



HÖHERE TECHNISCHE BUNDESLEHRANSTALT Wien 3, Rennweg
IT & Mechatronik

HTL Rennweg :: Rennweg 89b
A-1030 Wien :: Tel +43 1 24215-10 :: Fax DW 18

Diplomarbeit

Insight

ausgeführt an der
Höheren Abteilung für Informationstechnologie/Medientechnik
der Höheren Technischen Lehranstalt Wien 3 Rennweg

im Schuljahr 2017/2018

durch

Akyokus Hatice
Kienreich Niklas
Schön Kerstin

unter der Anleitung von

Mag. Roman Jerabek
Mag. Andreas Fink

Wien, 17. Februar 2018

Kurzfassung

Was ist die Medientechnik? Was wird davon an der HTL beigebracht?

Mit diesen Fragen beschäftigen sich Schüler, die sich für diese Schule interessieren. Dabei haben Sie nur eine Möglichkeit sich darüber zu informieren, den Tag der offenen Tür. Am Tag der offenen Tür stehen die drei Bereiche Foto, Video und Audio im Vordergrund, wobei Webdesign, Softwareentwicklung und Webtechnik, nur kurz oder gar nicht erwähnt werden. Das große Problem hierbei ist, dass sich Interessenten an der Schule anmelden und merken, dass der Schwerpunkt bei der Programmierung liegt. Um dieses Problem zu vermeiden, entwickeln wir eine Webplattform, welche es Schülern ermöglicht sich über die Medientechnik zu informieren. Auf der Webseite befinden sich Videos sowie interaktive Elemente. Mittels Interviews werden wichtige Fragen über die Abteilung, sowie über die Schule im Allgemeinen beantwortet. Der User soll aber auch die Möglichkeit bekommen, medientechnische Elemente zu betrachten und auszuprobieren. Hierbei spielen interaktive Elemente eine große Rolle, da sie einerseits die User neugierig machen aber auch Beispiele sind, die tatsächlich beigebracht werden. Somit können sich Interessenten ein Bild von der Medientechnik machen, ohne das Missverständnisse entstehen.

Abstract

What is media technology? What will be taught on the secondary college for engineering?

These questions trouble students that want to apply to our school. With their only chance to inform themselves at the open day, they discover that only three parts of media technology are shown, photography, video and audio. The remaining parts like web design, software engineering and web technology are either mentioned very briefly or not mentioned at all. The problem is that students apply for our school but discover that the focus lies on programming. To counteract, we developed a web platform which enables students to inform themselves about media technology. The website offers an insight into our school with videos and interactive elements. The interviews answer important questions about the school in general and the department media technology. The user also gets the chance to view and try elements that are taught in school. Interactive elements play a big role as they make students curious but also makes them focus on the subjects that are being taught.

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die individuelle Themenstellung selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe.

Wien, am 17. Februar 2018

Hatice Akyokus

Kienreich Niklas

Schön Kerstin

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	xi
----------------------------	-----------

Abbildungsverzeichnis	xiii
------------------------------	-------------

1	Ziele	1
2	Umsetzung	3
2.1	Webseite	4
2.1.1	Nutzen	4
2.1.2	Bildquellen	4
2.1.3	Frameworks und Libraries	4
2.1.3.1	Foundation	4
2.1.3.2	CreateJS	4
2.1.3.3	Timeline.js	4
2.1.4	Responsiveness	4
2.1.5	Storytelling	4
2.1.5.1	Story	4
2.1.5.2	Figur	4
2.1.6	Inhalt	4
2.1.6.1	Startseite	4
2.1.6.2	Interaktive Elemente	4
2.2	Design	4
2.2.1	Hintergedanken	4
2.2.2	Richtlinien	4
2.2.3	Corporate Design	4
2.2.3.1	Farben	4
2.2.3.2	Typografie	4
2.2.3.3	Logo	4
2.2.3.4	Visitenkarten	4
2.2.3.5	Designelemente	4
3	Video	5
3.1	Allgemeines	5
3.1.1	Storyboard	5
3.1.2	Fragenkatalog	5
3.1.3	Setting	5
3.1.4	Kamera	6

