

# Barrierefreiheitsdatenbank

---

Christian Schramm

*April 8, 2014*

Version: 0.0.1



BERUFSAKADEMIE SACHSEN Staatliche Studienakademie  
Dresden

Belegarbeit Webprogrammierung

## **Barrierefreiheitsdatenbank**

Christian Schramm

*Erstgutachter*

**Maksim Gudow**

BERUFSAKADEMIE SACHSEN Staatliche Studienakade-  
mie Dresden

*Zweitgutachter*

April 8, 2014

**Christian Schramm**

*Barrierefreiheitsdatenbank*

Belegarbeit Webprogrammierung, April 8, 2014

Gutachter: Maksim Gudow

**BERUFSAKADEMIE SACHSEN Staatliche Studienakademie Dresden**

Hans-Grundig-Straße 25

01307 Dresden

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Motivation . . . . .	1
1.2	Zielstellung und Abgrenzung der Arbeit . . . . .	1
1.3	Untersuchungsgegenstand . . . . .	2
1.3.1	Forschungsfrage . . . . .	2
1.3.2	Hypothesen . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Theorie/Begriffsbestimmung</b>	<b>3</b>
2.1	Native Apps . . . . .	3
2.1.1	Vorteile . . . . .	3
2.1.2	Nachteile . . . . .	4
2.2	Webapps . . . . .	4
2.2.1	Vorteile . . . . .	4
2.2.2	Nachteile . . . . .	5
2.3	Hybridapps . . . . .	5
2.3.1	Vorteile . . . . .	5
2.3.2	Nachteile . . . . .	6
2.4	Wahl der Appvariante . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Entwicklung eines Betrachtungsbeispiels</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>System</b>	<b>8</b>
4.1	System Section 1 . . . . .	8
4.2	System Section 2 . . . . .	8
4.3	System Section 3 . . . . .	8
4.4	Conclusion . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>9</b>
5.1	System Section 1 . . . . .	9
5.2	System Section 2 . . . . .	9
5.3	Ausblick . . . . .	9
	<b>Literatur</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>13</b>

# Einleitung

Das Thema Barrierefreiheit betrifft einen jährlich zunehmenden größer werdenden Teil der Bevölkerung. Im Jahr 2011 gab es mit knapp 7,3 Millionen schwerbehinderten Menschen rund 2,6% mehr als noch im Jahr 2009.[@Sta11] Dabei leiden zweidrittel der schwerbehinderten Menschen unter körperlichen Behinderungen, welche je nach Grad und Art der Behinderung zu sehr starken Einschränkungen im Alltag führen können.

Im Bereich des öffentlichen Lebens wird sehr viel dafür getan, um z.B. die Zugänge zu öffentlichen Einrichtungen wie Museen, Ämtern oder öffentlichen Verkehrsmitteln zu erleichtern. In der Verordnung DIN 18040 Barrierefreies Bauen sind grundlegende Anforderungen an öffentlich zugängliche Gebäude beschrieben. Die Einführung dieser Verordnung bzw. der einzelnen Punkte in die Technischen Baubestimmungen obliegt jedoch den einzelnen Bundesländern.[@Hyp10]

Um erfassen zu können welche Einrichtungen die behindertengerechten Anforderungen erfüllen, wurde von der Thüringer Tourismus GmbH in Zusammenarbeit mit dem Dresdner Unternehmen webit! Gesellschaft für neue Medien mbH das Konzept der Barrierefreiheitsdatenbank entwickelt. Sie ermöglicht es alle Daten über eine Einrichtung zu erfassen. Dazu zählen z.B. Zugänge, Treppen, Liftanlagen und vieles mehr. Alle Daten die von Mitarbeitern des Unternehmens erfasst werden, kommen in einer Datenbank zusammen und sollen dabei helfen behinderten Menschen bei der Planung ihres Urlaubs oder von Ausflügen zu unterstützen.

