## Anforderungen

### Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 18.05.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | CH |
| 19.05.2012 | 1.1 | Review Accessibility | DT |

### Zugänglichkeit (Accessibility)

Der eigene Körper dient für die Video Wall als Steuerelement. Für Personen mit einer körperlichen Behinderung ist die Applikation daher bedingt geeignet. Durch das Wizard of Oz Experiment (siehe TODO Verlinkung Domain Analyse, Durchführen & Fazit) wurde die Hypothese „Meine Hand ist die Maus“ bestätigt. Sofern der Nutzer einen Arm hat, ist die Bedienung daher gewährleistet. Es kann hierbei jedoch passieren, dass gewisse Punkte des Skeletts, welche für die Komplettierung des Skeletts fehlen, fehlinterpretiert werden. Hält man sich beispielsweise einen Arm hinter den Rücken, so können die Punkte des Ellbogens und der Hand nicht mehr erkannt werden und werden hier im Beispiel entlang der Hüfte angezeigt (siehe gelbe Punkte in Abbildung 1 - Handerkennung bei Arm hinter dem Rücken).



Abbildung - Handerkennung bei Arm hinter dem Rücken

Die Applikation ist nicht für Personen mit einer Sehbehinderung ausgelegt. Um diesen Personen eine optimale Bedienung der Video Wall bieten zu können, müssten die Interaktionen mit akustischen Signalen beantwortet werden. Zu diesem Stand der Entwicklung sind Musik oder andere akustische Signale ausgeschlossen. Diese würden für Mitarbeiter, welche im Gebäude 4 arbeiten, störend wirken.   
Weiter kann die Applikation mit beliebig gestalteten, von interessierten Programmierern erstellten Apps erweitert werden. Es ist nicht gewährleistet, dass diese Erweiterungen für Personen mit partiell-funktionalen Sehbehinderungen optimiert sind.