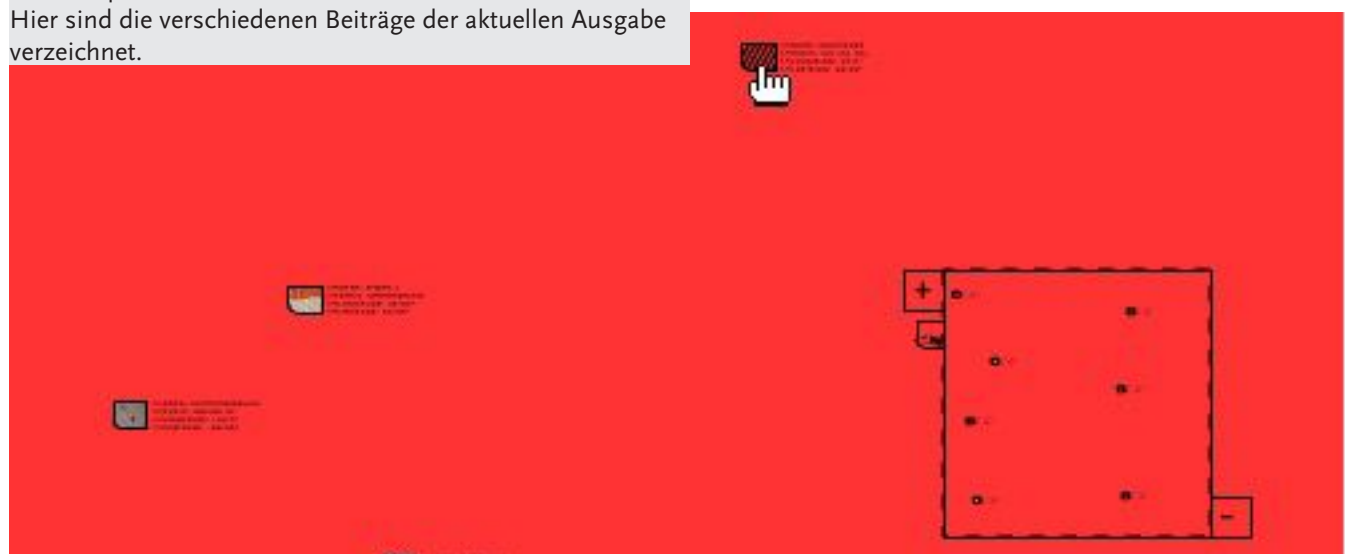


°CD-Rom



**Das Interface der CD-Rom.**

Das Hauptmenu. Ein Ausschnitt einer Karte ist sichtbar. Hier sind die verschiedenen Beiträge der aktuellen Ausgabe verzeichnet.





```

///DATA: VIDEORAMA
///TOPIC: DESORIENTIERUNG
///LONGITUDE: 169.0
///LATITUDE: -227.0

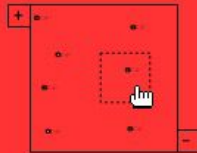
```



```

///DATA: IDENTITÄT
///TOPIC: ICH ICH ICH
///LONGITUDE: 97.0"
///LATITUDE: 22'39"

```




```

///DATA: THEM
///TOPIC: ORIE
///LONGITUDE:
///LATITUDE: 6

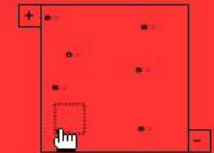
```




```

///DATA: PHOTOTAGEBUCH
///TOPIC: MAKING OF
///LONGITUDE: 130.0"
///LATITUDE: -22'39"

```



Um diese Themen lesen zu können muss der User in die Karte zoomen und navigieren. Dies geschieht mit Hilfe des Navigators am rechten Rand.

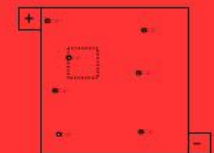
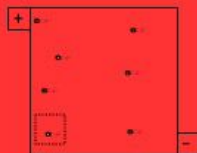



```

///DATA: PHOTOTAGEBUCH
///TOPIC: MAKING OF
///LONGITUDE: 130.0"
///LATITUDE: -22'39"

```

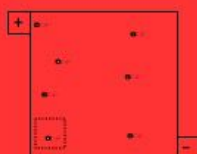
Mit den »plus« und »minus« Buttons zoomt die Karte. Der Ausschnittrahmen im Navigator kann nun zum Bewegen auf der Karte bewegt werden.

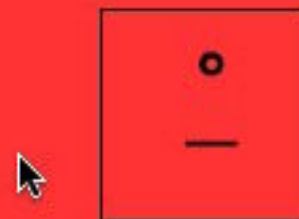
```

///DATA: PHOTOTAGEBUCH
///TOPIC: MAKING OF
///LONGITUDE: 130.0"
///LATITUDE: -22'39"

```



Auf der Karte sind diverse kleine **Gimmicks** versteckt... Nach einer kleinen Orientierungsphase lassen sich diese auf der Karte finden und man kann eine Partie Breakout spielen.





