

Abstract

In der vorliegenden Arbeit wird die Mensch-Computer-Interaktion „Swipe To Give“ konzipiert, sowie implementiert.

Diese Art von Interaktion orientiert sich an unseren Erfahrungen der realweltlichen Interaktion mit Objekten und der sozialen Kommunikation und vermischt diese bzw. reichert diese um digitalweltliche Möglichkeiten an.

Softwarehersteller sind ratlos bei der Frage nach der konkreten Umsetzung dieser Blended Interaction Pattern, da keine allgemeingültigen Beschreibungen existieren.

Das „Swipe To Give“ - Pattern wird in dieser Arbeit anhand eines Templates beschrieben und ausformuliert. Dieses Template wurde zuvor in einer Studienarbeit erstellt.

Die Implementierung unterstützt mobile und fest angebrachte Endgeräte der neueren Generation mit dem Betriebssystem „Android“.