

»Geschichte interaktiv erleben«

Mittelfristiges Projekt

Wintersemester 2005 | 06

Interface Design | Design for Manufacturing

Dipl. Inf. Richard Jungkuntz | Michael Eichhorn

In Kooperation mit dem Archäologischen Institut der Universität Köln

Zur Website: www.kisd.de/grabmal

Teilnehmer:

Birthe Ritz

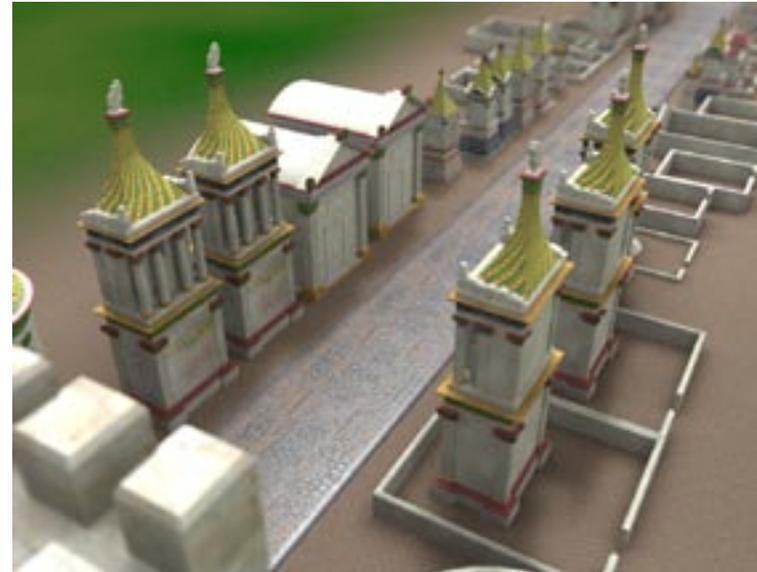
Christian Bramsiepe

Gerald Saß

Jördis Heizmann

Torsten Hess

**KÖLN
INTERNATIONAL
SCHOOL
OF DESIGN**



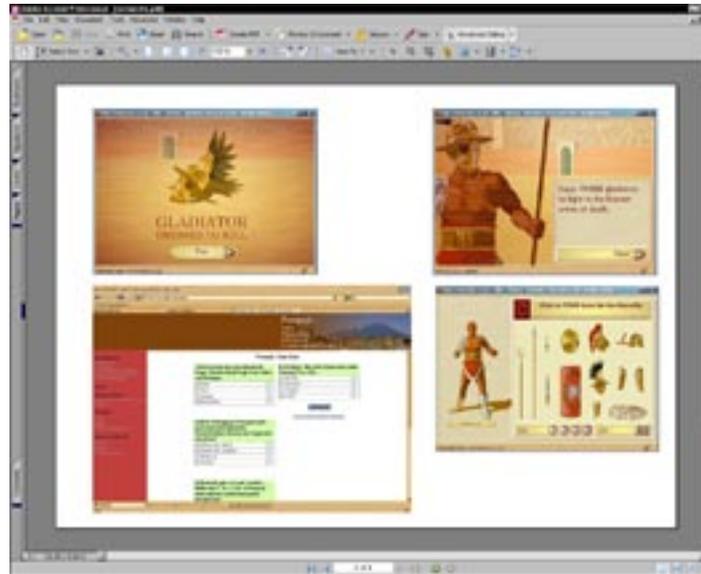
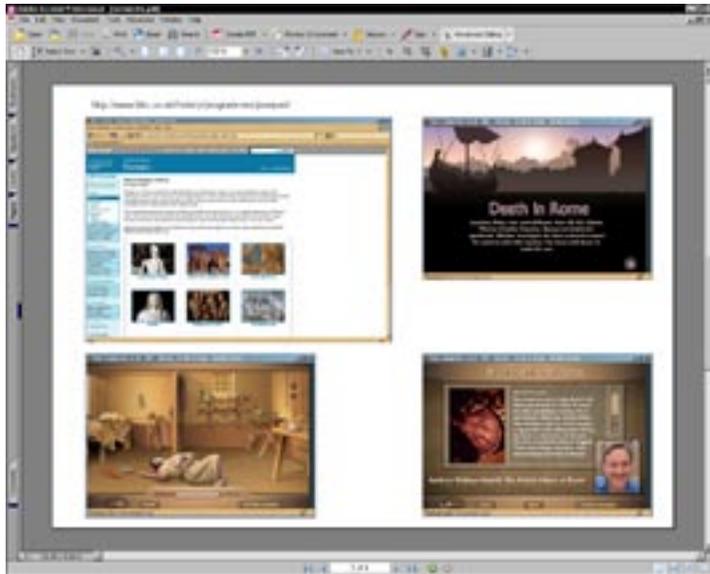
(Bilder)
3-D Visualisierung der Neusser Straße

»Zielsetzung und Inhalte des Projektes«

Im vorangegangenen Semester (SS 05) entstand im Projekt „Visualisierung archäologischer Forschungsergebnisse“ eine 3D-Visualisierung der Neusser Strasse. Diese war im ersten Jahrhundert nach Christus bereits in ihrem heutigen Verlauf vorhanden und diente - laut aktueller Forschungsergebnisse - den damals in Köln ansässigen Römern als Gräberstrasse.

