

CrowdSound Sound for a successful Meeting



Modul: Interaktive & kollaborative Arbeitsumgebungen (Master)

Team: Jennifer Agar (MI), Van To (MI) & Lena Volbach (MI)



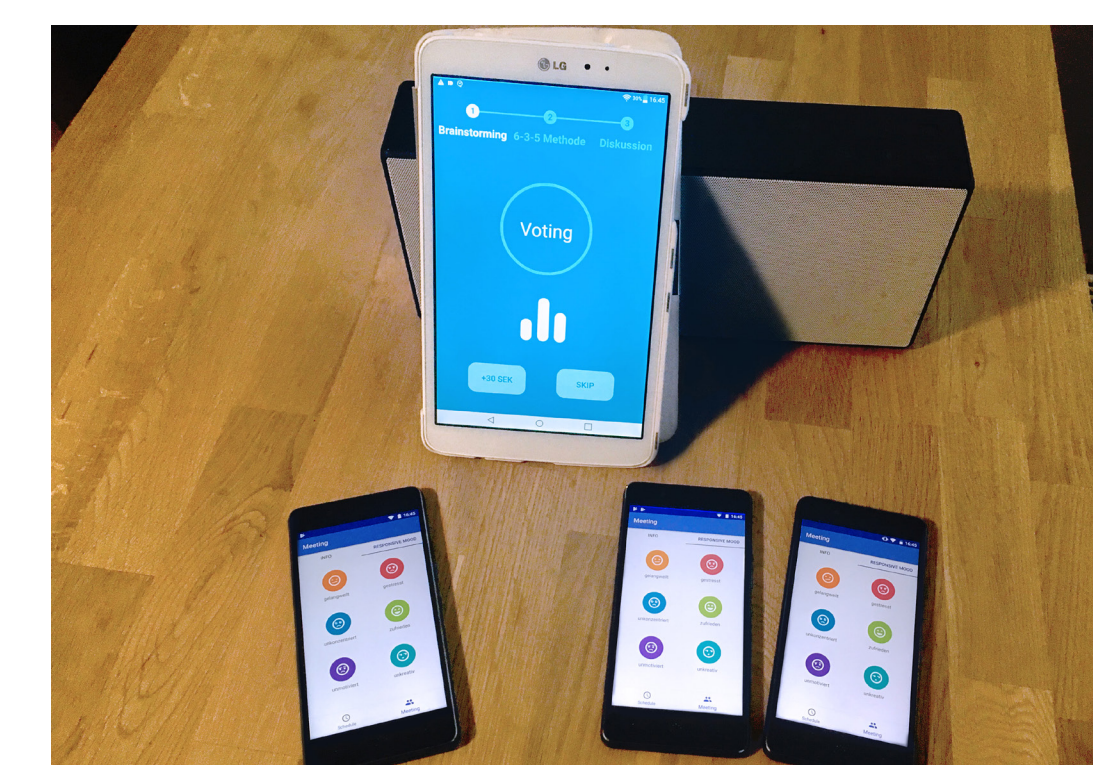
Ein erfolgloses Meeting (Quelle: Pixabay)

