Plutchick<sup>12</sup>

Das Rad stellt die primären Emotionen dabei in Relation, wobei die Kombinationen zwischen zwei Emotionen im Raum zwischen diesen steht und Emotionen die gegensätzlich

<sup>11</sup>Vgl. Hok17, Absch. 1.

<sup>12</sup>Vgl. Hok17.

wirken, z. Bsp. Traurigkeit und Freude, jeweils auch gegenüberliegend auf dem Rad sind. Außerdem wird die Stärke einer Emotion durch deren Nähe zum Zentrum des Rads gekennzeichnet, z. Bsp. Wut zu toben<sup>13</sup>.

In der Literatur gibt es neben dem Model von Plutchick auch das *Geneva Emotion Wheel*. Dieses Modell betrachtet die Emotionen nicht in acht primären Hauptkategorien, sondern unterscheidet zwischen 20 Emotionen anhand von zwei Parametern, die Valenz und die Kontrolle. Die Kontrolle bezeichnet, wie stark Individuum eine Situation kontrollieren kann. Die Valenz sagt aus ob eine Situation für das Individuum eher angenehm oder unangenehm ist.

Beide Modelle können dafür genutzt werden um Emotionen auszuwerten, wobei hier zu diskutieren ist welches Modell besser geeignet ist.

## 2.4 Emotionsindizien

### 2.4.1 Puls

In diesem Abschnitt beschäftigen wir uns mit dem Puls als ein Indiz für verschiedene Emotionen. Hierbei wird der als der biologische Puls gesehen, das heißt “die in Abhängigkeit vom Herzrhythmus (Herzmechanik) erfolgende Schwankung von Blutstrom, Blutdruck oder Blutvolumen im Blutkreislaufsystem (Blutgefäßsystem, Blutkreislauf)”<sup>14</sup>. Neben dieser Definition wird im Lexikon der Biologie auch folgende Definition genannt: “die vom Herzschlag bewirkte, rhythmisch auftretende Druckwelle (Pulsschlag) in den Arterien”<sup>15</sup>, welche den Puls als arteriellen Puls definiert.

Die Messung des Pulses wird auch als Sphygmologie bezeichnet.

### 2.4.2 Hautleitfähigkeit/Hautwiderstand

LUKAS SEEMANN

Die menschliche Haut verfügt über „*aktive als auch passive elektrische Eigenschaften, die sich auf Strukturen und Funktionen der Haut und der in ihr enthaltenen Organe zurückführen lässt*.“<sup>16</sup> Diese elektrischen Phänomene der Haut sind in wissenschaftlichen Kreisen unter dem Sammelbegriff elektrodermale Aktivität (kurz EDA) bekannt.<sup>17</sup> Eine elektrodermale Aktivität, die sich sehr gut als Indikator für Emotionen eignet, ist die Hautleitfähigkeit. Hierzu wird mit einer externen Stromquelle mit geringer Spannung gemessen, wie gut die Haut eines Probanden diesen Strom leitet.<sup>18</sup> Häufig wird anstatt der Hautleitfähigkeit auch der Hautwiderstand gemessen. Diese beiden Indizien stehen in einer negativ proportionalen Beziehung. Dies bedeutet, je höher der Widerstand der

---

<sup>13</sup>Vgl. Hok17, Absch. Elements of the Wheel.

<sup>14</sup>Spe18.

<sup>15</sup>Spe18.

<sup>16</sup>Bou88, S. 2.

<sup>17</sup>Vgl. Bou88, S. 2.

<sup>18</sup>Vgl. Moe07, S.77.

Haut ist, desto niedriger ist die Leitfähigkeit und umgekehrt. Letzten Endes sagen beide Indizien dasselbe aus, unterscheiden sich aber in der Betrachtungsrichtung.<sup>19</sup>

Die Hautleitfähigkeit wird anhand der Menge von Schweiß an den Ausgängen der Schweißdrüsen bestimmt, die sich über den gesamten Körper verteilen. Je mehr Schweiß, der elektrisch sehr gut leitend ist, sich auf der Haut befindet, umso größer ist die Hautleitfähigkeit. Am besten eignen sich Stellen, an denen die Schweißdrüsen sehr dicht angeordnet sind und die somit sehr schweißsensibel sind. Dies ist zum Beispiel an den Handinnenflächen beziehungsweise Fingerinnenseiten der Fall, die sich deshalb sehr gut für solche Messungen eignen.<sup>20</sup>

