

Hochschule Osnabrück
Fakultät Ingenieurwissenschaften und Informatik (IuI)

Studiengang: Media & Interaction Design
2. Semester - Interactive Motion Media 1
Dozent: Prof. Michaela Ramm

Hausarbeit
Erstellung eines Motion Graphic Film
für das Projekt „Heldentaten“

HELDENTATEN



Carlos Niermeier
Matrikelnummer: 667410

Jannik Bussmann
Matrikelnummer: 667887

Inhaltsverzeichnis

1 Exposé	2
2 Ziel des Filmprojekts	2
3 Zielgruppe	2
4 Look & Feel	3
5 Aufbau des Films	5
6 Storyboard	6
7 Projektplan	9
8 Fazit	10

1 Exposé

In der vorliegenden Arbeit soll ein kurzes erklärendes Video zu dem Service „Heldentaten“ produziert werden. Bei dem Service handelt es sich um ein Werkzeug, das Angehörigen ermöglicht, die häusliche Pflege von pflegebedürftigen Menschen zu planen und zu koordinieren. „Heldentaten“ wurde an der Hochschule Osnabrück von Studenten aus den Studiengängen „Media & Interaction Design“ und „Medieninformatik“ im Rahmen eines Projektsemesters konzipiert und umgesetzt.

Fast 1,8 Millionen Menschen werden derzeit in Deutschland von ihren Angehörigen gepflegt. Zu den Aufgaben der Pflegenden zählen u. a. einkaufen, Wäsche waschen, duschen sowie an- und auskleiden. Für die Erledigung dieser und weiterer Aufgaben sorgen Familienangehörige, Freunde und professionelle Dienste. Für viele Betroffene ist es daher schwierig, in der Masse an involvierten Personen den Überblick zu behalten und Aufgaben angemessen zu erstellen und zu delegieren.

Genau diesem Problem widmet sich die App Heldentaten und bietet dem Benutzer zahlreiche Hilfsmittel zur Planung entsprechender Aufgaben sowie zur Vernetzung untereinander.

2 Ziel des Filmprojekts

Das Ziel des Projekts ist, diese Funktionen der App in einem ca. 1,5-minütigen Imagefilm auf reduzierte Weise zu präsentieren. Dabei wird kein echtes Filmmaterial verwendet, sondern lediglich mit minimalistischen Illustrationen gearbeitet, die mit Hilfe von Adobe After Effects animiert werden.

3 Zielgruppe

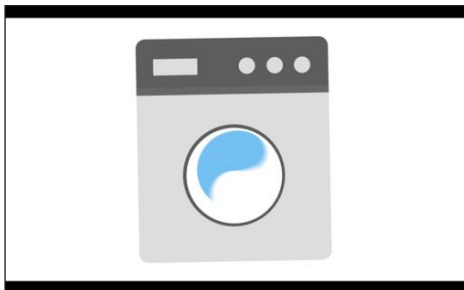
Der Imagefilm richtet sich an alle am Pflegeprozess beteiligten Personen. Die besondere Herausforderung besteht hier darin, dass es sich um eine sehr heterogene Gruppe – sei es im Bezug auf Geschlecht, Alter oder bereits vorhandene medizinische wie technische Vorkenntnisse – handelt. Daher wird auf eine vereinfachte Darstellung der Informationen zurückgegriffen.

4 Look & Feel

Das Video ist dem Genre „Motion Graphics“ zuzuordnen. Wie bereits angedeutet, wird bei dem Filmprojekt ausschließlich mit animierten Illustrationen im sog. „Flat-Design“ gearbeitet. Untermalt werden die Animationen durch den Hintergrundsong sowie durch kontextsensitive, subtile Hinweistöne wie das „Aufploppen“ von Icons. Zusätzlich wird das Geschehen im Film durch eine Stimme aus dem Off erklärt. Die Visualität der Illustrationen orientiert sich an der Designsprache vorhandener Icons in der (Web-)App. Bei dem Song handelt es sich um „Hope for tomorrow“ von der Band Seastock.



Die Übergänge zwischen den Szenen verlaufen fließend und sind teilweise ineinander verschachtelt. Dies wird am folgenden Beispiel deutlich. In diesem Teil des Videos werden unterschiedliche Aufgaben aufgezählt, die bei der Pflege anfallen. Hier findet der Übergang von „Wäsche waschen“ zu „duschen“ statt. Das Wasser [1], das in der Waschmaschine rotiert, ist bewusst tropfenförmig dargestellt. Durch einen Zoom-in [2] wird der Tropfen fokussiert [3], sodass die Waschmaschine nicht mehr zu sehen ist. Beim nächsten Zoom-Out sieht der Betrachter, dass der Tropfen nur einer von vielen ist und plötzlich nicht mehr in der Waschmaschine rotiert, sondern aus einem Duschkopf fließt [4]. Diese Art der Szenenwechsel werden häufiger im Video verwendet.



