



Medianight 2.0

Wintersemester 20/21

Team:

Anastasia Keller
Cornelius Ebmayer
Ismael Abdelatif
Isabel Göbel

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Inhalt des Projektes	3
Worauf wurde aufgebaut	3
Was haben wir geleistet?	3
Erweiterungen	3
Verbesserungen	4
Neueres Design	4
Schwierigkeiten	5
Zusammenarbeit	5
Gelerntes und Fazit	5

1. Inhalt des Projektes

Durch die aktuelle Lage, hervorgerufen durch Covid-19, musste die HdM die Medianight als Präsenzveranstaltung absagen. Um trotzdem einen schönen Abend und komplikationsfreies präsentieren der Inhalte zu ermöglichen, war das Ziel unseres Projektes, das Onlineformat der Medianight aus dem vorherigen Semester weiterzuentwickeln und zu überarbeiten. Es entstand also eine Anwendung bestehend aus Website mit entsprechendem Back-End um ein Vorstellen der Projekte und gegenseitigen Austausch, sowohl für andere Studenten als auch für Gäste außerhalb der Hochschule, zu ermöglichen.

2. Worauf wurde aufgebaut

Da im vorangegangenen Semester die Medianight bereits in einem Onlineformat stattfand, gab es schon eine Anwendung und damit Infrastruktur, auf der aufgebaut werden konnte. Aufgrund der geringen Teamgröße und nur zwei Entwicklern wurden große Teile übernommen und der Fokus lag vor allem auf der Erweiterung und Optimierung. Ein weiterer Grund für diese Entscheidung war die fixe Deadline und die Garantie einer erfolgreichen und fehlerfreien Anwendung, die wir durch das gesetzte Datum der Medianight hatten.

Die Webanwendung läuft auf einem Zope-Server und ist Größtenteils in HTML/DTML und Javascript geschrieben. Ergänzend wurde an manchen Stellen Python-Skripte zur Generierung von Inhalten benutzt. Im Hintergrund läuft eine Maria-DB, auf die über entsprechende SQL-Skripte zugegriffen wird. Der Austausch und Kommunikation für einzelne Projekte sowie die „Plauderecke“ findet über virtuelle Räume von Big Blue Button statt.

3. Was haben wir geleistet?

Der Fokus lag wie bereits erwähnt, auf der Erweiterung und Verbesserung der Anwendung, sowie einem überarbeiteten Design. Gerade durch die Erfahrung, die man durch die erste virtuelle Medianight gesammelt hat, konnte das, dafür zuständige Komitee Funktionen und Verbesserungsvorschläge herausarbeiten und uns präsentieren.

3.1. Erweiterungen

Da ein wichtiges Element der Medianight die Kommunikation und der Austausch untereinander ist, wurde die Seite um entsprechende Möglichkeiten erweitert. So wurde eine neue Unterseite, die „Plauderecke“ aufgebaut, die Zugang zu Themenräumen in Big Blue Button ermöglicht. Ziel dabei war es, dass sich Personen mit ähnlichen Interessen in diesen Räumen finden und austauschen können.

Eine weitere Möglichkeit der Kontaktaufnahme wird durch ein entsprechendes Kontaktformular auf den Projektseiten ermöglicht. Hier kann der Eintragende seine Kontaktdaten sowie eine kurze Nachricht hinterlassen, die dann an die Ansprechperson des jeweiligen Projektes weitergeleitet wird.

Ein weiteres Feature zur Interaktion wurde durch Reaktionen auf die Projekte eingebunden. Hierbei wurde auf der Projektseite die Möglichkeit gegeben, in Form von Smileys auf Projekte zu reagieren. Grund hierfür war es, den Projektgruppen mehr Feedback zugänglich zu machen. Da Besucher an der Medianight sonst für Feedback den Big Blue Button Räumen beitreten müssen und dadurch eine gewisse Schwelle für kurzes Feedback geschaffen wird, ist dies die Möglichkeit, um diese Schwelle zu brechen.

Die letzte Erweiterung war die Einbindung eines Hilfe-Modals. Hierfür war der Grund, dass die Medianight sich nicht nur an Studenten oder damit Vertraute im Bereich der Onlinemedien richtet, sondern für alle zugänglich sein muss. So soll die Hilfe die Personen unterstützen, die sich nicht gut im digitalen Bereich auskennen oder bei der Nutzung von Webseiten unsicher sind, sowie Fragen, die auf der vorherigen Medianight aufkamen, klären.

