# „Aufbau eines Optimisten“

## Idee & Konzept

Da ich bereits mit sechs Jahren angefangen habe zu Segeln, kam mir die Idee, den Vorgang des Aufbaus eines Optimisten zu beschreiben. Ein Optimist ist eine Segeljolle für Kinder bis 15 Jahre. Ihr Aufbau ist besonders einfach, daher eignet er sich gut für eine kurze Flashanimation.

Mit meinem Konzept soll in kindgerechter Gestaltung der Aufbau eines Optimisten grafisch leicht verständlich dargestellt werden. Dafür habe ich den Aufbau in 3 verschiedene Einzelanimationen aufgeteilt:

* In den Wind stellen
* Aufriggen (Segel hochziehen, Mast und Baum montieren)
* Steuer (Schwert und Ruder anbringen)

Jede Animation hebt sich vom Hintergrund durch eine schematische Darstellungsweise ab. Zusätzlich sind einzelne Elemente mit Sound versehen, welcher die Wirkung der Grafiken unterstützen soll. Der Nutzer erhält außerdem im unteren Bildbereich zu jeder Bildfolge einen beschreibenden Hilfetext. Fachbegriffe sind farblich hervorgehoben und zeigen durch Nummerierung das zugehörige Element in der Szene. Dadurch können auch Nicht-Segler die einzelnen Teile identifizieren. Jede Animation wiederholt sich so lange, bis der Benutzer die nächste Szene ansteuert (siehe Navigation).

## Typografie

Für sämtliche Texte und Beschreibungen wurde die Schriftart „Kronika“ verwendet. Sie ist ähnlich wie „Comic Sans“ eine Kinderschrift und passt hervorragend in diesen Kontext. Hauptsächlich kommt die Schrift im unteren Beschreibungstext vor. Wichtige Begriffe (siehe oben) sind farblich hervorgehoben. Klickbare Elemente sind, wie von Webseiten gewohnt, unterstrichen dargestellt.

### Navigation

Neben der Navigation im Textkontext kann zusätzlich jede Szene einzeln über einen „Kompass“ in der oberen linken Ecke angesteuert werden. Dabei sind die einzelnen Windrichtungen den Szenennamen gewichen:

* N: Anfang
* O: Im Wind
* S: Aufriggen
* W: Steuer

Der Kompass kann jederzeit verwendet werden, egal an welcher Stelle der User sich gerade befindet. Ein „Hover-Effekt“ hilft bei der Auswahl der nächsten Szene.

## Screenlayout



Der Kompass dient nicht nur zur Navigation, sondern visualisiert auch gleichzeitig die Position, an der sich der User in der Animation befindet. Als zusätzliches Gimmick übernimmt ein Pirat die Rolle des Erzählers. Der Infotext befindet sich in einer Sprechblase am unteren Bildschirmrand.

## Storyboard

