

Entwicklung einer Web-Applikation zur Aggregation spezifischer Kulturgüter eines wählbaren Zeitpunktes

...

Master Thesis

im Studiengang Internationale Medieninformatik



**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

vorgelegt von: Stefanie Taepke

Fachbereich: Wirtschaftswissenschaften II

Matrikelnummer: s0536854

Erstgutachter: Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

Zweitgutachter: André Selmanagic

© 2013

Dieses Werk einschließlich seiner Teile ist **urheberrechtlich geschützt**. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Zusammenfassung

Diese Arbeit befasst sich mit der Konzeption und Entwicklung einer Web-Applikation, die Daten in Form von Bild, Ton, Video und Text anhand eines gewählten Zeitpunktes anzeigen soll. Dabei soll es dem Nutzer ermöglicht werden, einen Zeitpunkt anhand einer Liedeingabe oder Datumsauswahl zu wählen und somit ein breites Spektrum an Daten dieser Zeit angezeigt zu bekommen.

Das Ergebnis ist ein voll funktionsfähiges Web-Interface, über das der Nutzer verschiedene Zeitpunkte in der Vergangenheit medial erleben kann. Die daraus entstehende Web-Applikation soll möglichst einfach um zusätzliche Schnittstellen erweitert werden können.

unvollständig

Abstract

In dieser Arbeit sollen

Fusce neque est, tincidunt eu, nonummy nec, tempor iaculis, erat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum egestas, velit a rhoncus gravida, metus dolor pulvinar diam, sit amet placerat risus dolor sit amet elit. Maecenas eget purus ut est mattis porta. Suspendisse ut mi et mauris lobortis malesuada. Vestibulum dapibus. Duis hendrerit, elit eu venenatis eleifend, sapien ante volutpat odio, ac condimentum tellus massa ut massa. Etiam dapibus imperdiet metus. Sed sapien arcu, pulvinar quis, laoreet quis, venenatis non, justo. Aliquam est ante, pulvinar nec, accumsan sed, auctor sed, augue.

Ut adipiscing ligula. In mattis. Ut varius. In nec nulla at eros molestie viverra. Duis dolor risus, lobortis vel, dictum a, pellentesque id, lectus. Sed suscipit orci ac ligula venenatis condimentum. Maecenas et sem lacinia tortor cursus tempus. Mauris pellentesque risus at nulla. In arcu. Curabitur mattis mi quis dolor. In leo. Vivamus ut libero.

unvollständig

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	II
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Ziel und Abgrenzung dieser Arbeit	1
1.3 Aufbau und Vorgehensweise	1
2 Location-based Games	3
2.1 Definition	3
2.2 Beispiele	3
2.3 Übertragbarkeit der Beispiele	3
3 Die Welt der Pokémon	4
4 Übertragung in Location-based Pokémon	5
4.1 Spielziele	5
5 Bedienung und Anwendung	6
6 Fazit und kritische Bewertung	7
6.1 Problematik und Weiterentwicklung	7
6.1.1 Einschränkungen des Gameplay durch die Location und deren Lösung	7
6.1.2 Mögliche Probleme	7
6.1.3 Weiterentwicklung	7
6.2 Fazit	7
Literaturverzeichnis	8
Eidesstattliche Erklärung	9

...

Abkürzungsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1 Einleitung

1.1 Motivation

Die Idee für diese Arbeit ist beim Hören eines älteren Musiktitels entstanden. Hierbei entstand der Wunsch danach zu diesem Zeitpunkt einen Radiosender hören zu können, wie er sich zu der Zeit der Popularität des Musiktitels angehört hätte. Dabei müsste in Betracht gezogen werden, welche Lieder bereits zu diesem Zeitpunkt populär gewesen sind, bzw. welche zukünftigen Hits vielleicht schon im Radio gespielt worden sind. Dies allein lässt sich mehr oder weniger simpel mit alten Musiksampeln abdecken. Interessant wird es jedoch dann, wenn über die Musik hinaus auch zusätzliche Arten von Medien mit in Betracht gezogen werden.

