

HTW Chur

Hochschule für Technik und Wirtschaft
University of Applied Sciences

Konzept zum interaktiven Riderpark Pizol im Internet

Ein Artefakt für die Bachelorarbeit

im 6 Semester des „Multimedia Production“ Studiengangs der
Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Chur

Verfasser Anja Schnider
 Dorfstrasse 16
 7323 Wangs
 Tel.: 079 396 37 78
 E-Mail: anja.schnider@gmail.com

Referent: Martin Vollenweider
Korreferent: Samuel Röthlisberger

Bearbeitungszeitraum: Februar 2012 bis 10 August 2012

Chur, August 2012

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	4
2 Anforderungsanalyse	5
2.1 Rahmenbedingungen	5
2.2 Zielgruppe	6
2.3 Ziele	6
2.4 Zielerreichung	6
2.5 Designregeln	8
2.6 Browser Kompatibilität	8
3 Planungsprozess	10
3.1 Ideeentwicklung	10
3.2 Interaktiver Riderpark	11
3.2.1 UML	11
3.2.2 Website	11
3.2.3 Einstiegsvideo	11
3.2.4 Setup	12
3.3 Aufgaben / Use Cases	14
3.4 Milestones	15
4 Prototyp Low Fidelity	16
4.1 Einstiegsvideo	16
4.2 Setup	16
4.2.1 Buttons (Infobox)	17
4.2.2 Obstacles (Videobox)	17
4.2.3 andere Ideen	18
5 Prototypen High Fidelity	20
6 Fazit	21
6.1 Videos	21
6.2 Website	22

6.3 Schwierigkeiten und Probleme22
6.4 Ausbaumöglichkeiten23

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Videoformate 9
Tabelle 3: Audioformate 9
Tabelle 4: Elemente13
Tabelle 5: Milestones15

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: UML 1(Riderpark)11
Abbildung 2: Einstiegssequenz16
Abbildung 3: Setup 216
Abbildung 4: Setup 116
Abbildung 5: Setup 316
Abbildung 6: Buttons17
Abbildung 7: Infobox17
Abbildung 8: Videobox 117
Abbildung 9: Videobox 218
Abbildung 10: Videobox 3.....18
Abbildung 11: Idee Wegweiser18
Abbildung 12: Idee Playlist19
Abbildung 13: Idee Playlist 2.....19
Abbildung 14: Idee Obstacleauswahl19
Abbildung 15: High Fidelity Prototyp 1.....20
Abbildung 16: High Fidelity Prototyp 2.....20

1 Einleitung

Für mein Lehrprojekt an der HTW Chur im Studiengang „Multimedia Production“ produziere ich einen interaktiven Werbefilm über den Riderpark (Freestyle-Parkcour für Snowboarder/Innen und Freeskier/Innen im Schnee) im Skigebiet Wangs-Pizol. Das Lehrprojekt ist neben der Bachelorthesis ein Teil der Bachelorarbeit im Frühlingsemester 2012. Mit den gesammelten Erfahrungen während des Studiums und des neu erworbenen Wissens wird das Projekt multimedial, crossmedial sowie praxisgerecht umgesetzt. Ich filme dafür während der Wintersaison 2011/2012 am Pizol diverse Stimmungsbilder und detaillierte Aufnahmen vom Freestylepark. Im Vorfeld wird das Setup* des Parks fotografiert und mittels der Fotos ein detailliertes Storyboard gezeichnet. Das gesammelte Material wird anschliessend in einem Schnittprogramm zu kurzen Clips zusammengeschnitten und die interaktiven Elemente mit Adobe Photoshop gestaltet. Am Ende wird mit der Software Adobe Dreamweaver unter Einsatz von HTML 5 und JavaScript die Filme und die Elemente zu einem interaktiven Werbevideo zusammenprogrammiert.

Die Besucher erhalten damit die Möglichkeit verschiedene, ihnen zugeschnittene Informationen anzeigen zu lassen. Zum Beispiel werden Informationen zu Ticketpreisen, Öffnungszeiten, Wetter etc. integriert. Ebenso wird die Webcam und einen gut sichtbaren Link zum Skigebiet angezeigt. Im Vordergrund soll der User jedoch einen Einblick über die verschiedenen Obstacles* des Parks (Rails, Boxen, Kicker) bekommen. Die gedrehten Videos werden nach Wunsch (Klick auf Obstacle) abgespielt und sind mit verschiedenen Extras versehen.

* Begriffserklärung

Obstacle ist das englische Wort für Hindernis. Der Begriff wird vor allem bei Skateboardern, Freeskier und Snowboarden verwendet und bezeichnet ein Hindernis welches bei der Fahrt durch einen Parkcour durchfahren werden muss. Ein Obstacle ist zum Beispiel eine Schwanze (Kicker/Rampe) oder eine geformte Metallbox.

Als **Setup** ist der gesamte Park, mit allen Obstacles gemeint.