3.1.5	Licht	6
3.1.6	Mikrofone	6
3.2	Interview mit dem Abteilungsvorstand	8
3.2.1	Idee	8
3.3	Tag der offenen Tür	8
3.3.1	Idee	8
3.4	Video mit einem Absolvent	8
3.4.1	Idee	8
3.5	Schnitt	8
3.6	Herausforderungen	8
3.6.1	Tiefenschärfe	8
3.6.2	Farbkorrektur	8
3.6.3	Audio	8
3.6.4	Vertonung	8
3.7	Videoexport	8
3.7.1	Browserkompatibilität	8
3.7.2	Interview mit einem Medientechniklehrer	8
3.8	Idee	8
3.8.0.1	Ziel	8
3.8.0.2	Dreh	8
3.8.0.3	Schnitt	8
3.8.0.4	Green Screen	8
3.8.0.5	Farbkorrektur	8
4	Animationsvideo	9
4.1	Idee	9
4.2	Ziel	9
4.3	Drehbuch	10
4.4	Audioaufnahme	10
4.5	Schnitt	10
4.6	Umsetzung	10
A	Anhang 1	11
	Literaturverzeichnis	13

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1 Ziele

2 Umsetzung

2.1 Webseite

2.1.1 Nutzen

2.1.2 Bildquellen

2.1.3 Frameworks und Libraries

2.1.3.1 Foundation

2.1.3.2 CreateJS

2.1.3.3 Timeline.js

2.1.4 Responsiveness

2.1.5 Storytelling

2.1.5.1 Story

2.1.5.2 Figur

2.1.6 Inhalt

2.1.6.1 Startseite

2.1.6.2 Interaktive Elemente

2.2 Design

2.2.1 Hintergedanken

2.2.2 Richtlinien

2.2.3 Corporate Design

3 Video

3.1 Allgemeines

Dieses Kapitel befasst sich mit der Planung, der Durchführung und der Bearbeitung der Videos.

3.1.1 Storyboard

Um die korrekte Ausführung der Videos zu gewährleisten, wurden sogenannte Storyboards angefertigt. Diese wurden mit der Online Plattform "<https://www.storyboardthat.com>" erstellt und schließlich als PDF - Format exportiert. Im Storyboard wurden die Szenen bildlich dargestellt, was das Team insofern im weiteren Verlauf unterstützte, da es dadurch grobe Fehler vermeiden konnte. Das Online - Tool ermöglichte es zwischen verschiedensten Szenen, Charakteren und Kategorien auszuwählen, wodurch vereinfacht, verschiedenste Szenen dargestellt werden können.

3.1.2 Fragenkatalog

Zusätzlich zum Storyboard wurden für das jeweilige Video die entsprechenden Fragen erstellt. Hierbei war es wichtig die Fragen an die Zielgruppe anzupassen, da Jugendliche Fragen anders erfassen, als Erwachsene. Weiters musste man bei Jugendlichen darauf achten, dass man sie mit bestimmten Fragen nicht überforderte, und trotzdem noch die korrekte Antwort bekommt.

3.1.3 Setting

Beim Aufbau des Sets wurde zunächst auf das Storyboard referenziert. Hierbei wurde auch die Location berücksichtigt, da für den Aufbau eines Videos mittels Greenscreen ein anderes Set von Nöten ist, als bei einem Video am Gang in der Schule. Weiters musste überlegt werden, wie die Kameras und Lichter platziert werden müssen. Bevor

es zum eigentlichen Dreh kam, wurden die jeweiligen Drehs im Vorhinein ausreichend getestet, um später beim wirklichen Dreh häufige Fehler zu vermeiden. Weiters wurden zusätzlich verschiedene Mikrofone getestet, um für die jeweilige Situation das optimale Mikrofon zu verwenden.

3.1.4 Kamera

Zum Drehen der Videos kam die Spiegelreflexkamera Canon EOS 70D zum Einsatz. Die Kamera Canon EOS 70D hat den CMOS Sensor verbaut, welcher im Gegensatz zu dem CCD (charge-coupled device) - Sensor einige Vorteile mit sich bringt. Vereinfacht gesagt, sind CMOS bzw. CCD - Sensoren "lichtempfindliche Bauteile, die das auf sie fallende Licht in Spannung umwandeln".

Der CMOS - Sensor in der Kamera sorgt für einen hohen Dynamikbereich, d.h. die Detailinformation und die Farbnuancen der Bilder bzw. der Videos sind ziemlich präzise, und ein geringes Bildrauschen. Weiters bewerkstelligt der CMOS - Sensor eine verlängerte Akkulaufzeit, was durch den vereinfachten Ladungstransfer ermöglicht wird. Dies war deswegen sehr essenziell, da das Drehen der Videos bis zu 30 Minuten anhielt.