Diese Rekonstruktion diente der jetzigen Projektgruppe „Geschichte interaktiv erleben“ als Ausgangspunkt.

Das Ziel: Im Rahmen einer multimedialen Anwendung soll interessierten Laien der geschichtliche und archäologische Hintergrund nahegebracht werden. Aufbereitet mit den entsprechenden Informationen wollen wir der konstruierten Strasse einen konkreten Informationsnutzen geben.



*(Bilder)
Präsentation von Rechercheergebnissen*

»Recherche und Erarbeitung eines Themas«

Im Hinblick auf die Umsetzung der Inhalte stand uns die Möglichkeit einer online oder offline Anwendung offen. Hierzu haben wir zuerst vorhandene Beispiele im Netz und Bibliotheken gesucht, die sich inhaltlich mit ähnlichen Themen beschäftigen, oder die ein anderes Thema multimedial aufbereitet haben.

Als Ergebnis dieser Recherche stießen wir vor allem auf einige multimediale online Anwendungen, sowie archäologische Inhalte. Außerdem schauten wir uns die Umsetzung zweier CD-Rom's an. Zur weiteren Annäherung an das Thema wurde ein Besuch im Prätorium kurzfristig organisiert.

Hier konnten wir die noch vorhandenen Teile des Römischen Kölns live erleben und erhielten einen Überblick über die Entstehungsgeschichte Kölns und die architektonischen Wandlungen des Stadtbildes.

Parallel zur weiteren Recherche fertigte nun jeder basierend auf unseren bisherigen Erkenntnissen Vorschläge zur Umsetzung bzw. Entwürfe einer Grundidee an. Dabei entstanden spielerische Ideen mit verschiedensten Ansätzen und Zielgruppen.



*(Bilder)
Führung durch das römische Köln*

»Recherche und Erarbeitung eines Themas«

Zuerst wurden die gesammelten Materialien , wie gescannte Bücher, Bücher und ausgedruckte Internetseiten geordnet und eine Informationsstruktur festgelegt. Wir orientierten uns dabei an den Fragen, welche Informationen wir haben und auf welche Themenbereiche wir uns fokussieren sollen und wie vorhandene Inhalte strukturiert werden.

Es wurden drei Oberthemen herausgearbeitet:

- Totenkult,
- Leben an der Straße
- Statussymbol Grab

Wir hielten fest das wir uns auf die Klassenunterschiede in Bezug auf den Totenkult festlegen wollten. Hierzu stellten wir eine Liste auf an der der Status festgemacht werden kann:

- Bilder auf den Grabmälern
- Art der Umfriedung
- Größe
- Bauzeitpunkt (vor oder nach dem Tod)
- Lage des Grabes (im Verhältnis zur Stadt)
- Schmuckelemente
- Totenkult (Gedenktag, Woche, Testament)
- Baukosten /Unterhalt
- Bestattungsriten (Trauerzug, Urnen, Grabbeigaben)



(Bild)
Eindruck des Arbeitsraums

»Recherche und Erarbeitung eines Themas«

Außerdem stand die Zielgruppe der Anwendung zur Diskussion, wobei wir uns auf interessierte Laien zwischen 30 und 60 einigten. Diese könnten z.B. potentielle Museumsbesucher, Hobbyarchäologen, Geschichtslehrer oder Heimatkundler sein, vor oder nach einem Museumsbesuch (oder einfach bei Interesse).

Daher legten wir uns auf eine Onlineanwendung fest, da diese im Gegensatz zu einer offline Anwendung den Vorteil hat das sie Flexibeler ist und so aktuell gehalten werden kann. Allerdings zieht eine Onlineanwendung auch Einschränkungen im Datenvolumen mit sich. Da es sich bei unseren Inhalten aber nicht um "den letzten Stand" der Informationen handelt und wir sowohl den Historikern als auch uns die Möglichkeit offen halten

wollen diese noch zu ergänzen, oder auszutauschen, war in diesem Falle eine Onlineanwendung besser geeignet. Diese hat auch den Vorteil, dass sie Allen zugänglich ist und nicht durch den etwaigen Verkauf einer Cd eingeschränkt wird. Zu dem Thema Klassenunterschiede im Bezug auf den Totenkult sammelten wir nun noch mal Inhalts und Layout Entwürfe.