2 Anforderungsanalyse

2.1 Rahmenbedingungen

Auflösung

- Einstieg 1280px x 720px
- Setup 1280px x 720px
- Infoboxen 720px x 480px
- MainVideo 720px x 480px
- Kleine Videos 288px x 160px
- Buttons 100px x 70px / 50px x 50px
- Leiste 1280px x 90px

Software

- Adobe Dreamweaver CS 4
- Adobe Photoshop CS 4
- Adobe Premiere Pro CS 4
- Adobe Media Encoder CS 4
- MediaConverter
- Final Cut Express
- FileZilla
- Microsoft Office 2008 for Mac
- Mindmeister.com

Programmierung

- HTML 5
- CSS 3
- JavaScript

Technisches Equipment

- MacBook Pro (2.53 GHz Intel Core 2 Duo, 4 GB Ram)
- iPhone 4GS, 16 GB
- Canon Kompakt Digital IXUS 10015
- Canon Spiegelreflex Digital EOS 600D
- GoPro HD Hero 2

2.2 Zielgruppe

Die demografische Zielgruppe für den interaktiven Riderpark Pizol ist im jüngeren Alterssegment anzutreffen. Also Jugendliche und junge Erwachsene von 13 bis 25 Jahren. Angesprochen wird das weibliche sowie männliche Geschlecht mit oder ohne Familie. Das Produkt richtet sich vor allem an die jungen, freestyle begeisterten Gäste, welche das Skigebiet Pizol, beziehungsweise der Riderpark zum ersten Mal besuchen. Sie erhalten durch den interaktiven Riderpark im Internet einen ersten Eindruck was der Park zu bieten hat. Die Zielgruppe kann durch gezielte Werbung auf den Social Media Kanälen vom Pizol und mit der Website erreicht werden

2.3 Ziele

- Übersichtliche Darstellung des Riderparks
- Interaktivität
- Benutzerfreundlich
- Funktionalität der ausgewählten Informationen
- Kundennutzen (es soll dem User "etwas bringen")

2.4 Zielerreichung

Übersichtliche Darstellung des Riderpark Pizols

Der Besucher soll ein personalisiertes Bild über den Riderpark am Pizol erhalten. Der Riderpark wird mehrmals von verschiedenen Standpunkten und Perspektiven fotografiert. Das aussagekräftigste Bild, sprich das Foto mit der besten Perspektive

wird als Setupbild verwendet. Die aktiven Elemente werden animiert. Mit Hilfe von Pfeilen und einer kleinen Animation soll sich der User zurechtfinden. Die Buttons sollen ins Setup passen, nicht viel Platz benutzen und nicht störend sein.

Interaktivität

Nicht passiv sondern aktiv soll der User die dargebotene Leistung erleben. So kann er zwischen den verschiedenen „Obstacles“ im Park ein Passendes aussuchen. Nachdem Klick auf das gewünschte Obstacle wird ein Hauptfilm und drei kleine Vorschaufilme gezeigt. So können gleichzeitig andere Perspektiven betrachtet werden und falls gewünscht, kann auch zu diesen gewechselt werden. Des Weiteren kann das jeweilige Obstacle bewertet werden und die Geschwindigkeit angepasst werden.

Benutzerfreundlichkeit

Der interaktive Riderpark soll in allen Standard Browser (Safari, Firefox, Chrome, Explorer) aufrufbar sein. Die Bewegtbilder sowie die interaktiven Elementen werden für sehbehinderten Menschen aufbereitet. Zudem sollen alle Informationen über den Riderpark leicht ersichtlich sein. So werden wenige, dafür grosse Buttons designt, welche mit einem Rollover Effekt versehen sind. Ausserdem wird das aktuelle Wetter sowie die Webcam angezeigt und weitere nützliche Informationen werden angeboten.

Funktionalität der ausgewählten Dienstleistungen

Dem Benutzer wird eine Vielfalt an Möglichkeiten geboten, sich detaillierte Informationen über (fast) alle Aktivitäten im Riderpark zu verschaffen. Diese Möglichkeiten sollen auch in allen Standardbrowser funktionieren. Sprich bei einem Klick auf einen Button soll die Infobox geöffnet werden und bei einem Klick auf die Obstacle die Videobox. Mit Testversuchen in unterschiedlichen Browser soll die Funktionalität gewährleistet werden.

Kundennutzen (es soll dem User "etwas bringen")

Statt im Internet nach einzelnen Bildern/Videos über den Riderpark zu suchen, wird eine Plattform geschaffen, indem alle Elemente des Riderparks mit interaktiven Videos vorgestellt werden. Ausserdem erhält der Besucher nicht nur Informationen über die einzelnen Parkelemente, sondern er findet auch nützliche Informationen

rund um den Park sowie das Skigebiet Pizol. Eine interaktive Alternative zu dem langweiligen Zusammensuchen im Internet.

2.5 Designregeln

Winter, das bedeutet weisse, schneebedeckte Berge, Schneeglitzer und strahlend blauer Himmeln. Die Farben weiss, schwarz und blau sollen deshalb besonders prägnant sein. Zusätzlich wird auf das Corporate Design der Pizolbahn AG geachtet. So wurde die Schriftart „Arial“ von der Website www.pizol.com übernommen und auch das Logo unverändert eingefügt. Da die Besucher des interaktiven Riderparks eher einer jüngeren Altersklasse entspricht, wird versucht die interaktiven Elemente vor allem jung, dynamisch und „stylish“ zu gestalten. Aus diesem Grund wurden alle Elemente von Hand gezeichnet und anschliessend eingescannt. Auch die Bezeichnungen der Obstacles wurden von Hand geschrieben. Die Handschrift soll zu einem „trashigen Stil“ beitragen. Auch sollen alle Bilder stimmig sein. Sprich, sie sollen zu den jeweiligen Videoaufnahmen passen, welche mit einem Filmmaker-Effekt manipuliert wurden.

