

Praktikum Mediengestaltung WS 05/06

Prof. Heinrich Hußmann, Albrecht Schmidt

Matthias Kranz, Lucia Terrenghi, Enrico Rukzio

4 SWS

<http://www.medien.informatik.uni-muenchen.de/lehre/ws0506/pmg.html>

- Thema: Videodokumentationen zu Prototypen aus den Bereichen
 - "Embedded Interaction" (Matthias Kranz, matthias@hcilab.org, Raum 206)
 - "Fluidum" (Lucia Terrenghi, lucia.terrenghi@ifi.lmu.de, Raum 208)
 - "Mobile Interaction" (Enrico Rukzio, Enrico.Rukzio@ifi.lmu.de, Raum 206)
- Produktion einer multimedialen Präsentation (englische Texte und Sprecher), Beispiele: Virrig, [Simplicity](#)
- Gruppenarbeit (3 Gruppen)
- Selbständiges Arbeiten der Teams

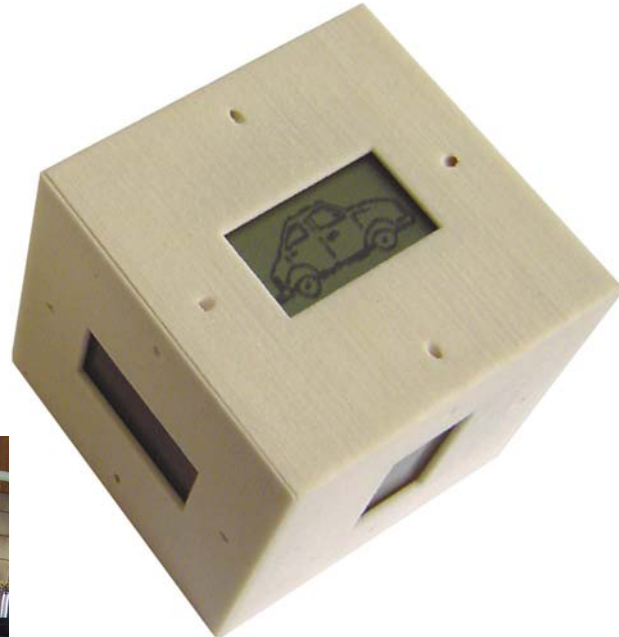
- Vorgehen
 - Kennen lernen der Prototypen und Projekte
 - Sammeln von Informationen (Publikationen, Präsentationen)
 - Ausarbeitung eines Konzepts
 - Planung, Zeitplan, Zieldefinition (Meilensteine)
 - Erstellung eines Drehbuches / Storyboards
 - Medienerfassung und Bearbeitung (Aufnahme, Bearbeitung, Konvertierung, Schneiden, Effekte, Kompression, Publishing, etc.)
- Drehbuch
 - Manuskript, das in allen Einzelheiten die Szenen eines Film enthält; auf jeder Seite des Drehbuchs sind links die akustischen Vorgänge, rechts die optischen verzeichnet
- Storyboard
 - Serie von Bildern / Sketchen usw. die als Anweisung bzw. Erklärung zum Drehen des Films dient

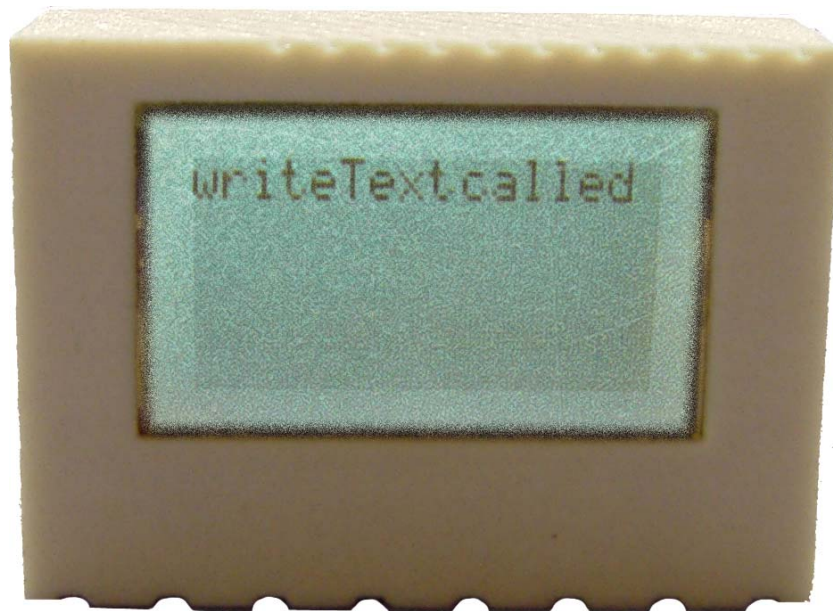
- Praktikumsraum: Raum 101 / Amalienstraße 17
 - Pro Gruppe ein Transponder / Schlüssel (bestellt)
 - Schnittrechner (3 * Windows PC, 1 * Apple)
 - Software: Premiere
- Jeder eigenes Login, jede Gruppe ein Verzeichnis
- Mailingliste (Gruppen, Praktikum)
- Hardware auszuleihen bei Rainer Fink (Raum 102)
 - Videokameras, Digitalkameras
 - Jede Gruppe eine Videokassette