Nachdem verschiedenste Inhalte im Bezug auf das Thema recherchiert wurden hielt jeder seine Informationen auf Karteikarten fest um eine erste Inhaltssammlung zu erstellen. Diese wurden dann Thematisch geordnet. Hierbei ergab sich eine Gewichtung zum Thema Bestattungsriten und die Notwendigkeit weitere Recherchen zu betreiben.



(Bilder)
anfängliche Interface-Ideen und Layouts

»Umsetzung des Themas«

Von der Idee der Visualisierung der Klassenunterschiede nahmen wir jetzt wieder etwas Abstand und fokussierten uns eher auf das Leben und Sterben am Beispiel von Poblicius.

Als erster Schritt wurde die Gruppe aufgeteilt. Die einen arbeiteten an einem Layoutentwurf und die anderen kümmerten sich um die thematische Gliederung der Inhalte. Hierbei entstanden zwei verschiedene Layoutentwürfe die dann zu einem kombiniert wurden. Wir entschieden uns für ein Modulsystem mit einem festgelegtem Gestaltungsraster. Jeder Bildbereich enthielt einen ihm zugewiesenen Textbereich, der dann themenspezifisch angepasst werden musste. Die Navigation verlegten wir dabei zugunsten einer größeren Arbeitsfläche nach oben.

Die Inhalte wurden vorerst in vier Gruppen eingeteilt:

- Heute,
- Grabmal,
- Bestattung,
- Leben und Gesellschaft

Diese Reihenfolge ergab sich durch eine Art gedachte Zeitleiste, die die Themenblöcke von Heute nach Früher sortiert und aus der archäologischen Sichtweise.



*(Bild)
Beispiel eines ausgewählten Menüpunkts, mit
Unterpunkten*

»Umsetzung des Themas«

Dabei bezeichnet Heute den Ausgangspunkt, an dem die Grabmale gefunden werden. Von dem Grab und Grabmalen, also den vorhandenen Zeugnissen dieser Zeit, kann man auf die Bestattung und davon wiederum auf das Leben und die Gesellschaft der Kultur schließen. Jeder dieser Oberpunkte sollte etwa die gleiche Inhaltmenge aufweisen also ergaben sich jeweils noch mal (etwa) 3 Oberpunkte. Die Namen der Oberpunkte wurden schließlich noch in Alliterationen umgewandelt

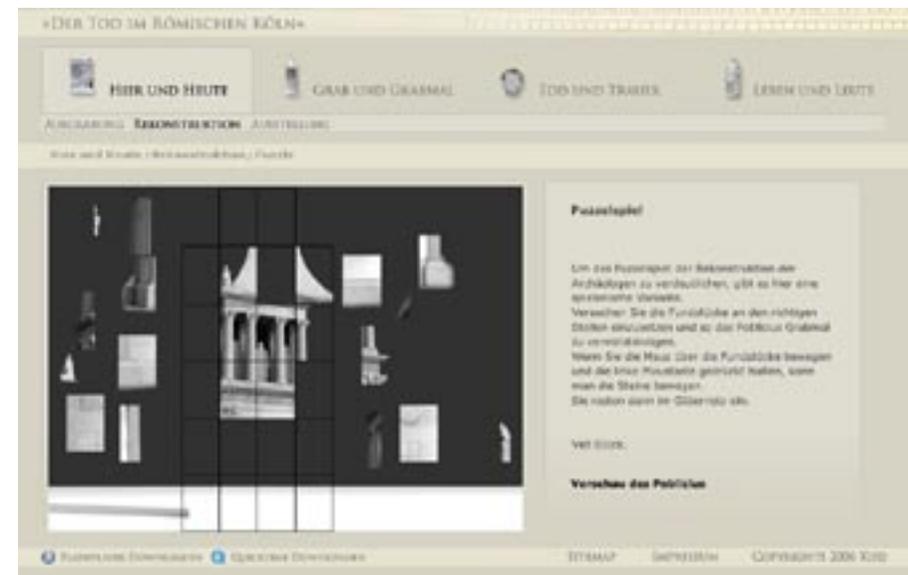
- Hier und Heute
- Grab und Grabmal
- Tod und Trauer
- Leben und Leute.

Dies hatte außerdem den Vorteil dass jeder Oberpunkt etwa gleich lang ist. Nach der Zwischenpräsentation bei Herrn Hesberg arbeitete die Layoutgruppe an der Überarbeitung der Gestaltungsraster und die Themengruppe an der Umsetzung der einzelnen Themenpunkte.