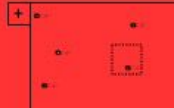
**Der Bereich »Phototagebuch«**

Während meiner Diplomzeit machte ich jeden Tag ein Photo um meinen persönlichen Weg im Bezug auf das Thema zu dokumentieren.





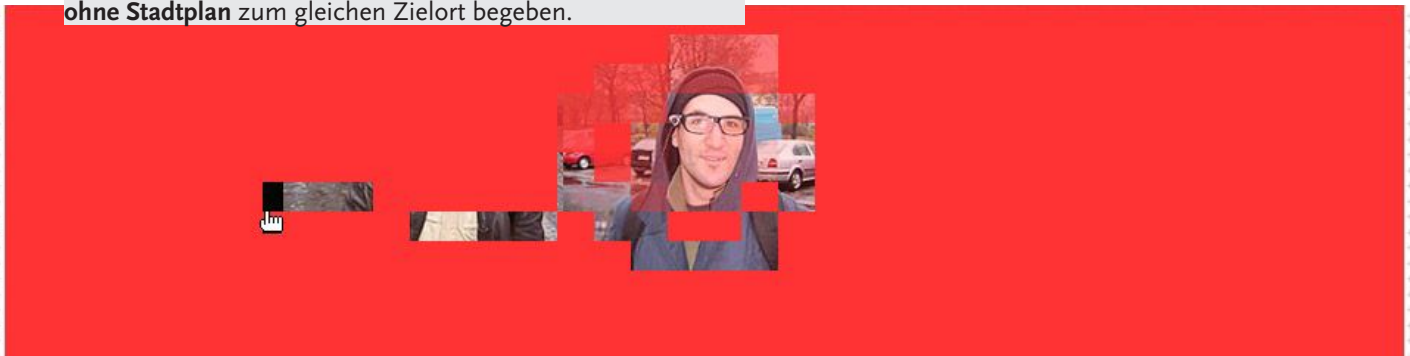
///DATA: VIDEORAMA  
///TOPIC: DESORIENTIERUNG  
///LONGITUDE: 169.0  
///LATITUDE: -227.0

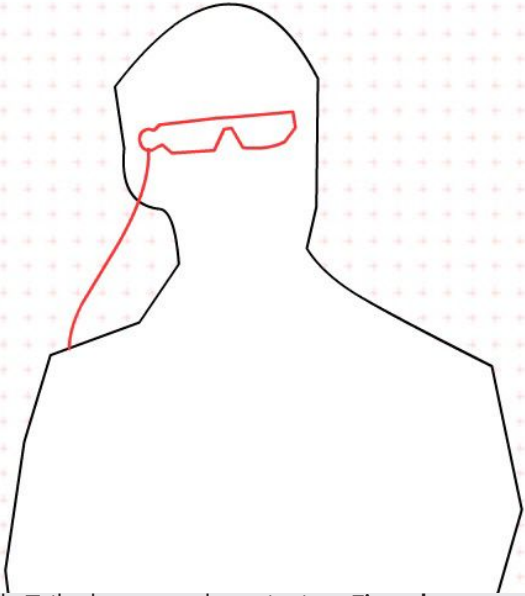
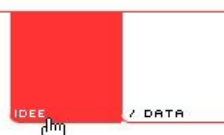


Über die obere Leiste gelangt der User wieder ins Hauptmenu. Dort angekommen wählt er einen weiteren Bereich aus.

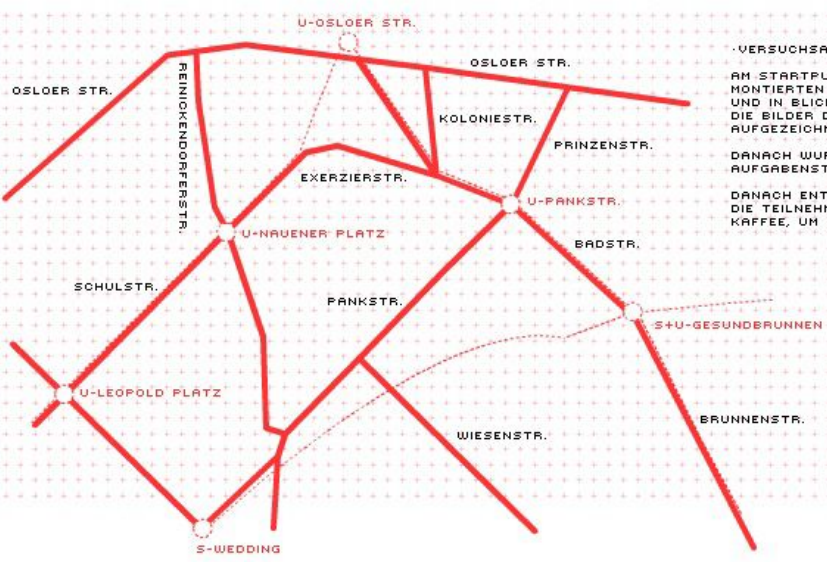


**Der Bereich »Videorama«** - Eine Orientierungsstudie. Ich bestellte mehrere Probanden unter falschem Vorwand in eine ihnen unbekannte Gegend. Von dort sollten sie sich alle **ohne Stadtplan** zum gleichen Zielort begeben.





