

Video's – Plan van Aanpak

Voor de homepagina worden er twee video's geproduceerd: een korte video (circa 15 seconden) zonder geluid dat gezien kan worden als een soort gif) en een video van circa 45-90 seconden.

Doel

Het doel is om de aandacht te trekken van de gebruiker met een video en in deze video uit te kunnen leggen waar we ons mee bezig houden.

Aanleiding

Er moet iets ontwikkeld worden wat helpt duidelijk te maken aan gebruikers waar wij, het MER project, ons mee bezig houden. Een korte video als hero view op de homepagina kan helpen dit over te brengen op een aantrekkelijke manier.

Structuur

Er wordt gekozen voor een inleidende/verklarende/inspirerende structuur in de video. Het moet bijvoorbeeld niet aanvoelen als een tutorial video of het verkopen van een product.

Toon

Video's hebben vaak een bepaalde toon. De toon van deze video moet overeenkomen met het doel, daarom wordt er gekozen voor een informerende/inspirerende toon.

Eisen aan de video

Algemeen

- Max. 1.5 minuut lang
- Minimale hoeveelheid tekst; laat de beelden voor zich spreken. Gebruik tekst alleen als ondersteuning.
- De video mag niet volledig afhankelijk zijn van de audio; de korte video moet namelijk zonder audio toonbaar zijn.
- Geen voice-over, wel een combinatie van muziek en achtergrondgeluiden.

Content

- De video moet de kijker sonificatie laten ervaren en een korte uitleg geven over wat sonificatie is
- De video moet de kijker laten zien hoe wij als onderzoekers te werk gaan;

Apparatuur

- 2x statief
- 2/3 camera's

Video shots/edits

De video moet de kijker sonificatie laten ervaren en een korte uitleg geven over wat sonificatie is

-

De video moet de kijker laten zien hoe wij als onderzoekers te werk gaan

- Shot van hardloper in sportkleden op de loopband met de sensoren op zich
- Shot van hardloper in de buitenlucht

Accessoires: smartphone op armband

Doel	Shots/Edits	Attributen	Locatie
De video moet de kijker sonificatie laten ervaren en een korte uitleg geven over wat sonificatie is	-	-	Drukke omgeving Rustige omgeving
De video moet de kijker laten zien hoe wij als onderzoekers te werk gaan	<ul style="list-style-type: none">- Shot van hardloper in sportkleden op de loopband met de sensoren op zich- Shot van hardloper in de buitenlucht met de app	<ul style="list-style-type: none">- Renkleden- Loopband- Earphones- Sensoren?- Smartphone armband?	Strijp TQ

Video concepten

1. De video begint met het beeld ingezoomd op een hardloper met earphones die aan het rennen is met als achtergrond een drukke omgeving/stad en een rustige omgeving/bos dat erin geëdit is.

Gedempte omgevingsgeluiden zijn te horen (auto's, de wind, fietsers, etc.). Vervolgens komt er een indicatie (misschien op een wireframe van de app) dat sonificatie wordt ingeschakeld. Ondertussen worden omgevingsgeluiden nog meer gedempt.

Er wordt dan een effect/animatie afgespeeld waarin te zien is dat data wordt omgezet in geluid (door middel van een algoritme?). Het geluid dat uit de data is ontstaan, wordt dan afgespeeld. De data kan bijv. de snelheid van de hardloper zijn. De hardloper gaat sneller rennen en het liedje waarnaar de hardloper aan het luisteren is, wordt versneld (of juist vertraagd als we de hardloper willen motiveren langzamer te rennen).

De camera zoomed langzaam uit en de hardloper gaat langzamer rennen. De achtergrond verandert in de echte achtergrond, namelijk de loopband op Strijp TQ met een green screen. De hardloper komt tot stop en unplugged de sensoren, het veiligheidskoord en de earphones. De hardloper stapt van de loopband af en gaat het gesprek aan/geeft feedback aan de projectleden. Vervolgens komt er een shot in beeld van de projectleden en de hardloper die kijken naar een scherm met de tracked data in beeld.

Na een tijdje overleg stapt de hardloper weer op de loopband en de cyclus begint dan opnieuw.

Alternatief:

Als outro of intro worden de partners (logo's) in beeld gebracht.