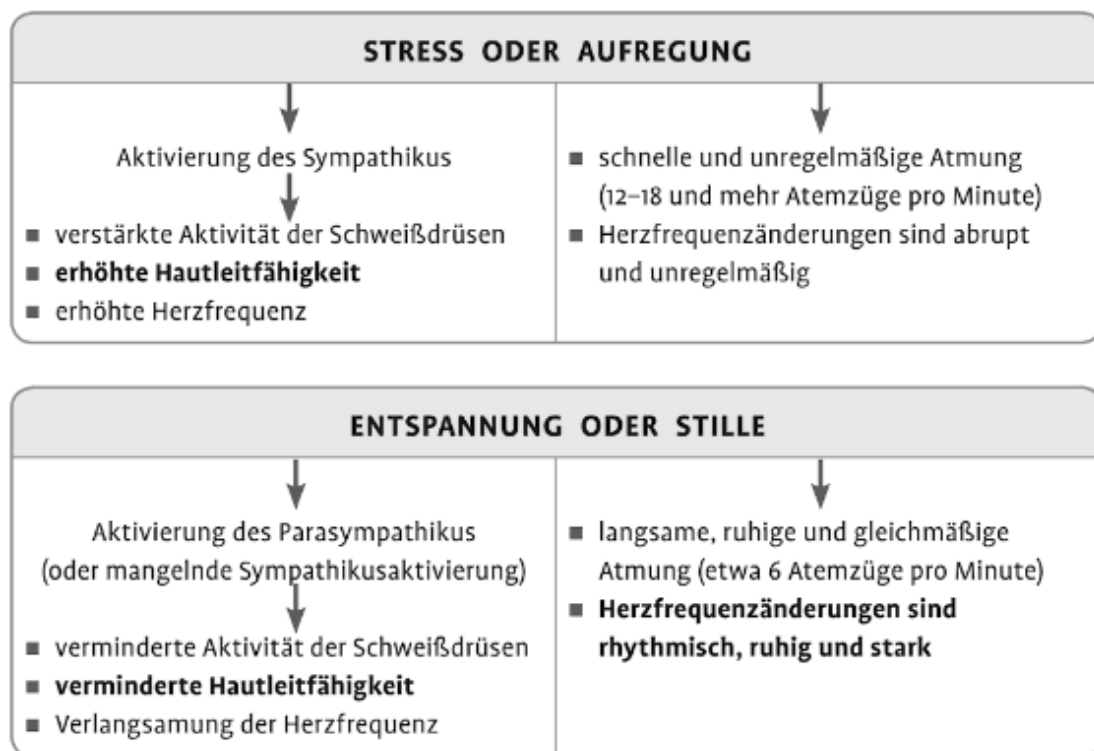


Abbildung 3: Reaktion des Körpers auf Stress und Entspannung<sup>21</sup>

„Die Aktivierung beschreibt das Ausmaß der physiologischen Aktiviertheit oder Wachheit eines Menschen“<sup>22</sup>. Unter Aktivierung versteht man bei Menschen generell jede Art von emotionaler Erregung. Hierzu zählen unter anderem Wut, Aufregung, Schreckmomente oder auch extreme Freude. In Abbildung 3 ist die Reaktion des Körpers auf Stress (darausfolgend auch Aktivierung) und auf Entspannung dargestellt. Die Schweißproduktion wird über das unwillkürliche Nervensystem gesteuert. Dieses besteht aus Sympathikus der für die Bereitstellung von Energie und Arbeitsleistung zuständig ist, und dem Para-

<sup>19</sup>Vgl. Die06, S. 28.

<sup>20</sup>Vgl. Moe07, S.77.

<sup>21</sup>Dil13, S. 200.