3.2. Verbesserungen

Generell gab es viele kleinere Verbesserungen im Bereich der Usability oder der Nutzung mobiler Geräte. Eine große Verbesserung wurde jedoch bei der Verwendung der Suche und der Filter umgesetzt. Hierbei wurden für die Suche die Abfragen um weitere Eigenschaften erweitert, sodass alle in der Stage gespeicherten Information zu dem jeweiligen Projekt abgefragt werden konnten. Bei den Filtern wurde zum einen die Möglichkeit mehrerer Filter ermöglicht, sowie die Usability, z.B. durch das Filtersetzen über das Klicken von Projektlabels, verbessert.

Eine weitere Verbesserung ist die Einbindung eines Zeitplanes im Bannerbereich. Davor war der Zeitplan nur über die Live-Seite einsehbar. Durch die Einbindung des Zeitplanes wurde sowohl die Usability erhöht, da das Banner interaktiv war, als auch die Aufmerksamkeit für den Livestream und damit das Rahmenprogramm gesteigert.

Eine Erweiterung die zur Verbesserung der Usability führt war das Einbinden ähnlicher Projekte. So wurde am Ende der Projektseiten ein Container erstellt, in dem zufällige Projekte aus dem gleichen Bereich oder der gleichen Orientierung empfohlen wurden, über die der Nutzer auf die entsprechenden Projektseiten gelangen kann.

3.3. Neueres Design

Hierbei wurde das bestehende Design gemäß zweier Aspekte angepasst. Dabei wurde zum einen die Usability der Website miteinbezogen und zum anderen das Gesamtdesign neu gestaltet, angelehnt an das Banner zur aktuellen Medianight. Zusätzlich dazu mussten auch die neuen Elemente designt werden, um in das entsprechende Gesamtbild zu passen.

4. Schwierigkeiten

Einer der Vorteile war gleichzeitig auch schon direkt zu Beginn eine Schwierigkeit. Da auf der Anwendung der vorherigen Medianight aufgebaut wurde, musste sich erstmal in die bestehende Anwendung eingearbeitet werden. Da dadurch auch schon viel festgelegt war, musste man mit Dingen zurechtkommen, die man selber so nicht gemacht hätte. So war uns zum Beispiel allen Zope neu und für keinen wirklich intuitiv. Auch konnte man nicht „live“ Entwickeln, sondern musste immer wieder Codeänderungen über Zope testen, ob wirklich alles so funktioniert wie gedacht.

Eine weitere Schwierigkeit war die Kommunikation mit Personen, die nicht zur Projektgruppe gehörten, jedoch Einfluss auf das Endprodukt hatten. Da an der Medianight viele Personen in Form unterschiedlicher Aufgaben mitwirken, zum Beispiel durch die Gestaltung von Grafiken, war man bei manchen Vorgängen von diesen abhängig, konnte sie aber manchmal nur schwer erreichen. Weitere auftretende Probleme waren meist in Form von Unklarheiten bei der Umsetzung oder Schwierigkeiten bei der Programmierung und konnten immer relativ schnell und im Austausch miteinander behoben werden.

5. Zusammenarbeit

Das Projekt wurde nach dem Scrum-Framework agil geführt.

So wurden s.g. Sprints festgelegt, die in der Regel 3 Wochen andauerten. Während dieser Sprints hat man sich im wöchentlichen Rhythmus zur gegenseitigen Absprache getroffen. Auch außerhalb dieser Treffen war ein enger Austausch mit allen Projektmitgliedern immer möglich. Hierfür wurde über Slack kommuniziert und Trello diente als Überblick über die Aufgaben für den jeweiligen Sprint.

6. Gelerntes und Fazit

Da für jeden der Projektteilnehmer in seinem Aufgabenfeld auch viel Neues dazu kam, konnte viel gelernt und ausprobiert werden. Durch das Projektmanagement auf Basis von Scrum, konnten auch alle Teilnehmer das Arbeiten in Teams mittels Scrum erleben und erlernen, was einen großen Vorteil für die Arbeitsstruktur der Gruppe bot.

Des Weiteren konnten sowohl im Bereich der Front- und Backend-Entwicklung viel dazu gelernt werden. Bei den erlernten oder gefestigten Skills in diesem Bereich handelt es sich beispielsweise um SQL, JavaScript oder CSS. Auch im gestalterischen Bereich konnte viel gelernt werden, da ein ganzheitliches und damit alle Aspekte umfassendes Design erstellt wurde. Indem die Aufgaben entsprechend der Fähigkeiten und Interessen der Mitglieder aufgeteilt wurden, konnte jeder Teilnehmer stimmig seines Bereiches Neues erlernen und seine Skills festigen. Durch den engen Austausch miteinander waren aber auch immer Einblicke in die Arbeit der anderen Mitglieder möglich.