Problemstellung

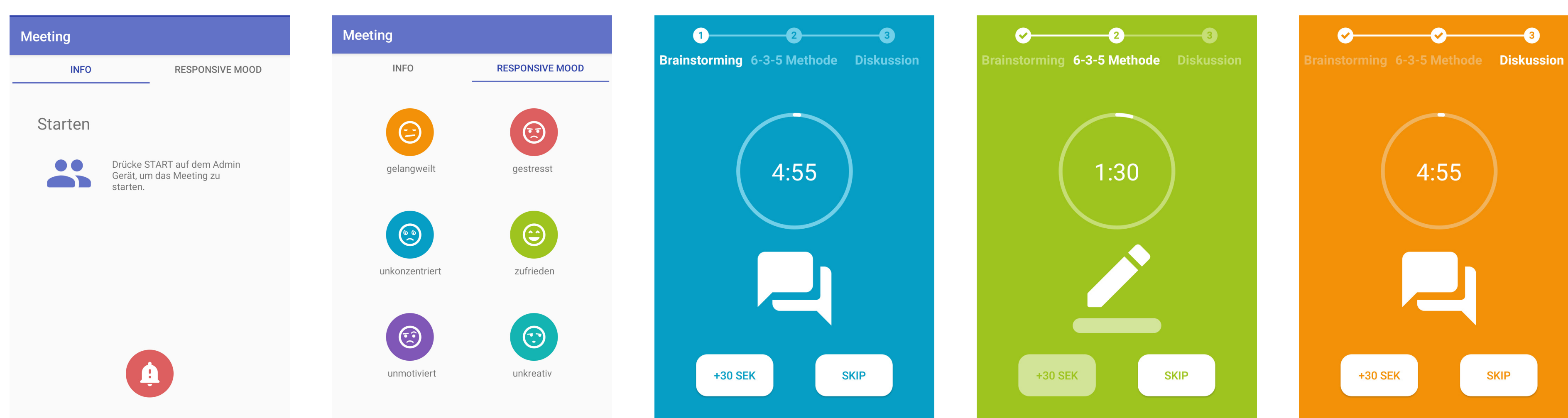
- Wie können die Teilnehmer bei der Einhaltung von Meetings-Zeitplänen unterstützt werden?
- Wie kann die Motivation der Teilnehmer in Meetings erhöht werden?
- Wie kann die Beteiligung aller Anwesenden in Diskussionen gefördert werden?
- Wie können die Kreativität und Produktivität der Mitarbeiter gesteigert werden?
- Wie können Meetings spannender und interessanter realisiert werden?

Idee und Konzept

- Unterstützung der Planung und Durchführung von Kreativitätworkshops und anderen kollaborativen Arbeitsumgebungen mit mehreren Smartphones und mit einem Tablet
- System bietet eine Auswahl an Sounds, die in den Zeitplan integriert werden und die Kreativität, die Aufmerksamkeit, die Konzentration und die Produktivität fördern sollen
- System kann auch responsiv die Sounds je nach Stimmung der Teilnehmer bestimmen
- Hilfestellung bei Kreativitätsmethoden durch vorgefertigte Profile
- Individuelle Sounds, die eingesetzt werden können, um sich im Meeting einzubringen



Unterstützung der Planung und Durchführung mit einem Tablet und mehreren Smartphones



Konzept der Smartphone Applikation CrowdSound

Technische Umsetzung

Das Projekt wird hauptsächlich mit der Entwicklungsumgebung Android Studio umgesetzt.

Des Weiteren wird die Firebase-Datenbank von Google verwendet, um die Echtzeitdaten der Smartphones und des Tablets zu erfassen. Zusätzlich werden als Hardware Lautsprecher benötigt, um die Sounds in Meetings wiedergeben zu können. Die Sound-Applikation kann dabei mit allen Lautsprechern verbunden werden, die mit dem Smartphone und Tablet kompatibel sind.

```

483
484
485 private void countUp(DatabaseReference mRef) {
486     mRef.runTransaction(new Transaction.Handler() {
487         @Override
488         public Transaction.Result doTransaction(MutableData mutableData) {
489             Long v = mutableData.getValue(Long.class);
490
491             if (v == null) {
492                 return Transaction.success(mutableData);
493             }
494             // Set value and report transaction success
495             mutableData.setValue(++v);
496
497             return Transaction.success(mutableData);
498         }
499     });
500
501     @Override
502     public void onComplete(DatabaseError databaseError, boolean b,
503         DataSnapshot dataSnapshot) {
504         // Transaction completed
505         Log.d(TAG, "postTransaction:onComplete:" + databaseError);
506     }
507 }

```

Umsetzung mit Android Studio

Team

Jennifer.Agar@studmail.w-hs.de
Van.b.To@studmail.w-hs.de
Lena.Volbach@studmail.w-hs.de

Betreuung

Prof. Dr. Jens Gerken
Fachgebiet: Interaktive & kollaborative Arbeitsumgebungen