Alle Teilnehmer wurden mit einer **Fingerkamera** ausgestattet die an einem Brillengestell befestigt war. Diese zeichnete die Sicht der Personen auf einen DV Recorder auf, den sie in einem Rucksack mitführten.



**VERSUCHSAUFBAU:**

AM STARTPUNKT BEKAM DER TEILNEHMER EIN BRILLENGESTELL MIT EINER MONTIERTEN FINGERKAMERA AUFGESETZT. DIE KAMERA WAR SO AUF AUGENHOEHE UND IN BLICKRICHTUNG AUSGERICHTET. DIE BILDER DER KAMERA WURDEN AUF EINEN DV-RECORDER IN EINEM RUCKSACK AUFGEZEICHNET, DER ZUSÄTZLICH ANGELEGT WURDE.

DANACH WURDE DEM TEILNEHMER EIN KURZES BRIEFING MIT DER AUFGABENSTELLUNG UEBERREICHT.

DANACH ENTFERNTEN SICH WIR VOM STARTPUNKT MIT DEM FAHRRAD UND WARTETEN AM ZIELPUNKT AUF DIE TEILNEHMER. DORT ANGEKOMMEN GAB ES IN DER ZWISCHERKLASSE EINEN KAFFEE, UM ABSCHLIESSEND NOCH EINEN FRAGENBOMEN ZU BEANTWORTEN.

Unter dem Menüpunkt »Idee« findet sich eine genau Beschreibung des Versuchsaufbaus.