<sup>22</sup>Die06, S. 28.

sympathikus, der zur Erholung und Wiederherstellung von Körperfunktionen dient.<sup>23</sup> Bei Stress oder Aufregung wird der Sympathikus aktiviert, was eine verstärkte Schweißproduktion und somit auch eine erhöhte Hautleitfähigkeit hervorruft. Außerdem wird die Herz- und Atemfrequenz erhöht und der Rhythmus dieser ist unregelmäßig. Die Reaktion auf ein Ereignis, das emotionale Erregung hervorruft, lässt sich meistens innerhalb von einer bis vier Sekunden anhand der Änderung der Hautleitfähigkeit feststellen.<sup>24</sup> Bei Entspannung hingegen wird der Parasympathikus aktiviert, was zu einer verminderten Aktivität der Schweißdrüsen führt. Die Hautleitfähigkeit sinkt somit auch. Des Weiteren werden Herz- und Atem verlangsamt und gelangen wieder in einen normalen Rhythmus.

Der Vorteil der Messung der Hautleitfähigkeit ist, dass diese unwillkürlich gesteuert wird und somit keine willentliche Mitarbeit des Probanden erfordert. Da die Aktivierung des Sympathikus automatisch geschieht, kann der Proband die Messung nicht verfälschen. Ein Nachteil des Verfahrens ist, dass die Hautleitfähigkeit nur Rückschlüsse auf den Grad der Aktivierung schließen lässt, jedoch nicht gesagt werden kann, ob es sich um positive oder negative Reaktionen handelt. Die Wut über ein Ereignis würde zum selben Ergebnis führen, wie die übermäßige Freude über ein Ereignis. Aus diesem Grund müssen zur genauen Emotionsbestimmung weitere Indizien herangezogen werden.<sup>25</sup>

### 2.4.3 Gesichtszüge

### 2.4.4 Tippverhalten

TORBEN BRENNER

Besitzer eines Smartphones verwenden dieses für die verschiedensten Lebensaufgaben. Neben der Hauptaufgabe, dem telefonieren, wird das Smartphone sowohl zum Nachrichten schreiben als auch für das Bilder machen verwendet. Dabei lassen sich theoretisch Daten wie die Tippgeschwindigkeit erfassen, oder aber auch mit Einwilligung des Nutzers der Text versendeter Nachrichten analysieren.

## 2.5 Hardware zur Erfassung von biometrischen Daten

### 2.5.1 Smartphones

TORBEN BRENNER

Ein Smartphone differenziert sich durch mehrere Aspekte von einem herkömmlichen Telefon. Der erste Unterschied, so wie alten mobil Telefonen, ist das Telefonieren ohne direkten Kabelanschluss an das Netz oder zusätzliche Basisstation.

Wodurch es sich aber von den eben genannten mobil Telefonen unterscheidet, ist die Leistungsfähigkeit der einzelnen Komponenten. So besitzen heutige Smartphones häufig

---

<sup>23</sup>Vgl. Lie14, S. 5.

<sup>24</sup>Vgl. Sch14, S. 130f.

<sup>25</sup>Vgl. Moe07, S.77.

Prozessoren mit Acht Kernen und Leistungen ab 1,7 GHz pro Kern. Neben der Leistungsfähigkeit des Prozessors ist auch die Menge des verbauten Hauptspeichers gewachsen. Die wenigsten Smartphones besitzen heute noch weniger als 2 Gigabyte Arbeitsspeicher. Diese stärkeren Komponenten ermöglichen das ausführen komplexer Anwendungen und außerdem Multitasking. Das lässt beim Vergleich mit der Definition eines Computers es auch zu, zu behaupten das Smartphones ebenfalls Computer sind. **TODO: das hier mit quellen und bezug auf die beiden definitionen**

Der Hauptunterschied ist aber die Menge der verbauten Sensoren. Wie Kai Biermann auf Zeit Online schreibt, ermöglichen diese es einem Smartphone zu sehen, fühlen und hören<sup>26</sup>. In diesem Artikel beschreibt Biermann die enormen Möglichkeiten die diese Sensoren ermöglichen. So ermöglicht ein Smartphone die Navigation per Positionsbestimmung, das Mikrofon das hören und die Handykamera ermöglicht dem Smartphone das sehen. Gerade weil Smartphone Kameras immer besser werden sind die Möglichkeiten zur Gesichtserkennung deutlich gestiegen, wie zuletzt Apple mit dem iPhone X zeigte, das Emotionen über die Kamera erkennt und diese auf die sogenannten Animojis überträgt.

