



Interfacedesign: KF Miniatur _ Zeit

Einführung / Projektvorstellung

1

Eine Stunde Zeit

Kurzfristiges Projekt, Lehrgebiet Interfacedesign

15.10.2001 bis 26.10.2001

FH Köln Fachbereich Design

Prof. Philipp Heidkamp



Themenstellung

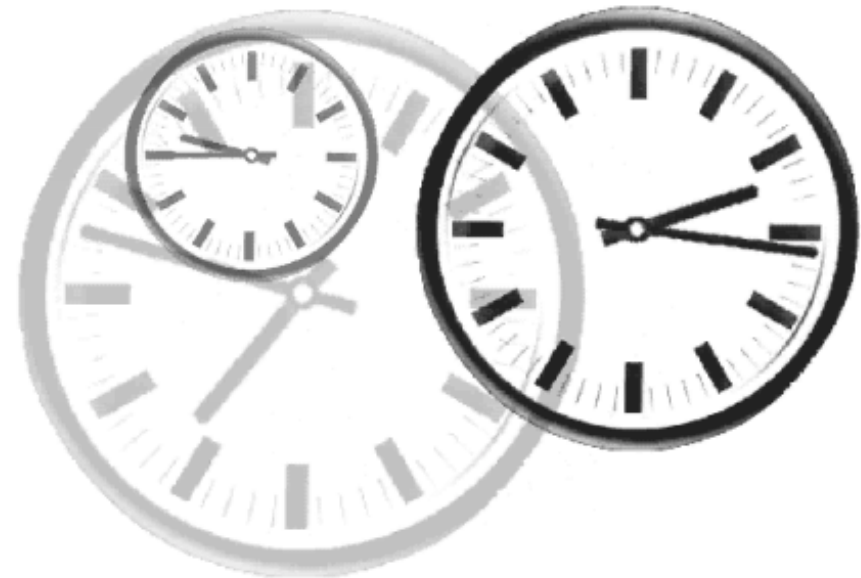
2

- In diesem Projekt sollen subjektive Interpretationen einer erlebten, gedachten oder beobachteten Stunde eines Tages in eine audiovisuelle Form transformiert werden. Dabei sollen neue, für andere nachvollziehbare, Aspekte über die Zeit als strukturierendes Mittel hinaus gefunden werden.
- Die Umsetzung erfolgt in Form einer hypermedialen, interaktiven Miniatur Kriterien werden themenabhängig innerhalb des Projektes entwickelt.
- Grundkenntnisse in Director oder Flash sind wünschenswert.

Eine Stunde ist keine Stunde?!

3

- Beschriebene Zeit und beschreibende Zeit
- Sichtbarmachen von Zeit, Codierungsformen von Zeit
- Sichtbarmachen von Aktivitäten
- Visuelle Rhythmen
- Zeit in Abhängigkeit von zurückgelegtem Weg und Ereignissen
- Sensibilisierung der Wahrnehmung / audiovisuelle Übersetzungen



- Es sollen Aktivitäten von etwa einer Stunde Dauer, beginnend am Ubierring 40, beschrieben werden.
- Ein Weg kann selbstverständlich Unterbrechungen, Pausen und Aktivitäten (von Einkaufen bis Cafétrinken) haben
- Alle Arten von Verkehrsmitteln können benutzt werden
- Spätestens nach einer Stunde soll ein Ziel erreicht werden
- Der Weg (Aktivitäten) soll verbal beschrieben werden. Die Beschreibung darf nicht länger als 2 Minuten sein (Lesezeit). Die Beschreibung soll einen „Timecode“ erhalten und graphisch dargestellt werden.
- Auf dem Weg sollen insbesondere Beobachtungen gemacht werden, die mit dem Ziel zusammenhängen („selektiv suchende Blicke“). Diese sollen gesondert (ebenso mit Timecode) beschrieben werden.



Themenwahl: mögliche Aktivitäten

5

- Bahnfahrt zu einem Bekannten
- Weg nach Hause und Jogging
- Einkaufen auf dem Weg nach Hause
- Essen gehen
- Besuch eines Geschäftes
- Spaziergang zum / am Rhein
- Taxifahrt zum Bahnhof



- Was kann auf dem Weg passieren?
- Welche visuellen Eindrücke sind für längere Zeiträume, die mit einem kurzen Satz zusammengefasst werden, denkbar („suchte ich ein Buch aus“, „suchte ich die Hausnummer 34“)
- Welche Quantitativen Aussagen -mit thematischer Relevanz- lassen sich auf dem Weg treffen? (23 Ampeln, 16 Haltestellenschilder, 130 Brillenträger, 43 Restaurants, Klingelschilder, Fahrradfahrer...)
- Welche Rolle kann Akustik spielen? Möglichst viele Optionen auf Klänge.