## 1.1 Motivation

Die Überlegung zu dieser Arbeit kam durch die Erfassung der ersten öffentlich begehbaren Einrichtungen. Um zum derzeitigen Zeitpunkt Daten erfassen zu können, wird eine Internetverbindung benötigt. Diese kann aber bei vielen Einrichtungen, wie z.B. Kellergewölben, Museen oder Schlössern nicht gewährleistet werden. Dadurch entstand der Wunsch die Daten unabhängig von einer Internetverbindung einpflegen zu können. Die aufgenommenen Bilder und Informationen zu den baulichen Gegebenheiten sollen dann mit den vorhandenen Daten auf dem Server abgeglichen werden und gegebenenfalls auf dem Client, als auch auf dem Server ergänzt werden.

## 1.2 Zielstellung und Abgrenzung der Arbeit

Smartphones und Tablets gehören mittlerweile zum Standard der mobilen Kommunikation. Mit diesen kleinen Alleskönnern kann man Fotos aufnehmen, im Internet surfen, Dokumente

erfassen und vieles mehr, was noch vor ein paar Jahren nur von Desktoprechnern denkbar gewesen wäre. Das macht die heutige Datenerfassung sehr viel flexibler.

Ziel der Arbeit ist es eine Möglichkeit zu finden, Daten die mit mobilen Endgeräten erfasst werden, mit den Daten auf einem Server abzugleichen. Dafür wird untersucht welche Vor- und Nachteile es zwischen nativer App, Webapp und einer Hybridapp-Variante gibt und wie sich das auf eine Synchronisation der Daten auswirkt.

In dieser Arbeit wird jedoch nicht die App an sich entwickelt. Es werden nur Problemlösungen erarbeitet.

## 1.3 Untersuchungsgegenstand

### 1.3.1 Forschungsfrage

Nach Betrachtung der Zielstellung ergab sich eine Forschungsfrage, die am Ende der Arbeit beantwortet werden soll.

**Gibt es eine Möglichkeit alle Daten die mit mobilen Endgeräten offline erfasst werden, bei bestehender Internetverbindung mit dem Server abzugleichen?**

### 1.3.2 Hypothesen

Daraus ergaben sich folgende Hypothesen, welche sich bei der Untersuchung der Methoden als richtig oder falsch herausstellten.

#### 1. Hypothese

Es lassen sich alle mit einem mobilen Endgerät erfassten Daten uneingeschränkt per Internet mit dem Server synchronisieren.

#### 2. Hypothese

Die Entwicklung einer nativen App ist die beste Lösung für die Nutzung der Hardwarefunktionen und des Speicherbedarfs der Kombination aus Datenbank und Bildern.

#### 3. Hypothese

# Theorie/Begriffsbestimmung

” *You can’t do better design with a computer, but you can speed up your work enormously.*

— **Wim Crouwel**

(Graphic designer and typographer)

Um das allgemeine Verständnis zu gewährleisten müssen noch einige wichtige Begriffe geklärt werden, die die Grundlage für die folgende Untersuchung bilden.

Die Entscheidung, welche der mobilen Variante man für die Umsetzung verwendet ist abhängig von den jeweiligen Eigenschaften. Auf wieviel Speicher darf die App zugreifen, welche Handyfunktionen werden benötigt und lässt sich feststellen wann eine Internetverbindung besteht und lassen sich davon abhängig die Daten mit dem Server abgleichen.

## 2.1 Native Apps

Die Nativen Apps werden speziell für das jeweilige Betriebssystem entwickelt z.B. iOS oder Android. Diese laufen dann auch ausschließlich auf iOS Geräten wie dem iPhone und dem iPad, oder Android Geräten wie dem Samsung Galaxy S4.[@App14]

Dadurch stellt man eine optimale Nutzung der Ressourcen und einheitlich funktionierende Hardwareschnittstellen sicher.[@App14]

### 2.1.1 Vorteile

- Native Apps nutzen die Leistung des Betriebssystems und des verwendeten Gerätes voll aus, da sie speziell für das Betriebssystem angepasst sind. Dadurch lassen sich sehr gut komplexere und rechenintensivere Apps umsetzen.[@App14]
- Durch die Installation der Apps auf dem Endgerät, können Hardwarefunktionen wie Kamera, Beschleunigungssensor oder GPS benutzt werden. Das ist in der Regel nur nativen Apps vorbehalten.[@App14]
- Daten können auf dem Endgerät in beliebiger Menge gespeichert werden.[@App14]
- Da Native Apps über einen Appstore vertrieben werden, werden diese öfter gekauft, wenn Sie über gute Bewertungen verfügen.[@App14]

