



Bachelorarbeit
im Studiengang Medieninformatik

**Möglichkeiten und Grenzen von
Webtechnologien bei der Entwicklung von
Kiosksoftware anhand der
Implementierung einer Sharing-Station für
Museen und Ausstellungen**

vorgelegt von
Marcus Schreiter
an der Hochschule der Medien Stuttgart
am 06.04.2020

zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Science (B.Sc.)

Erstprüfer: Prof. Uwe Schulz
Zweitprüfer: Joakim Repomaa

Hiermit versichere ich, Marcus Schreiter, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: "Möglichkeiten und Grenzen von Webtechnologien bei der Entwicklung von Kiosksoftware anhand der Implementierung einer Sharing-Station für Museen und Ausstellungen" selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Stuttgart, 06.04.2020

Marcus Schreiter

Zusammenfassung

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	iii
1 Einleitung	1
1.1 MESO	1
1.2 Dialogmuseum	1
1.3 Sharing Station	1
2 Grundlagen	2
2.1 Kiosksysteme	2
2.2 Webtechnologien	3
3 Anforderungen	4
3.1 Funktionale Anforderungen	4
3.2 Nicht-funktionale Anforderungen	4
Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	6
Literatur	7

1 Einleitung

1.1 MESO

MESO Digital Interiors GmbH ist eine Digitalagentur mit Sitz in Frankfurt am Main. Gegründet wurde sie 1997 und begann damals als Bürogemeinschaft.

1.2 Dialogmuseum

1.3 Sharing Station

2 Grundlagen

Einleitung

2.1 Kiosksysteme

Wenn man in der Informationstechnologie von Kiosksystemen spricht, sind damit meist zugängliche Computersysteme gemeint die im öffentlichen oder halböffentlichen Raum platziert sind. Zudem besitzen sie eine Benutzerschnittstelle, sehr oft in Form eines Touchscreens. Sie bieten dabei in der Regel Zugang zu Informationen oder elektronischen Transaktionen [3].

Der Begriff *Kiosk* hat seinen Ursprung im Persischen und steht dort für ein zeltartiges Gartenhaus oder eine Art Erker an orientalischen Palästen [2]. Allgemeiner steht er in der islamischen Baukunst für einen pavillonähnlichen Bau [4]. In der heutigen, allgemeinsprachlichen Definition versteht man unter einem Kiosk eine Verkaufsstelle für Zeitungen und Zeitschriften [4, 2].

In der Bedeutung hat unsere heutige Definition dabei die äußere Form, das Pavillonähnliche, des ursprünglichen Kiosks übernommen. Oft sind Kioske alleinstehende Häuschen, die in ihrer Form an einen Pavillon erinnern. Hinzugekommen zur Bedeutung ist das öffentlich Zugängliche. Während der Kiosk in seiner ursprünglichen Wortbedeutung für etwas steht was meist an einen Palast angegliedert ist – und somit vermutlich nur beschränkt zugänglich ist – verstehen wir heute unter dem Begriff einen Ort, dessen Zugang für jeden Menschen gedacht ist. Darüber hinaus ist er in der Regel an belebten und gut zugänglichen Orten in Städten, wie Straßen, Plätze und an Sehenswürdigkeiten, platziert.

Dieser Teil der Wortbedeutung hat sich auf das informationstechnische Kiosksystem übertragen [1]. Mit dem pavillonähnlichen Bau hat es nichts mehr zu tun, dafür aber mit der Tatsache das es etwas Zugängliches im öffentlichen Raum darstellt. Holfelder beschreibt weitere Parallelen: die Art der Kunden und die Verweildauer. Zum einen gibt es die Laufkundschaft, die durch optische oder akustische Reize zum Herantreten animiert werden, sowie die Kunden die gezielt und mit einer bestimmten Absicht an den Kiosk oder das Kiosksystem herantreten. Und auch die Verweildauer der Kunden

beschreibt Holfelder als eine Parallele: In beidem Szenarien ist sie eher kurz im Vergleich zum Besuch in einem Kaufhaus oder der Nutzung der eigenen elektronischen Geräte [1].

2.2 Webtechnologien

3 Anforderungen

3.1 Funktionale Anforderungen

3.2 Nicht-funktionale Anforderungen

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Literatur

- [1] W. Holfelder. *Multimediale Kiosksysteme*. 1. Aufl. ISBN: 3-528-05468-9. Braunschweig Vieweg, 1995.
- [2] *Meyers Großes Konversationslexikon*.
- [3] J. Rowley und F. Slack. „Kiosks in retailing: the quiet revolution“. In: *International journal of retail and distribution management*, 31 (6), 329-339. (2003).
- [4] A. Zwahr. *Meyers großes Taschenlexikon*. Hrsg. von M. Lexikonredaktion. Bd. 11. Meyers Lexikonredaktion, 2006.