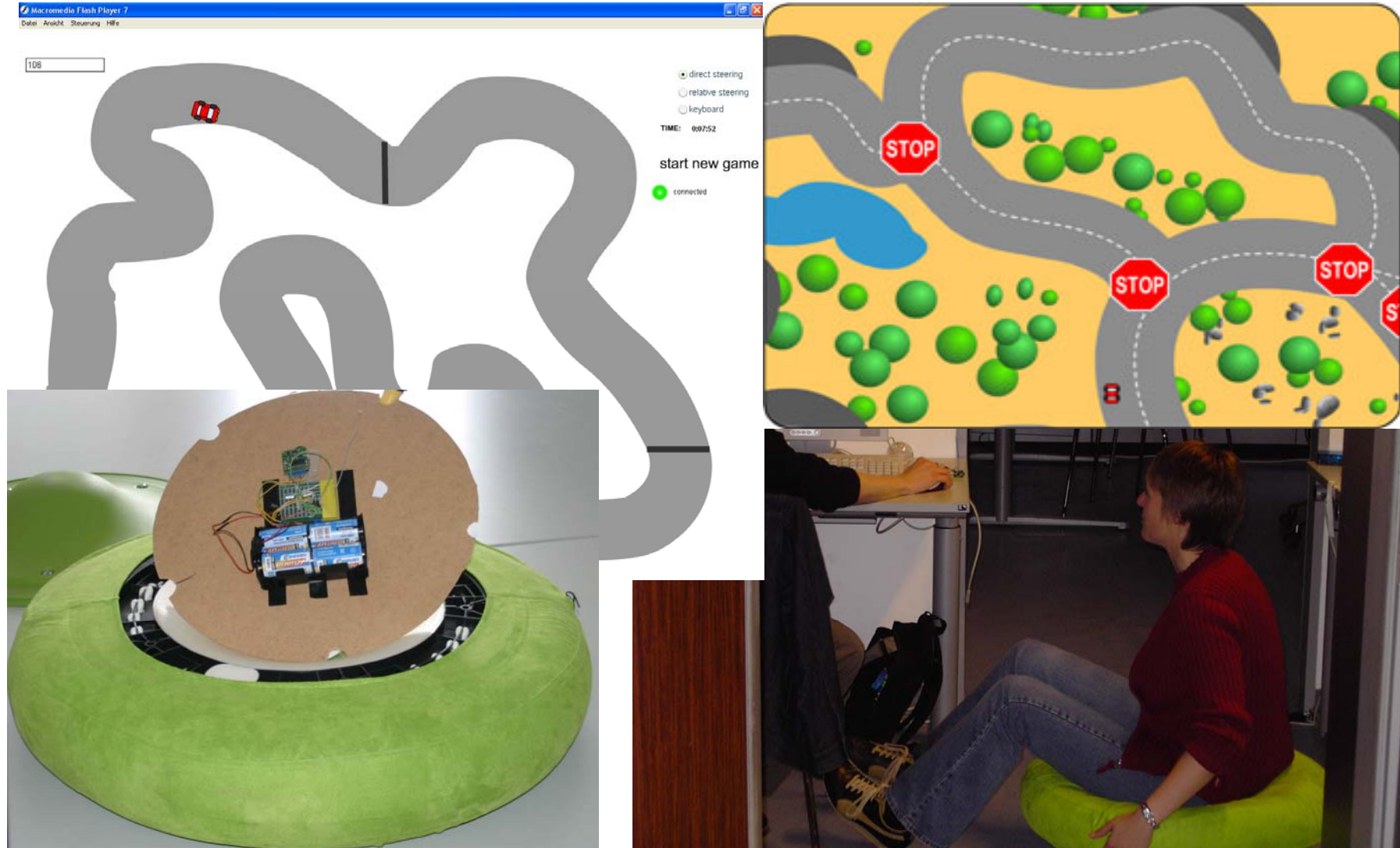
- Gruppentreffen
 - Wöchentliche Treffen mit den Gruppenbetreuern
 - Unterstützung bei Informationssuche, Vorführung der Prototypen
 - Unterstützung bei Konzeption und Design

