

TIK.kand research plan:

Ad-hoc social interaction for sports

Ville Tainio
Aalto University
`ville.tainio@aalto.fi`

2. helmikuuta 2016

Kandidaatintyön nimi: Ad-hoc social interaction for sports

Työn tekijä: Ville Tainio

Ohjaaja: David McGookin

1 Abstract

Tutkimusaiheen lyhyt kuvaus. Esittele aiheesi tiivistetysti.

This thesis covers the use of proximity technologies to create social interaction between so called familiar strangers. The goal is to create a prototype application that suggests social interaction between people that come accross each other often while doing sports.

2 Goals

Mitä haluat saada selville? Mitkä ovat keskeisiä kysymyksiä? Mistä näkökulmasta asiaa tarkastellaan?

Tutkimuskysymystä kannattaa siis rajata ja tarkentaa sekä huomioida näkökulman merkitys. Ts. jänikset eläintieteen kannalta ovat eri aihe kuin jänikset metsästyksen näkökulmasta.

I'm interested in finding out are people willing to get to know strangers and start doing sports activities with them. A question also arises about how willing people are to share their information to strangers who they come accross often. The ultimate goal is to find out, whether it is possible to create new relationships with the prototype application I am going to build.

3 Material

Millaisen aineiston varaan perustat tutkimuksesi? Arvioi materiaalin riittävyyttä asetettuihin tavoitteisiin nähden.

Pitää olla siis hieman kuvaa siitä, minkälaisen materiaalin kanssa ollaan tekemisissä ja mitä sellaisen käsittelyyn tarvitaan (etenkin siis tarvittavan ajan puolesta; ts. kuinka monta tuntia/minuuttia per lähde?).

My thesis will base on a literature review of similar projects. Similar projects include creating ad-hoc social networks with proximity technologies and different kinds of location aware applications for sports. In addition to the literature review, I will perform a series of interviews to possible users of the application. Usage data of the application will also benefit this research, if enough data available.

4 Methods

Miten sen keräät materiaalisi tai saat sen käsiisi? Kuinka käsittelet sen? Kuinka siitä tulee raportti?

Tavallaisesti kirjallisuustutkimuksen yhteydessä tämä on: (a) lähderyhmien valinta, (b) viitteiden ja lähteiden haku, (c) lähteiden arviointi, (d) lähteiden lukeminen, (e) tiedon organisointi, (f) raportointi.

Kirjallisuustutkimuksen yleinen menetelmä pitää sovittaa tähän nimenomaiseen aiheeseen sekä tekijän lähtökohtiin. Kuinka sinä teet muistiinpanot (että myös kirjoitat etkä pelkästään lue). Eli tälle pitää hieman miettiä omakohtaista vaiheistusta. Siis nähdä ihan oikeasti, kuinka sinä saat tutkielman tehtyä.

Ja... raportointi ei ole kirjoittamista vaan jo kirjoitettujen muistiinpanojen koostamista yhteneväksi teokseksi.

I will go through material related to my thesis subject and highlight lines that are relevant to my topic. After that I will follow references that are presented in those lines and read if there is anything relevant in the referenced research paper. That will be the basis for the literature review for my thesis.

For the interviews, I will create a set of questions that I will present to every interviewee. I will present that data with number or quotes, based on what is relevant to the current subject.

Creating the prototype application will result in a few steps. Firstly, I will design the application based on methods that are proven in other research papers and my interviews. Secondly, I will code the application. Lastly, I will write about the implementation of each stage in the process to my thesis.

If I have time to gather any data related to the usage of the application, I will present them and draw conclusions based on the data.

5 Challenges

Yleensä kaikkiin töihin liittyy kompastuskiviä. Ne on syytä tiedostaa etukäteen. Yhdessä työssä aihe on suurpiirteinen (työn rajaaminen vaikeaa), toisessa materiaalia on niukasti saatavissa, kolmannessa taas materiaalia on hukkumiseen asti. Eli, nämä pitäisi kyseisen tutkimuksen osalta kirjata ylös, ja nähdä ne myös mahdollisuuksina (positiivisina haasteina) ei ainostaan esteinä.

It's hard to estimate how long creating the prototype application will take. There is always a lot of uncertainty when creating software. Therefore, it's a risk that my thesis will fall under the time required to create the prototype application. It's going to be hard to design the application so that I have time to create it and cut features that aren't necessary for creating a successful research project.

6 Resources

Kuka tätä työtä tekee, kuka ohjaa, jne. Paljonko on käyttää aikaa. Tarvitaanko muuta? (Onko työssä joku kokeellinen osuus?)

David McGookin will guide this project.

7 Schedule

Laadi tutkimustyölle ja raportoinnille realistinen aikataulu. Huolehdi, että suunnitelmasi vastaa kandidaatin tutkielman sekä seminaarin aikataulua sekä laajuutta. *Kurssiesitteessä omalle kirjoitusprosessille on arvioitu noin 6 op eli 160 tuntia eli noin 4 viikkoa työtä.*

8 Presentation

Laadi lyhyt sisällysluettelo, jossa on hahmoteltuna kandityön pää- ja alaluvut. Yleensä perusrunko on (1) Johdanto, (2) Tausta, (3) Sisäluvut, (4) Yhteenvedo. Sinun täytyy suunnitella oma raportointisi tähän sopivaksi.

Rakenne tarkentuu työn edetessä. Tutkimussuunnitelmaan ei välttämättä tarvita lähdeluetteloja, mutta halutessasi voit sisällyttää tärkeimmät lähteet.