**TODO: Finde Quelle für diese Aussage**

Wie bereits erwähnt, sind in Smartphones sehr viele unterschiedliche Sensoren verbaut. Diese ermöglichen es dem Smartphone den Zustand seiner Umwelt zu erfassen und somit auch Informationen über den Nutzer in Form von Daten zu erhalten.

So gibt es aktuell so gut wie keine Smartphones mehr, die ohne einen Kamera oder Gyrosensor auf den Markt kommen. Die Kamera, kann z. Bsp. zum analysieren der Gesichtsgeometrie einer Person verwendet werden. Der Gyrosensor bietet verschiedene Möglichkeiten Informationen über eine Person zu erfassen, so könnte er zum einen zur Erfassung des Gangstils (engl. *automatic gait recognition*) verwendet werden oder unterstützend bei der Analyse des Tippverhaltens wirken. So könnte analysiert werden, mit welcher Stärke ein Nutzer seine Nachrichten eingibt was unter anderem ein Indiz für Aggression, also Wut wäre.

### 2.5.2 Sensoren

TORBEN BRENNER & LUKAS SEEMANN

Sensoren dienen zur Erfassung eines physikalischen Zustandes und der Transformation dieses Zustandes in einen Impuls der verarbeitet werden kann<sup>27</sup>. In der Computertechnik, dienen Sensoren häufig dazu, den physikalischen Zustand verständlich für einen Computer zu machen, in dem dieser in einen Datensatz umgewandelt wird.

Die bereits in Kapitel 2.4.2 beschriebene elektrodermale Aktivität kann mithilfe von EDA-Sensoren gemessen werden. Diese Art von Sensoren sind üblicherweise nicht in Smartphones eingebaut, weswegen die Hautleitfähigkeit mit externer Hardware gemessen werden muss.

---

<sup>26</sup>Vgl. Bie14, S. 1 Abs. 2.

<sup>27</sup>Vgl. Web18.

Die für heute eher unübliche Messungsart der elektrodermalen Aktivität stellt die endosomatische Messung dar. Indem winzige Elektroden in die Haut eingestochen werden, kann die Aktivität der Nerven in der Haut gemessen werden.<sup>28</sup> Hierbei handelt es sich jedoch nicht um eine Messung der Hauteleitfähigkeit sondern um eine Messung des Hautpotenzials.

Bei der exosomatischen Messung hingegen wird ein schwacher Strom von ungefähr 0.5 Volt an die Haut angelegt. Die Spannung wird hierbei konstant gehalten, wodurch die Leitfähigkeit der Haut gemessen werden kann. Hierbei gemessen wird entweder in der Einheit Siemens für den elektrischen Leitwert oder in Ohm für den Widerstand. Die Elektroden des Sensor sind meistens aus Silber oder Silberchlorid und werden meist an zwei Stellen der nicht dominanten Hand angebracht.<sup>29</sup> Wie in Abbildung ? dargestellt gibt es verschiedenen Möglichkeiten der Handinnenfläche, die gut geeignet sind, (#1, #2 oder #3).