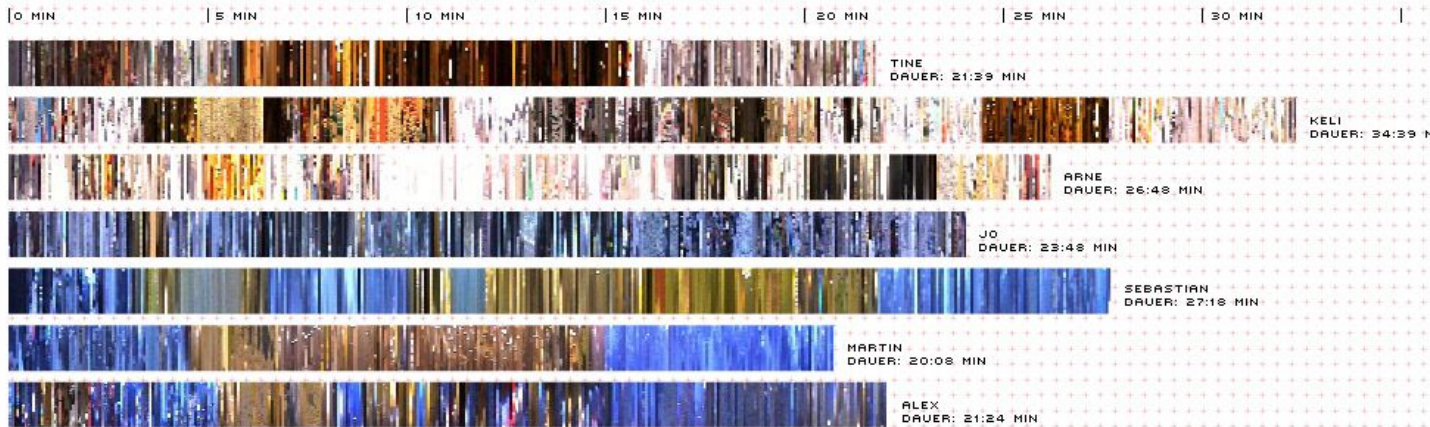


**AUSWERTUNG:**

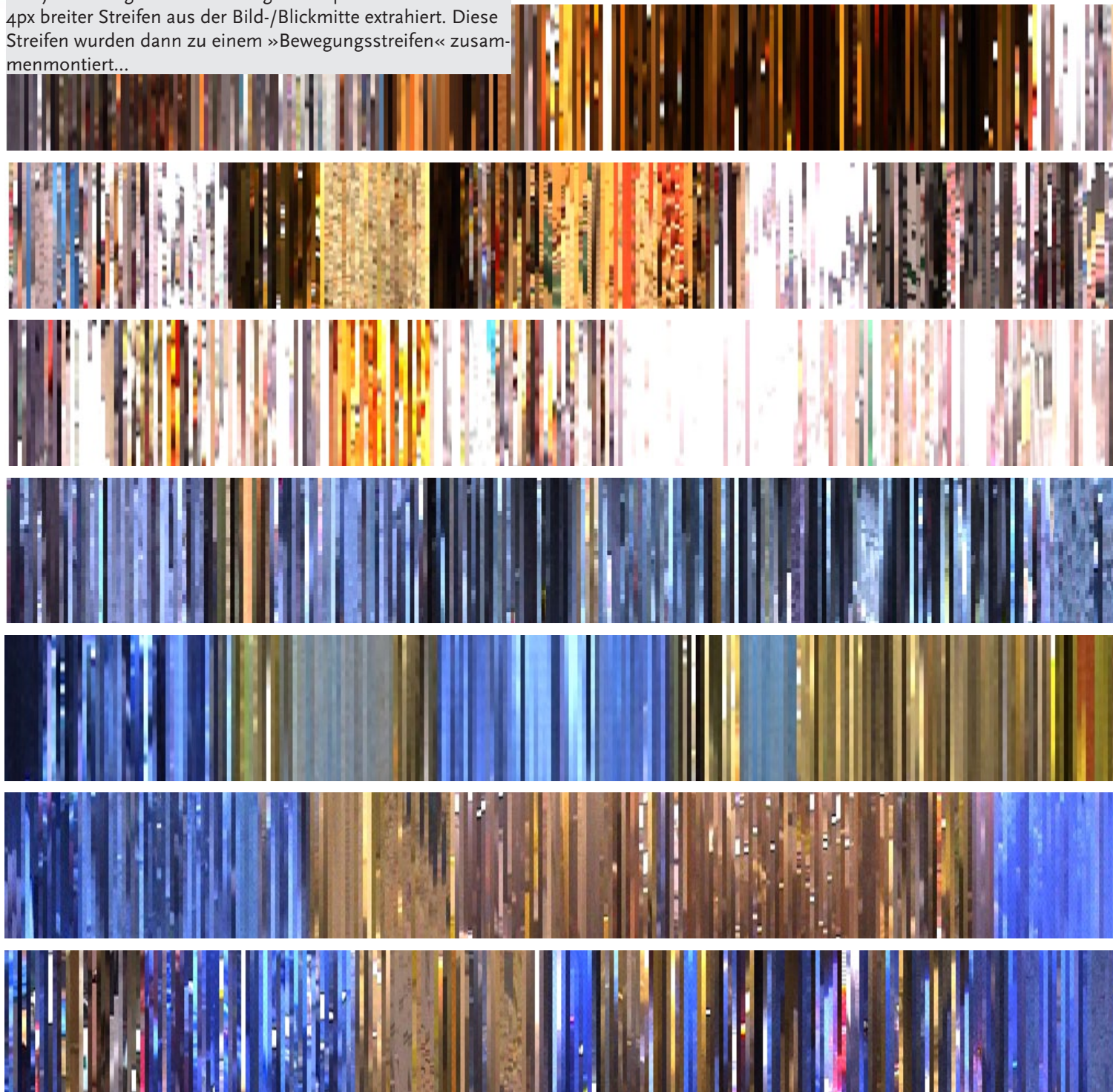
DURCHSCHNITTLICH BENÖTIGTEN DIE TEILNEHMER FÜR DIE STRECKE VON DEN PASSANTEN, AUF DIE DIE TEILNEHMER WÄHREND IHRES U. BEMERKTE NUR EINER DIE KAMERA.

BEI DEN TEILNEHMERN IST DAS ERSTE DRITTEL DER AUFGEZEICHNETEN INTERESSANTEST, IN DEM SIE SICH ERST EINMAL ORIENTIEREN UND IHREN WEG ZUM ZIEL ERFASSEN UND WÄHLEN MUSSTEN.

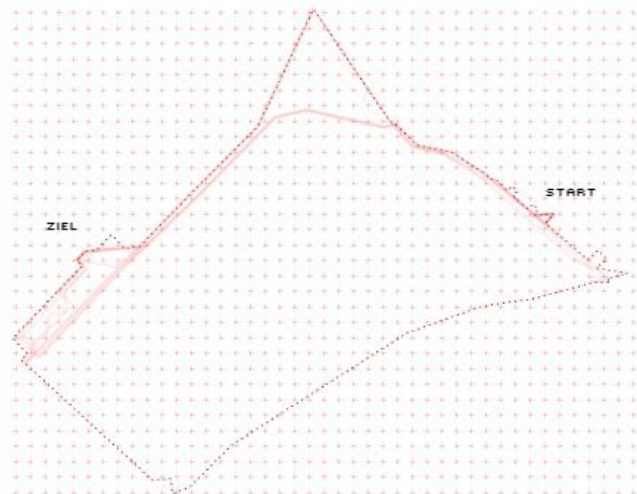




Von jedem aufgezeichneten Weg wurde pro Sekunde ein 4px breiter Streifen aus der Bild-/Blickmitte extrahiert. Diese Streifen wurden dann zu einem »Bewegungstreifen« zusammontiert...



