

## Zusammenfassung

Ziel der Arbeit war es, den Einfluss induzierter Emotionen auf die Leistung und intuitive Bedienung der Probanden im Kontext der Mensch-Technik-Interaktion (MIT) zu untersuchen. Mittels auf einem Apple iPad präsentierter und zuvor auf ihre Wirksamkeit getesteter Filmausschnitte wurden den Versuchsteilnehmern in der ersten Phase des Experiments positive bzw. negative Emotionen induziert. Im Anschluss sollten, ebenfalls auf dem iPad, ausgewählte Problemlöse- und Leistungsaufgaben bearbeitet werden. Aufbauend auf den Arbeiten von Brandenburg und Backhaus (2014) sollten die Einflüsse der positiven und negativen Emotionen ausgearbeitet werden, wobei versucht wurde, den Effekt des Kontextwechsels durch die Verwendung eines einzigen Interaktionsartefakts (iPad) zu vermeiden. Während von einer erfolgreichen Emotionsinduktion gesprochen werden kann, wobei erwartungsgemäß die Negativinduktion stärker ausgeprägt war als die positive, sind die Ergebnisse der Interaktion nur bedingt hypothesenkonform. Im Zusammenhang mit der Induktion positiver Emotionen ließen sich Vorteile in der intuitiven Bedienung sowie der Bearbeitung problemlöseorientierter Aufgaben nachweisen. Eine erwartete Leistungssteigerung in Relation zur Negativinduktion blieb jedoch größtenteils aus. Trotz singulärem Interaktionsartefakt konnten auch die Auswirkungen eines Kontextwechsels im Übergang von Induktion zur Interaktion nicht vollständig eliminiert werden. Die Studie entstand in Zusammenarbeit mit Boris Orlov und Julian Deprez und dient als Grundlage für die jeweilige Abschlussarbeit.