- Gemeinsame Treffen von allen Gruppen
 - 31.10.05 Präsentation der Drehbücher/Storyboards
 - 21.11.05 Präsentation des existierenden Rohmaterials
 - 19.12.05 Präsentation des aktuellen Standes
 - 06.02.06 Endpräsentation

Gruppe 1: Display Cube



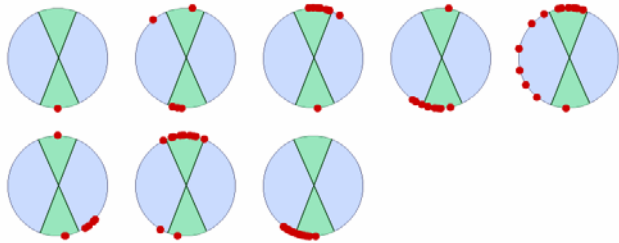




TherapyTop

Kippen

3 Wiederholungen



zurück



TherapyTop

CSV Visualizer

File: johndoe.csv Kreise pro Reihe: 7 Punkte: klein mittel groß

Name: John Doe Datum: 27.9.2005, 15:20

Kommentar:
Poor start but then better and better!

- **Goal:**
 - Tell a story which describes and represents the FLUIDUM research project, and communicates the group identity
- **Content:**
 - FLUIDUM research focus: assumptions and research questions
 - FLUIDUM group: past and present (people, expertise, university)
 - FLUIDUM set up: from Saarbrücken to Munich, the rooms, hardware
 - FLUIDUM projects: existing and under construction prototypes
 - FLUIDUM methodology: interdisciplinary, sketches and fast prototyping, participatory design
- **Target group:**
 - Researchers, Students, Industry, Funding Institutions
- **Form:**
 - Online interactive presentation
 - Modular: e.g. several small movies
 - Consistent: coherent presentation structure; consistent layout of movies; consistent look and feel (photography, audio, color schema, presentation layout)

- Tasks:
 - Acquire an understanding of the FLUIDUM research project
 - Gather content (existing material, prototypes, presentations...)
 - Elicit the FLUIDUM identity, and design a coordinated image for communication (e.g. branding)
 - Structure content in an interactive presentation (e.g. a narrative, storytelling)
 - Build small movies/chapters
 - Encapsulate these movies in a comprehensive presentation

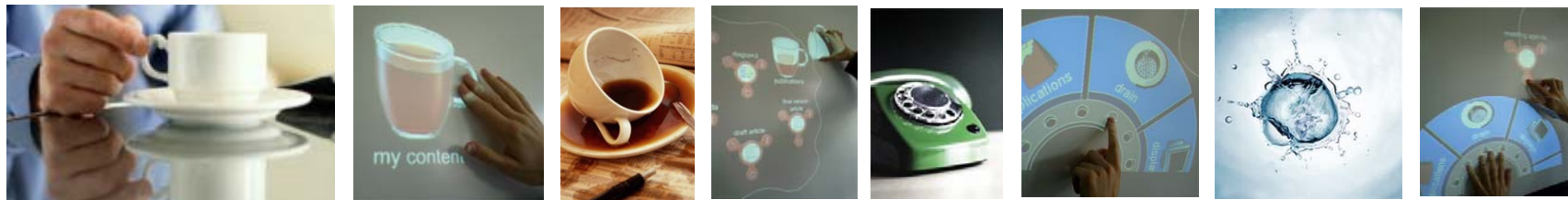
- Organization:
 - Weekly meetings for work progress update
 - Support in gathering content
 - Supervision in structuring content
 - Supervision in design