[1] Wasser rotiert in der Waschmaschine.



[2] Zoom-in auf das Wasser.



[3] Fokus liegt auf Tropfen.

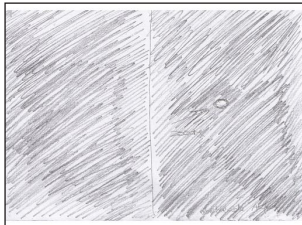


[4] Zoom-Out – Tropfen ist Teil der Duschkopf-Animation

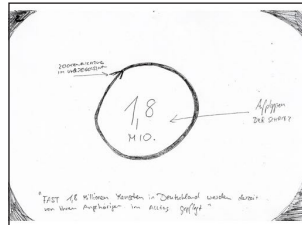
5 Aufbau des Films

Der Film besteht aus drei Sinneseinheiten. Einleitend werden die Probleme beschrieben, mit denen Angehörige bei der Pflege konfrontiert sind. In der zweiten Einheit werden die Funktionen dargestellt, die bei der Bewältigung der zuvor aufgezeigten Probleme helfen. Abschließend wird an die zukünftigen Nutzer appelliert, die App zu nutzen und gemäß dem Titel „Heldentaten“ zu vollbringen. Die für die Animationen verwendeten Illustrationen wurden von Carlos Niermeier erstellt. Parallel dazu hat sich Jannik Busmann um die Animationen und das Komposing in Adobe After Effects gekümmert. Zusätzlich wurde Jessica Sartor als Synchronsprecherin in den Arbeitsprozess mit einbezogen. Als konzeptionelle Basis für den Film wurde im Vorfeld ein Storyboard angefertigt, das – bis auf minimale Änderungen im Laufe des Animationsprozesses – auch so umgesetzt wurde.

6 STORYBOARD



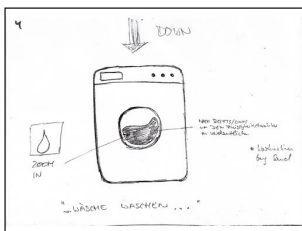
Punktförmige Trickblende.



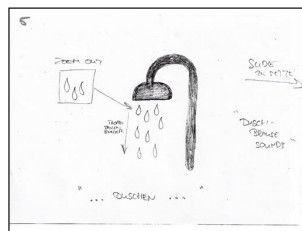
Kreis baut sich in Zeigerrichtung auf. Formtweens zu Einkaufswagenrad



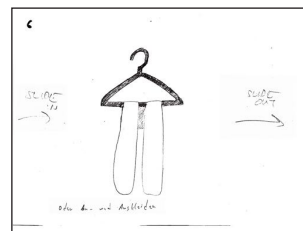
Zoom-Out - Einkaufswagen wird befüllt und fährt nach links raus.



Waschmaschine fährt von rechts rein. Tropfenförmiger Inhalt rotiert. Zoom-In auf Tropfen



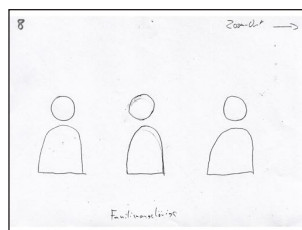
Zoom-Out - Tropfen kommen aus dem Duschkopf. Szene fährt nach links raus.



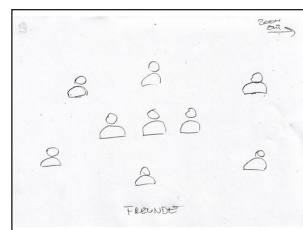
Kleiderhaken fährt rein. Nachzieheffekt bei approprierter Abbremsung.



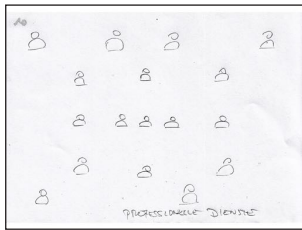
Tag-Cloud mit weiteren Aufgabebereichen. Begriffe „ploppen“ auf. Gleichzeitig Zoom-Out.



