

Raphael Wimmer, Alexander De Luca

Praktikum Mediengestaltung

Wintersemester 2007/2008

Einführung





Zielsetzung, Ablauf

- praktische Erfahrung in der Medienproduktion
- Projekte in kleinen Teams
- meistens Videoproduktion

- Einführung in div. Bereiche der Medienproduktion
- eigenverantwortliche Projektumsetzung
- technische, inhaltliche, organisatorische Betreuung
- Postproduktion i.A. in der vorlesungsfreien Zeit
- Projektergebnis soll öffentlich präsentiert werden



Organisatorisches

- Anfangs jeden Dienstag Treffen
- Voraussetzungen für den Schein (4 SWS):
 - termingerechte Abgabe
 - kontinuierliche Mitarbeit
 - Anwesenheit bei der Praktikumsbesprechung
- Arbeitsaufwand: ca. 3 – 20 Stunden pro Woche
- Equipment bei Rainer Fink reservieren

Zeitplan:

- bis nächste Woche:
 - Konzept für das Video erarbeiten
 - Konzept mit 1-2 Folien präsentieren (Folien bis Freitag an Betreuer)
 - nächste Woche gibt's eine Einführung ins Drehbuchschreiben
- bis Mitte November:
 - Arbeit an Drehbuch
 - Einführung in div. Themen (Produktion, Kamera, Licht, etc.)
- danach:
 - Dreharbeiten
 - begleitend ab und zu weitere praktische Übungen (VFX, Schnitt)
- Endgültige Abgabe: Ende März.

Technische Anforderungen:

- hohe inhaltliche, akustische und optische Qualität
- DV, evtl. HDV
- Länge ca. 10 Minuten
- Sprache in der Regel Englisch

Themen



www.ist-discreet.org

- Erstellen eines Präsentationsfilms für das EU-Projekt DISCREET
 - Privacy für Pervasive Computing
 - Konzeptvideo für die offizielle Präsentation des Projekts
=> Lebenslauffähig
 - Herausforderung: Erklärung der komplexen Schichtenarchitektur an einem einfach zu verstehenden Szenario (Flughafen)
 - Evtl. inklusive Kurztrip nach Rom für ein oder zwei Gruppenmitglieder

■ Geldautomatenbedienung über Augen

- zur Steigerung der Privatsphäre und der Sicherheit bei der PIN Eingabe an Geldautomaten
- Konzeptvideo zur Erklärung dieses neuen Interaktionstyps
- Teilprojekt von  **Discreet**
- Funktionierender Prototyp existiert, muss aber nicht zwangsläufig für das Video verwendet werden
- Optimal: Verwendung eines echten Geldautomaten als Dummy-Gerät

- Forschung an der LFE Medieninformatik
 - Überblick über Forschungsaktivitäten
 - Vorhandenes Material sichten, einbinden
 - Zusätzliches Material drehen
 - “Roten Faden” finden, darstellen

■ Pixelized Life

- Fiktionaler Kurzfilm
- Ausgangspunkt: "Student entdeckt, dass sein Mensa-Essen verpixelt ist"
- Story: Student lebt in Simulation, versucht auszubrechen
- Weitere Story relativ frei gestaltbar (Matrix-Ähnlichkeiten möglich)

- relativ schwer, eine gute Geschichte zu schreiben
- relativ hoher Produktionsaufwand

■ Musikvideo

- Musikvideo für existierendes Lied
- Entweder befreundete Band oder CC-lizenzierte Werke
- hochwertiges Ergebnis erwartet
- relativ hoher Produktionsaufwand
- Zusammenarbeit mit Musikern

Gruppeneinteilung:

- Gruppen von 3-4 Personen (ideale Gruppengröße)
- in der Konzeptionsphase macht jeder alles
- beim Dreh spezialisiert sich jeder auf eine/mehrere Aufgaben
- jede Gruppe erhält Speicherplatz auf Igor und einen Schlüssel für das Medienlabor
- für jede Gruppe wird eine Mailingliste eingerichtet

Themen:

Thema	Betreuer	Studenten
Discreet-Präsentation	De Luca	
Geldautomaten-Video	De Luca	
Forschung an der LFE	Wimmer	
Pixelized Life	Wimmer	
Musikvideo	Wimmer	