# Management Summary

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 13.06.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | DT |

## Management Summary

Neue Technologien führen zu neuen Präsentationsmöglichkeiten. Durch den Einsatz dieser Technologien werden Innovation und Wissen über den neusten Stand der Technik demonstriert. Beide Faktoren spielen eine wichtige Rolle für eine technische Hochschule. Wer würde sein Studium an einer Schule beginnen, welche über keine Beamer in den Hörsälen sondern lediglich Hellraumprojektoren verfügt? Oder an einer, an welcher alle Übungsräume mit Röhrenbildschirmen ausgestattet sind?

Eine moderne Hochschule soll zum einen bei den Besuchern einen positiven Eindruck hinterlassen, zum anderen aber auch bei den Studenten und Angestellten. Durch deren ständige Anwesenheit stellen sie die Hauptzielgruppe für Präsentationen dar. Sinnvolle Präsentationsinhalte wären einerseits Informationen über die verschiedenen Studiengänge. Wie oft hat sich wohl ein Landschaftsarchitekt darüber gewundert, mit was sich die Leute der Elektrotechnik eigentlich so beschäftigen? Andererseits sind auch Inhalte denkbar, welche den Alltag vereinfachen oder erheitern.

Um die Aufgabe der Nutzung innovativer Präsentationmöglichkeiten zu bewältigen, plant die HSR eine interaktive Videowall im Eingangsbereich des Verwaltungsgebäudes (Gebäude 4, siehe I.1.3 Gebäude der HSR). Dieses Gebäude ist ein attraktiver Standort, da sich dort die Mensa, der Empfang und die Aula befinden. Dadurch wird dieser Ort stets von Personen passiert, die das Gebäude betreten oder wieder verlassen. Um zu den erwähnten Räumen zu gelangen, muss der Eingangsbereich, welcher ein relativ breiter Gang ist, passiert werden. Dieser Bereich stellt den idealen Ort dar, um die Videowall aufzustellen.

Die imposante Grösse der Videowall soll diese für die Passanten unübersehbar machen und deren Neugier wecken. Der Nutzer kann mittels Gesten mit der Videowall interagieren, dadurch entfallen Eingabegeräte wie Tastatur oder Maus komplett. Zu Beginn werden auf der Wall die Bachelorposter präsentiert. Diese Anwendung wurde durch den Auftraggeber als Startpunkt für die Nutzung der Videowall definiert. Die Nachforschungen im Rahmen dieser Arbeit haben mögliche Problempunkte dieser Anwendung zutage gefördert. So muss sich im Betrieb zeigen, ob mit diesen Inhalten allein die gewünschte wiederholte Nutzung der Videowall erreicht werden kann. Auch lässt sich mittlerweile abschätzen, dass die ungezoomte Darstellung auf der Videowall für manche Bachelorposter nicht genügend hochauflösend ist. Die Analyse zeigt aber auch, dass die leichte Verfügbarkeit dieser attraktiven Inhalte über alle Studiengänge dafür spricht, dass die Darstellung dieser Poster eine sinnvolle Pilotanwendung darstellt. Mittelfristig kann dies dazu führen, dass Studenten durch die Aussicht auf eine Publikation auf der Videowall motiviert werden, ihre Arbeiten auf interaktivere Art (beispielsweise als Video) zu dokumentieren, wodurch sich die Attraktivität der Inhalte für die Nutzer erhöht.

Welche Inhalte könnten nun zusätzlich auf der Wall angeboten werden? Wie wäre es nun beispielsweise mit Informationen, die man tagtäglich benötigt? Dies könnten Informationen zu Veranstaltungen, das Mittagsmenu der Mensa, die Wetterlage oder sogar ein Spiel sein. Stellen Sie sich vor, Sie haben den ganzen Tag mit dem Besuchen von Vorlesungen verbracht. Wäre es jetzt nicht eine tolle Abwechslung, ein paar Minispiele auf der Videowall zu spielen? Solche und viele andere Anwendungen sind für die Wall denkbar.

Das System der Videowall bietet die Möglichkeit, Studenten der Informatik eine neue Plattform zur Verfügung zu stellen. Durch die Nutzung der Plattform könnten Projektarbeiten einem grossen Publikum präsentiert werden.

Eine zusätzliche Anforderung ist, dass die Inhalte der Wall verwaltet werden können. Daher ist es wichtig, dass das System gut wartbar und über eine Administrationsoberfläche einfach bedienbar ist.