



SHOW ME

Manfred Schappe
13668, u22242
Hochschule Harz Wernigerode

Medieninformatik 2
Wintersemester 2008/2009
Professor Holger Reckter



Analyse der Aufgabe

Ein gewähltes Produkt soll nach dem Motto »Show Me« präsentiert werden. Hierbei soll das Produkt in seinen Eigenschaften erfasst und spannend und in interaktiver Form visualisiert werden.

Verwendete Medien sollen dem Produkt angemessen eingesetzt werden. Die Komposition der Medien sowie die multimediale Umsetzung soll mittels Adobe Director erfolgen. Die fertige Umsetzung soll jedem Betrachter einen Überblick über das Produkt vermitteln.



Analyse des Produktes

Bei dem Produkt »Bright`N`Shiny Bender« handelt es sich um einen Blechroboter zum Spielen und Sammeln, der einer der Hauptfiguren aus der Comicserie »Futurama« von Matt Groening, Bender, nachempfunden ist.

Der Roboter besteht aus vernickeltem Blech und ist 22 cm groß. Er kann mittels einem Vierkantschlüssel aufgezogen werden, dadurch kann er auf ebenen Flächen laufen, durch Drehen an der Antenne verändert er zusätzlich seinen Gesichtsausdruck.

Im Lieferumfang sind zusätzlich enthalten: eine Zigarre, welche in eine passende Öffnung im Mund eingeführt werden kann, sowie eine Dose »Mom´s althergebrachtes Roboteröl«.

Das Produkt ist laut Vertreiberinformation ab einem Alter von acht Jahren freigegeben, auf der Verpackung befindet sich jedoch ein entsprechender Hinweis mit einer Altersangabe von drei Jahren aufgrund der enthaltenen Kleinteile.



Definition der Zielgruppe

Das Produkt soll meiner Meinung nach hauptsächlich Fans der Comicserie, insbesondere natürlich Fans der Figur Bender, ansprechen. Hinzu dürfte ein kleinerer Anteil an Sammlern von Blechspielzeug im Allgemeinen kommen.



Idee

Das Produkt verfügt selber über einen sehr geringen Funktionsumfang. Daher ist sehr dynamische Art der Präsentation kaum zu realisieren.

Eine einfache bildliche Darstellung, zusammen mit einer oder mehrerer Informationselementen in Textform sind machbar, und spiegeln zudem einen Katalogcharakter wieder, der ja auch zu einer Produktshow passt.

Das Produkt sollte

- a) grundsätzlich beschrieben
- b) seine Funktionen und Elemente genannt
- c) seine technischen Daten vermittelt

werden. Zusätzlich muss der Betrachter die Möglichkeit haben, das Produkt genauestens visuell zu erfassen, z.B. durch eine Bilderserie, die alle Seiten / Ansichten des Produktes zeigt.

Selbstverständlich sollte ein Bezug zur Comicserie hergestellt werden, die Verwendung von Elementen mit Wiedererkennungscharakter ist meiner Ansicht nach zwingend. Ich denke dabei an Bild- und Sprachelemente, die sowohl die Serie als auch die Figur Bender repräsentieren, aber auch die in der Serie verwendeten Typografie.



Visuelle Elemente

Die Grundidee: Bender steht im Rampenlicht. Ein schlichter Hintergrund, in den Blautönen des Futurama-Intros, sorgt für Wiedererkennung und lenkt dabei nicht zu sehr vom eigentlichen Inhalt ab.

Aufgrund des von mir erdachten Katalogcharakters, den die Darstellung erhalten soll, werde ich die Darstellung optisch teilen: Auf der linken Seite wird navigiert und informiert, auf der rechten Seite dargestellt.

Navigation und Text werden in Rahmen eingefasst und mit Spot-Effekten versehen und so thematisch den Hintergrund aufgreifen. Zu Beginn der Darstellung gleiten diese Elemente ins Bild, das verleiht ihnen einen roboterartigen Look.

Auf der rechten Seite wird die Figur abgebildet, versehen mir einer Bildwechsel-Funktion.

Aufgepeppt wird die gesamte Szene durch das Einbinden

einer Hintergrundmusik, ich denke hier an den Futurama-Soundtrack (Wiedererkennung) sowie einige Sprachausgaben der Stimme von Bender.



Interaktion

Die Interaktion wird (auch durch die Eigenschaften des Produktes gegeben) gering gehalten. Es soll möglich sein, durch einfaches Klicken durch die verschiedenen Ansichten des Produktes (Bilderserie) zu navigieren. Denkbar ist zusätzlich eine Sprachausgabe, z.B. beim Klicken direkt auf die Figur.

Ein weiteres interaktives Element stellt die Navigation dar, zwar erfolgt die Interaktion nicht mit dem Produkt selbst, jedoch mit der Produktbeschreibung.

Es sollte dem Betrachter auch jederzeit möglich sein, die Hintergrundmusik auf Wunsch auszuschalten. Dies kann mittels eines einfachen Buttons realisiert werden, der mit Hilfe von Farbgebung oder Änderung seiner Darstellung gleichzeitig ein Feedback über den Zustand der Musik (an/aus) geben kann.

Weiterhin muss der Benutzer die Möglichkeit haben, die Präsentation zu verlassen. Eine Art click-to-exit-Button, der jedoch im Stil von Futurama gehalten sein sollte. Hier dachte ich spontan an die in der Serie vorkommenden »Selbstmordzellen«. Dies würde zudem die Art des in der Serie verwendeten Humors unterstreichen.



Technischer Rahmen

Die Videodatei, die zum Abspielen des Intros verwendet wird, wird nicht in den Directorprojektor eingebettet, sondern zu Verringerung der Ladezeiten extern eingelesen.

Zum Abspielen wird Quicktime 6 benötigt, daher muss eine Abfrage der Codecversion erfolgen und der Betrachter ggf. auf fehlende bzw. veraltete Versionen hingewiesen werden. Die Codecs sollten dem Betrachter natürlich zur Installation zur Verfügung gestellt werden.