- Die App lässt sich sehr einfach über den Appstore installieren und es wird automatisch ein Icon zum Starten angelegt.[@App14]
- Der Vertriebsaufwand ist sehr gering, da die Appstores verbreitete Bezugsquellen für Native Apps sind. Ist die App erfolgreich, kann man sich in den Top-Listen der App Stores wiederfinden und dadurch sehr hohe Downloadzahlen erreichen.[@App14]

### 2.1.2 Nachteile

- Ein großer Nachteil ist der erforderliche Entwicklungsaufwand, wenn man die App in allen Appstores anbieten möchte. Dafür muss man die App an die jeweiligen Gegebenheiten des Betriebssystems optimieren.[@App14]
- Es entstehen zusätzliche Kosten um die App für den entsprechenden entwickeln und anbieten zu können.

## 2.2 Webapps

Die sogenannten Webapps sind im eigentlichen Sinne speziell programmierte HTML5 Websites, die erkennen auf welchem Endgerät sie aufgerufen werden und optimieren den Inhalt entsprechend. Somit kann quasi jedes mobile Endgerät, dass über einen Webbrowser verfügt, die App nutzen.

### 2.2.1 Vorteile

- Web Apps sind quasi unabhängig vom Betriebssystem und funktionieren auf allen Smartphones. Dadurch erreicht man mehr potentielle Nutzer, bei gleichzeitig geringeren Kosten.[@App14]
- In der Regel kommt man mit der Entwicklung einer Web App günstiger, als mit der Entwicklung einer nativen App für nur ein Betriebssystem.[@App14]
- Durch die Verwendung von HTML5 wird auch die Offline-Speicherung von Daten ermöglicht. Somit kann man auch ohne permanente Internetverbindung die einmal geladene Web App nutzen.[@App14]
- Über Onlinesuchmaschinen wie z.B. Google können Web Apps ohne großen Aufwand gefunden werden und lassen sich auch ohne Installation direkt nutzen. Speichert man diese als Lesezeichen, lässt sie sich genau wie eine Native App vom Startbildschirm aus starten.[@App14]
- Die Veröffentlichung und Aktualisierung erfolgt in Sekundenschnelle, da sie im Gegensatz zu Native Apps keinen Zulassungsprozess durchlaufen müssen.[@App14]



- Vertreibt man die App selbst, entfällt die Provision von üblicherweise 30% an den Betreiber des App Stores.[@App14]
- Hat man vor die irgendwann die Vorteile einer nativen App zu nutzen und beachtet das bei der Programmierung der Web App, lässt sich diese leicht und kostengünstig in eine Native App umwandeln.[@App14]

### 2.2.2 Nachteile

- Die meisten Hardwarefunktionen der mobilen Geräte lassen sich gar nicht oder nur mit spezieller Zustimmung des Nutzers verwenden.[@App14]
- Komplexe Berechnungen wie z.B. 3D Darstellungen, Verschlüsselung oder Bildbearbeitungen sind mit einer Web App nicht möglich.[@App14]
- Benötigt die App mehr als 10MB an Datenmaterial auf dem Endgerät ist von einer Entwicklung als reine Web App abzusehen.[@App14]
- Geschäftsmodelle die auf In-App-Käufe oder einen App Store aufbauen, funktionieren zusammen mit der Web App nicht.[@App14]

## 2.3 Hybridapps

Hybridapps sollen die Vorteile der Web App Entwicklung und der Entwicklung von nativen Apps in sich vereinen. Dabei setzen die Entwickler auf eine große Anzahl von Frameworks. PhoneGap, Corona oder Appelerator Titanium sind Beispiele dafür, mit deren Hilfe man Web Apps in eine native App umwandeln kann.