The instrumented room



The mug metaphor interface

- Demo



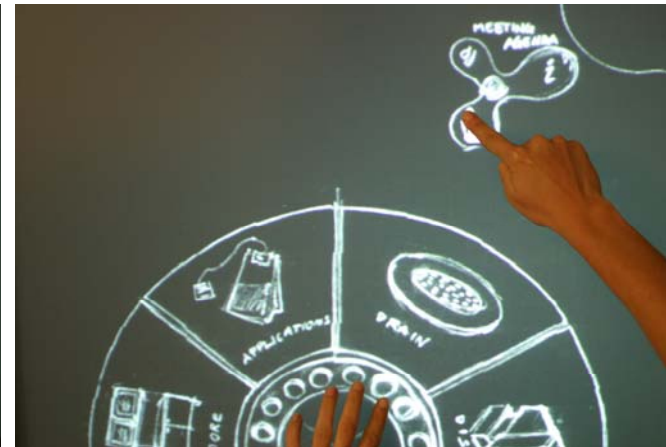
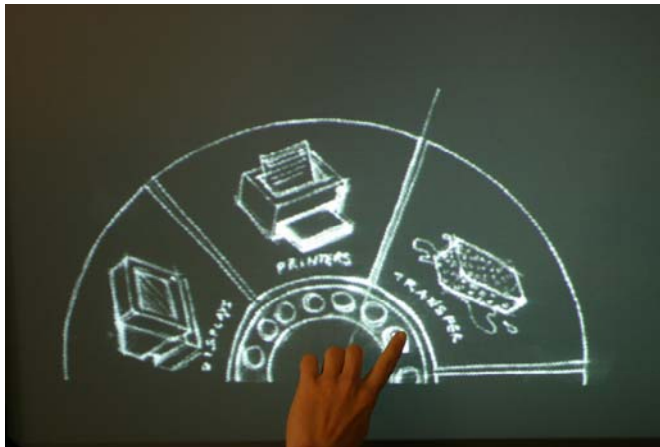
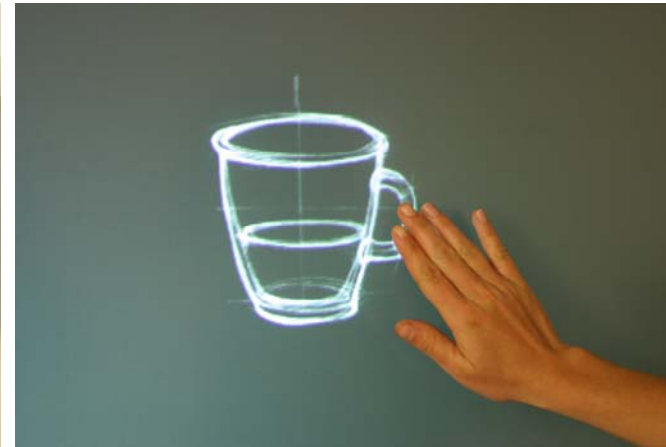
The kitchen story project



