

TheAnimators - Is there a treasure?

Transmedia

Ονοματεπώνυμό	Αριθμός Μητρώου	GitHub Profil
Γλέζος Γεώργιος	5112018023	G. Glezos
Μανώλης Άγγελος	5112017064	ggelosman
Μπελιάς Προκόπης	5112017073	Prokopisbelias
Στριλιγκάς Εμμανουήλ	5112018108	dpsd18108
Φυλακτός Άγγελος	5112018128	aggelosFyl

1. Premise and purpose

1.1. What is the project about?

Το πρότζεκτ μας θα είναι ένα κωμικό βίντεο. Το σενάριο μας παρουσιάζει μια ιστορία 5 φίλων που πάνε σε ένα κυνήγι θησαυρού.

1.2. What is the project's core?

Την διασκέδαση και τις στιγμές των φίλων.

1.3. Is it a fictional, a non-fiction or a mixed project?

Non fiction.

1.4. What is its fundamental purpose? Is it to entertain, to teach or to inform? Is it to market a product?

Να διασκεδάσει και να ψυχαγωγήσει.

2. Narrative

2.1. What are the narrative elements (such as plot, theme, characters, etc.) of the project?

Μάνος- ο ανταγωνιστικός και δυναμικός ηγέτης της ομάδας
Γιώργος - ο χαζός και διασκεδαστικός
Άγγελος - ο σκεπτικιστής και επιφυλακτικός
Προκόπης - ο τεχνολογικά έμπειρος και παθιασμένος με τα γκάτζετ.
Άγγελος- ο ντροπαλός και εσωστρεφής

2.2. What would be the summary of its storyline?

Τα αγόρια πέφτουν πάνω σε έναν παλιό χάρτη που οδηγεί σε έναν θρυλικό θησαυρό κρυμμένο στο κοντινό δάσος.

2.3. What is the timeframe of the story?

Δεν έχει αποφασιστεί σίγουρα αρχή, μέση και τέλος υπολογίζουμε 6 frames(2 για το καθένα).

2.4. What are the major events or challenges offered by the narrative?

Η αντιμετώπιση εμποδίων όπως γρίφοι κλπ. και αντιμετωπισμός άλλων κυνηγών θησαυρού.

2.5. Does the project utilize gaming elements? Does the project involve winning or losing?

Ναι, χρησιμοποιεί gaming elements, μοιάζει σαν το κυνήγι θησαυρού.

2.6. What are the strategies for expanding the narrative?

Οι στρατηγικές που θα ακολουθήσουμε έχουν ως στόχο την εξέλιξη της ομάδας στην προσπάθεια τους για να βρουν τον θησαυρό χρησιμοποιούνται μέσα βιντεοσκοπήσης καθώς και μουσικής για να έχουμε ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

2.7. Are negative capability and migratory cues included?

Όχι δεν θα χρησιμοποιηθούν αρνητικές ενδείξεις.

2.8. Is it possible to identify intermedial texts in the story?

Ναι υπάρχει πιθανότητα να έχουμε ενδιάμεσα μηνύματα ώστε να ναι ξεκάθαρη η εξέλιξη.

3. Worldbuilding

3.1. When the story occurs?

Διαδραματίζεται στην σήμερον ημέρα στον τόπο Σύρο.

3.2. Which is the central world where the project is set?

Σύρος.

3.3. Is it a fictional world, the real world or a mixture of both?

Είναι πραγματικός κόσμος.

3.4. How it is presented geographically?

Μεγάλο κομμάτι σε ορεινά σημεία και παραλιακά σημεία της Σύρου και μικρό κομμάτι στην Ερμούπολη.

3.5. How the world looks?

Η ιστορία ως χώρο εκκίνησης έχει ένα όμορφο μπαλκόνι της ερμούπολης όπου έχει παραδοσιακό πνεύμα και στον χώρο αυτό γενικά μαθαίνουν για τον θησαυρό. Έπειτα, έχουν επιλεχθεί σημεία παραλιών και βουνών για την καλύτερη αναπαράσταση μιας εξερεύνησης

θησαυρού και τέλος ανάλογα με τον συναισθηματικό κόσμο των χαρακτήρων θα αλλάζει και η φωτοσκίαση των πλάνων και η μουσική.

3.6. What challenges, dangers, or delights are inherent to this world?

Ο κόσμος που διαδραματίζεται η ιστορία δεν διαφέρει από τον πραγματικό κόσμο, μόνο σε επίπεδο του κυνηγιού που στην ιστορία υπάρχουν και εχθροί, παγίδες. Δεν υπάρχει κάτι μεταφυσικό.

3.7. Is the storyworld big enough to support expansions?

Ναι η ιστορία μπορεί να υποστηρίξει επεκτάσεις καθώς υπάρχουν και πολλοί χαρακτήρες οι οποίες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας και δεν γίνεται πολύ μεγάλη ανάλυση σε αυτούς παρά μόνο μέσω των συμπεριφορών τους.

