#### Christina Heidt

Wie bereits bei der Semesterarbeit, empfand ich auch in diesem Projekt die Betreuung durch Prof. Dr. Markus Stolze als sehr partnerschaftlich und motivierend. Im Projektverlauf kam es an zwei Zeitpunkten zu Spannungen im Team. Ist erst einmal eine negative Stimmung aufgetreten, ist es schwer diese wieder in eine positive zu wandeln. Daher wendeten wir uns in beiden Fällen an Markus Stolze. Durch seine Hilfe und klärende Gespräche konnten die internen Spannungen wieder gelöst werden. In beiden Fällen stellte Markus Stolze eine neutrale Instanz dar, welcher sich nie gegen eine Seite stellte, sondern versuchte beiden Seiten die Gründe des Verhaltens der anderen aufzuzeigen. Solche Probleme sind in keinem Projekt wünschenswert, anderseits konnte ich dadurch erfahren, wie solche Spannungen in zukünftigen Projekten vermieden oder gelöst werden könnten. Trotz diesen Problemen empfinde ich den Verlauf des Projekts und die Zusammenarbeit des Teams rückblickend als gut.

Wir entschieden uns während des Projekts Kontakt mit dem Experten Markus Flückiger aufzunehmen um ihm das Projekt vorzustellen und allfällige Verbesserungsvorschläge einzuarbeiten. Durch seine langjährige Erfahrung als Usability Engineer konnte er uns viele Ideen und auch andere Sichtweisen aufzeigen, die sehr lehrreich und spannend waren.

Im Verlauf des Projekts waren viele Fragenstellungen abzuklären. Durch den begrenzten Zeitrahmen der Arbeit war es manchmal schwer eine gute Balance zwischen all diesen Fragen zu finden. Durch die Vielzahl an Fragestellungen verkleinerte sich der eigentliche Programmierteil auch wesentlich. Einerseits finde ich dies schade, anderseits hatten wir durch das Projekt die Möglichkeit uns auch mit völlig anderen Themen auseinanderzusetzen. Trotz des kleinen Zeitfensters für die Implementation konnte ein sinnvoller Prototyp der Applikation erarbeitet werden. Dies geschah unter anderem dadurch, dass wir schon im letzten Projekt mit WPF und C# gearbeitet hatten und eine Einarbeitungszeit wegfiel.

Zu Beginn standen vor allem die Nutzerstudien im Zentrum. Die Erarbeitung und Umsetzung einer Umfrage in einem solchen Masse stellte für mich Neuland dar, dessen betreten ich höchst interessant fand. Auch die Verwendung von Kinect, welche völlig neue Interaktionskonzepte bietet, war spannend und brachte eine spielerische Komponente in das Projekt. Ich gehe auch davon aus, dass ich nicht mehr so schnell an einem Projekt arbeiten werde, welches Kinect verwendet. Die Hardware Evaluierung sowie die Erarbeitung des Plug-in Frameworks stellten spannende Herausforderungen dar.

Abschliessend ist zu sagen, dass ich das Projekt als überaus spannend aber auch als sehr fordernd empfand. Ich hoffe sehr, dass die Videowall durch die HSR angeschafft und eingesetzt wird. Ich bin fest davon überzeugt, dass eine solche Wall sehr eindrucksvoll wirken wird und neue, spannende Präsentationsmöglichkeiten bieten wird.