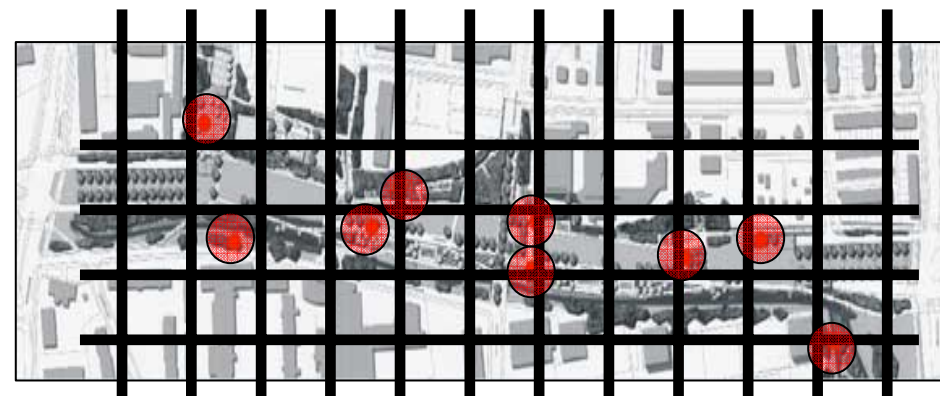
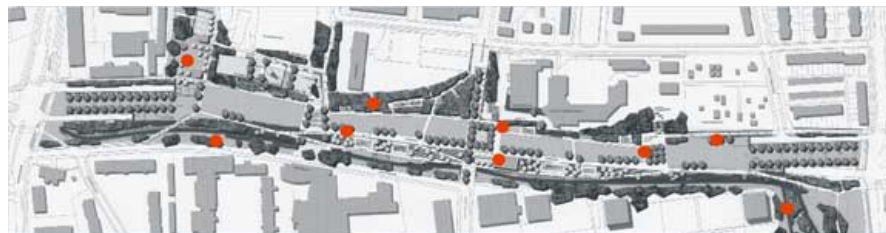
Visualization and manipulation of pictures collections



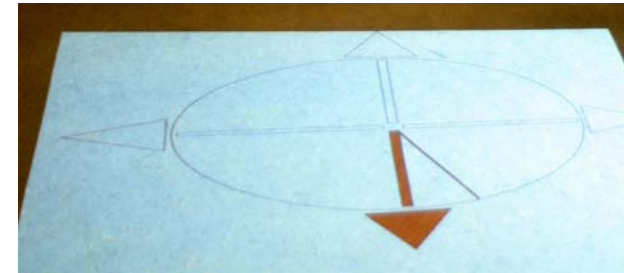
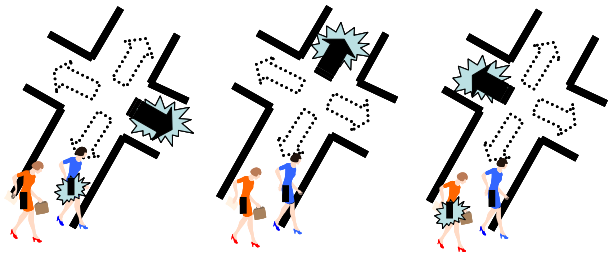
Methods



- Prototyp 1: Mobile Petueelparkguide (MOPS)



- Prototyp 2: Rotating Compass (Mobile Interaktionstechnik zur Navigation)



- Prototyp 3: Mobile Treasure Hunt



Explore Munich

Description

start date: 23.02.2005
start time: 14:00
end date: 25.02.2005
end time: 23:00
sharing: Yes
ordered: Yes

By: **eva**
Game ID: 1
[show images](#)

Instruction

Follow the instructions and find out interesting things about Munich.

Task 1 Points: 5 max. Photos: 1

Find the oldest church of Munich and climb its tower. Enjoy the view and take a photo of it.

Task 2 Points: 5 max. Photos: 15

Hava a break at the "Hofbräuhaus" and illustrate your impressions with five photos.

Task 3 Points: 20 max. Photos: 10

Check out the nightlife of Munich and show people having fun - as long as you're able to...

- Anmeldungen: Ina Zumbruch, Eva Vodvarsky, Maria Wagner, Corinna Grüber, Alexander Alzetta, Mark Bilandzic, René Klüber, Philipp Holzer, Lucie Drasch; pro Gruppe 3 Personen

Gruppe 1 – Matthias Kranz: Embedded Interaction (Display Cube; Virrig, Skype TUI, Therapy Top)	Johannes Vetter, Corinna Grüber, Mark Bilandzic
Gruppe 2 - Lucia Terrenghi: Fluidum (mug metaphor interface, instrumented room, pictures collections)	Ina Zumbruch, Eva Vodvarsky, Maria Wagner, Lucie Drasch
Gruppe 3 – Enrico Rukzio: Mobile Interaction (MOPS, Rotating Compass, NFC, Mobile Treasure Hunt)	René Klüber, Philipp Holzer, Michael Weiler

- Logins (Rainer Fink Raum 102)
- Mailingliste

- Meeting für alle Gruppen: 31.10.05 Präsentation der Drehbücher/Storyboards
 - Individuelle Besprechungen mit Gruppenbetreuern
 - Ansehen der existierenden Prototypen, etc.