- Alle Elemente von Hand zeichnen → „Trash“ Effekt
- Weniger ist mehr → eher schlicht, dennoch dynamisch, jung, „trashig“
- einfache/selbsterklärende Bedienung → gute Symbolgestaltung
- „Wintergefühl“ → blauer Himmel, weisser Schnee, strahlende Farben
- Alle Aufnahmen sollen ein „Wintergefühl“ vermitteln → Farbanpassung
- Informationseinblendungen sollen nicht von Videos ablenken
- Die kleinen Videos sollen nicht vom grossen Video ablenken

2.6 Browser Kompatibilität

Video Formate

Browser	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9	unterstützt	nicht unterstützt	nicht unterstützt
Firefox 4.0	nicht unterstützt	unterstützt	unterstützt
Google Chrome 6	unterstützt	unterstützt	unterstützt

Apple Safari 5	unterstützt	nicht unterstützt	nicht unterstützt
Opera 10.6	nicht unterstützt	unterstützt	unterstützt

Tabelle 1: Videoformate

Audio Formate

Browser	MP3	Wav	Ogg
Internet Explorer 9	unterstützt	nicht unterstützt	nicht unterstützt
Firefox 4.0	nicht unterstützt	unterstützt	unterstützt
Google Chrome 6	unterstützt	unterstützt	unterstützt
Apple Safari 5	unterstützt	nicht unterstützt	nicht unterstützt
Opera 10.6	nicht unterstützt	unterstützt	unterstützt

Tabelle 2: Audioformate

HTML 5 unterstützt zwar die Video und Audio Funktionen, jedoch besitzen alle Browser unterschiedliche Codecs. Aus diesem Grund müssen die Kurzclips in mindestens zwei Datenformate abgespeichert werden. Ich entschied mich für das MP4 und das Ogg Format. Für die Umkodierung wurde der MediaConverter heruntergeladen und installiert. Bei der Audiodatei entschloss ich mich für MP3 und das Ogg Format. Für die umkodierung ins Ogg-Format, verwendete ich einen gratis Onlinedienst (<http://audio.online-convert.com/convert-to-ogg>). Anschliessend muss mit JavaScript und HTML 5 der Code für die verschiedenen Browser angepasst werden.

3 Planungsprozess

3.1 Ideeentwicklung

Die Idee zur meiner interaktiven Anwendung kam mir, nachdem ich zum ersten mal den Tipp-Ex Werbespot auf YouTube gesehen habe. Ich wusste damals schon, so etwas Ähnliches will ich auch machen! Als es darum ging, die Idee zur Bachelorarbeit zu entwickeln, hat gerade die Wintersaison begonnen. Als leidenschaftliche Snowboarderin bin ich viel im Freestylepark anzutreffen. Durch mein Hobby und das Interesse für interaktive Werbung entstand die Idee für einen interaktiven Freestylepark im Internet. Mit der Zeit und vor allem nach unzähligen Besuchen im Riderpark wurde meine Idee immer detaillierter und somit bis zum Ende der Wintersaison bestmöglich optimiert.

Jedoch zeigte sich, dass nicht alle anfänglichen Ideen so gut waren, wie gedacht. Obwohl die Einstiegssequenz und diverse Filme über die Obstacle schon vorbereitet waren, entschied ich mich nach reichlicher Überlegung und Absprache mit meinem Koreferenten die ursprüngliche Idee eines StopMotion Filmes zu verwerfen. Der Grund war insbesondere, dass sich der spezielle Effekt bei StopMotion (unbewegliche Dinge bewegbar machen) bei meinen Aufnahmen nicht als machbar erwies. Auch war zuerst geplant, dass die animierten Inhalte mittels Wegweiser angezeigt werden. Diese Idee wurde aber später wieder gestrichen, da die sich der „Wegweiser“ nicht als originell genug herausstellte, beziehungsweise nicht zum Stil passte. Auch erwies sich der Wegweiser, als ersten Zwischenschritt, als eher sinnlos, da der User direkt, also ohne Umweg, zur Auswahl möchte. Deshalb wurden schlussendlich nur die wichtigsten Informationen als rechteckige Buttons gestaltet. Welche Infos aber angezeigt werden sollten, war bis zum Schluss nicht ganz klar. So war am Anfang die Rede von einer Playlist. Sprich der Besucher erhält die Möglichkeit eine Playlist von allen verfügbaren Videos per Drag & Drop zu erstellen und anschliessend abzuspielen. Ebenso wurde an ein art „Self-made-Video“ gedacht, bei dem alle Besucher die Möglichkeit erhalten, eigene Videos vom Riderpark einzureichen. Schlussendlich entschied ich mich, aber nur die Webcam, ein Facebook Link und ein Information Button zu integrieren und mehr Gewichtung auf die Interaktivität der Videos zu legen. Der Aufbau wurde nach diversen Absprachen mit meinen beiden Referenten bis fast zum Schluss immer wieder geändert.

3.2 Interaktiver Riderpark

3.2.1 UML

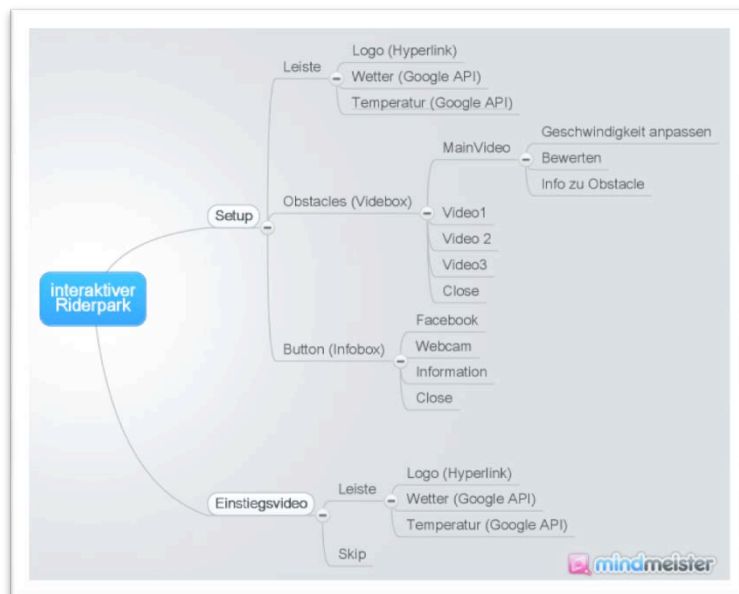


Abbildung 1: UML 1(Riderpark)