1.2 Ziel und Abgrenzung dieser Arbeit

Die Herausforderung dieser Arbeit ist es, eine Web-Anwendung zu implementieren, die es dem Nutzer erlaubt anhand eines Datums, Informationen verschiedener Medientypen aus dieser Zeit anzeigen zu lassen. Diese Informationen sollen sowohl Musik, als auch Bilder, Videos und Neuigkeiten beinhalten. Hierbei sollen zeitlich voneinander abhängige und thematisch verwandte Daten dargestellt werden. So kann z.B. ein zu der Zeit aufgetretenes wichtiges Ereignis in Form eines Wikipedia-Artikels dargestellt werden, während die passende Musik, sowie Verweise populäre Filme und ggf. Bilder, die den Stil der Zeit darstellen. Dabei besteht das Ziel, die Web-Applikation möglichst einfach erweiterbar zu machen, um bspw. neue Medientypen und Quellen einzubinden und das Look-and-feel variabel zu halten.

1.3 Aufbau und Vorgehensweise

Der Entwicklung der Web-Applikation wird zunächst eine Feldanalyse vorangestellt, die potenziell ähnliche Projekte und Ansätze behandeln soll. Daraufhin soll eine Feature-Liste erstellt werden, die mögliche Use Cases des Nutzers vorstellt und Beispiel-Ergebnisse zeigt, um die Funktionsweise und den Zweck der Applikation besser abgrenzen zu können. Es folgt eine Erörterung der Medien-Typen und Arten

...

1 Einleitung

von Daten, die in solch einer Applikation von Nutzen oder Interesse sein könnten. Im weiteren Verlauf werden mögliche APIs und andere Quellen recherchiert und nach der Verfügbarkeit der gewünschten Daten und nach dem Nutzen für diese Arbeit bewertet um schließlich eine Auswahl zu treffen, welche Daten in die Applikation eingebunden werden sollen. Im Anschluss werden passende Hilfsmittel (z. B. Frameworks) zur Implementierung der Web-Applikation ausgewählt.

...

2 Location-based Games

2 Location-based Games

2.1 Definition

2.2 Beispiele

2.3 Übertragbarkeit der Beispiele

...

3 Die Welt der Pokémon

3 Die Welt der Pokémon

...

4 Übertragung in Location-based Pokémon

4 Übertragung in Location-based Pokémon

4.1 Spielziele

...

5 Bedienung und Anwendung

5 Bedienung und Anwendung

...

6 Fazit und kritische Bewertung

6 Fazit und kritische Bewertung

6.1 Problematik und Weiterentwicklung

6.1.1 Einschränkungen des Gameplay durch die Location und deren Lösung

6.1.2 Mögliche Probleme

6.1.3 Weiterentwicklung

6.2 Fazit

Literaturverzeichnis

Chandramouli und Izquierdo 2010

CHANDRAMOULI, Krishna ; IZQUIERDO, Ebroul: Semantic structuring and retrieval of event chapters in social photo collections. In: *Proceedings of the international conference on Multimedia information retrieval*. New York, NY, USA : ACM, 2010 (MIR '10). – ISBN 978-1-60558-815-5, 507–516

Magalhães, João and Rüger, Stefan 2010

MAGALHÃES, JOÃO AND RÜGER, STEFAN: An information-theoretic framework for semantic-multimedia retrieval. In: *ACM Trans. Inf. Syst.* 28 (2010), November, Nr. 4, 19:1–19:32. <http://dx.doi.org/10.1145/1852102.1852105>. – DOI 10.1145/1852102.1852105. – ISSN 1046-8188

Son u. a. 2013

SON, Jeong-Woo ; KIM, A-Yeong ; PARK, Seong-Bae: A location-based news article recommendation with explicit localized semantic analysis. In: *Proceedings of the 36th international ACM SIGIR conference on Research and development in information retrieval*. New York, NY, USA : ACM, 2013 (SIGIR '13). – ISBN 978-1-4503-2034-4, 293–302

...

Eidesstattliche Erklärung

Eidesstattliche Erklärung

Ich, Stefanie Taepke, Matrikel-Nr. s0536854, versichere hiermit, dass ich meine Masterarbeit mit dem Thema

Entwicklung einer Web-Applikation zur Aggregation spezifischer Kulturgüter eines wählbaren Zeitpunktes ...

selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, wobei ich alle wörtlichen und sinngemäßen Zitate als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Mir ist bekannt, dass ich meine Masterarbeit zusammen mit dieser Erklärung fristgemäß nach Vergabe des Themas in dreifacher Ausfertigung und gebunden im Prüfungsamt der Ohm-Hochschule abzugeben oder spätestens mit dem Poststempel des Tages, an dem die Frist abläuft, zu senden habe.

Berlin, den 13. November 2013

STEFANIE TAEPKE