## Einleitung

### Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 04.06.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | CH |

### Einleitung

Die Arbeit dient als Machbarkeitsstudie mit Prototyp. Durch die Machbarkeitsstudie werden vor allem die Risikothemen abgeklärt, welche technischer und benutzerspezifischer Natur sein können.

Der technische Bericht beginnt mit dem Projektmanagement (TODO Projektmanagement), in welchem der Projektplan dargelegt und die Projektorganisation umschrieben wird. Des Weiteren werden die Risiken und das gewählte Vorgehensmodell aufgezeigt.

Das nächste Kapitel enthält die Vorstudie (TODO Vorstudie). Diese zeigt die Vision auf, die Stakeholderanalyse und die Konkurrenzanalyse. Danach widmet sich die Vorstudie der Passantenanalyse, den Interaktionsbereich des Kinect Sensors und der Benutzerbefragung. Rollen und Personas mit den dazu gehörigen Szenarien werden daraufhin vorgestellt. Abschliessend werden noch das sofortige Erfolgserlebnis und die Motivation zur wiederholten Nutzung der Videowall umschrieben.

Das Kapitel Anforderungen (siehe TODO) geht kurz auf die in dem Projekt verwendeten Tools ein. Danach umschreibt es die funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen, Design Constraints und Accessibility im Zusammenhang mit der Nutzung von Kinect und der Monitorwand.

Im Kapitel Domain Analyse (siehe TODO) werden zu Beginn die Daten und das zugehörige Domain Model beschrieben. Auch wird der Prozess zur Entstehung der Poster erklärt. Danach wird auf das Graphical User Interface (GUI) eingegangen. Für das GUI wurden Ideen gesammelt welche in den Unterkapiteln vorgestellt werden. Das Screen Map zeigt auf wie die Elemente des Domain Models grafisch eingebunden werden. Im Anschluss daran werden die Design Entscheide und das externe Design vorgestellt. Schliesslich wird werden die Kinect Guidelines beschrieben und wie diese im Projekt umgesetzt wurden.

Das Kapitel Entwurf (TODO ) widmet sich einleitend den Design Entscheiden. Daraufhin wird die gewählte Architektur umschrieben. Dazu gehören auch die Assemblies. Daraufhin werden die verwendeten Patterns beschrieben und die Funktion des Plug-in Frameworks wird aufgezeigt. Im Verlauf des Projektes wurden kleine Prototypen erstellt, diese werden im Bereich Mini Applikationen erläutert. Abschliessend widmet sich das Kapitel der Interaktion durch das Handtracking.

Im Kapitel HSR Videowall Evaluation und Tests wird die Hard- und Software Evaluation für die verschiedenen Videowall Komponenten wie beispielsweise die Grafikkarten beschrieben. Auch die dafür aufgebaute Testhardware und die durchgeführten Tests werden erläutert. Die Mitsubishi Display Wall wird daraufhin vorgestellt. Zum Schluss wird noch auf die Lesbarkeit der Poster auf der Videowall eingegangen.

Im nachfolgenden Kapitel Realisierung und Test (TODO) sind die durchgeführten Usability Tests und deren Auswertung dokumentiert. Danach werden die Unit und System Tests aufgeführt. Daraufhin wird auf die Code Dokumentation eingegangen. Anschliessend wird die Betriebs- und Installationsdokumentation umschrieben.

Das letzte Kapitel Schlussfolgerung widmet sich den mit der Arbeit erzielten Ergebnisse und dem Ausblick für die Weiterentwicklung des Projektes.