3.2.2 Website

Die Website ist eigentlich ein interaktiver Film. Nach der Eingabe der URL in den Browser wird ein kurzes Einstiegsvideo zum Riderpark Pizol abgespielt, welches mit einem „Skip“-Button übersprungen werden kann. Danach wird der Rezipient von einem Freeskier in den Freestylepark eingeführt. Am Ende wechselt das Video zu einer interaktiven Setup-Videosequenz (wird als „loop“ abgespielt). Im interaktiven Setup hat der User diverse Möglichkeiten.

Nachdem alle Entscheidungen zum Design, Videos und den interaktiven Elementen gefallen waren, konnte mit der Programmierung der Website begonnen werden. Zuerst wurden erste Designs mit Adobe Photoshop gestaltet/erstellt. Mit der Zeit wechselte ich jedoch auf Adobe Dreamweaver und entwickelte mit HTML 5 und JavaScript weiter. So konnte ich viele Möglichkeiten von HTML 5 und JavaScript ausprobieren und bereits einen ersten Prototypen erstellen.

3.2.3 Einstiegsvideo

Als erstes wurden die Ideen für das Einstiegsvideo entwickelt, da die endgültigen Filme vor dem Saisonende (April) aufgenommen werden müssen. Um die bestmöglichen Szenen zu filmen, hielt ich mich an folgende Schlüsselfragen:

„Welchen Ablauf (roter Faden) hat die Einstiegssequenz?“, „Was sollen die Besucher alles sehen können?“. Anhang dieser beiden Fragen entstanden diverse Ideen für die Aufnahmen vom Pizol, welche mit einer GoPro HD Hero2, Canon Kompakt und einer Canon Spiegelreflex gefilmt. Nach und nach entstanden immer mehr Sequenzen für das Einstiegsvideo. Am Ende der Wintersaison konnte mit der richtigen Planung begonnen werden. Alle Rohmaterialien wurden ausgewertet und die besten Aufnahmen ausgewählt. Um eine einheitliche Stimmung, von den verschiedenen Aufnahmeggeräten (Auflösung/Qualität/Farbe) zu erhalten, wurde ein Flimmerfilter (8mm Effekt) über alle Videos gelegt. Auch Farbanpassungen und Tonwertkorrekturen wurden vorgenommen. Ausserdem wurde eine Leiste in der oberen Rand des Einstiegsvideo integriert, in welcher das Logo vom Pizol und das aktuelle Wetter zu sehen sind. Die Wetterdaten werden mit dem inoffiziellen Google Weather API via php und „iframe“ ausgelesen. Um die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern, wurde ein „Skip“ Button integriert, so muss die 30 Sekunden Sequenz nicht jedes Mal wieder von Neuen angesehen werden. Nach dem Einstieg folgt ein weiteres kurzes Video. In diesem weist ein junger Schneebegeisterten die Rezipienten darauf hin, dass auf die verschiedenen Obstacles geklickt werden kann.

3.2.4 Setup

Wie auch schon beim Einstiegsvideo wurde die Leiste, mit Logo und Wetter integriert. Im interaktiven Setup können die Besucher zwischen der Infobox und der Videobox auswählen. Nach dem Klick auf das gewünschte Obstacle erscheint die Videobox mit Kurzfilmen zu dem Obstacle. Aber auch Informationen, die Webcam und ein Facebook Link sind via Button aufrufbar. Damit sich die Besucher optimal auf der Website zurecht finden, wurden animierte Pfeile für das Setup gestaltet, welche auf die Obstacles hinweisen sollen.

Videobox

Nach dem Klick auf das gewünschte Obstacle erscheint eine Videobox mit einem grossen Hauptvideo (720px/480px) sowie drei kleinen Vorschauvideos (240px/160px). Die Vorschauvideos werden jedoch leicht abgeschwächt, sprich Transparent (0.9) gestaltet, um nicht zu sehr vom Hauptvideo abzulenken. Die vier Videos haben den Vorteil, dass der User eine Vorschau von den unterschiedlichen Eigenschaften (Geschlecht, Perspektive, Equipment) zum jeweiligen Obstacle erhält. Auch kann man das Obstacle bewerten und nach gewünschter Geschwindigkeit abspielen lassen. Am Ende wechselt das Video in ein jeweiliges, aussagekräftiges

Standbild. Die Videobox ist bleibt aktiv, bis der User auf den „Close-Button“ klickt um ein anderes Obstacle oder Informationen abzurufen.

