# Abstract

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 23.05.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | CH |
| 29.05.2012 | 1.1 | Review | DT |
| 30.05.2012 | 1.2 | Kleine Anpassungen | LE |
| 04.06.2012 | 1.3 | Anpassungen aus Sitzung | CH |
| 04.06.2012 | 1.4 | Review | DT |
| 09.06.2012 | 1.5 | Review und kleine Korrekturen | LE |
| 13.06.2012 | 1.6 | Kürzung | CH |
| 14.06.2012 | 1.7 | Review | DT |

## Abstract

Grosse Monitorkonstellationen bieten die Möglichkeit, Inhalte auf attraktive und imposante Weise zu präsentieren. Mittels Microsoft Kinect ergibt sich eine neue Art der Steuerung: Eine Anwendung kann mit Körperbewegungen anstatt Tastatur, Maus oder Touch bedient werden. Die Vereinigung von einer Monitorwand und Kinect – nachfolgend als Videowall bezeichnet – bietet eine neuartige Präsentations- und Interaktionsmöglichkeit.

Die HSR wollte mit der Bachelorarbeit „HSR Videowall“ die technische Machbarkeit einer solchen Videowall und deren Nutzen für die Hochschule abklären. Diese Arbeit beinhaltet daher Abklärungen in drei Bereichen:

* **Technologie Grafikkarten/Auflösung**  
  Zur Eruierung der optimalen Auflösungen wurden Tests mit den eigens für die Bachelorarbeit gekauften Grafikkarten durchgeführt.
* **Nutzerbedürfnisse und Interaktion**Um die Bedürfnisse der zukünftigen Nutzer zu untersuchen, wurden Fragebögen verteilt und ausgewertet. Mit Kinect wurden verschiedene Benutzerstudien durchgeführt.
* **Softwaretechnologie**Die Inhalte der Videowall sollen aktuell und interaktiv sein. Um zu demonstrieren, wie Softwarekomponenten dynamisch in die Applikation eingebracht werden können, wurde ein Plug-in System aufbauend auf C# mit MEF und Unity entwickelt.