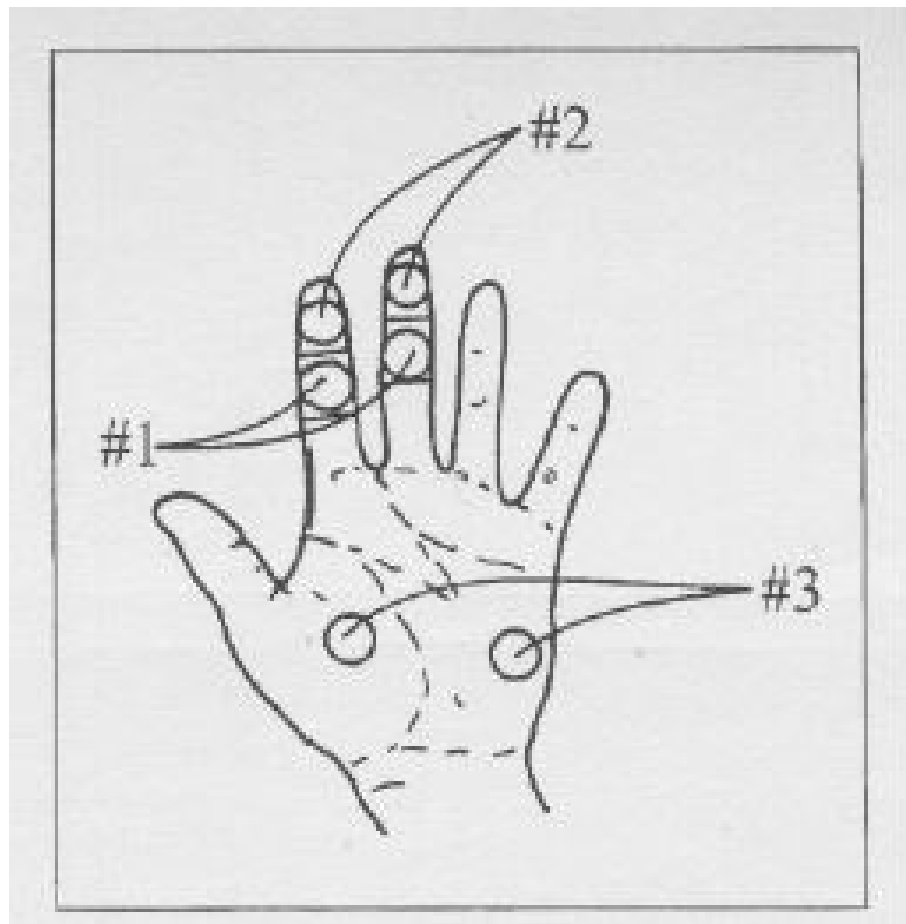


Abbildung 4: Positionsmöglichkeiten der EDA-Messung<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup>Vgl. Sch12, Folie 25.

<sup>29</sup>Vgl. Sch12, Folie 25.

<sup>30</sup>Sch12, Folie 25.



Diese Art von Sensoren sind die heutzutage übliche Vorgehensweise bei EDA-Messungen. Häufig sind sie auch unter dem Namen GSR-Sensor<sup>31</sup> bekannt und darunter im Internet erhältlich. GSR-Sensoren sind als Modul für den Mikrocontroller Arduino verfügbar.<sup>32</sup> Dies stellt eine Möglichkeit dar, einem mobilen Endgerät die Sensordaten zum Beispiel über Bluetooth oder WiFi zur Verfügung zu stellen. In Abbildung ? ist ein GSR-Sensor inklusive der Elektroden für die Fingerinnenseiten, der mit Arduinos kompatibel ist, abgebildet.

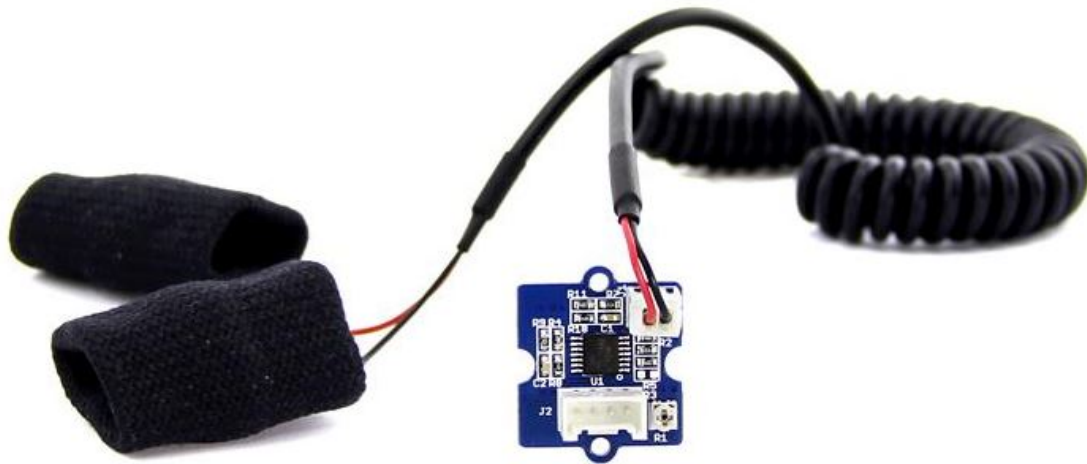


Abbildung 5: GSR-Sensor mit Finger-Elektroden<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup>GSR: Galvanic Skin Response

<sup>32</sup>beispielsweise: Gro18.