Dabei war es uns wichtig keine trockene Aufzählung von Fakten darzustellen, sondern wenn möglich, eine animierte oder sogar interaktive Anwendung zu entwickeln. Die Dozenten versorgten uns dann mit den nötigen Informationen zu den einzelnen Computerprogrammen, da bei Einzelnen starke Leistungsunterschiede im Umgang mit der Software auftraten.



(Bild)
Aufteilung des Website-Interfaces



(Bilder)
Beispiel eines interaktiven Moduls

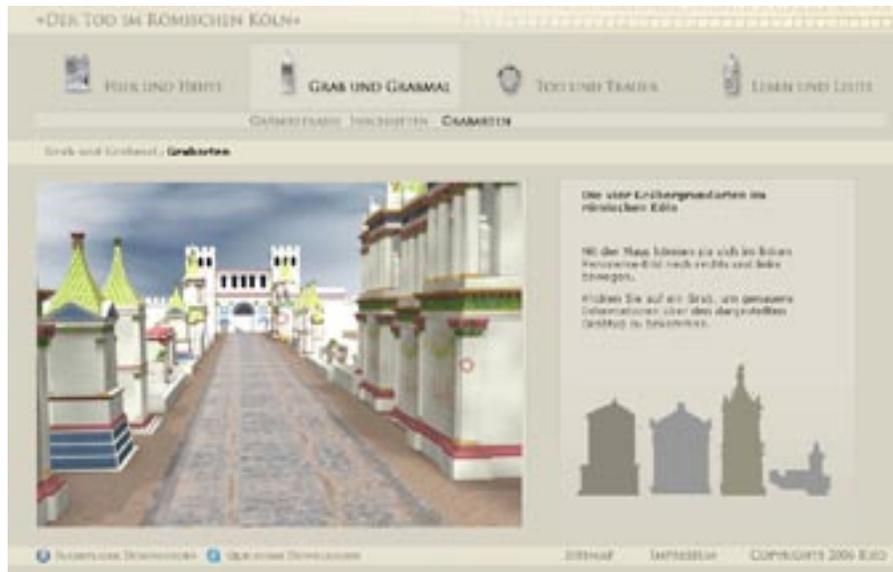
»Umsetzung des Themas«

Mit Hilfe von »Macromedia Flash« wurden nun die umfangreichen Rechercheergebnisse in internetfähige Animationen umgewandelt. Unter anderem entstand ein interaktives Puzzle, bei dem das Pöblichiusdenkmal wieder zusammengesetzt werden musste und ein Grabsteinspiel, bei dem der User seinen eigenen Grabstein mit individueller Aufschrift entwerfen konnte. Weiterhin wurde mit Hilfe von „Cinema4d“ die Gräberstraße aus dem Projekt des vorangegangenen Semesters aufwendig in lebendige Bilder versetzt.

Neben den so aufbereiteten Informationen konnten wir zusätzlich noch einen Teil des Films der parallel zu uns arbeitenden Filmgruppe mit in unsere Anwendung aufnehmen.

So konnten wir auf unserer Website elegant auf die Videogruppe verweisen und ihr somit eine Plattform für ihren aufwendig gestalteten Film zur Verfügung stellen.

Für das HTML Gerüst stand ein Template zur Verfügung welches bei Bedarf geändert werden konnte. Da die Internetseite problemlos erweitert werden kann, ist es uns wichtig eine Stilvorlage zu haben, damit Folgeprojekte diese einfach und praktisch nutzen können. Die eine Hälfte als Flashmodul, die Textbox in HTML mit CSS für die Formatierung.



(Bilder)
Beispiel eines interaktiven Moduls

»Umsetzung des Themas«

Natürlich alles unter der pixelgenauen Aufteilung des Raumes. Es gibt verschiedene Stivorlagen und Elemente die von allen genutzt werden konnten, so zum Beispiel den Preloader, dieser wurde einmalig erstellt und später in alle Module eingebaut. So wurde gesichert das alle Module ein einheitliches Erscheinungsbild haben, was für den UserIn ein sehr wichtiges Kriterium bei der Nutzung oder Funktionalität der Seite ist.

Um den Usern ein problemloses Nutzen der Seite und somit den eingebundenen Flashfilmen und Quicktimes zu ermöglichen, gibt es im Footer die Möglichkeit, die neuesten Plugins herunterzuladen.

Währenddessen hatte die Layoutgruppe, die Präsentationsstruktur der Internetseite im »Macromedia Dreamweaver« soweit vorbereitet, dass die einzelnen Module nur noch in die Site eingefügt werden mussten. Die gesamte Anwendung konnte noch vor der Präsentation auf einem Web-space der Hochschule online gestellt werden.

Nach der Präsentation für das Archäologische Institut wurde in Aussicht gestellt das Projekt zu vertiefen und unsere Arbeiten in eine Gesamtweb-site über das römische Köln aufzunehmen.

Zur Website: www.kisd.de/grabmal