Obstacles

Name	Gruppe	Geschlecht	Equipment	Perspektive
Kicker gross	Kicker	Männlich Weiblich	Ski Snowboard	Helmkamera Seitlich Back Frontal
Kicker klein	Kicker	Männlich Weiblich	Snowboard	Helmkamera Seitlich Back Frontal
Bong	Jib	Mann	Snowboard	back
KinkedBox	Jib	Frau Mann	Snowboard Ski	Helmkamera Seitlich Back Frontal
StraightBox	Jib	Frau Mann	Snowboard	Helmkamera Seitlich Back
Butterbox	Jib	Frau	Snowboard Ski	Helmkamera Back
Rainbowbox	Jib	Frau Mann	Snowboard	Helmkamera Back Seitlich Frontal

Tabelle 3: Elemente

(Anmerkung: die Videos zur „KnickedBox“ beruhen auf zwei verschiedenen Boxen. Diese befinden sich jedoch ausserhalb der abgebildeten Setupaufnahme. Deshalb wurden Sie in meinem Artefakt als einzelnes KnickedRail zusammengefügt und in ein anderes Obstacle (welches nicht gefilmt wurde) integriert.)

Infobox

Den Besuchern der Website werden nicht nur die verschiedenen Parkelemente näher gebracht, sondern es werden auch allgemeine Informationen zu Öffnungszeiten, Webcam, Facebook etc. angezeigt. Die Informationen können mit Klick auf einen Infobutton aufgerufen werden. Mit einem grossen, gekennzeichnetem „X“ lässt sich die Infobox wieder schliessen. Die Button wurden von Hand gezeichnet, eingescannt und mit Photoshop so bearbeitet, so dass sie zum ganzen Stil des interaktiven Riderparks passen.

Webcam: direkte Einbindung des Webcambildes vom Pizol

Info: Information zu Standort, Kontakt, Öffnungszeiten, Preise, Events etc.

Facebook: externer Link zu der Facebook Fanpage vom Pizol.

3.3 Aufgaben / Use Cases

Use Case „Obstacle“

1. Einstiegsvideo wird abgespielt / Einstiegsvideo wird übersprungen
2. Der Benutzer klickt nachdem Erscheinen des Setup auf ein eingeblendetes Obstacle seines Interesses
3. Dem User wird das entsprechende Obstacle als Videobox (ein grosses Video / drei kleine Videos) vorgestellt
4. Durch Klick auf ein kleines Video, erscheint das Video im grossen Player. Falls der User auf das grosse Video klickt, werden Informationen zum Obstacle angezeigt
5. Mit einem Zeitregler kann das Video nach gewünschter Geschwindigkeit abgespielt werden
6. Mit einem „Like-Button“ kann das Obstacle bewertet werden
7. User kann mit dem „Close“-Button jederzeit die Videobox schliessen und wieder zum Setupbild zurückkehren

Use Case „Webcam“ / „Information“

1. Einstiegsvideo wird abgespielt / Einstiegsvideo wird übersprungen
2. Der Benutzer klickt auf der Setup Seite auf den Button Webcam / Information

3. Eine Informationsbox mit einem aktuellen Webcambild und ein Link zu weiteren Webcambilder / wichtigen Informationen rund um das Skigebiet Pizol öffnet sich
4. User kann mit dem „Close“-Button jederzeit die Informationsbox schliessen und wieder zum Setupbild zurückkehren

Use Case „Facebook“ / „Pizol“

1. Einstiegsvideo wird abgespielt / Einstiegsvideo wird übersprungen
2. Der Benutzer klickt auf der Setup Seite auf den Button Facebook / Button Pizol
3. Ein neues Browserfenster mit dem direkten Link zur Facebook Pizol Fanpage / Website vom Pizol öffnet sich

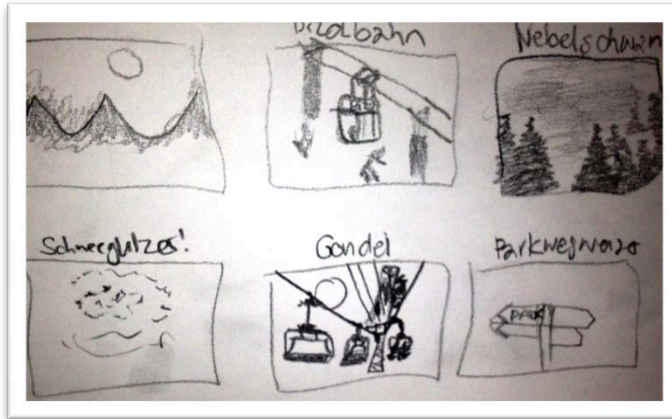
3.4 Milestones

Nr	Beschreibung	Fällig am
1	Ideenfindung	20. Februar 2012
2	Recherche interaktive Filme	20. Februar 2012
3	Definition Anforderungen	20. Februar 2012
4	Anforderungsanalyse	10. März 2012
5	Planungsprozess	10. März 2012
6	Filmmaterial	9. April 2012
7	Rohschnitt	30. April 2012
8	Low-Fidelity Prototyp	30. Mai 2012
9	High-Fidelity Prototyp	30. Juni 2012
10	Konzeptverfeinerung	30. Juli 2012
12	Artefakt	30. Juli 2012
13	Projektabschluss	10. August 2012