3.1.5 Licht

Um den Schauplatz genügend auszuleuchten, verwendeten wir für alle vier Videos LED Scheinwerfer. Um keine harten Schatten zu erzeugen, wurden noch zusätzlich sogenannte Softboxen verwendet. Eine Softbox ist im Grunde eine Hülle, bei der die Innenseite silber ist, und welche dadurch das Licht wie ein Reflektor nach vorne reflektiert. Anschließend geht das Licht durch den sogenannten "Front - Diffuser", was ein lichtdurchlässiges Gewebe ist, der das Licht streut, und es so diffuser erscheinen lässt. Dadurch wird auch die Helligkeit reduziert.

3.1.6 Mikrofone

Bevor man sich für ein Mikrofon entscheidet, müssen einige Dinge beachtet werden, um das optimalste Ergebnis zu erreichen. Es gibt Mikrofone mit einer Kugelcharakteristik, die sich z.B. für Aufnahmen gut eignen, wenn der Schall von allen Seiten aufgenommen werden soll. Will man möglichst gerine Hintergrundgeräusche erzielen, eignet sich optimal ein Mikrofon mit einer Nierencharakteristik. Bei der Richtcharakteristik eines Mikrofons kommt es grundsätzlich darauf an, aus welcher Richtung man den Schall aufnehmen möchte. Eine Kugelcharakteristik eignet sich dann z.B. gut, wenn man mehrere Leute gleichzeitig aufnehmen will.

3.2 Interview mit dem Abteilungsvorstand

foijdsjkfd

3.2.1 Idee

3.3 Tag der offenen Tür

3.3.1 Idee

3.4 Video mit einem Absolvent

3.4.1 Idee

3.5 Schnitt

3.6 Herausforderungen

3.6.1 Tiefenschärfe

3.6.2 Farbkorrektur

3.6.3 Audio

3.6.4 Vertonung

3.7 Videoexport

3.7.1 Browserkompatibilität

3.7.2 Interview mit einem Medientechniklehrer

3.8 Idee

3.8.0.1 Ziel

3.8.0.2 Dreh

3.8.0.3 Schnitt

4 Animationsvideo

4.1 Idee

Das Animationsvideo sollte als Eyecatcher für die Zielgruppe dienen. Der Gedanke war, Allgemeines über die HTL auf möglichst witzige, ansprechende Weise zu vermitteln. Die Animation schafft das besser, als die restlichen Videos, da man sich bei den Interviews auf eine lockere, aber doch ernste, zielführende Gesprächsführung verlassen hat. Eine Frage die man sich nun aber stellen musste war, wie man das Video animiert. Neben vier Interview Videos, die nicht nur gedreht, sondern auch geschnitten und farbkorrigiert werden mussten und der Website, war für so ein kleines Team von drei Personen nicht allzu viel Zeit eingeplant. Nach überraschend kurzer Recherche, war nicht nur eine einfache, sondern auch ansprechende Lösung gefunden. In den letzten Jahren haben immer mehr Kanäle auf Youtube bei unserer Zielgruppe großes Interesse geweckt. Laut Youtube existiert einer der beliebtesten Kanäle seit dem 30.08.2014 und hat seitdem fast 6 Millionen Abonnenten und 866 Millionen Aufrufe gesammelt. Ihre Videos sind kurze Animationen im vereinfachten Stil. Also keine flüssigen Bewegungen, sondern mehr sprunghafte Frames mit einem Voice-over. Es erinnert an eine digitale Version eines so genannten „Draw my life“.

4.2 Ziel

Es war das Ziel, mit dem zwar kürzesten, aber unterhaltsamsten Video, die wichtigsten, grundlegenden Informationen zu Höheren Technische Bundeslehranstalten zu bieten. Die detaillierten Informationen zu der Schule selbst, sind im Interviewvideo mit dem Abteilungsvorstand zu finden. Die User sollten nach den beiden Videos zuerst wissen, ob sie an solch einer Schule überhaupt Interesse haben. Ein Wissen das essenziell ist, bevor man sich auf die Frage stürzt, ob die Medientechnik, oder gar irgendein anderer technischer Fachbereich für einen geeignet ist.

4.3 Drehbuch

4.4 Audioaufnahme

4.5 Schnitt

4.6 Umsetzung

A Anhang 1

was auch immer: technische Dokumentationen etc.

Zusätzlich sollte es geben:

- Abkürzungsverzeichnis
- Quellenverzeichnis (hier: Bibtex im Stil plaindin)

Literaturverzeichnis

[1] *Hagenberg LaTeX Thesis Template.*

<https://github.com/Digital-Media/HagenbergThesis>, Abruf: 2016-10-09

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —

Diese
Seite
nach dem
Druck
entfer-
nen!