4. Characters

4.1. Who are the primary and secondary characters of the story?

Κύριοι χαρακτήρες:

Μάνος- ο ανταγωνιστικός και δυναμικός ηγέτης της ομάδας

Γιώργος - ο χαζός και διασκεδαστικός

Άγγελος - ο σκεπτικιστής και επιφυλακτικός

Προκόπης - ο τεχνολογικά έμπειρος και παθιασμένος με τα γκάτζετ.

Άγγελος- ο ντροπαλός και εσωστρεφής

Δευτερεύοντες χαρακτήρες:

Εχθροί- επίσης κυνηγοί του ίδιου θησαυρού(δεν έχουν αποφασιστεί ονόματα.

Άλεξ - ο δυνατός

Τάκης - ο δημοκρατικός

Μπάμπης - ο δολοπλόκος

4.2. Does the project have any spin-offs¹⁵? If so, who are the spin-offs' protagonists?

Όχι δεν θα έχουμε spin off.

4.3. Can the storyworld be considered a primary character of its own?

Δεν νομίζουμε.

4.4. Can the audience be considered a character as well?

Όχι , ωστόσο ακούνε τις σκέψεις τους και ταυτίζονται με αυτούς.

4.5. Are there non-player characters¹⁶ (NPCs) in this project? If so, who are they and what kind of role do they play (allies, adversaries, helper figures, etc.)?

Όχι

5. Extensions

5.1. How many extensions does the project have?

Το main project είναι μικρού μήκους ταινία και η μουσική θα περιλαμβάνεται σε αυτή.

5.2. Are the extensions adaptations (the intersemiotic translation from one system to another) or expansions of the narrative through various media?

Πολύ μικρό μέρος αφήγησης.

5.3. Is each extension canonical? Does it enrich the story?

Δεν έχουμε.

5.4. Does each extension maintain the original characteristics of the world?

Δεν έχουμε.

5.5. Does each extension answer questions left previously unanswered?

Δεν έχουμε.

5.6. Does each extension raise new questions?

Δεν έχουμε.

5.7. Do the extensions open up new possibilities for additional expansion?

Δεν έχουμε.

5.8. Do the extensions have the ability to spread the content and also to provide the possibility to explore the narrative in-depth?

Δεν έχουμε.

6. Media platforms and genres

6.1. What kind of media platforms (film, book, comics, games, and so forth) are involved in the project?

This project involves short live action film.

6.2. Which devices (computer, game console, tablet, mobile phone, etc.) are required by the project?

Μικρού μήκους ταινία , θα χρειαστεί κάμερα για τα πλάνα, υπολογιστής για την επεξεργασία του.

6.3. How each platform is participating and contributing to the whole project? What are their functions in the project?

Θα είναι σε μορφή mp3 για να ανέβει youtube.

6.4. What are the distinctive characteristics of each media platform?

Δεν θα έχουμε πληθώρα πλατφορμών.

6.5. Identify problems that are specific of each medium.

Το φιλμ μικρού μήκους έχουν την δυσκολία της ανάλυσης χαρακτήρων σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα και ακόμα η δυσκολία παγιδών λόγω μη χρησιμοποίησης ειδικών εφέ παρά μόνο ρεαλιστικών παραγόντων.

6.6. Is each medium really relevant to the project?

Η ταινία είναι σχετική με το πρότζεκτ , θα ακολουθήσει τα 10 σημεία επιτυχίας μιας ταινίας και θα ναι μικρού μήκους.

6.7. What is the roll-out strategy to release the platforms?

Δεν θα κάνουμε κάποιο share.

6.8. Which genres (action, adventure, detective, science fiction, fantasy, and so forth) are present in the project?

Είναι κωμωδία με λίγη περιπέτεια παράλληλα.

7. Audience and market

7.1. What is the target audience of the project? Who is the intended VUP?

Το κοινό μας είναι πάνω από 16 λόγω ακατάλληλης ανά στιγμές φρασεολογίας.

7.2. What kind of “viewers” (real-time, reflective, and navigational) does the project attract?

Ανθρώπους που θέλουν να περάσουν ευχάριστα την ώρα τους .

7.3. What kind of entertainment does the target audience enjoy?

Μυστηρίου ,δράσης και περιπέτειας μέσα σε μία αστεία και χιουμοριστική περιπέτεια.

7.4. What kind of technology/devices are people in this group involved with?

Κινητά και desktop ή λάπτοπ μέχρι και τηλεόραση εφόσον είναι στο youtube.

7.5. Why does this project appeal to them?

Γιατί τους αρέσει οι ιστορίες μυστηρίου και η ευχάριστη ατμόσφαιρα που θα προσφέρουμε.

7.6. Do other projects like this exist?

Ναι υπάρχουν και άλλες τέτοιες ιστορίες απλά στην συγκεκριμένη περίπτωση θα διαδραματίζεται αποκλειστικά στην Σύρο.

7.7. What is the project's business model?

Δεν έχουμε.

7.8. Revenue-wise, was the project successful? Why?

Το συγκεκριμένο project είναι για μάθημα πανεπιστημίου και όχι για να βγάλουμε profit.

8. Engagement

8.1. Through what point of view (PoV) does the VUP experience this world: first-person, second-person, third-person, or a mixture of them?