Tabelle 4: Milestones

4 Prototyp Low Fidelity

4.1 Einstiegsvideo



Einstieg der Website → ca. 30 sekundiger

Abbildung 2: Einstiegssequenz

4.2 Setup



Abbildung 4: Setup 1



Abbildung 3: Setup 2



Abbildung 5: Setup 3

4.2.1 Buttons (Infobox)



Abbildung 6: Buttons



Abbildung 7: Infobox

4.2.2 Obstacles (Videobox)

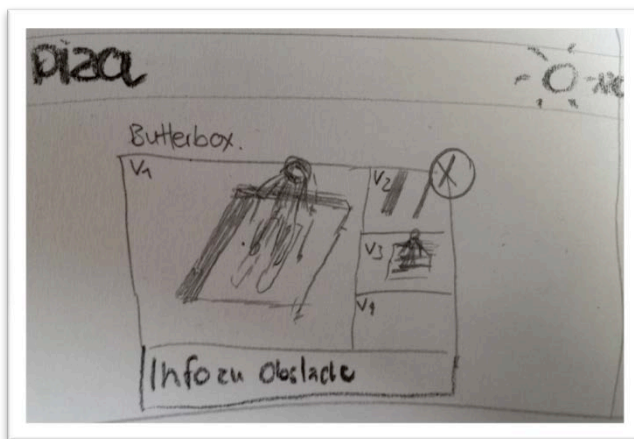


Abbildung 8: Videobox 1



Abbildung 9: Videobox 2

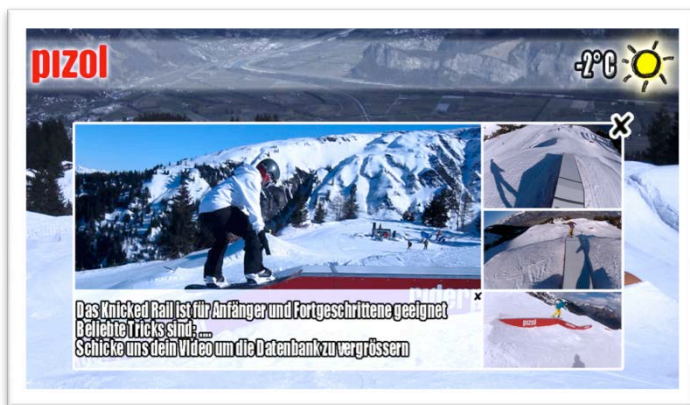


Abbildung 10: Videobox 3

4.2.3 andere Ideen

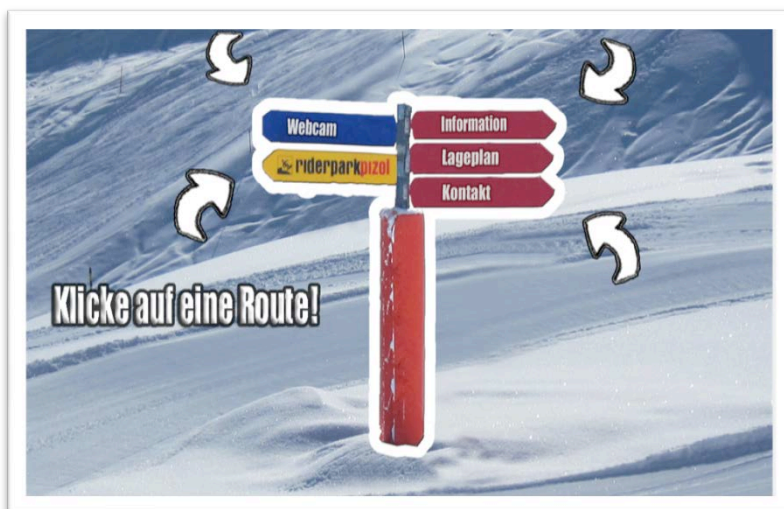


Abbildung 11: Idee Wegweiser

Während des Arbeitprozesses wurde festgestellt, dass der Wegweiser als erster Entscheidungsfrage überflüssig ist (User möchte direkt zum Park) und wurde deshalb im späteren Arbeitsverlauf verworfen.

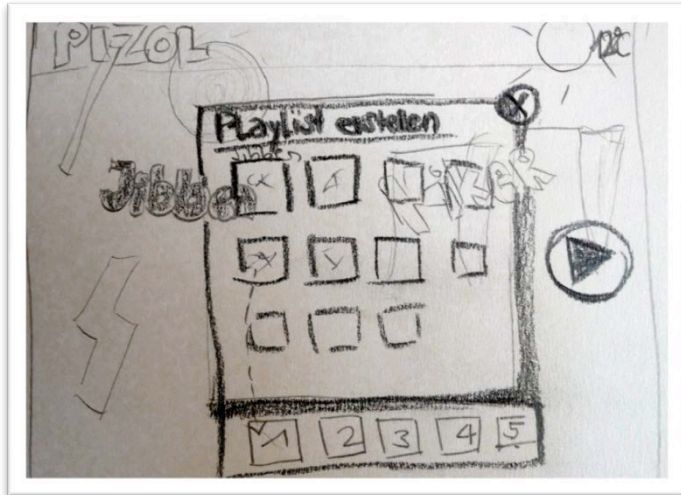


Abbildung 12: Idee Playlist



Abbildung 13: Idee Playlist 2

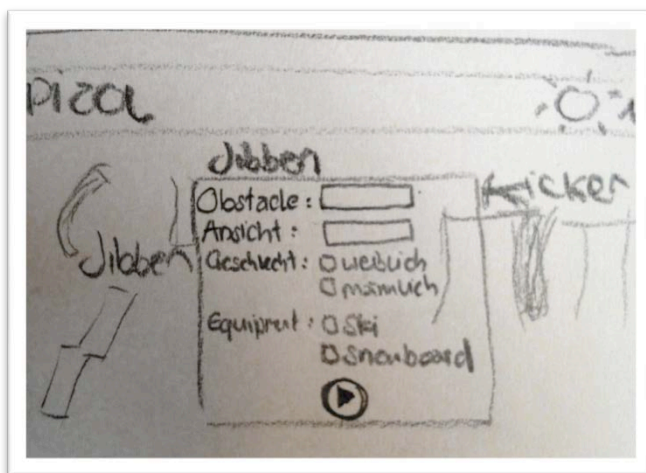


Abbildung 14: Idee Obstacleauswahl

5 Prototypen High Fidelity

Am Schluss wurden aus den verschiedenen Ideen die besten herauskristallisiert und nach der Festlegung der Eckdaten (Auflösung etc.) wurde mit Adobe Dreamweaver unter Einsatz von HTML 5 und Java Script die ersten Versuche gestartet.