TINE	KELI	ARNE
JO	SEBASTIAN	MARTIN
ALEX		



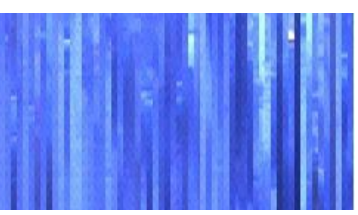
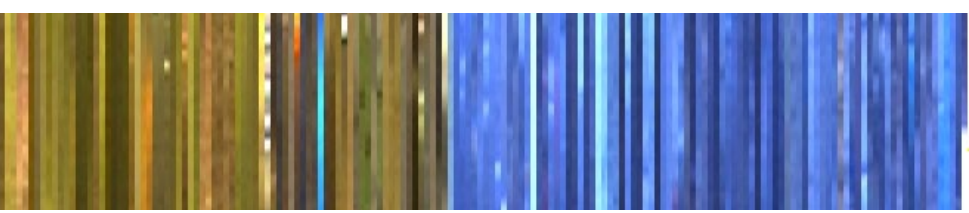
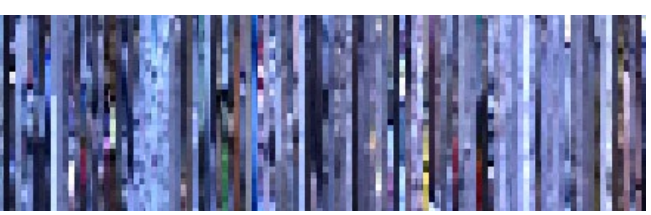
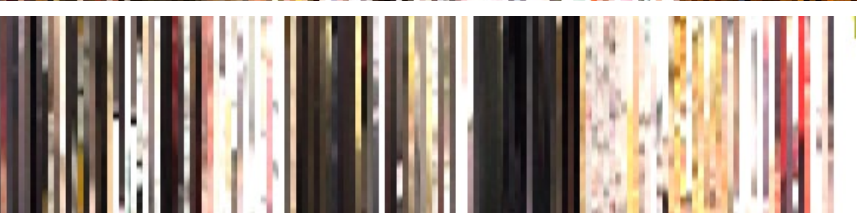
// NAME: TINE  
 // ZEIT: 9.00 UHR  
 // DAUER: 23 MIN 18 SEK