<sup>33</sup>Gro18.

### 3 Konzept

Hier wird ein Konzept mit Mock Ups und Architektur entstehen

#### 3.1 Priorisierung der Erfassungsmöglichkeiten LUKAS SEEMANN

Nachdem im vorherigen Kapitel verschiedene Möglichkeiten vorgestellt wurden, mit denen Anzeichen von Emotionen bei Menschen gemessen werden können, werden nun diese Möglichkeiten priorisiert. In der folgenden Tabelle (Tabelle 1) ist die Priorisierung abgebildet.

| Priorität | Indiz             | Sensor           | Im Smartphone? |
|-----------|-------------------|------------------|----------------|
| 1         | Hautleitfähigkeit | GSR/EDA-Sensor   | NEIN           |
| 2         | Puls              | Kamera           | JA             |
| 3         | Puls              | Externe Sensoren | NEIN           |
| 4         | Tippverhalten     | Touchscreen      | JA             |
| 5         | Gesicht           | Kamera           | JA             |
| 5         | Stimme            | Mikrofon         | JA             |

Tabelle 1: Priorisierung der Erfassungsmöglichkeiten

In der ersten Spalte ist die Priorität dargestellt. Je niedriger die Zahl ist, desto höher ist die Erfassungsmöglichkeit priorisiert. Die Möglichkeiten werden in der Reihenfolge der hier dargestellten Priorisierung thematisiert und letzten Endes in den Prototyp der mobilen Applikation integriert, um Daten zu erfassen. Je nachdem wie viel Zeit die einzelnen Features benötigen, können mehr und mehr Möglichkeiten der Datenerfassung in die App eingebaut werden, wenn sie noch im Zeitrahmen der Studienarbeit umsetzbar sind. Bei den einzelnen Möglichkeiten werden das Indiz, anhand dessen Rückschlüsse auf eine Emotion gemacht werden kann, und ein Sensor, der Daten zum Indiz für die App erfassen soll, aufgelistet. In der letzten Spalte ist festgehalten, ob der benötigte Sensor in den meisten aktuellen Smartphones bereits enthalten ist oder nicht.

Die höchste Priorität hat das Indiz der Hautleitfähigkeit, die mithilfe von GSR- beziehungsweise EDA-Sensoren erfasst werden kann. Diese Art von Sensoren befinden sich nicht in handelsüblichen Smartphones, weshalb man hierzu externe Sensoren mit dem Handy verbinden muss.

...

## 3.2 Ausgewählte Erfassungsmöglichkeiten von biometrischen Daten

## 3.3 Übertragung biometrischer Daten in Emotionscores

## 3.4 Auswertung der Scores zur Emotionsbestimmung

### 3.4.1 Kausalitätsregeln

### 3.4.2 Entscheidungsalgorithmus

TORBEN BRENNER

Ziel der Anwendung ist es, basierend auf zuvor aufgenommenen Daten eine Entscheidung zu fällen, welche Emotion der Nutzer der Anwendung aktuell empfinden könnte. Die Entscheidung muss dabei die verschiedenen Ergebnisse der Auswertungsebene einbeziehen und aus diesen auf eine Emotion schließen. Deshalb muss eine Einheitliche Datenstruktur entwickelt werden, über die die Auswertungsebene die Daten zur Verfügung stellt. Die Entscheidung könnte hierbei über ein *Scoring* entstehen. Dieses *Scoring* müsste dabei auf der Auswertungsebene stattfinden, wobei jeder der Auswertungsalgorithmen ein *Scoring* für die verschiedenen Emotionen angeben muss. Am Ende könnten z. Bsp. die verschiedenen *Scorings* addiert und die Emotion mit dem höchsten *Scoring* ausgewählt werden.

## 3.5 Ionic Framework

### 3.5.1 Aufbau und Einsatz des Frameworks

LUKAS SEEMANN

Ionic ist ein unter der MIT License stehendes Open-Source-Framework, das zur Entwicklung von plattformübergreifenden, mobilen Applikationen dient. Mit Ionic entwickelte Apps sind damit unter anderem auf Endgeräten lauffähig, die die Betriebssysteme Android, iOS und Windows Phone benutzen.<sup>34</sup>



Abbildung 6: Ionic Framework - Logo<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Ion18c.