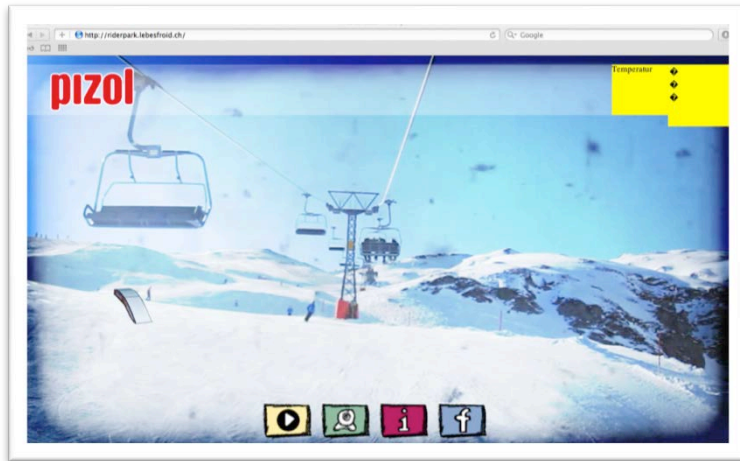


Abbildung 15: High Fidelity Prototyp 1

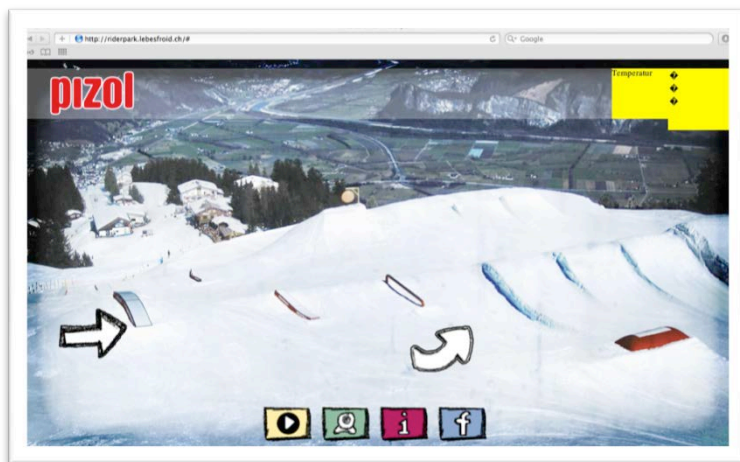
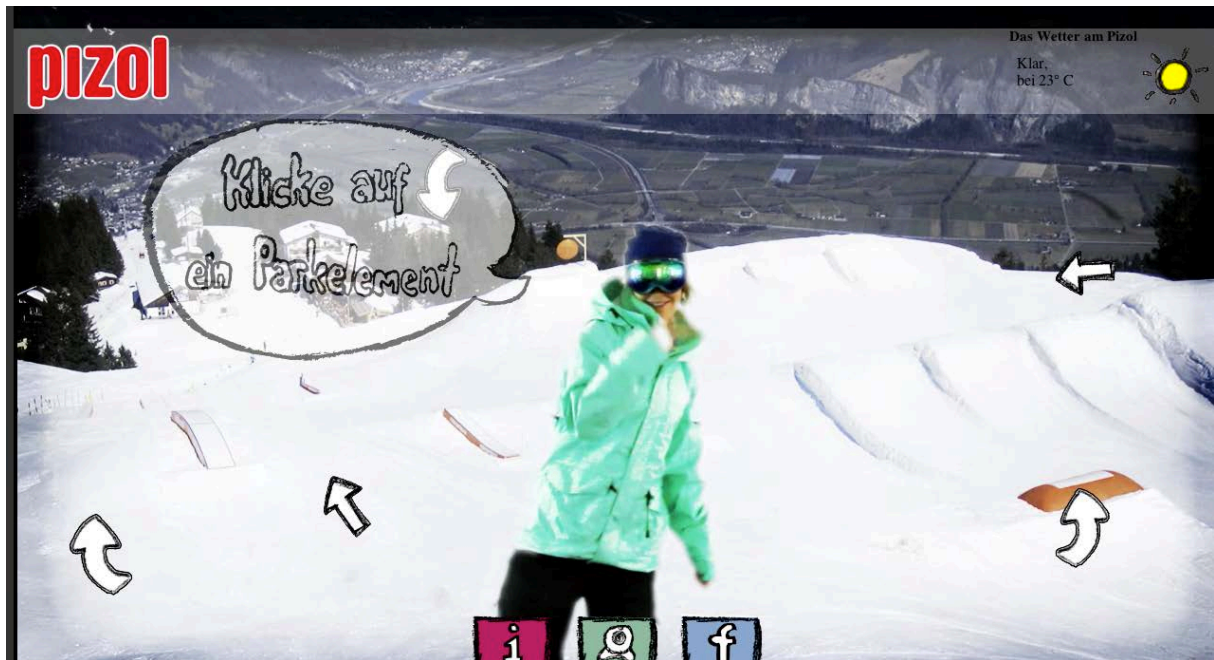