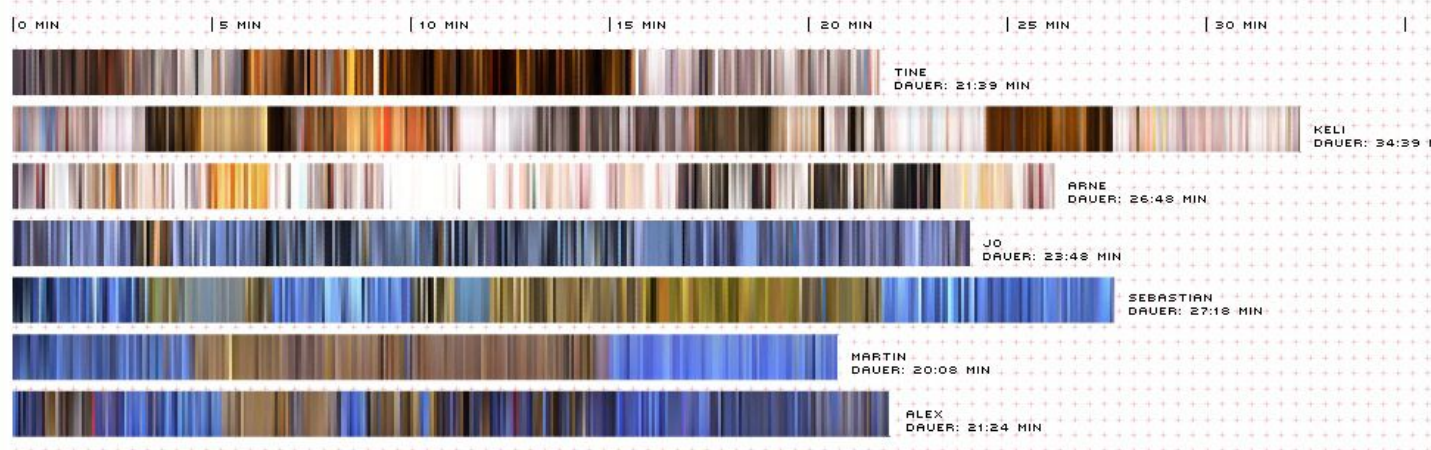
// NAME: KELI  
 // ZEIT: 10.00 UHR  
 // DAUER: 36 MIN 56 SEK



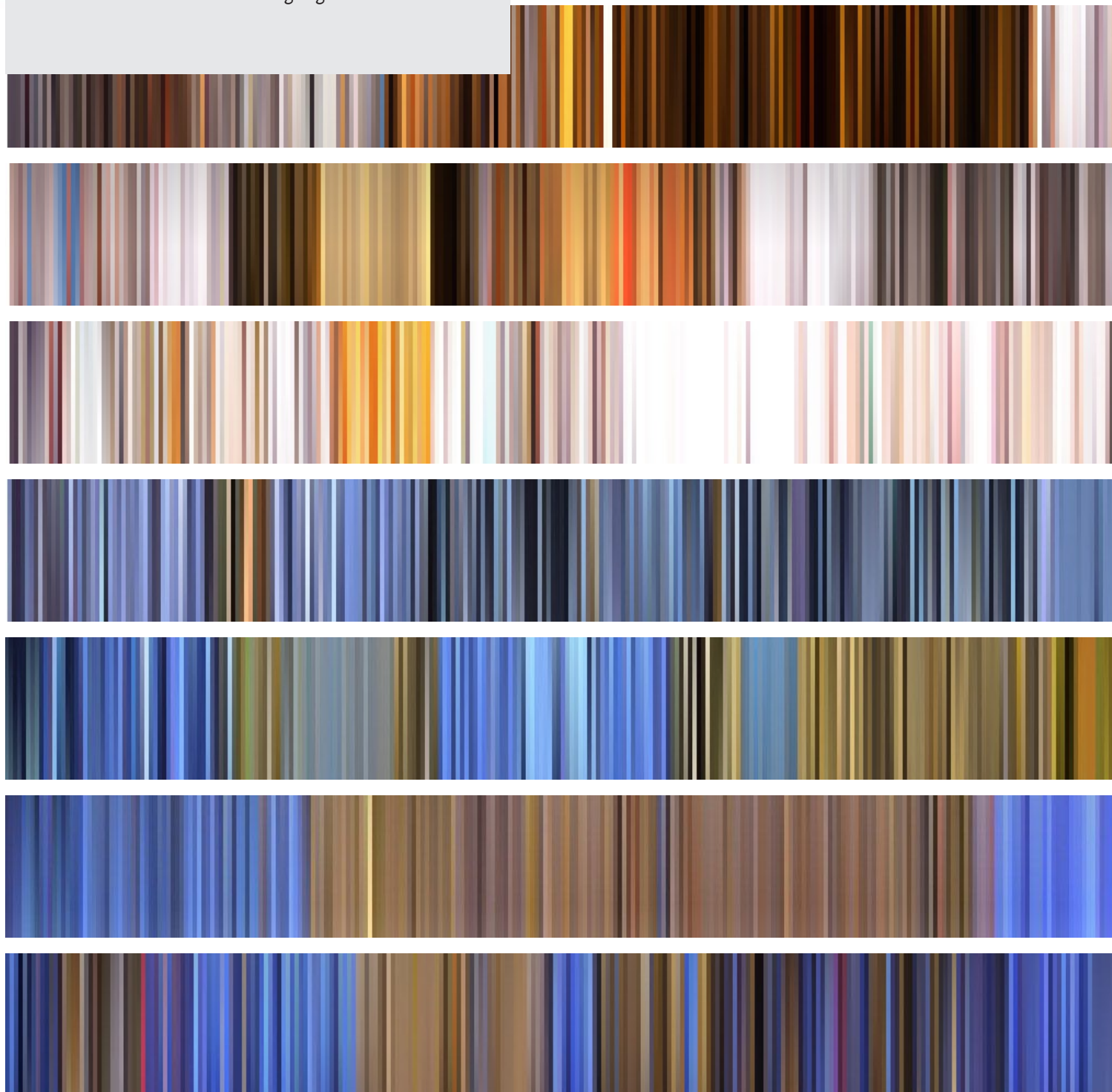
Bei Mouseover über die Namen der Teilnehmer sieht man die unterschiedlichen Wege die gewählt wurden.



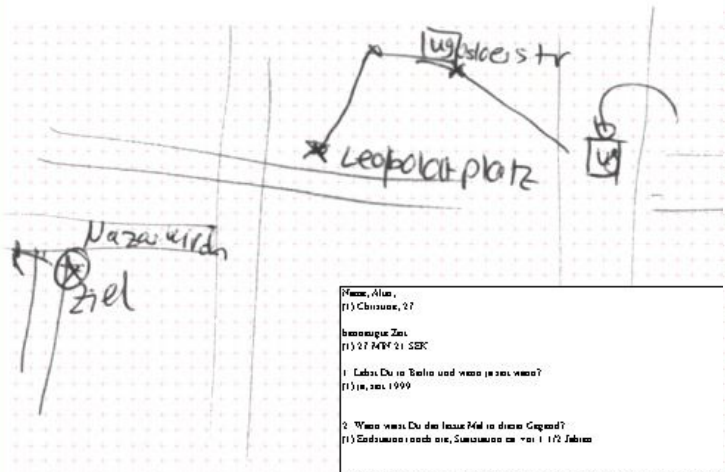
/ IDEE



...und mit einer senkrechten Bewegungsunschärfe versehen.