Zielsetzung des Projektes

7

- Spiel mit den Unterschieden zwischen beschreibender und beschriebener Zeit
- Codierungsformen von Zeit / Zeitgefühl
- Sensibilisierung für selektive Wahrnehmung
- Notationsformen
- Reduktion eines komplexen Settings (die gesamte Stunde) auf wesentliche Bestandteile (die typographische, beschreibende Ebene)
- Extraktion und Darstellung weiterer möglicher Aspekte des Settings
- Codierungen dieser Aspekte (Text, Bild, Graph, Sound)
- Zeitliche Verortung der Aspekte
- Ggf. Interaktion mit den Ebenen der Aspekte

→ Zeitsequenz 120 Sekunden (Zeitsteuerung linear)

- _ Semantische Typographie, beschreibend und inszeniert
- _ Darstellung von weiteren Aspekten (Fotos, Graphiken, Typo) um Inhalte / das Thema zu kommunizieren und eine Zeitstruktur zu visualisieren (Spiel mit Audiovisuellen Codierungsformen)
- _ Ggf. Darstellung weiterer Quantitativer Informationen in Abhängigkeit zur Zeit
- _ Ggf. Interaktionsmöglichkeiten (Ebene ein/aus)

→ Timeline (Zeitsteuerung durch Nutzer)

- _ Einfrieren der erzählten Stunde
- _ Bündelung von Kategorien/ Clustering
- _ Darstellen von Abhängigkeiten untereinander (was war wann wo wie?)
- _ Informationsschichten werden durch Interaktion erfassbar



Stadtrundfahrt

Brücke

...er begehrt, die beides mitbringen: Gespuer fuer kuenstlerische Gestaltung und Multimedia-Know-how.



...er kuenstlerische Gestaltung und Multimedia-Know-how.





- **1. Ebene: Beschreibung der Vorgänge**
 - _ Nachvollziehbare Beschreibung des Weges
 - _ Darstellung des Weges im Stadtplan, Kennzeichnung & Nummerierung „Keyframes“
 - _ Graphische Darstellung der beschriebenen „Keyframes“ des Weges in Abhängigkeit der Zeit (Timecode)
- **2. Ebene: Beschreibung der Beobachtungen**
 - _ Sinneseindrücke, selektive Wahrnehmung
 - _ Konzept: Welche Wahrnehmung machen im Zusammenhang mit Weg + Ziel Sinn?
 - _ Graphische Darstellung der beschriebenen „Keyframes“ des Weges in Abhängigkeit der Zeit (Timecode)
- **3. Ebene Quantitative Daten**
 - _ Bestimmung der Kategorie: Entfernung, Anzahl best. Objekte, Helligkeit, Lautstärke
 - _ Konstant sich ändernde Werte (Lautstärke, Temperatur, Helligkeit), Menschen im Umkreis von 10 Metern (Dichte)
 - _ Darstellung



Resultate zweiter Schritt

11

- Präsentation und Diskussion der Resultate
- Konzept für Visualisierung
- Konzept für akustische Umsetzung
- Interaktive Anwendung: Was lässt sich in welcher Abhängigkeit darstellen und aufrufen
- Anmutung Interface; Diskussion der Interaktionsoptionen



Formen von Codierungen

12

- Typographisch
- Akustisch: Effekte und Atmosphären
- Photographisch
- Grafisch / abstrahiert
- Abstrakt

- Auf dieser Basis entsteht dann die - ggf. interaktiv steuerbare - Gesamtkomposition der Ebenen.



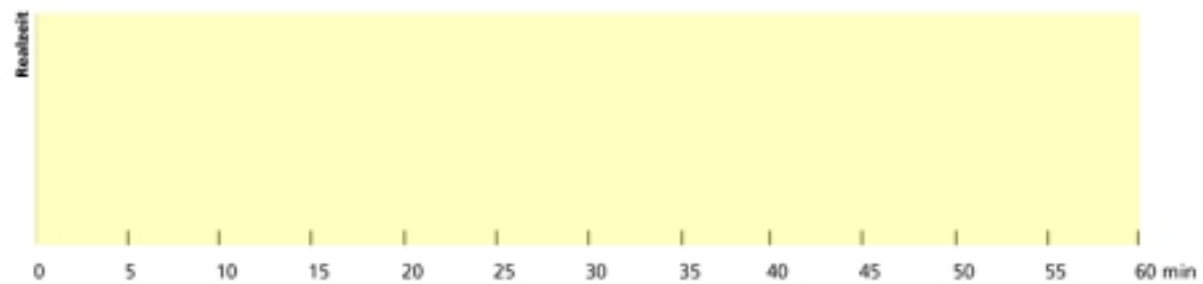
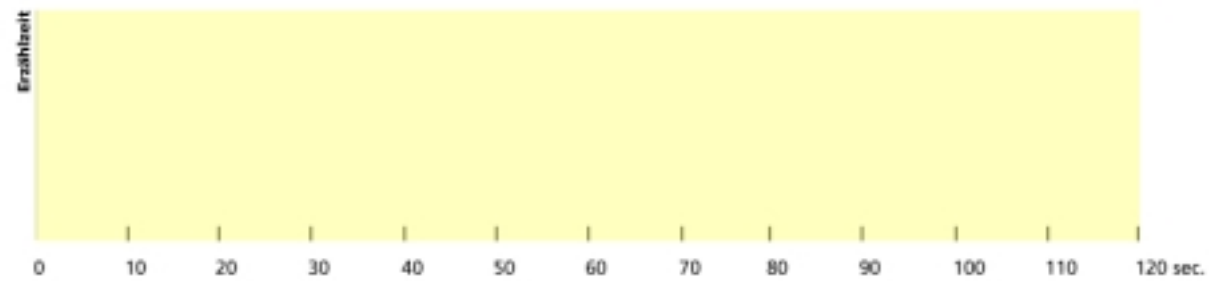
Interfacedesign: KF Miniatur _ Zeit