Abbildung 16: High Fidelity Prototyp 2

6 Fazit



6.1 Videos

Im gesamten wurden 33 Kurzclips für den interaktiven Riderpark im Skigebiet Wangs Pizol produziert. Das Filmen und besonders das Schneiden haben mir am Meisten Spass gemacht. Ich war Anfangs Semester sehr motiviert und dadurch entstanden viele verschiedene Clips. Mit dem 30 Sekunden langen Einstieg und mit der animierten Person war ich am Längsten beschäftigt. Der Einstieg musste wirken, sonst besteht die Gefahr, dass der Rezipient die Website wieder verlässt. Zu Beginn produzierte ich die Clips mit Bildern (Stop-Motion). Samuel Röthlisberger ermutigte mich aber dazu, die Clips als richtige Videodateien abspielen zu lassen, da die Wirkung bei meinen Bildern viel besser mit Videosequenzen sei. Aus diesem Grund schnitt ich gegen Ende des Semesters nochmals alle Clips neu. Bei der animierten Person bestand die Schwierigkeit, dass ich kein Spezialist in After Effects bin und auch keine grosse Greenbox besitze. Ich erstellte mehrere Versuchsreihen mit diversen Wänden von unserem Haus. Leider musste ich feststellen, dass keine Wand einfarbig und gross genug war. Doch zum Glück wohnt eine gute Freundin von mir in einem modernen Neubau. Dort fand ich meine gewünschte Wand und nach ein paar „Keying“-Versuchen mit Adobe Premiere, konnte ich die Person endlich zufriedenstellend freistellen.

6.2 Website

Die Website wurde mit Adobe Dreamweaver mit CSS 3, HTML 5 und Java Script gestaltet. Die CSS Implementierung sowie der Aufbau der verschiedenen Layer stellten kein Problem dar. Auch mit dem <Audio>-Element hatte ich keine Schwierigkeiten. Nach der Umkodierung des Songs in ein ogv-File, war die Hintergrundmusik auf allen Browser hörbar. Schwieriger war das <Video>-Element. Besonders die unterschiedlichen Codecs der Browser bereiteten mir Schwierigkeiten. Leider konnte ich bis am Ende des Semesters die Obstacle-Videos nicht in allen Browser integrieren. Der Einstieg, die animierte Person sowie das Setupfile funktionieren einwandfrei. Die Obstacle-Videos laufen jedoch nur in einem Browser. Ich versuchte diverse Lösungsansätze, doch keiner zeigte Wirkung. Auch die Vorschauvideos konnte nicht so umgesetzt werden, wie ursprünglich gedacht. Die XML-Einbindung stellte sich als zu schwierig heraus. Aus diesem Grund erstellte ich für das Obstacle „Kickerline1“ eine alternative Lösung. Die XML-Einbindung per Java Script funktionierte auch bei der Google Weather API nicht wirklich. Deshalb wurden die Daten via php abgerufen. Da mein Projekt aber nur lokal umgesetzt wird, stellte ich die php Dateien auf meinen Webserver und griff via iframe auf die Dateien zu. Da Google bei der unoffiziellen Weather API den Bildpfad geändert hat, erstellte ich meine eigenen Icons, welche ich mit dem gleichen Pfad wie Google (ig/images/weather) ebenfalls auf meinen Webserver lud. Das Bewertungssystem konnte zwar in die Website integriert werden und funktioniert auch, doch die Daten werden nicht benutzt. Die Playeroptionen funktionieren auf allen Browsern. Mit einer kleinen Funktion, konnte ein „Play/Pause“-Button, sowie ein „forward“- und „backward“-Button programmiert werden.

6.3 Schwierigkeiten und Probleme

Das wohl am naheliegendste Problem war, dass der Schnee für den Riderpark nur in der kalten Jahreszeit existiert. So musste ziemlich schnell mit der Planung begonnen werden, um alle Aufnahmen bis Anfangs April im Kasten zu haben. Im Sommer können keine Aufnahmen mehr nachgeholt werden.

Das andere Problem bestand für mich darin, dass ich praktisch kein Vorwissen von Java Script und dem HTML 5 Video und Audio Element hatte. Bisher programmierte ich alle interaktiven Applikationen mit ActionScript 3.0. Gegen Ende der Arbeit wurde mir auch bewusst, wieso wir in der Vertiefungsrichtung jeweils mit Entwicklungsumgebungen wie „Adobe Flex“ programmierten. Der Aufbau stellte sich

im Nachhinein als sehr übersichtlicher heraus. Trotzdem gestaltete ich mein Artefakt bis zum Schluss mit Adobe Dreamweaver weiter.

Weiter wurde mir während der Arbeit bewusst, dass ich mir viel zu viel vorgenommen hatte. So musste ich geplante Elemente, wie zum Beispiel der Wegweiser, wieder aus meinem Projekt verwerfen.

6.4 Ausbaumöglichkeiten

Setup: Falls nach einiger Zeit keine Reaktion von dem User gezeigt wird, erscheint eine animierte Figur, welche ihn auffordert, auf ein Obstacle zu klicken.

Bewertungssystem: Daten verwerten.

Obstacle: Klickbares Videos.

Infobuttons: bessere Integration von Social Media Elementen. Events und weitere Informationen.

Diverses: Der Rezipient sollte mehr einbezogen werden. Da die Videos zu kurz sind, um Handlungsstränge zu ändern, kann in Betracht gezogen werden, der Rezipient mittels Webcam einzubinden.

CSS 3: Webdesign an Smartphones und Tablet anpassen.