Name, Alter,  
 (f) Christine, 27

benötigte Zeit  
 (f) 27 Sek 21 SEK

1. Lohnt, Du in Berlin und wenn ja, wann?  
 (f) ja, seit 1999

2. Wenn nein, Du das letzte Mal in dieser Gegend?  
 (f) Entstanden noch nie, Summen ca. -ca. 1/2 Jahre

3. Wie Dich die Kamera in Deiner Bewegung beeinflusst? Wenn ja, wie? Wie?  
 (f) Ich bin nicht gewöhnt, aber ich bin gewöhnt, ich bin gewöhnt, ich bin gewöhnt



ARNE



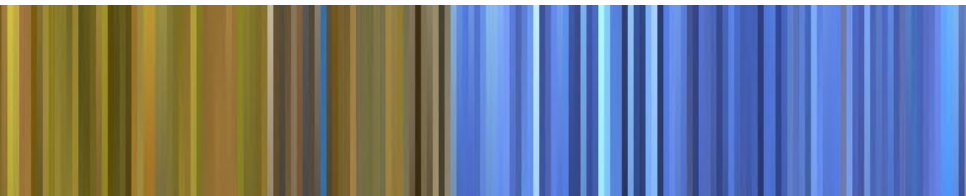
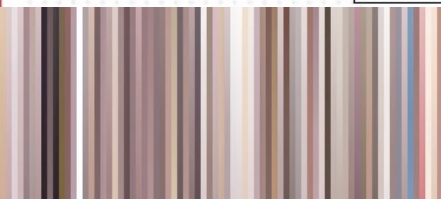
JO



ALEX

PLAY BEI MOUSEOVER  
STOP BEI MOUSEOUT

Hier kann man die einzelnen Wege betrachten.





Mit diesen Bewegungsstreifen (»Timeline«) kann man sich nun interaktiv durch die individuellen Wege der einzelnen Teilnehmer bewegen. Jeder Farbstreifen besitzt genau einen Zeitpunkt im Video.