Zeitdiagramme Vorgänge/Weg

13

Interfacedesign Miniaturen_Zeit

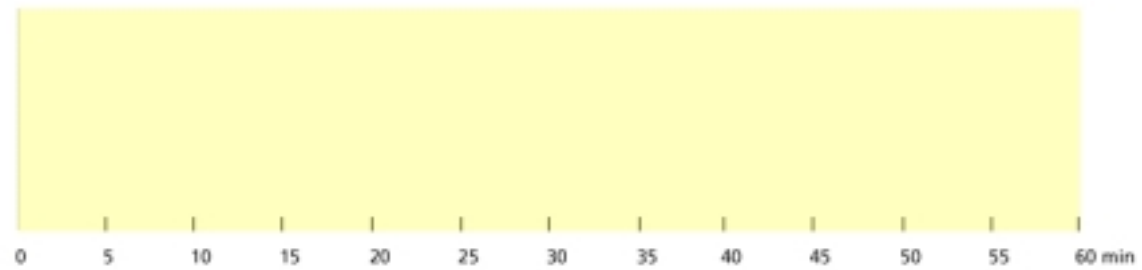
Beschreibung der Vorgänge (Weg)



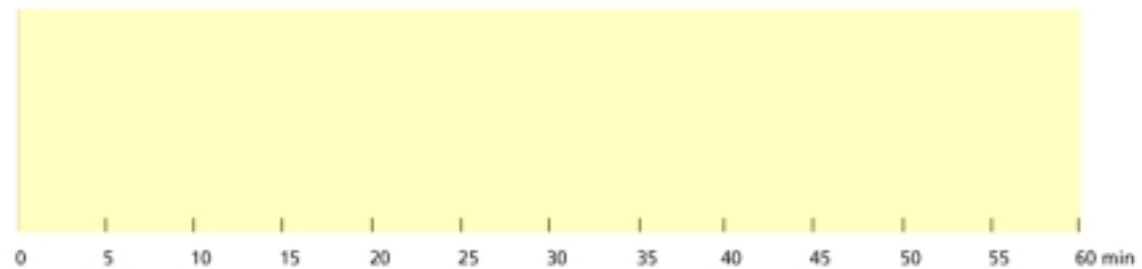


Interfacedesign Miniaturen_Zeit

Beschreibung der Beobachtungen
Darstellung als Realzeit



Quantitative Aspekte
Darstellung als Realzeit





Projekttablauf

15

- Themenwahl, Teambildung (Interesse, Kenntnisse, Softwarekompetenz)

- Konzeptentwicklung
 - _ Beschreibung, Definition der Aspekte, Codierungsmöglichkeiten
 - _ Grundprinzip Interaktivität / Linearität
 - _ Visuelle Umsetzung, Verwendung von Audio
 - _ Skizzzen / Moodboards ohne Umsetzung (no Flash, no Director)

- Prototyping
 - _ Umsetzung und Weiterentwicklung des Konzepts

Täglich Treffen und Vorstellung des Projektstandes
Arbeit vor Ort / teamübergreifende Zusammenarbeit

Zeitplan Woche 1

16

→ Dienstag, 16.10 um 14 Uhr

- _ Teamvorstellung
- _ Vorstellung der Beschreibungen und Datenblätter
- _ Vorstellung schriftliches Konzept
- _ Moodpictures

→ Mittwoch, 17.10 um 15 Uhr

- _ Vorstellung überarbeitetes Konzept
- _ Vorstellung Skizzen des visuellen Materials, Beispiele / Fotos

→ Donnerstag, 18.10 um 15 Uhr

- _ Treffen

→ Freitag, 19.10 um 14 Uhr

- _ Treffen



Zeitplan Woche 2

17

- **Montag, 22.10. um 14 Uhr**
 - _ Zwischenpräsentation
 - _ Vorstellung Interaktionskonzept, Funktionsprototyp Interaktion

- **Mittwoch, 24.10 um 15 Uhr**
 - _ Vorbereitung Dokumentation und Präsentation

- **Donnerstag, 25.10 um 15 Uhr**
 - _ Test der Präsentation

- **Freitag, 26.10**
 - _ Präsentation



- Typographische Darstellung: Verwendung des Fonts „Myriad“
- Anwendung Vorzugsweise Macromedia Director (Synchronizität)
- Typoanimationen in Flash möglich
- Bühnengröße 800x600 Pixel, Bühnenfarbe schwarz



Literatur

19

- Scott McCloud, Understanding Comics
- Peter von Arx, FilmDesign
- Edward Tufte, The Visual Display of Quantitative Information
- Richard Saul Wurman, Information Architecture