

Multitouch in der Audio/Video-Produktion

Ziel und Inhalt

Diese Bachelorarbeit (183.226) soll den Einsatz von Multi-Touch in Audio- und Videoproduktionsumgebungen untersuchen. Aus dem Ergebnis der Recherche soll dann in Zusammenarbeit mit Künstlern, Musikern und Technikern ein mögliches Userinterface entwickelt werden, welches eine parallele Erzeugung von Audio und Video erlaubt und im speziellen die Möglichkeiten von Multi-Touch ausnutzt. Es soll nicht eine „Wow-App“ entwickelt werden, sondern eine echte Alternative zu bestehenden Lösungen. Der Entwicklungsprozess dieses Userinterfaces soll exemplarisch für die Entwicklung zukünftiger Multi-Touch-Anwendungen im Produktiv-Bereich stehen und als solcher dokumentiert und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden.

Inhaltsangabe / Ablauf (Entwurf)

- Recherche bestehender Lösungen
 - welche Hardware gibt es?
 - welche Software läuft auf dieser Hardware?
 - wie wird Multi-Touch in diesen Lösungen angewandt, wo sind die Vorteile von Multi-Touch in diesen Lösungen?
- Recherche nach bestehenden Entwicklungsprozessen für Multi-Touch oder Ressourcen die einen solchen unterstützen
 - gibt es welche?
 - wie sind sie strukturiert?
 - wie viel Wert wird auf User-Experience oder Pliability gelegt (bzw. wie ist dies in den Prozess integriert)?
- Vorschlag eines Entwicklungsprozesses
 - wie könnte er aufgebaut sein
 - wie werden die Vorteile von Multi-Touch erfolgreich (in Hinsicht auf Usability) in die Anwendung integriert
- Anwendung dieses Prozesses für die Exemplarische Entwicklung einer Anwendung für gleichzeitige Audio- und Video-Produktion
 - In Zusammenarbeit mit Künstlern und Musikern
 - Findung von „10 golden Rules“ (als Guidline zu verstehen) welche aus dem gesamten Projekt als Konklusio gezogen werden können