|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  12. Dezember 2011 |

|  |
| --- |
| Studienarbeit |
| Abstract |
|  |

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 09.12.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | cheidt |
| 12.12.2011 | 1.1 | Erweiterung Abstract | cheidt |

## Inhaltsverzeichnis

[1 Dokumentinformationen 1](#_Toc311192872)

[1.1 Änderungsgeschichte 1](#_Toc311192873)

[1.2 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc311192874)

[2 Abstract 1](#_Toc311192875)

# Abstract

Bitte unterbringen: Im Bereich Clienttechnologien

Durch den Surface 2 ergeben sich völlig neue Möglichkeiten Informationen interaktiv zu präsentieren. Dies möchte die Zühlke Engineering AG für die Visualisierung ihrer Projekte nutzen. Momentan stehen diese in Papierform im Wartebereich zur Verfügung. Dabei ergibt sich einerseits das Problem, dass nie alle Projekte zur gleichen Zeit ausgestellt werden können und anderseits erschwert sich die Suche nach spezifischen Inhalten.  
Diese Nachteile möchte die Zühlke Engineering AG durch die Surface Applikation beheben. Zudem möchte sie damit auch ihre Expertise im Bereich Software Engineering untermauern und Kunden die Möglichkeiten von Microsoft Surface als Ausstellungsgerät aufzeigen.

Als Ausgangslage diente Project Flip 1.0, welches auf einem Dell Multi-Touch Tablet implementiert wurde. Dieses Projekt war jedoch primär darauf ausgelegt, bei Kundengesprächen einfacher auf Projekte zuzugreifen können. Die dort erworbenen Erkenntnisse konnten aber für Project Flip 2.0 wichtige Informationen liefern.

In Folge dessen wurde für Project Flip 2.0 gleich zu Beginn ein Prototyp erstellt, welcher sicherstellte, dass Elemente die bei Project Flip 1.0 nachteilig ausgewirkt hatten, auf andere, verbesserte Weise umgesetzt werden konnten. Für dieses Projekt wurde ein benutzerorientiertes Vorgehen gewählt. Die daraus abgeleiteten Anforderungen wurden dann in der Entwicklung umgesetzt. Fokus dieser Arbeit war die Erarbeitung einer einfach, intuitiven Anwendung, welche ohne Hilfsmittel auskommt.

Obwohl für alle Teammitglieder WPF und .NET Neuland darstellte, ist es gelungen, einen funktionstüchtigen und ansprechenden Prototypen zu entwickeln. Neben dem Client-Teil wurde auch eine Anbindung an den Server umgesetzt, welche die Project Notes herunterlädt und in ein XPS Format umwandelt.  
Auch wurde das User Interface durch Papierprototypen, eine Erarbeitung eines externen Designs und schliesslich Usability Tests immer wieder durch die Benutzer zertifiziert.  
Zu jeder Project Note gibt es zudem Metadaten, welche die Project Note mit verschiedenen Begriffen umschreibt. Da diese sehr umfangreich sind, wurde eine Möglichkeit erarbeitet, dass diese dynamisch aggregiert und einfach gewartet werden können.  
Des Weiteren setzte sich das Team mit vorgeschrittenen Visualisierungskonzepten auseinander, indem sie einen Prototyp für eine Perspective Wall erarbeitete. Da die Fertigstellung einer solchen Lösung jedoch den Projektaufwand überschritten hätte, wurde sie nicht integriert.