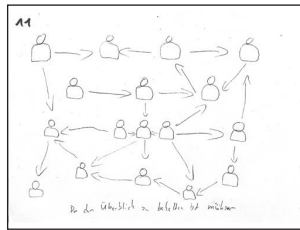
Personen-Icons tauchen auf.



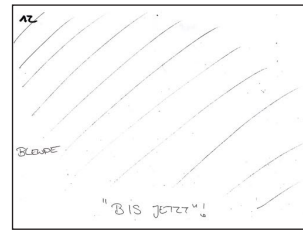
Erste Zoom-Out-Stufe - weitere Personen werden sichtbar.



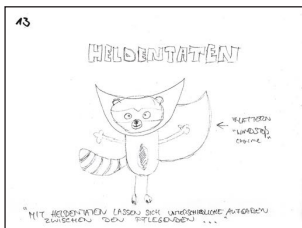
Zweite Zoom-Out-Stufe – noch mehr Personen sichtbar.



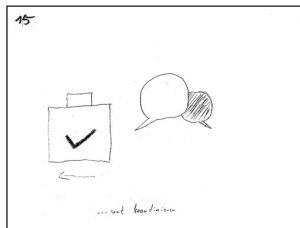
Veranschaulichung der erschwerten Übersicht.



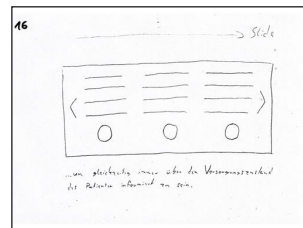
Weißblende.



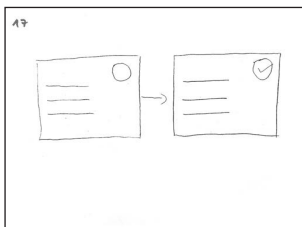
Einblendung des Maskottchens. Cape flattert. Waschbär reißt die Arme hoch und fliegt davon.



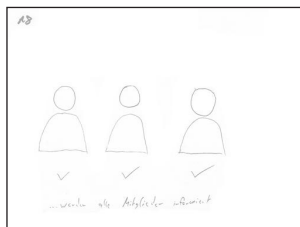
Icons erscheinen nacheinander und visualisieren die Grundfunktionen der App.



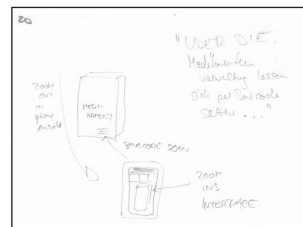
Abstrahierter Screen der Aufgabenverteilung.



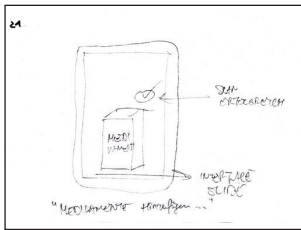
Aufgabe wird als „erledigt“ markiert.



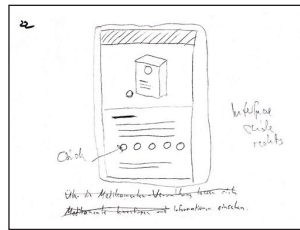
Personen-Icons erscheinen. Häkchen zeichnen sich nacheinander.



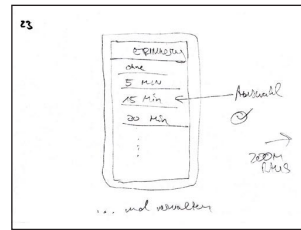
Medikamentverpackung erscheint. Smartphone wird in der Komposition gefahren.



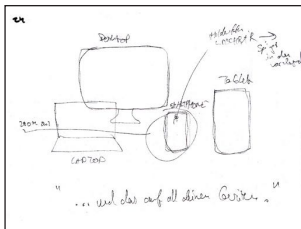
Barcode wird mit dem Smartphone eingescannt. Ladescreen zur Veranschaulichung der Interaktion.



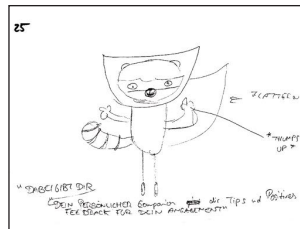
Abstrahierte Darstellung der Medikamentenverwaltung.



Abstrahierte Darstellung der Erinnerungsfunktion innerhalb der Medikamentenverwaltung.



Maskottchen erscheint auf Screen. Zoom-Out - Inhalt auf allen Geräten. Maskottchen springt raus.