Third person.

8.2. What role does the VUP play in this project?

Τον παρατηρητή βλέπει πως εκτυλίσσεται η ιστορία.

8.3. How the project keeps the VUP engaged?

Μουσική , ρεαλιστικά πλάνα και μυστήριο με κωμωδία μαζί .

8.4. What are the mechanisms of interaction in this project?

Δεν υπάρχει αλληλεπίδραση με τους χαρακτήρες.

8.5. Is there also participation involved in the project? If so, how can the VUP participate in the open system?

Όχι δεν υπάρχει.

8.6. Does the project work as cultural attractor/activator?

Όχι.

8.7. How does the VUP affect the outcome? What do they add to the storyworld?

Δεν επηρεάζουν την εξέλιξη της ιστορίας.

8.8. Are there UGC related to the story (parodies, recaps, mash-ups, fan communities, etc.)?

Οχι δεν στηρίζεται κάπου η ιστορία.

8.9. Does the project offer the VUP the possibility of immersion into the storyworld?

Όχι δεν υπάρχει πιθανότητα ,παρολα αυτα αν κάποιος θεατής ταυτιστεί με κάποιον χαρακτήρα θα μπορούσαμε να πούμε ότι έως κάποιο βαθμό υπάρχει.

8.10. Does the project offer the VUP the possibility to take away elements of the story and incorporate them into everyday life?

Ναι θα μπορούσε.

8.11. Is there an important goal that the VUP is trying to accomplish in the project?

Οχι δεν υπάρχει κάποιος στόχος για το VUP.

8.12. What will make the VUP want to spend time accomplishing this Goal?

Δεν έχουμε κάποιο στόχο για το VUP.

8.13. What adds tension to the experience? Are there any ticking Clocks?

Αρχικά , κινούνται στα όρια της καθημερινότητας οι χαρακτήρες μας μέχρι την στιγμή της φήμης μέσα από ιστορίες για ένα θησαυρό, εκεί γίνεται η ενεργοποίηση οτις και η περιέργεια για την όντως ύπαρξη του. Κάτα την εξερεύνηση είναι ανέμελοι και κάνουν χαβαλέ μέχρι τη στιγμή της ύπαρξης της άλλης ομάδας κυνηγών με αποτέλεσμα τον ανταγωνισμό μεταξύ των ομάδων για το ποιος θα τον κατακτήσει πρώτος.

8.14. Is there a system of rewards and penalties?

Ο θησαυρός είναι το βραβείο και η ευχαρίστηση που θα πάρουν από το αποτέλεσμα της σκληρής δουλειάς τους.

9. Structure

9.1. When did the transmediation begin? Is it a proactive or retroactive TS project?

Το project είναι retroactive.

9.2. Is it possible to identify any consequences for the project caused by the fact that this is either a pro-active or a retroactive transmedia story?

Μας δίνει μεγαλύτερη ελευθερία διαλόγων και άρα δημιουργικότητας.

9.3. Is this project closer to a transmedia franchise, a portmanteau transmedia story, or a complex transmedia experience?

Θα περιοριστούμε αποκλειστικά σε ταινία.

9.4. Can each extension work as an independent entry point for the Story?

Όχι δεν έχουμε.

9.5. What are/were possible endpoints of the project?

Από την αρχή μέχρι το τέλος θα ταν ιδανικό για να έχουν την καλύτερη εικόνα.

9.6. How is the project structured? What are the major units of Organisation?

Το πρότζεκτ θα έχει φτιαχτεί από το σύνολο έξι πανεπιστημιακών φοιτητών.

9.7. How could a map of the story-world be presented?

Μέσω εικόνων εφόσον είναι ρεαλιστικά τα μέρη που θα γίνει η ταινία.

10. Aesthetics

10.1. What kinds of visuals are being used (animation, video, graphics, a mix) in the project?

Για τη ταινία θα χρησιμοποιηθεί κάμερα για βιντεοσκόπηση και graphics για την μεταποίηση του αποτελέσματος.

10.2. Is the overall look realistic or a fantasy environment?

Θα έχει ρεαλιστικό χαρακτήρα.

10.3. Is it possible to identify specific design styles in the project?

Ναι είναι επηρεασμένα από τον Νεοκλασικισμό των κτιρίων και η προβολή του Αιγαίου μέσω των παραλιών της Σύρου.

10.4. How does audio work in this project?

Ανάλογα με τους χαρακτήρες και σημείο που βρίσκονται στην ιστορία θα υπάρχει ανάλογη μουσική ώστε να κάνει match τα συναισθήματα των χαρακτήρων και αυτά να περάσουν στο κοινό με σκοπό να νιώθουν ότι και οι ίδιοι είναι μέρος της ιστορίας μας.επίσης σε κάποιες σκηνές που θα υπάρχει περισσότερη δράση θα υπάρχει και η αντίστοιχη μουσική που θα προσδίδει ένταση .Αντίστοιχα και στις σκηνές που θα πρέπει ο θεατής να ηρεμήσει και να επεξεργαστεί τις πληροφορίες που του δόθηκαν .