Für Einige mag die Entwicklung einer Hybridapp als Allheilmittelklingen, jedoch gibt es auch hier Vor- und Nachteile.[@App14]

### 2.3.1 Vorteile

- Durch die Verwendung einer Hybrid App lässt sich eine Cross Browser Web App erstellen, die in allen modernen Browsern läuft.[@App14]
- Da eine Web App mittels Frameworks für verschiedene Betriebssysteme umgewandelt werden kann, erspart man sich die eigenständige Entwicklung für jedes einzelne Betriebssystem. Es bleiben im schlimmsten Fall nur Betriebssystemspezifische Feinheiten, die noch angepasst werden müssen.[@App14]
- Mit Javascript lassen sich viele Hardwarefunktionen der Endgeräte nutzen, auf die man bei einer Web App nicht zugreifen konnte.[@App14]

- Der Verkauf einer Hybrid App kann wieder über den jeweiligen App Store erfolgen.[@App14]

### 2.3.2 Nachteile

- Ein großer Nachteil der Hybridapps kann entstehen, wenn man sehr rechenintensive Anwendungen verwendet. Dadurch können Hybrid Apps sehr schnell an das Leistungsmaximum heranreichen und träge reagieren. Das ist sehr stark von dem verwendeten Framework abhängig und ein Nachteil der in Zukunft durch merklich effizienter werdende Frameworks behoben werden kann.[@App14]
- Die Programmierung einer Hybrid App könnte mit zunehmendem Komplexitätsgrad sehr aufwendig werden und eine Umsetzung mittels nativer App empfehlenswerter machen.[@App14]

## 2.4 Wahl der Appvariante

## Entwicklung eines Betrachtungsbeispiels

# System

” *Innovation distinguishes between a leader and a follower.*

— **Steve Jobs**  
(CEO Apple Inc.)

## 4.1 System Section 1



**Abb. 4.1:** Figure example: (a) example part one, (c) example part two; (c) example part three

## 4.2 System Section 2



**Abb. 4.2:** Another Figure example: (a) example part one, (c) example part two; (c) example part three

## 4.3 System Section 3

## 4.4 Conclusion

## Fazit

5.1 System Section 1

5.2 System Section 2

5.3 Ausblick

# Literatur

- [Jür00] Manuela Jürgens. *LaTeX: eine Einführung und ein bisschen mehr*. FernUniversität Gesamthochschule in Hagen, 2000.
- [Jür95] Manuela Jürgens. *LaTeX: Fortgeschrittene Anwendungen*. FernUniversität Gesamthochschule in Hagen, 1995.
- [Mie11] André Miede. *A Classic Thesis Style: An Homage to The Elements of Typographic Style*. 2011.
- [App10] Apple Inc. *Keynote '09 User Guide*. Apple Inc., 2010.

## Webseiten

- [@App14] App Entwickler Verzeichnis. *7,3 Millionen schwerbehinderte Menschen*. 2014. URL: <http://www.app-entwickler-verzeichnis.de/faq-app-entwicklung/11-definitionen/107-unterschiede-und-vergleich-native-apps-vs-web-apps> (besucht am 2. Mai 2014) (zitiert auf den Seiten 3–6).
- [@Hyp10] HyperJoint GmbH. *DIN-18040*. 2010. URL: <http://nullbarriere.de/din18040-1.htm> (zitiert auf Seite 1).
- [@Sta11] Statistisches Bundesamt Wiesbaden. *7,3 Millionen schwerbehinderte Menschen*. 2011. URL: <https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/Gesundheit/Behinderte/Aktuell.html> (besucht am 27. Mai 2011) (zitiert auf Seite 1).

# Abbildungsverzeichnis

4.1	Figure example: (a) example part one, (c) example part two; (c) example part three . . . . .	8
4.2	Another Figure example: (a) example part one, (c) example part two; (c) example part three . . . . .	8

# Tabellenverzeichnis



# Abkürzungsverzeichnis

6

# Selbstständigkeitserklärung

Ich, Christian Schramm, Matrikel-Nr. s3001102, versicher hiermit, dass ich meinen Praxistransferbeleg mit dem Thema

*Barrierefreiheitsdatenbank - Untersuchung ob es eine Möglichkeit gibt Daten und Bilder auf mobilen Endgeräten offline zu Erfassen und bei bestehender Internetverbindung mit dem Server abzugleichen*

selbstständig 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.

*Dresden, April 8, 2014*

---

Christian Schramm