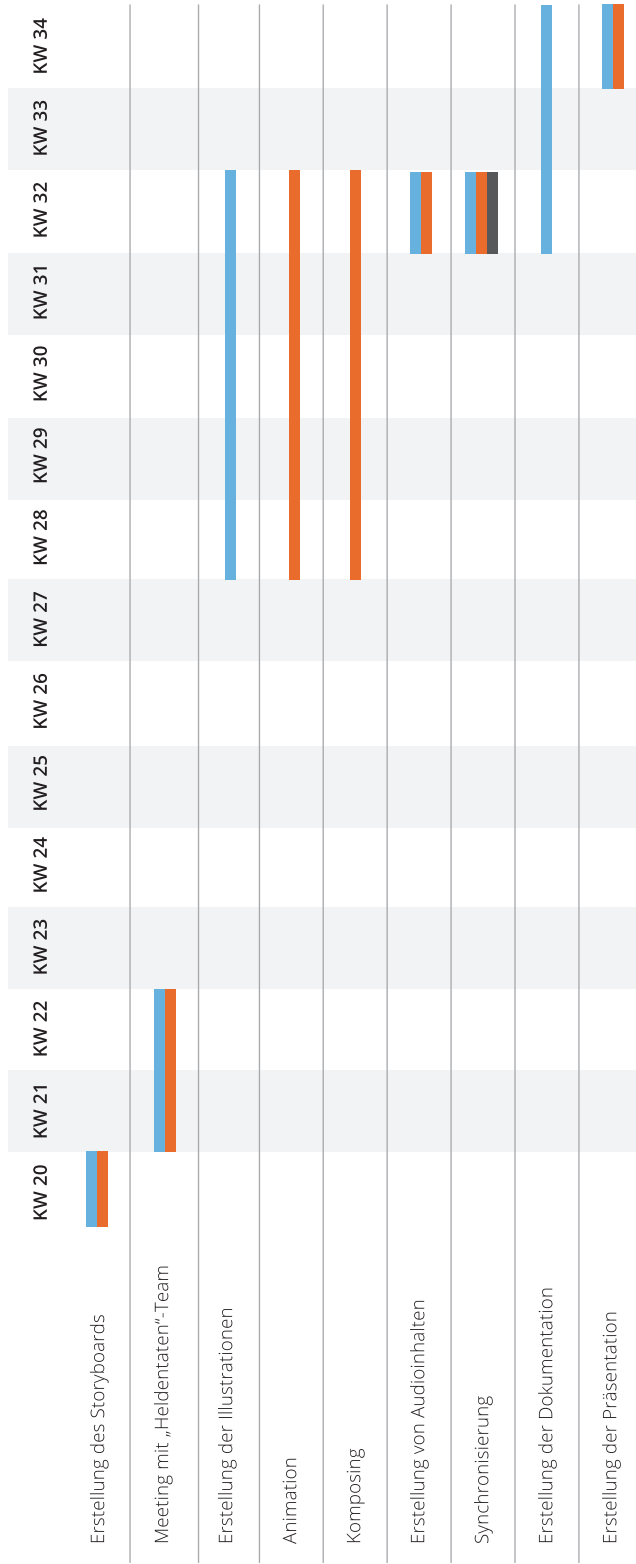


Maskottchen landet und zeigt Daumen hoch.



Maskottchen fliegt wieder weg und Signet bleibt stehen. Abschließend Weißblende.

7 Projektplan



- Carlos Niermeier
- Jannik Bussmann
- Externe Synchronsprecherin

8 Fazit

Da wir als externe Mitglieder zu dem Projekt „Heldentaten“ hinzugestoßen sind, war es für uns ein spannender Prozess, sich in die Projektgruppe einzufügen. Außerdem reizte uns die Bearbeitung eines Projektes, das sich dem Pflegesektor zuordnet und den Alltag von Pflegenden erleichtert.

Da die Designsprache weitestgehend vorgegeben war, mussten wir Kompromisse eingehen und eigene Icons in die bestehende Designsprache des Projektes übertragen. Dank übersichtlicher Planung und neu erworbenen Kenntnissen aus dem Verlauf des Semesters konnten wir ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen. Außerdem sammelten wir Erfahrungen in der Umsetzung von Ideen eines Storyboards bis hin zur Animation. Diese gesammelten Erfahrungswerte und Fähigkeiten werden uns sicherlich in den folgenden Semestern und Projekten weiterbringen und wir werden im Zuge dessen in der Lage sein, unsere Fähigkeiten weiter auszubauen.