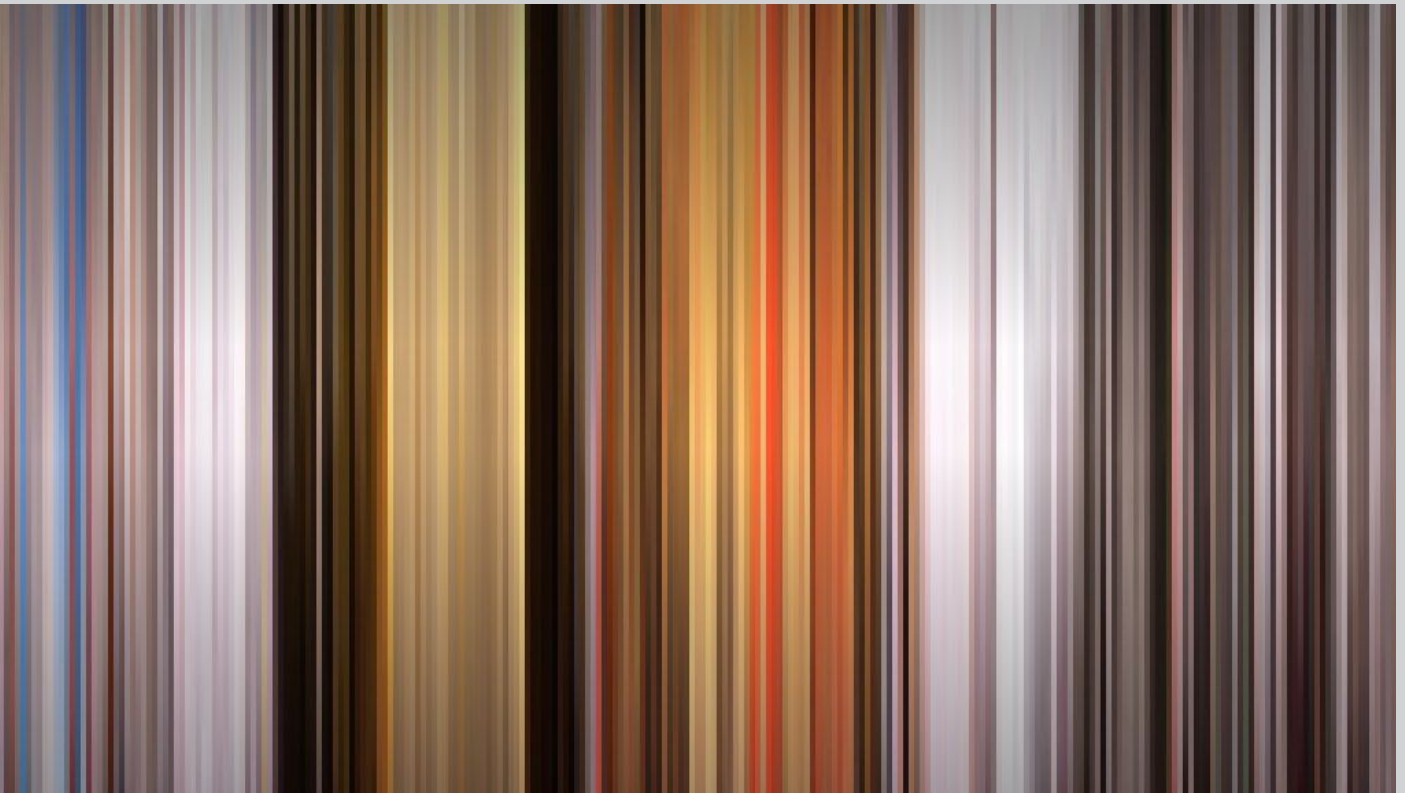
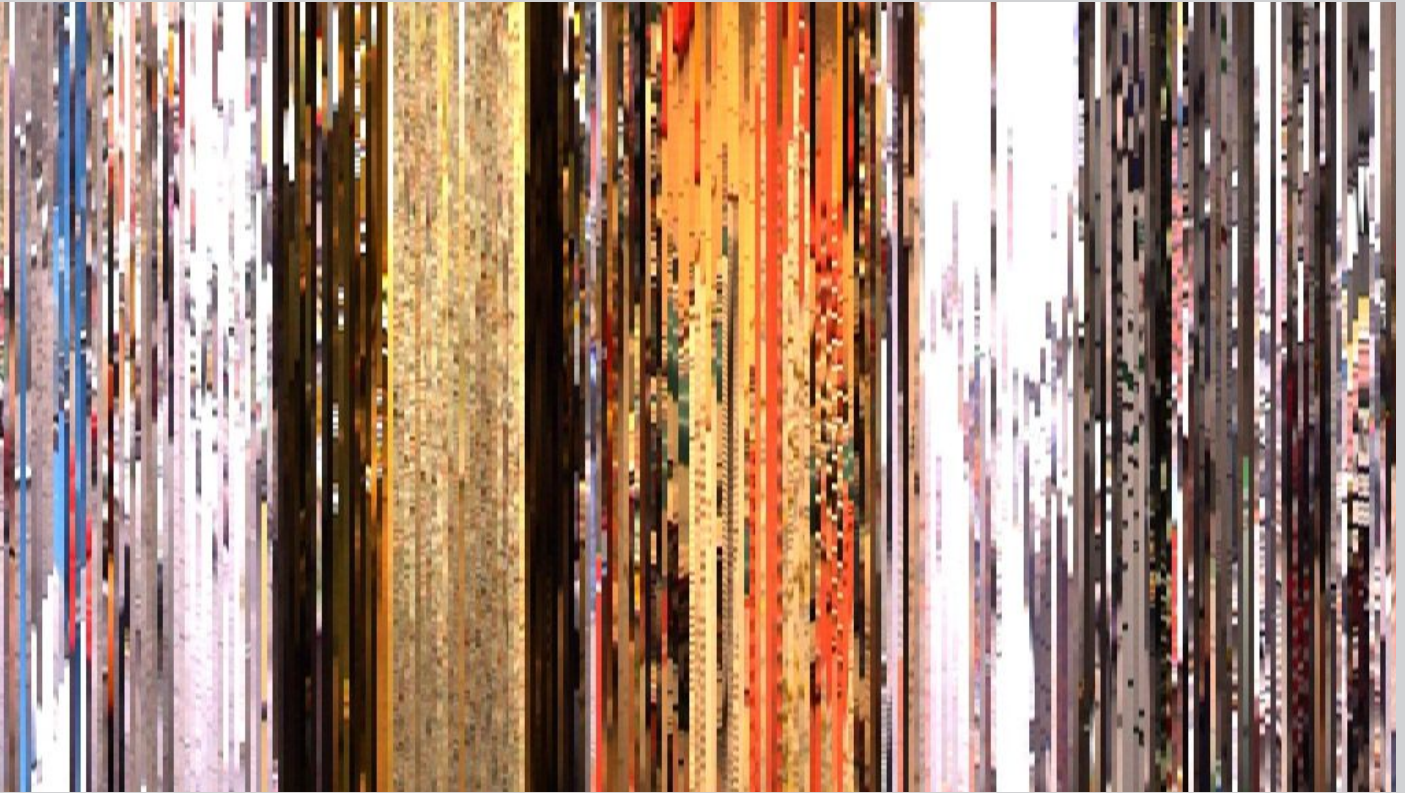


Unter dem Menüpunkt »Visual« lassen sie die Timelines zwischen »blur«, »pix« und »assoziation« auswählen.









Fachhochschule Potsdam · Kommunikationsdesign  
[www.design.fh-potsdam.de](http://www.design.fh-potsdam.de)  
Professor Klaus Dufke

Stephan Ecks  
[stex@bitmapboogie.de](mailto:stex@bitmapboogie.de)