<sup>35</sup>Wik18.

Aktuell befindet sich das Framework in der Version 3.9.2<sup>36</sup> und befindet sich in steti-  
ger Weiterentwicklung. Das Ionic Framework basiert wiederum auf Angular, einem Fra-  
mework für die Entwicklung von Web-Applikationen. Dementsprechend nutzen Ionic-  
Anwendungen in der Web-Entwicklung etablierte Technologien wie HTML 5, CSS und  
JavaScript.<sup>37</sup> Wie auch im Angular Framework, wird auch die Programmiersprache Type-  
Script verwendet, die auf JavaScript aufbaut, sich in der Syntax sehr stark mit JavaScript  
ähnelt und zusätzliche Optionen zur Typisierung von Variablen oder Funktionen anbie-  
tet.<sup>38</sup>

Ionic-Anwendungen sind im Wesentlichen normale Webanwendungen, die von jedem  
JavaScript-fähigen Browser ausgeführt werden können. Während mithilfe von Ionic das  
Frontend der Anwendung festgelegt wird, kann anschließend mit Apache Cordova die  
Plattformunabhängigkeit umgesetzt werden. Apache Cordova bewirkt, dass sich die We-  
banwendungen wie native Android-, iOS- oder Windows Phone-Applikationen anfühlen.  
Egal auf welcher Plattform die Ionic-Anwendung installiert wird, es wird die selbe Code-  
Basis verwendet. Diese wird dann vor dem Installieren von Cordova so angepasst, dass  
sie auf den Endgeräten ausgeführt werden können.<sup>39</sup>

### **3.5.2 Gründe für die Verwendung**

## **3.6 Architektur der mobilen Applikation**

---

<sup>36</sup>Vgl. Ion17.

<sup>37</sup>Vgl. Ion18a.

<sup>38</sup>Vgl. Til17.

<sup>39</sup>Ion18b.

## 4 Umsetzung des Prototypen emoTrix

Hier werden Dinge umgesetzt.

### 4.1 MockUps

### 4.2 Datenerfassung in Form von Emotionstests

### 4.3 Auswertung der Testergebnisse

### 4.4 Benutzeroberfläche der App

## **5 Schluss**

Hier werden wir darauf eingehen was erreicht wurde was nicht und weshalb nicht.

### **5.1 Anwendungsszenarien**

### **5.2 Fazit**

### **5.3 Ausblick**

# Literatur

- [Bie14] Kai Biermann. “Smartphone - Mächtige Sensoren”. In: *Zeit Online* (28. Mai 2014). URL: <http://www.zeit.de/digital/mobil/2014-05/smartphone-sensoren-iphone-samsung> (besucht am 15.04.2018).
- [Bou88] Wolfram Boucsein. *Elektrodermale Aktivität: Grundlagen, Methoden und Anwendungen*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH, 1988. ISBN: 978-3-662-06969-1.
- [Die06] Franziska Dietz. *Psychologie 1: Methodische Grundlagen und biopsychologische Modelle*. Marburg: MEDI-LEARN Verlag, 2006. ISBN: 978-3-938802-02-1.
- [Dil13] Deborah Bacon Dilts Robert Dilts Judith DeLozier. *NLP II - die neue Generation: Strukturen subjektiver Erfahrung - die Erforschung geht weiter*. Paderborn: Junfermann Verlag GmbH, 2013. ISBN: 9783955712433.
- [Dud18] *Indiz, das*. Deutsch. Duden. 13. Apr. 2018. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Indiz> (besucht am 13.04.2018).
- [Gro18] Grove. *Grove - GSR Sensor*. 2018. URL: [http://wiki.seeedstudio.com/Grove-GSR\\_Sensor/](http://wiki.seeedstudio.com/Grove-GSR_Sensor/) (besucht am 07.05.2018).
- [Hok17] Hokuma. *Plutchik’s Wheel of Emotions: What is it and How to Use it in Counseling? The Wheel of Emotions*. English. 14. Dez. 2017. URL: <https://positivepsychologyprogram.com/emotion-wheel/#what> (besucht am 13.04.2018).
- [Ion17] Dan Bucholtz. *Ionic Release Notes*. 8. Nov. 2017. URL: <https://github.com/ionic-team/ionic/releases/tag/v3.9.2> (besucht am 22.04.2018).
- [Ion18a] Ionic Framework. *Core Concepts*. 2018. URL: <https://ionicframework.com/docs/intro/concepts/> (besucht am 22.04.2018).
- [Ion18b] Ionic Framework. *Ionic Docs - CLI*. 2018. URL: <https://ionicframework.com/docs/cli/> (besucht am 22.04.2018).
- [Ion18c] Ionic Framework. *Ionic Framework*. 2018. URL: <https://ionicframework.com/framework> (besucht am 22.04.2018).
- [Lie14] Julia Müller Alexandra Liedl Christine Knaevelsrud. *Trauma und Schmerz: Manual zur Behandlung traumatisierter Schmerzpatienten*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2014. ISBN: 9783608267266.
- [Moe07] Thorsten Möll. *Messung und Wirkung von Markenemotionen: Neuromarketing als neuer verhaltenswissenschaftlicher Ansatz*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag, Aug. 2007. ISBN: 978-3-8350-0897-7.

- [Sav18] *Kausalität*. Deutsch. Spektrum akademischer Verlag, Heidelberg. 15. Apr. 2018. URL: <https://www.spektrum.de/lexikon/physik/kausalitaet/7841> (besucht am 15.04.2018).
- [Sch12] Dipl. Math. Michael Wand Prof. Dr. Tanja Schultz. *Biosignale und Benutzerschnittstellen - Elektrodermale Aktivität (EDA)*. Universität Bremen, WS Vorlesung 2012/2013: Cognitive Systems Lab, 2012.
- [Sch13] Myriam Schwarzer-Petruck. *Emotionen und pädagogische Professionalität*. Springer VS, Wiesbaden, Dez. 2013. Kap. Was sind Emotionen? ISBN: 978-3-658-04619-4.
- [Sch14] Ralf Stürmer Jennifer Schmidt. *Erfolgreiches Marketing durch Emotionsforschung: Messung, Analyse, Best Practice*. Freiburg: Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, 2014. ISBN: 978-3-648-04894-8.
- [Spe18] Spektrum.de. *Puls*. Spektrum.de. 15. Apr. 2018. URL: <https://www.spektrum.de/lexikon/biologie/puls/54932> (besucht am 15.04.2018).
- [Sta18a] Statista GmbH. *Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2018 (in Millionen)*. Bitkom Research; comScore. 2018. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonennutzer-in-deutschland-seit-2010/> (besucht am 15.04.2018).
- [Sta18b] Statista GmbH. *Prognose zum Anteil der Smartphone-Nutzer an den Mobiltelefonnutzern weltweit von 2014 bis 2020*. eMarketer. 2018. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/556616/umfrage/prognose-zum-anteil-der-smartphone-nutzer-an-den-mobiltelefonnutzern-weltweit/> (besucht am 15.04.2018).
- [Sta18c] Statista GmbH. *Prognose zur Anzahl der Smartphone-Nutzer weltweit von 2012 bis 2020 (in Milliarden)*. eMarketer. 2018. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/309656/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-smartphone-nutzer-weltweit/> (besucht am 15.04.2018).
- [Tho11] F. Thoemmes. *Ausgewählte Kausalitätstheorien im Vergleich*. English. Institut für Erziehungswissenschaft Abteilung Empirische Bildungsforschung und Pädagogische Psychologie, 2011. URL: [https://www.human.cornell.edu/sites/default/files/HD/qml/Thoemmes\\_2011.pdf](https://www.human.cornell.edu/sites/default/files/HD/qml/Thoemmes_2011.pdf) (besucht am 15.04.2018).
- [Til17] Janna Tillmann. *Was ist eigentlich Typescript?* t3n News. 15. Sep. 2017. URL: <https://t3n.de/news/eigentlich-typescript-859869/> (besucht am 22.04.2018).
- [Web18] Merriam-Webster. *sensor*. Merriam-Webster. 4. Apr. 2018. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sensor> (besucht am 15.04.2018).



[Wik18] Wikipedia. *Ionic Logo*. 2018. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Ionic\\_\(Framework\)#/media/File:Ionic\\_Logo.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Ionic_(Framework)#/media/File:Ionic_Logo.svg) (besucht am 22.04.2018).

## Anhänge